



DISCIPLINARE TECNICO DELLA GIOSTRA DEL SARACINO

Allegato B)

1. INDICE

CAPO I Introduzione pag. 4

1. Origini del Disciplinare

CAPO II Presenze in campo pag. 4

2. La Giuria

3. L'Esperto che affianca la Giuria

4. Il Maestro di Campo

5. Gli Aiutanti del Maestro di Campo

6. Il Capitano di Quartiere

7. Il Maestro d'Arme

8. Il Coordinatore di Regia

9. I Figuranti

10. I Famigli Saraceni

11. Altre figure in Campo

CAPO III Svolgimento della Giostra pag. 11

12. La Lizza

13. Il Buratto

14. Custodia del Buratto

15. Lance

16. Numerazione delle lance

17. Sostituzione delle lance

18. Consegna della lancia

19. Targa

20. Accertamento del punteggio

CAPO IV I Giostratori e i cavalli pag. 27

21. Giostratori e cavalli

22. Sostituzione del Giostratore

- 23. Sostituzione del cavallo
- 24. Bollatura dei cavalli
- 25. Ingresso in Piazza dei Giostratori
- 26. Presentazione al Maestro di Campo

CAPO V Delle carriere

pag. 30

- 27. Ordine delle carriere
- 28. Chiamata del Giostratore
- 29. Svolgimento della carriera
- 30. Fuoriuscita dalla lizza
- 31. Carriera irregolare per rilevanti cause esterne
- 32. Carriera lenta
- 33. Rilevazione cronometrica dei tempi delle carriere
- 34. Perdita dei paramenti
- 35. Controllo del Giostratore
- 36. Perdita della lancia
- 37. Giostratore disarcionato
- 38. Giostratore percosso da flagello
- 39. Percosse al Buratto
- 40. Caduta da cavallo
- 41. Rottura della lancia
- 42. Mancata rotazione di Buratto

CAPO VI Conclusione della Giostra

pag. 38

- 43. Spareggi
- 44. Quartiere vincitore

CAPO VII Delle Prove Ufficiali e della Prova Generale

pag. 39

- 45. Le Prove Ufficiali
- 46. Requisiti dei Giostratori
- 47. Giostra di giugno
- 48. Giostra di settembre

- 49. Sospensione e annullamento della giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere
- 50. Interruzione della giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere
- 51. Ripresa della Prova Ufficiale a sessione unica per ciascun Quartiere
- 52. Giornata di prove suppletiva
- 53. Sostituzione del Giostratore
- 54. Divieto di sponsorizzazione
- 55. Il Responsabile di Piazza
- 56. Presenze in Campo
- 57. Edizioni straordinarie

CAPO VIII Provvedimenti cautelari

pag. 46

- 2. 58. Espulsioni
- 3. 59. Esclusione cautelare dalla manifestazione
- 4. 60. Provvedimenti cautelari per fatti relativi alle Prove Ufficiali e alla Prova Generale

CAPO IX Norma di chiusura

pag. 49

- 61. Norma di chiusura

DISCIPLINARE TECNICO DELLA GIOSTRA DEL SARACINO

Allegato B)

Introduzione

Art. 1 – Origini del regolamento

5. Il presente Regolamento, ispirato ai Capitoli per la Giostra di Buratto codificati nell'anno 1677, disciplina lo svolgimento della Giostra del Saracino in tutti i suoi aspetti.
6. Le disposizioni contenute negli articoli che seguono rispondono alla complessità del torneo, nel corso del quale lo scontro tra i giostratori ed il Saracino può dar luogo ad una molteplicità di situazioni e di risultati, ed al criterio di mantenere la gara - rude ed appassionato esercizio d'arme e di equitazione - all'insegna dei principi dell'agonismo e della competizione cavalleresca

Presenze in campo

Art. 2 – La Giuria

1. I punteggi realizzati da ciascun Giostratore sono determinati da una Giuria composta di cinque Giudici, nominati dalla Magistratura della Giostra del Saracino.
2. Le decisioni della Giuria sono definitive ed inappellabili.
3. Al termine della manifestazione le targhe del punteggio conseguito dai Giostratori, sigillate a cura della Giuria, sono prese in consegna dall'ufficio comunale preposto per essere rese note a partire dall'anno solare successivo, e quindi depositate nell'Archivio storico della Giostra.
4. La Giuria della Giostra potrà essere presente allo svolgimento delle prove ufficiali.

5. Entro 5 giorni dallo svolgimento della Giostra del Saracino, il Primo Giudice dovrà far pervenire alla Magistratura e alla Consulta dei Quartieri una dettagliata relazione sul proprio operato
6. Potrà inoltre, con separato atto ed entro il 30 settembre di ogni anno, far pervenire alla Consulta dei Quartieri considerazioni su eventuali criticità riscontrate e su possibili migliorie.

Art. 3 – L' Esperto che affianca la Giuria

1. Ferma restando la competenza esclusiva della Giuria quanto alle misurazioni funzionali all'accertamento del punteggio realizzato dal Giostratore, al fine di garantire la corretta interpretazione e applicazione delle disposizioni regolamentari relative all'accertamento del punteggio, la Giuria sarà affiancata da un Esperto, designato dalla Magistratura.
2. L'Esperto presenzierà alle operazioni di misurazione e fornirà, su richiesta del Presidente della Giuria, i chiarimenti del caso. Potrà inoltre intervenire, di propria iniziativa, al fine di correggere eventuali impostazioni che ritenesse non conformi alle disposizioni regolamentari e comunque al fine di agevolare le operazioni della Giuria stessa.
3. In ogni caso, il parere dell'Esperto non sarà vincolante.
4. Eventuali difformità dell'operato della Giuria rispetto al parere fornito, saranno poi segnalate dall'Esperto alla Magistratura, dalla quale la Giuria deriva i suoi poteri.

Art. 4 - Il Maestro di Campo

1. La più alta autorità in campo è il Maestro di Campo, che comanda gli armati, dispone i figuranti dei Quartieri e sovrintende con pieni poteri allo svolgimento di tutte le fasi della Giostra come disciplinate dagli artt. 1 e 34 del Regolamento della Giostra del Saracino.

2. Il Maestro di Campo è espressione di rettitudine e imparzialità, ed ha il compito di applicare le norme del presente Disciplinare tecnico e di assicurare il regolare svolgimento della Giostra.
3. È giudice unico di tutte le questioni tecniche inerenti lo svolgimento della Giostra, e le sue decisioni sono inappellabili.
4. La deliberazione relativa all'impossibilità di proseguire o portare comunque a compimento la Giostra, di cui all'art. 32 Regolamento della Giostra del Saracino, dovrà essere adottata dal Maestro di Campo sentiti il Veterinario della Giostra ed il Responsabile della Lizza eventualmente individuato e nominato a cura dei competenti uffici comunali.
5. Entro cinque giorni dallo svolgimento della Giostra, il Maestro di Campo dovrà relazionare alla Magistratura sul relativo svolgimento, segnalando i fatti eventualmente rilevanti sul piano disciplinare e quant'altro ritenuto rilevante. Dovrà inoltre relazionare sugli eventuali provvedimenti di espulsione adottati.
6. Nel rapporto da presentare alla Magistratura, il Maestro di Campo dovrà sinteticamente recepire anche le relazioni dei suoi Aiutanti, che dovranno comunque essere allegate.
7. Il Maestro di Campo e i suoi Aiutanti dovranno attenersi al massimo riserbo e astenersi dal comunicare a terzi in qualunque modo il contenuto delle rispettive relazioni.

Art. 5 - Gli Aiutanti del Maestro di Campo

1. Nello svolgimento delle sue funzioni, il Maestro di Campo si avvale della collaborazione dei sette aiutanti nominati dalla Magistratura. Tra questi, il Maestro di Campo sceglierà i tre Vice Maestro di Campo, tra i quali quello dotato di cavalcatura assumerà funzioni vicarie del Maestro di Campo in caso di sua assenza o impedimento. Agli altri quattro aiutanti verrà affidato il ruolo di coadiutori del Maestro di Campo.
2. I Vice Maestro di Campo collaborano direttamente col Maestro di Campo nello svolgimento delle sue funzioni sempre sotto la sua

supervisione e direzione, e lo rappresentano nella sua autorità. Potranno muoversi liberamente nell'ambito del corteggio e nella Piazza secondo le indicazioni da questi ricevute. Ai fini di eventuali espulsioni dalla Piazza, potranno segnalare con la massima tempestività al Maestro di Campo atti di violenza e insubordinazione commessi da componenti le rappresentative dei Quartieri o delle altre Associazioni.

3. I Coadiutori del Maestro di Campo collaborano col Maestro di Campo, sulla base delle indicazioni e disposizioni da lui ricevute, nel controllo del corretto svolgimento della manifestazione, con specifico riferimento alla condotta dei componenti la rappresentativa del Quartiere al quale ciascuno di loro viene assegnato. Svolgeranno inoltre eventuali specifici incarichi loro assegnati dal Maestro di Campo.
4. Nell'ambito della cerimonia dell'Estrazione delle Carriere, il Maestro di Campo comunicherà ai Capitani l'elenco dei quattro Coadiutori, in ordine alfabetico, e, ad estrazione avvenuta, l'abbinamento di ciascuno al singolo Quartiere avverrà sulla base dell'ordine delle carriere. Degli abbinamenti il Cancelliere dovrà dare atto a verbale nel Libro della Giostra.
5. Ciascuno degli Aiutanti dovrà relazionare il Maestro di Campo per iscritto sullo svolgimento della Giostra, con particolare riferimento ai fatti ritenuti suscettibili di valutazione in sede disciplinare direttamente rilevati nell'ambito dello svolgimento delle rispettive funzioni e attribuzioni. Quanto in particolare ai Vice Maestro di Campo, ciascuno dovrà inoltre relazionare sulle segnalazioni effettuate al Maestro di Campo durante la manifestazione, ancorché non ne siano conseguiti provvedimenti di espulsione.

Art. 6 – Il Capitano di Quartiere

1. Ogni Quartiere è rappresentato in campo da un Capitano, che ha il comando della propria rappresentanza in costume, ne cura la disciplina ed il comportamento.

2. È coadiuvato in questo compito dal Maestro d'Arme, il quale controlla che le rappresentanze mantengano il posto loro assegnato.
3. Il Capitano dà esecuzione agli ordini del Maestro di Campo, al quale risponde del proprio operato.
4. Solo il Capitano ha la facoltà di rivolgersi al Maestro di Campo, in forma corretta e nel rispetto dei rispettivi ruoli, per richiedere chiarimenti o esprimere riserve o osservazioni sulle sue decisioni.
5. È dovere del Capitano, coadiuvato dal Maestro d'Arme, collaborare con il Maestro di Campo ed i suoi Vice provvedendo di persona, se necessario, a reprimere con decisione le eventuali intemperanze dei figuranti del proprio Quartiere.
6. Prima dell'inizio della Giostra, il Capitano dovrà indicare al Maestro di Campo il luco di collegamento del Quartiere, che dovrà essere comunque distinguibile dagli altri luco grazie allo stemma del proprio Quartiere apposto in modo ben visibile sulla parte frontale del costume.

Art. 7 – Il Maestro d'Arme

1. Il Maestro d'Arme è collaboratore del Capitano del Quartiere ed ha il compito di assicurare che i figuranti mantengano in Piazza il posto loro assegnato. Dovrà inoltre collaborare con il Capitano ed il Maestro di Campo e Aiutanti per identificare nominativamente i figuranti indicati come possibili autori di comportamenti rilevanti sul piano disciplinare.
2. Nell'espletamento del proprio compito il Maestro d'Arme si avvale della collaborazione dell'Aiuto Regista e dei luco, tra i quali:
 - uno avrà la funzione di luco di collegamento tra il Capitano ed i propri figuranti, con la possibilità di lasciare lo schieramento del proprio quartiere per recarsi anche nelle zone riservate ai Giostratori;
 - un altro, denominato luco al Buratto, avrà la possibilità di accesso alla zona retrostante il Buratto, e potrà inoltre assistere alle operazioni di montaggio del Buratto, con funzione di rap-

presentanza del proprio Quartiere; la designazione del luco al Buratto dovrà essere comunicata dal Capitano o dal Maestro d'Arme alla Magistratura.

Art. 8 - Il Coordinatore di Regia

1. Il Coordinatore di Regia è responsabile dell'esecuzione fedele dei palinsesti riguardanti la Giostra e tutte le altre Cerimonie ufficiali collaterali. Coordina inoltre gli aiuti registi dei Quartieri e vigila sul comportamento dei quartieri e di tutte le altre rappresentative quanto all'attuazione dei rispettivi palinsesti.
2. Per l'espletamento delle sue funzioni nomina quattro coadiutori, uno nei quali con la carica di Aiuto Coordinatore.
3. Entro sette giorni dallo svolgimento della Giostra e di ogni cerimonia, il coordinatore di regia presenterà alla Magistratura una relazione su eventuali comportamenti irregolari o difformi dalle indicazioni contenute nei palinsesti.
4. Eventuali proposte di modifica ai palinsesti potranno essere presentate al competente ufficio comunale almeno trenta giorni prima della Giostra o della cerimonia alla quale si riferiscono.
5. Il Coordinatore di Regia, insieme ai suoi collaboratori, attua con tutte le rappresentative che prendono parte alla Giostra e alle altre cerimonie, tutti gli accorgimenti utili alla conoscenza, alla condisione e al rispetto dei Palinsesti.

Art. 9 - I Figuranti

1. Al figurante e ad ogni singolo partecipante in costume alla Giostra e alle manifestazioni collaterali è richiesto in ogni occasione un comportamento composto e adeguato alle circostanze.
2. In Piazza, ogni Quartiere avrà assegnata un'area destinata alle postazioni dei propri figuranti. A tal fine all'interno della Piazza verranno delimitate quattro aree, due a monte e due a valle della lizza, il perimetro di ciascuna delle quali verrà indicato, e così delimitato, con dei nastri sul lastricato. L'assegnazione delle aree ai Quar-

tieri avverrà secondo l'ordine di Estrazione, e quindi in rapporto all'ingresso da via Borgunto:

- al primo sarà assegnata la prima area sulla destra;
 - al secondo sarà assegnata la prima area sulla sinistra;
 - al terzo la seconda area sulla destra;
 - al quarto la seconda area sulla sinistra.
3. Il figurante non potrà abbandonare senza valido motivo il posto assegnato alla rappresentanza del rispettivo Quartiere o Gruppo di appartenenza.

Art. 10 – I Famigli Saraceni

1. Durante lo svolgimento della Giostra, Buratto è servito da due Famigli Saraceni che, sia in Giostra che durante le prove, devono provvedere a quanto necessario per il suo corretto funzionamento.
2. Dopo ciascuna carriera, con la massima sollecitudine possibile i Famigli Saraceni devono arrestare la rotazione di Buratto e togliere la targa dallo scudo, che dovrà essere subito consegnata alla Giuria con modalità tali da escludere la visibilità del punteggio conseguito, astenendosi da qualsiasi gesto che possa anticipare il punteggio marcato.

Art. 11 - Altre figure in campo

1. Sono alle dirette dipendenze del Maestro di Campo:
 - il Cancelliere, che sovrintende al sorteggio delle lance e verbalizza il verdetto della Giuria nel Libro della Giostra;
 - l'Araldo, che chiama in campo le rappresentanze, legge la disfida di Buratto, annuncia la successione delle carriere, comunica al popolo i punti conseguiti da ciascun giostratore, annuncia ogni altra disposizione adottata dal Maestro di

Campo e dalla Magistratura, e proclama il Quartiere vincitore della Giostra del Saracino;

- i Fanti del Comune e il loro Comandante, che devono eseguire le disposizioni del Maestro di Campo e mantenere l'ordine in campo. Ai Fanti, espressione dell'autorità del Maestro di Campo, è dovuto il massimo rispetto da parte di tutte le altre rappresentanze. La scelta dei Fanti da parte del loro Comandante è effettuata in modo da garantire imparzialità ed efficacia nell'assolvimento dei loro compiti e nell'esecuzione degli ordini ricevuti;
- i Musicisti della Giostra;
- gli Sbandieratori della Giostra;
- i Valletti del Comune, tra i quali quello incaricato di portare il trofeo sarà scelto dal Sindaco.

Svolgimento della Giostra

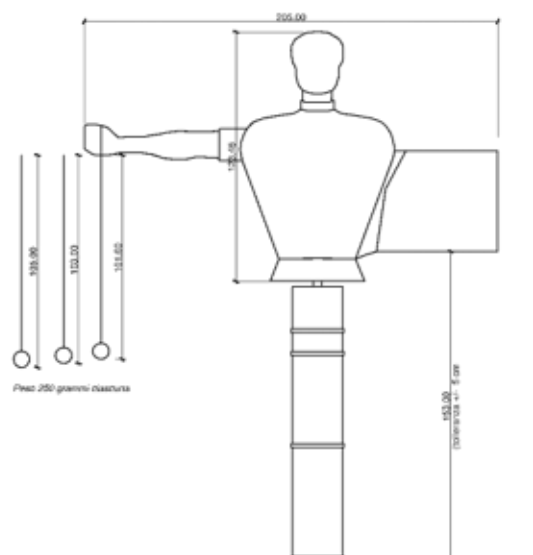
Art. 12 – La Lizza

1. La Piazza è attraversata diagonalmente da una lizza in terra battuta, che si estende dal civico n. 1 di via Borgunto fino al termine di via Vasari.
2. Agli effetti della validità delle carriere, la lizza è delimitata da nastri.
3. La porzione di lizza destinata alla corsa dei cavalieri è lunga m.46 e larga m. 4, e termina all'altezza del pozzetto predisposto per la collocazione del Buratto. La linea di partenza, ortogonale rispetto alla lizza, sarà tracciata con gesso bianco e si estenderà fino alla transennatura dei posti in piedi per il pubblico. L'ulteriore estensione sul lastricato sarà realizzata con le stesse modalità delle linee di demarcazione delle aree assegnate ai figuranti di ciascun Quartiere.

4. La conformità della Lizza rispetto a quanto previsto dall'apposito capitolato dovrà essere verificata dal tecnico del competente ufficio comunale nell'immediatezza dell'avvenuta realizzazione, nonché prima dell'inizio della Giostra.

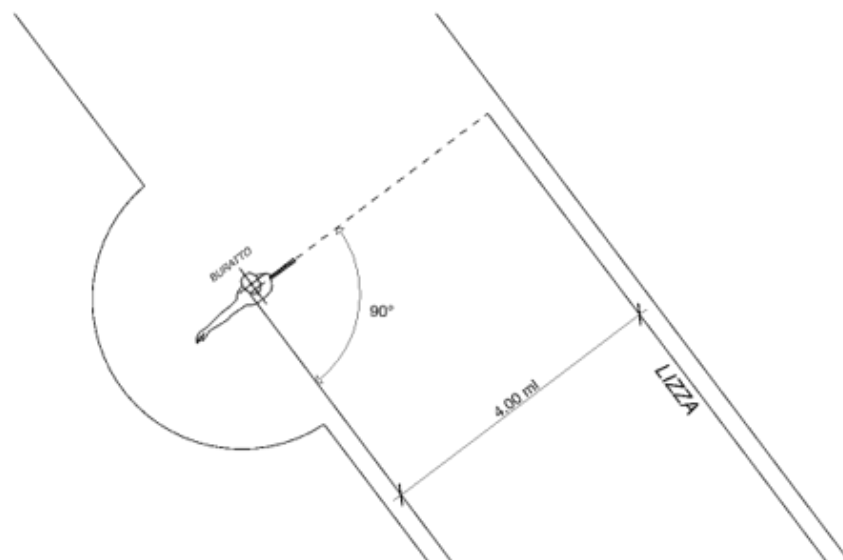
Art. 13 - Il Buratto

1. Il simulacro del Re delle Indie, denominato Saracino o Buratto, è un automa che corrisponde nella figura esteriore e nelle caratteristiche tecniche ad una secolare tradizione storica.
2. Buratto è munito di scudo ed è armato di mazzafrusto composto da tre palle di cuoio del peso di g. 250 ciascuna, cosparse da materiale che all'urto lascia un'impronta. Le palle sono sostenute da corde fissate al pugno di Buratto, collocate in modo che tra il punto in cui ciascuna corda esce dal pugno di Buratto ed il punto più basso della superficie della palla ci sia una distanza, rispettivamente, di cm. 101, cm. 103 e cm. 105. La base inferiore dello scudo dista dal piano della lizza cm. 153, con tolleranza di cm. 5. (fig. 1)



(Figura 1)

Buratto è installato in posizione verticale, e l'asse dello scudo deve essere perpendicolare alla Lizza. Il meccanismo interno del Buratto è regolato in modo tale che il colpo della lancia imprima all'automa una rotazione rapida e violenta. (fig. 2)



(Figura 2)

3. Durante lo svolgimento della Giostra, soltanto il Maestro di Campo, il suo Vice a cavallo ed i Famigli Saraceni possono toccare Buratto.
4. Sia nel corso delle prove che in Giostra, un secondo automa, delle stesse caratteristiche di Buratto, dovrà essere tenuto ad immediata disposizione per l'eventualità di malfunzionamento per qualsiasi causa di Buratto. La relativa sostituzione dovrà essere disposta dal Maestro di Campo.
5. Il Buratto di riserva dovrà essere provato previa sostituzione dell'originale nelle carriere, nella seconda giornata delle Prove Ufficiali. Ove ciò non dovesse essere possibile, nel giorno successivo.

Art. 14 - Custodia del Buratto

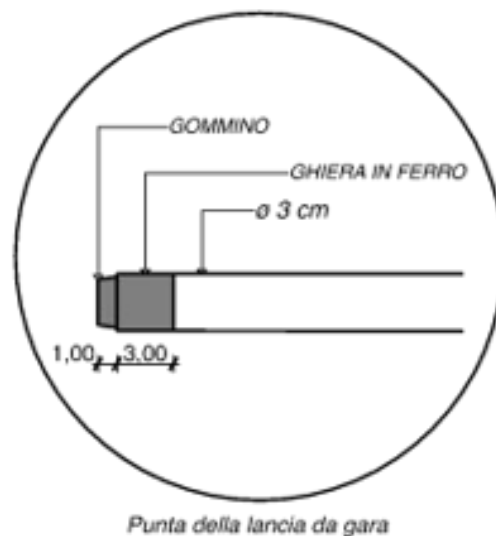
1. Dal primo posizionamento in Piazza e fino al termine della Giostra, Buratto è tenuto in custodia dalla Magistratura, che ne garantisce la conservazione e l'integrità. Eventuali interventi tecnici che si rendessero necessari, e che dovranno essere disposti dal Maestro di Campo, dovranno essere eseguiti alla presenza di almeno tre Magistrati e dei Capitani di Quartiere che ne facciano richiesta.

Art. 15 – Le Lance

1. Le lance destinate ai giostratori sono di legno Douglas, o tipo Douglas, della lunghezza di metri 3,55 (trevirgolinquinquante) e del peso di chilogrammi 4,2 (quattrovirgolinadue), con una tolleranza in più o in meno di grammi 200 (duecento), esattamente bilanciate all'inizio dell'elsa e munite di puntale di gomma perfettamente centrato sulla ghiera metallica che riveste la punta.
2. Eventuali scostamenti rispetto alle misure di cui sopra potranno essere autorizzati dal Maestro di Campo, sentiti i Capitani dei quartieri.
3. Le altre misure delle lance sono indicate nelle figure sotto riportate. (figure 3 e 4)



(Figura 3)



(Figura 4)

4. La scelta dei tavoloni grezzi di legno necessari per la realizzazione delle lance sarà effettuata da un esperto di legnami individuato dall'ufficio comunale competente, sentiti i Capitani dei Quartieri.
5. Le operazioni relative alla verifica della conformità delle lance a quanto sopra indicato saranno eseguite presso lo stabilimento di produzione alla presenza del Maestro di Campo, dei Capitani dei Quartieri o di un loro delegato.

Art. 16 - Numerazione e assegnazione delle lance

1. Le lance vengono ammesse in campo in numero di otto ufficiali più quattro di riserva, previo controllo collegiale di idoneità e di integrità da parte dei Capitani di Quartiere e del Primo Magistrato, eventualmente assistiti da esperti di fiducia. Il controllo è effettua-

to adottando le tecniche e le procedure che i Capitani ed il Primo Magistrato riterranno, di volta in volta, idonee allo scopo. A controllo avvenuto le lance saranno custodite in apposito locale, sotto la responsabilità della Magistratura.

2. Alla presenza del Primo Magistrato, del Maestro di Campo, dei Capitani di quartiere e del Cancelliere della Magistratura, le lance così ammesse in campo saranno poi numerate quelle ufficiali con numeri cardinali da 1 a 8, e le quattro di riserva con le lettere da A a D. La numerazione, della quale il Cancelliere darà atto a verbale, avverrà con le modalità che di volta in volta verranno stabilite dal Primo Magistrato.
3. Il giorno della Giostra, al suo ingresso in campo, il Cancelliere provvederà a rendere note alla Giuria le risultanze dell'abbinamento delle lance ufficiali alle carriere di cui al successivo art. 27, e le lance verranno quindi collocate nell'apposita rastrelliera secondo l'ordine ufficiale delle carriere. Ne consegue che il Quartiere che giostra per primo correrà con la prima e la quinta lancia.
4. In caso di carriere di spareggio saranno utilizzate le otto lance ufficiali di cui sopra, che verranno assegnate secondo l'originario ordine di estrazione. Ne consegue che la prima carriera di spareggio verrà corsa con la lancia estratta per prima, la seconda con la seconda, e così di seguito. Se le carriere di spareggio dovessero protrarsi fino a comportare l'utilizzazione di tutte le lance ufficiali disponibili, per le ulteriori carriere si procederà nuovamente seguendo di nuovo l'originario ordine di estrazione.

Art. 17 - Sostituzione delle lance

1. Nella eventualità che una o più lance estratte si rendano indisponibili per cause di forza maggiore, su conforme parere del Maestro di Campo si procederà alla assegnazione di una nuova lancia prelevandola dal lotto delle lance di riserva ammesse in campo, me-

dian­te il pro­ce­di­men­to di estra­zio­ne da parte del Capita­no del Quar­tiere inter­essa­to alla sostituzio­ne.

2. Nel caso in cui un Giostratore urti la lancia contro qualsivoglia ostacolo non si procederà a sostituzione e, in deroga a quanto previsto dall'art. 41 del presente Disciplinare, in caso di sua rottura non verrà assegnato il raddoppio dei punti realizzati.
3. Si procederà alla sostituzione solo qualora l'impatto della lancia la renda non più conforme al disposto di cui all'art. 15 del presente Disciplinare; in questo caso la lancia verrà sostituita con altra estratta a sorte, ferma restando in caso di rottura la deroga al raddoppio dei punti prevista dall'art. 41.
4. Ove il Maestro di Campo accerti che l'impatto della lancia è imputabile ad evidente disturbo da parte di soggetti esterni, la lancia verrà sostituita con altra estratta a sorte, senza alcuna deroga in caso di rottura al raddoppio dei punti previsto dall'art.41.
5. Le valutazioni di cui sopra sono di esclusiva pertinenza del Maestro di Campo.
6. In ogni caso di sostituzione di una lancia con una di quelle di riserva contrassegnate con le lettere A, B, C, D, la lancia sostituita non potrà essere più utilizzata, per nessun motivo. La lancia di riserva utilizzata in sostituzione non potrà essere ulteriormente utilizzata.
7. Esaurite le lance di riserva, verranno utilizzate le rimanenti lance, previo sorteggio.

Art. 18 – Consegna della lancia

1. La consegna della lancia al Giostratore da parte della Giuria, preceduta dalla inchiostatura del gommino a norma dell'art. 20, deve avvenire per il tramite del Vice Maestro di Campo a cavallo.
2. Nel caso in cui rilevi il manifestarsi di impedimenti esterni che riguardino o impediscano la regolare partenza del Giostratore, il

Maestro di Campo, di propria iniziativa o su richiesta del Capitano di Quartiere, può decidere di sospendere la carriera, portandosi a tal fine all'interno della lizza. Ove il Giostratore non abbia ancora superato la linea di partenza, può autorizzare il proprio Vice a cavallo a farsi temporaneamente riconsegnare la lancia, impartendo al Giostratore le disposizioni del caso.

Art. 19 – Targa

1. L'autonoma tiene sullo scudo una targa realizzata su supporto in cartone pressato a forma di poligono irregolare, le cui dimensioni sono riportate numericamente nella sottostante figura (figura 5), con tolleranza nei limiti di $+2/-2$ mm.

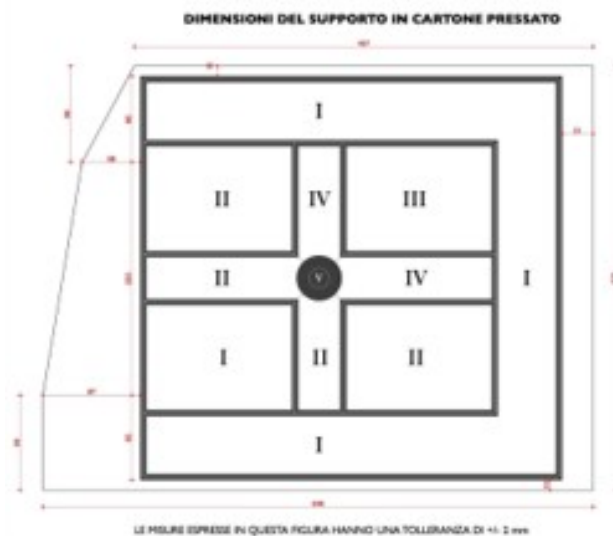


Figura 5

2. La targa è divisa in 10 settori, corrispondenti ad un punteggio da 1 a 5. La forma, le dimensioni e la suddivisione interna della targa sono indicate nella figura sotto riportata (figura 2), e sono le seguenti:

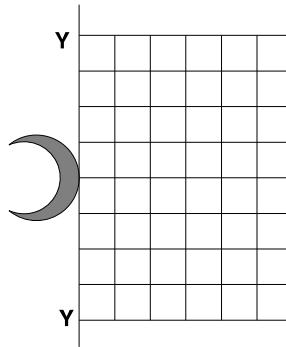
- larghezza della targa: mm. 420.0;

3. L'accertamento del punteggio realizzato viene eseguito previo utilizzo degli strumenti ufficiali in dotazione alla Giuria della Giostra:
 - n. 6 mascherine (22 mm., 23 mm., 24 mm., 25 mm., 26 mm. e 27 mm.) trasparenti ed in materiale indeformabile, con impresse a inchiostro indelebile le varie figure geometriche utili alla misurazione;
 - un goniometro del diametro di 24 mm.
- Potrà essere inoltre utilizzata, ove necessario o anche solo opportuno, una targa in plexiglass trasparente.
4. Tutti tali strumenti sono custoditi dalla Magistratura della Giostra.
 5. È esclusa la possibilità di utilizzo di eventuale altra strumentazione.

Art. 20 - Accertamento del punteggio

1. Al fine di consentire l'accertamento del punteggio realizzato, il gommino collocato sulla punta della lancia dovrà essere inchiostrato, a cura della Giuria, con tampone piatto e con inchiostro di colore preferibilmente verde, o comunque tale da escludere la possibilità di confusione con la grafica della targa. L'inchiostatura dovrà essere eseguita solo sulla superficie superiore del gommino e non anche su quella laterale.
2. Il procedimento per l'accertamento del punteggio realizzato è articolato secondo le seguenti scansioni:
 - a. La Giuria dovrà per prima cosa individuare l'asse orizzontale che dividerà in due parti uguali l'impronta inchiostrata lasciata dalla punta della lancia, con esclusione dell'alone di contorno. Utilizzando quella più adeguata tra le mascherine trasparenti a sua disposizione, dovrà quindi per prima cosa accostare l'asse verticale Y-Y al bordo esterno verso destra della marcatura (figura 7)

(Figura 7)



mantenendolo verticale con l'aiuto del reticolo posto sulla destra della mascherina, aiutato in ciò dalle linee di demarcazione del sottostante tabellone. Nel contempo, scorrendo verticalmente la mascherina farà in modo che le linee A e B della mascherina stessa combacino rispettivamente con il bordo superiore ed inferiore del cerchio o semicerchio inchiostroato (A' e B' della figura 8)

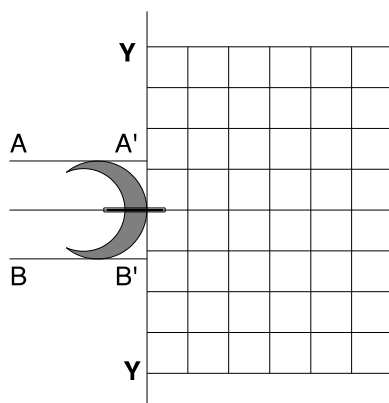


Figura 8 A'

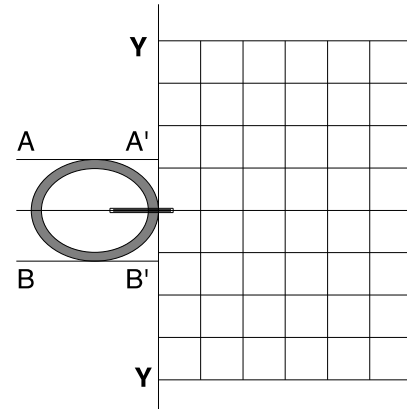


Figura 8 B'

- b. Attraverso la fessura posizionata al centro della mascherina la Giuria segnerà nel tabellone, con apposita matita indelebile a punta fine, un trattino orizzontale di 15 mm (W) a cavallo del bordo destro della marcatura (figura 9).

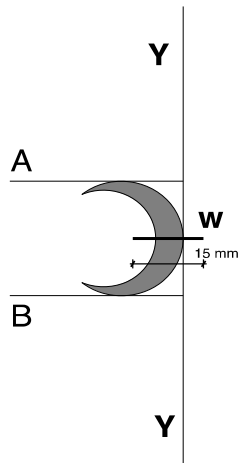


Figura 9

- c. Utilizzando quindi la mascherina-goniometro, la giuria riposizionerà l'asse Y-Y sul bordo esterno destro della marcatura facendo sovrapporre l'asse orizzontale X-X al trattino (W) riportato precedentemente sul tabellone.
3. Il centro del goniometro, intersezione degli assi X-X/C-D, determina il punteggio da leggere, attraverso la mascherina trasparente, sul sottostante tabellone (figura 10).

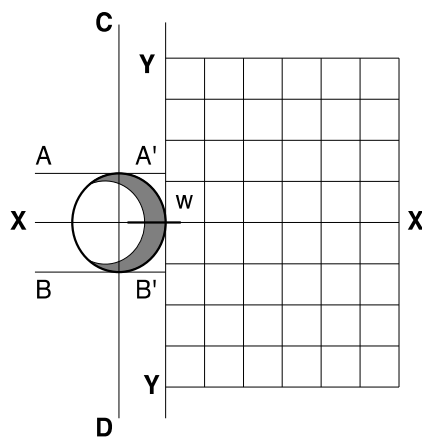


Figura 10

4. Qualora l'impronta impressa dal colpo della lancia sia divisa esattamente nel centro da una delle linee che delimitano i settori della targa a differente punteggio, verrà assegnato il punteggio inferiore.

5. Ove la misurazione da effettuare riguardi il centro del tabellone, la Giuria utilizzerà esclusivamente la mascherina da 24 mm. Verrà attribuito il punteggio di 5 (cinque) nei casi in cui la circonferenza individuata sia tangente o secante al cerchio inscritto (diametro cm. 2,00) all'interno del centro del tabellone. (figure 11 e 12)

V secante

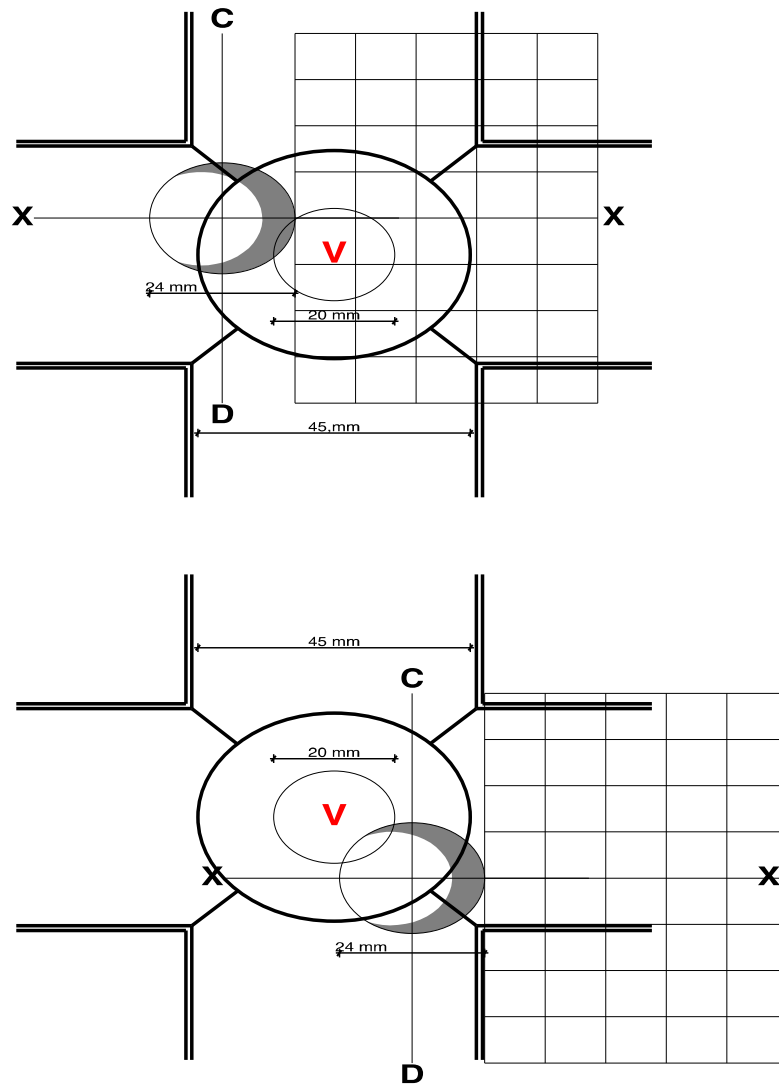


Figura 11

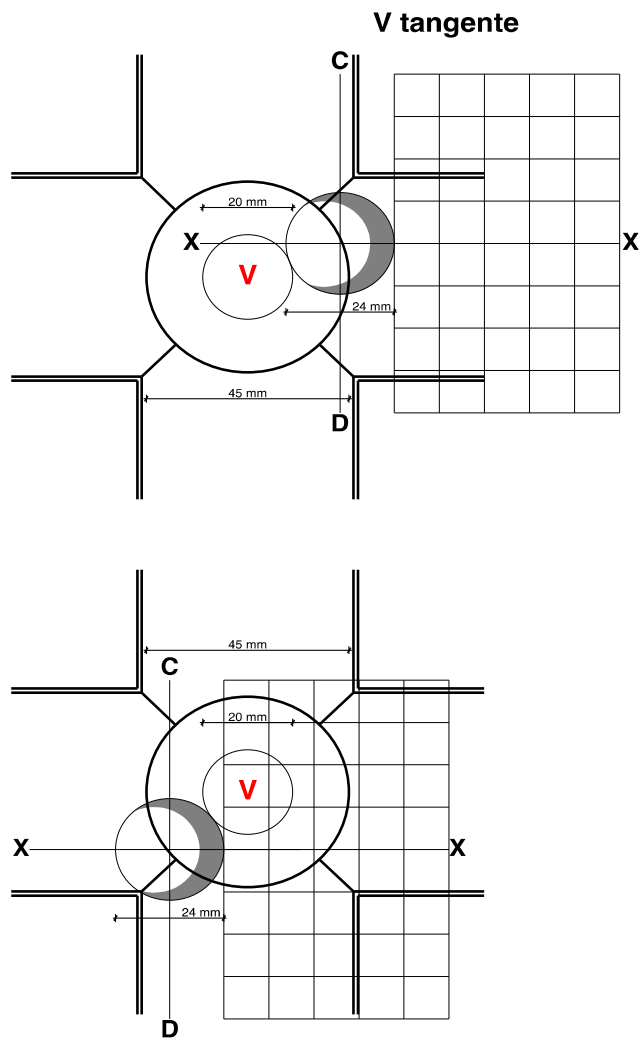


Figura 12

6. Una volta accertato il punteggio marcato, ove necessario la giuria provvederà ad applicare le disposizioni relative alle penalizzazioni o alle premialità previste dal presente Disciplinare.
7. Nel caso in cui concorrano più circostanze che comportano premialità o penalizzazioni, per la determinazione del punteggio finale conseguito si dovrà procedere come segue:
 - prima si applicherà la penalizzazione per la carriera lenta;
 - poi sul punteggio così decurtato si applicherà il raddoppio del punteggio;
 - successivamente verranno applicate le ulteriori eventuali penalizzazioni e premialità
8. Nel caso in cui ci sia variazione di punteggio in cui la sommatoria sia negativa, il punteggio è comunque pari a zero.

I Giostratori e i Cavalli

Art. 21 - Giostratori e cavalli

1. Ogni Quartiere partecipa alla Giostra del Saracino con due Giostratori, precedentemente accreditati con comunicazione scritta all'ufficio comunale competente, e due cavalli, che effettuano una carriera ciascuno, salvo il caso di spareggio.

Art. 22 - Sostituzione del Giostratore

1. Il Maestro di Campo, su richiesta del Capitano di Quartiere e su conforme giudizio del medico designato, o in caso di necessità del medico del servizio di emergenza immediatamente disponibile, autorizza la sostituzione dei Giostratori che accusino infortunio o malore con le rispettive riserve, già accreditate secondo il protocollo in vigore.
2. Tale decisione dovrà essere comunicata al Cancelliere che la annota sul Libro della Giostra.

3. La sostituzione si può effettuare anche durante la fase degli spareggi.
4. Nel caso di sostituzione del Giostratore, al Quartiere dovrà essere dato il tempo necessario per poter effettuare tutte le operazioni necessarie per la vestizione e preparazione del Giostratore di riserva e del Cavallo. I Giostratori di riserva devono indossare preventivamente calzamaglia e stivali.
5. Il Giostratore di riserva correrà la carriera col Cavallo del giostratore sostituito.
6. Le disposizioni del presente articolo si applicano anche qualora l'impedimento del Giostratore designato si verifichi nel periodo che va dalla conclusione della Prova Generale all'inizio della Giostra.

Art. 23 - Sostituzione del Cavallo

1. Il Maestro di Campo, su conforme giudizio del Veterinario incaricato dall'ufficio comunale competente, dispone la sostituzione dei cavalli che non risultino in grado di effettuare la carriera senza pregiudizio per la loro incolumità fisica.
2. La richiesta di sostituzione può essere avanzata dal rispettivo Capitano di Quartiere o dal medico veterinario.
3. Le sostituzioni si possono effettuare anche nella fase degli spareggi.
4. I cavalli di riserva dovranno essere tenuti a disposizione negli spazi a tal fine adeguatamente allestiti dall'Amministrazione Comunale nelle immediate vicinanze della Piazza ove, in caso di necessità, dovranno essere portati nel più breve tempo possibile.

Art. 24 - Bollatura dei Cavalli

1. I Cavalli destinati a correre la carriera vengono sottoposti a controllo veterinario e bollatura in conformità a quanto in proposito previsto nel Disciplinare veterinario e nel palinsesto ufficiale, alla presenza del Maestro di Campo e del Cancelliere.

Art. 25 - Ingresso in piazza dei Giostratori

1. I Giostratori devono effettuare a cavallo l'intero percorso del corteo storico.
2. L'ingresso in Piazza deve avvenire con i cavalli destinati a correre la carriera, regolarmente bollati, e con le selle integrali in dotazioni alla Giostra. L'uso degli speroni è facoltativo. Non è consentito l'uso dei paraocchi ovvero l'utilizzo di qualsiasi ausilio teso a interferire con gli organi di senso.
3. L'utilizzazione di strumenti di costrizione è regolata dal Disciplinare veterinario.

Art. 26 - Presentazione al Maestro di Campo

1. I Giostratori, prima dell'inizio della carriera, accompagnati dai rispettivi Capitani di Quartiere, sono tenuti a presentarsi al Maestro di Campo, palesando il loro nome, che viene annotato dal Cancelliere. Quando si reca al pozzo per l'effettuazione della carriera, il Giostratore può essere accompagnato da un solo figurante.

Delle carriere

Art. 27 - Ordine delle Carriere

1. L'ordine delle carriere viene stabilito mediante estrazione a sorte, effettuata nel corso di una solenne cerimonia da tenersi, di norma, il sabato della settimana antecedente la Giostra quanto all'edizione di giugno, e la domenica antecedente la Giostra quanto all'edizione di settembre.
2. Con ulteriore estrazione, il cui esito non sarà accessibile ad alcuno e sarà custodito dal Cancelliere della Magistratura, si provvederà inoltre all'abbinamento delle lance già numerate di cui al precedente art. 16 alle singole carriere, secondo l'ordine di svolgimento.

Art. 28 - Chiamata del Giostratore

1. Ricevuta l'autorizzazione dal Maestro di Campo, l'Araldo provvede a chiamare il Giostratore a correre la carriera seguendo l'ordine di estrazione. Ove, in assenza di rilevanti cause esterne, il Giostratore non si presenti dopo la seconda chiamata, il Maestro di Campo provvederà a disporre l'interdizione della carriera, che non potrà essere quindi successivamente corsa.
2. Per il riscaldamento dei cavalli in procinto di correre la carriera, i Giostratori possono fruire della parte finale della lizza, non oltre il limite in corrispondenza dell'angolo della balaustra di ferro antistante l'ingresso al Palazzo di Fraternita.
3. Sono ammessi a tale area i Giostratori, coi rispettivi cavalli, del Quartiere che sarà chiamato a correre la carriera, nonché del Quartiere che correrà la carriera successiva.

Art. 29 - Svolgimento della carriera

1. Le carriere hanno inizio dalla linea di demarcazione della lizza, tracciata all'altezza del pozzo di Piazza Grande, si corrono al galoppo veloce e si concludono con la presentazione alla Giuria e la riconsegna della lancia per il tramite del Cancelliere della Giostra.

2. Il Giostratore che ha ricevuto in consegna la lancia non può varcare la linea di demarcazione che delimita l'inizio del percorso valido per la carriera prima che il Maestro di Campo lo abbia autorizzato, impartendo l'ordine con lo scettro di comando. La carriera iniziata prima dell'ordine del Maestro di Campo è annullata, e non può essere ripetuta, a meno che la partenza sia stata originata, a giudizio del Maestro di Campo, da evidenti cause esterne.
3. La carriera si intende iniziata quando il cavallo abbia superato la linea di demarcazione con le quattro zampe, e deve svolgersi entro i limiti di demarcazione della lizza.
4. A carriera effettuata, il Maestro di Campo decide se è valida e porta sollecitamente a conoscenza della Giuria le proprie determinazioni.
5. Nel caso in cui la carriera venga corsa con luce artificiale, ove la luce venga a mancare prima che la lancia impatti sul Buratto la carriera si intenderà nulla e sarà quindi ripetuta. Se invece la luce venga a mancare dopo l'impatto con il Buratto, la carriera s'intenderà valida a tutti gli effetti.
6. Il Maestro di Campo, anche su segnalazione dei suoi Vice, nel caso si verificano fatti rilevanti ai fini dell'art. 17:
 - ove la carriera non sia stata ancora autorizzata o comunque intrapresa, ne disporrà la sospensione e comunicherà prontamente ai Capitani di Quartieri, alla Magistratura ed alla Giuria le proprie determinazioni, e la carriera sarà corsa dopo una nuova autorizzazione;
 - ove la carriera sia stata intrapresa e comunque non possa essere interrotta, comunicherà le proprie determinazioni ai Capitani e alla Magistratura e alla Giuria non appena terminata la carriera.
7. A carriera momentaneamente sospesa, e prima che venga nuovamente autorizzata, il Giostratore potrà essere autorizzato dal Maestro di Campo a risalire la lizza solo nel caso in cui si debba provvedere alla sostituzione della lancia per fatti causati da evidenti disturbi esterni.

Art. 30 - Fuoriuscita dalla lizza

1. Se durante la carriera il cavallo esce con le quattro zampe dai limiti laterali di demarcazione, oppure interrompe la corsa, il Maestro di Campo annulla la carriera, che non può essere ripetuta. Ove ciò sia da imputare a rilevanti cause esterne, la carriera sarà ripetuta.

Art. 31 – Carriera irregolare per rilevante causa esterna

1. In caso di carriera irregolare per rilevante causa esterna e qualora ciò possa avere influito negativamente sul risultato della carriera, prima della convalida di cui all'art. 29, il Capitano del Quartiere può richiedere al Maestro di Campo che la carriera venga ripetuta. Se il Maestro di Campo ritenga la sussistenza delle condizioni per la ripetizione della carriera, il Capitano gli comunicherà se intende procedere immediatamente alla ripetizione oppure intende riservarsi la scelta per la ripetizione all'esito della verifica del punteggio conseguito dal Giostratore.
2. In quest'ultimo caso, prima della consegna del plico all'Araldo per la lettura, il plico col punteggio assegnato dalla Giuria sarà consegnato al Maestro di Campo, che ne renderà partecipe il Capitano. Questi scioglierà quindi immediatamente la riserva, e il plico verrà quindi passato all'Araldo, che darà lettura del punteggio e dell'eventuale avvenuta opzione per la ripetizione della carriera.

3.

Art. 32 - Carriera lenta

1. La carriera dovrà essere effettuata in un tempo non superiore a quattro secondi e ottantacinque centesimi (4,85). Al disopra di tale limite, la carriera verrà penalizzata con la decurtazione di due punti dal punteggio conseguito.
2. La rilevazione del tempo di attuazione di ogni carriera sarà effettuata mediante rilevazione cronometrica elettronica tramite cellule fotoelettriche a cura del personale tecnico dell'Associazione Cronometristi Italiana o altra associazione riconosciuta dal CONI.

3. Alla rilevazione elettronica si affiancherà, sempre a cura del personale tecnico dell'Associazione Cronometristi Italiana o altra associazione riconosciuta dal CONI, anche la rilevazione cronometrica manuale, i cui risultati saranno utilizzati solo nel caso di mancato funzionamento del sistema di rilevazione elettronica.
4. La rilevazione del tempo di percorrenza di ogni carriera dovrà essere effettuata al centesimo di secondo.

33 - Rilevazione cronometrica dei tempi delle carriere

1. Le fotocellule di partenza e di arrivo ed i relativi sensori saranno posizionati tutti alla stessa altezza di cm. 90.0 dalla finitura della lizza, orizzontali e allineati ortogonalmente rispetto alla lizza.
2. Il sensore di partenza sarà posizionato sulla linea di partenza situata sulla lizza all'altezza del pozzo di piazza Grande, ed il sensore di arrivo sul palo di sostegno del Buratto.
3. L'apparato tecnico di registrazione dei risultati dei tempi delle carriere viene posizionato sul palco della Giuria. Un tecnico cronometrista, munito di lucco, sarà presente durante tutto lo svolgimento della Giostra.
4. L'Associazione incaricata delle operazioni di cronometraggio dovrà altresì garantire la presenza in piazza di altri due tecnici cronometristi, anch'essi muniti di apposito lucco, per tutto quanto necessario per la corretta rilevazione dei tempi delle carriere.
5. Alla fine della Giostra, il documento cartaceo riepilogativo dei tempi di ciascuna carriera corsa, con indicazione del Giostratore e del quartiere di appartenenza, sarà consegnato, in busta chiusa, all'Esperto che affianca la Giuria., il quale lo recapiterà al personale dell'Ufficio comunale preposto. I risultati delle carriere saranno successivamente resi pubblici in apposita riunione della Consulta dei Quartieri alla presenza del Primo Magistrato.

Art. 34 - Perdita dei paramenti

1. Se nel corso della carriera il Giostratore perde uno o più dei seguenti paramenti:

- la briglia;
- la guida;
- lo staffile;
- la staffa;

il punteggio è diminuito di un punto.

Art. 35 - Controllo del Giostratore

1. Subito dopo l'impatto con il Buratto, il Giostratore, senza scendere da cavallo e con la lancia ancora in pugno, deve portarsi con la massima sollecitudine presso il palco della Giuria, per il controllo dell'eventuale presenza di segni lasciati dal mazzafrusto sulla sua persona, ed ivi rimanere fino a che il primo giudice non lo autorizzi ad allontanarsi alzando a tal fine il braccio.
2. Al fine di assicurare la correttezza di tali operazioni, il Maestro di Campo ed i suoi Vice debbono assicurare che la zona circostante il palco della Giuria sia mantenuta libera da persone e cose.
3. Se prima di presentarsi alla Giuria il Giostratore scende da cavallo o cede anche momentaneamente la lancia ad altri, sarà applicata la penalizzazione di due punti sul punteggio conseguito.
4. Prima di tale verifica, il Giostratore ed il cavallo non possono essere toccati volontariamente da figuranti del proprio quartiere. La violazione di tale divieto comporterà la penalizzazione di un punto sul punteggio conseguito.
5. Ove il Giostratore tardi a presentarsi alla Giuria per motivi indipendenti dalla sua volontà, il Maestro di Campo o il suo Vice a cavallo potranno attivarsi, anche toccando il cavallo e/o i suoi paramenti, per agevolare il percorso verso il palco della Giuria. Se ciò nonostante il Giostratore non riesca a portarsi sotto il palco, il Maestro di Campo, valutata l'entità del ritardo inconciliabile col

regolare prosieguo della Giostra, gli ordinerà di scendere da cavallo e portarsi appiedato presso la Giuria. In questo caso, così come nel caso in cui il Giostratore si presenti comunque appiedato alla Giuria, sarà applicata la penalizzazione di 2 punti sul punteggio conseguito.

6. Ove il Giostratore rifiuti palesemente di presentarsi alla Giuria, o si presenti privo della lancia, sarà applicata la penalizzazione della perdita dell'intero punteggio conseguito.
7. Le penalizzazioni di cui al presente articolo non si applicano ove i fatti siano da riferire a rilevanti cause esterne.

Art. 36 - Perdita della lancia

1. Se il Giostratore, nello scontro con Buratto, perde la lancia, il punteggio conseguito è annullato, salvo i casi previsti al terzo comma dell'art. 38, c. 3, lett. b).
2. Si considera "perduta" la lancia caduta a terra e definitivamente sfuggita di mano al cavaliere.
3. Se la lancia, pur toccando terra, resta in possesso del Giostratore, il punteggio segnato è valido.

Art. 37 - Giostratore disarcionato

1. Il Giostratore che viene disarcionato in conseguenza dell'impatto con il Buratto o della percossa del flagello perde tutti i punti segnati.

Art. 38 - Giostratore percosso dal flagello

1. Il Giostratore che viene percosso dal flagello del Buratto senza essere disarcionato perde due dei punti segnati. La penalità è applicata al Giostratore dalla Giuria, dopo l'accertamento dei segni lasciati dal mazzafrusto, condotto con le modalità previste dal precedente art. 35.

2. Se il Giostratore, pur restandone colpito, priva Buratto del flagello, il punteggio conseguito è aumentato di:

- a. un punto se strappa una sola palla;
- b. due punti se strappa due palle;
- c. quattro punti se strappa tutte tre le palle.

3. Se il Giostratore, pur privando Buratto del flagello, perde o lascia cadere la lancia, il punteggio conseguito:

- a. è annullato se strappa una o due palle;
- b. resta invariato se strappa tutte tre le palle.

Art. 39 - Percosse al Buratto

1. Il Giostratore che invece della targa percuote direttamente, con la punta della lancia, il simulacro del Buratto, è escluso dalla prosecuzione della Giostra e viene sostituito dal Giostratore di riserva. L'accertamento è effettuato dal Maestro di Campo.

Art. 40 - Caduta del cavallo

1. Se il cavallo cade dopo l'impatto con Buratto, il punteggio conseguito è valido se il Giostratore resta saldo in sella conservando la lancia, ed il cavallo si rialza immediatamente, ultimando la carriera.

2. Il punteggio conseguito è invece annullato se il Giostratore resta saldo in sella, ma il cavallo, per qualsiasi ragione, non si rialza immediatamente.

Art. 41 - Rottura della lancia

1. Se il Giostratore, nell'impatto con lo scudo del Buratto, spezza la lancia nella parte compresa tra la fine dell'elsa e la punta, senza tuttavia restare completamente disarmato, il punteggio segnato viene raddoppiato.

2. La lancia si intende spezzata quando, a seguito dell'impatto, dalla lancia si distacca uno spezzone che comprenda la ghiera metallica che riveste la punta.

3. Non può in ogni caso essere considerata spezzata la lancia nel caso di distacco del solo gommino.

Art. 42 - Mancata rotazione di Buratto

1. Il Giostratore che, colpendo il bersaglio, non fa ruotare il Buratto, perde tutto il punteggio conseguito. Se il mancato funzionamento dell'automa dipende da un difetto meccanico, la carriera viene ripetuta. L'accertamento è effettuato dal Maestro di Campo o del suo Vice a cavallo.

Conclusione della Giostra

Art. 43 – Spareggi

1. Se al termine delle carriere previste dal precedente art. 19 due o più Quartieri hanno totalizzato un uguale punteggio, il Maestro di Campo autorizza un Giostratore per ogni Quartiere avente diritto allo spareggio ad effettuare una nuova carriera.
2. In caso di ulteriore parità di risultato si procede a nuovi spareggi.
3. Nelle carriere di spareggio i Giostratori del Quartiere si devono alternare, ciascuno con il cavallo col quale ha effettuato la prima carriera.
4. La designazione del Giostratore, col rispettivo Cavallo, che deve partecipare alla prima carriera di spareggio viene effettuata dal Capitano di Quartiere .

Art. 44 - Quartiere vincitore

1. Vince la Giostra del Saracino il Quartiere che ha totalizzato il maggior punteggio complessivo.
2. Al Quartiere vincitore viene assegnata in premio la Lancia d'oro, trofeo della Giostra, che verrà consegnata dal Sindaco della città

di Arezzo al Rettore al momento della proclamazione del Quartiere vincente da parte dell'Araldo.

Delle Prove Ufficiali e della Prova Generale

Art. 45 – Le Prove Ufficiali

1. Le Prove Ufficiali dei Giostratori si disputano nella Piazza Grande sotto la direzione del Maestro di Campo, e sono così strutturate:
 - le prime tre giornate si articolano in una sessione unica per ciascun Quartiere, della durata di 45 minuti ciascuna, che potrà essere ridotta nelle ipotesi di cui ai successivi artt. 49 e 50 non oltre il limite minimo di 25 minuti, al disotto del quale la sessione non potrà essere considerata valida;
 - la quarta giornata si articola nella “Simulazione di Gara”.
2. Alle Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere e alla Simulazione di Gara partecipano sia i giostratori titolari che gli aspiranti con le modalità indicate negli articoli che seguono.

Art. 46 - Requisiti dei giostratori

1. Possono prendere parte alle Prove Ufficiali solo i giostratori accreditati dai rispettivi Quartieri, previa comunicazione all'Ufficio Giostra del Saracino secondo quanto disposto dall'art. 21 del Disciplinare Tecnico.
2. L'accredito, che dovrà essere corredato di certificato di idoneità agonistica per gare equestri rilasciato dal dipartimento di medicina dello sport o equiparato e sottoscritto sia dal Rettore del Quartiere che dal giostratore, lo vincola con il Quartiere per il periodo indicato nell'accredito stesso. Non è ammessa né la disputa delle Prove Ufficiali, né

la disputa della Giostra con altro Quartiere. Ogni Quartiere può accreditare un numero di giostratori non superiore a dieci.

3. Per essere ammessi alle Prove Ufficiali, i giostratori devono avere un'età compresa tra i 16 e 65 anni.

Art. 47 - Giostra di giugno

1. Dalla domenica al martedì successivi la cerimonia di Estrazione delle Carriere vengono disputate le tre Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere, con inizio alle ore 20,10 e termine alle ore 23,30. Ogni Quartiere ha a disposizione 45 minuti, e l'ordine delle sessioni dei quartieri è quello dell'ordine di estrazione delle carriere. Tra una sessione e quella successiva è previsto un intertempo di 5 minuti.
2. La prima sessione sarà quindi così articolata:
 - dalle 20,10 alle 20,55 primo Quartiere estratto;
 - dalle 21,00 alle 21,45 secondo Quartiere estratto;
 - dalle 21.50,00 alle 22,35 terzo Quartiere estratto;
 - dalle 22,40 alle 23,25 quarto Quartiere estratto.
3. Il medesimo ordine sarà seguito anche per le due sessioni successive, procedendo a rotazione iniziando la seconda sessione col quartiere secondo estratto e la terza sessione col quartiere terzo estratto.
4. Al termine delle tre sessioni delle Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere, i Capitani dei Quartieri comunicano al Maestro di Campo i nominativi dei Giostratori designati a disputare la Giostra del Saracino.
5. Il mercoledì, con inizio alle ore 21.30, e alla presenza Maestro di Campo, di uno dei suoi Vice, della Giuria, della Magistratura, dei Cronometristi e dei Famigli Saraceni, avrà luogo la Simulazione di Gara, che sarà così articolata:
 - dalla Piazza del Comune le rappresentative dei quartieri scenderanno verso Piazza Grande facendovi ingresso da via Vasari, secondo l'ordine inverso rispetto a quello di estrazione delle carriere;

- la Simulazione di Gara si articolerà in due sessioni separate, la prima relativa agli Aspiranti e la seconda ai cavalieri indicati dai quartieri a correre la Giostra;
 - in ciascuna sessione, due Giostratori per ogni quartiere correranno l'uno dopo l'altro una carriera ciascuno, secondo l'ordine di estrazione delle carriere; non sono ammesse carriere di sparggio;
 - la lancia per la carriera verrà consegnata all'addetto designato dal Quartiere, che provvederà a portarla al Giostratore;
 - il punteggio conseguito da ciascun giostratore verrà valutato dalla Giuria in conformità alle regole che disciplinano la Giostra, e verrà reso pubblico senza la proclamazione da parte dell'Araldo;
 - al termine della manifestazione i tabelloni con i punteggi saranno consegnati dal personale Comunale ad un referente per ogni Quartiere che dovrà essere preventivamente comunicato.
6. Il giovedì, con inizio alle ore 21.30 verrà disputata la Prova Generale, disciplinata dalle disposizioni relative alla Giostra del Saracino, in quanto applicabili, e che verrà corsa dagli aspiranti. La consegna dei tabelloni con i punteggi conseguiti avverrà così come stabilito per la Simulazione di Gara.

Art. 48 - Giostra di settembre

1. Dal lunedì al mercoledì successivi alla cerimonia di Estrazione delle Carriere vengono disputate le tre Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere , con inizio alle ore 16,10 e termine alle ore 19,30. Ogni Quartiere ha a disposizione 45 minuti, e l'ordine delle sessioni dei quartieri è quello dell'ordine di estrazione delle carriere. Tra una sessione e quella successiva è previsto un intertempo di 5 minuti.
2. La prima sessione sarà quindi così articolata:
 - dalle 16,10 alle 16,55 Primo Quartiere estratto;
 - dalle 17,05 alle 17,45 Secondo Quartiere estratto;

- dalle 17.50 alle 18,35 Terzo Quartiere estratto;
- dalle 18,40 alle 19,25 Quarto Quartiere estratto.

3. Il medesimo ordine sarà seguito anche per le due sessioni successive, procedendo a rotazione iniziando la seconda sessione col quartiere secondo estratto e la terza sessione col quartiere terzo estratto.

4. Al termine delle tre sessioni delle Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere, i Capitani dei Quartieri comunicano al Maestro di Campo i nominativi dei Giostratori designati a disputare la Giostra del Saracino.

5. Il giovedì avrà luogo la sessione di prove denominata “Simulazione di Gara”, con inizio alle ore 17.00, con le modalità indicate nel precedente art. 47, c. 5.

6. Il venerdì, con inizio alle ore 21.30 verrà disputata la Prova Generale disciplinata dalle disposizioni relative alla Giostra del Saracino, in quanto applicabili, e che verrà corsa dagli aspiranti. La consegna dei tabelloni con i punteggi conseguiti avverrà così come stabilito per la Simulazione di Gara.

Art. 49 - Sospensione e annullamento della giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere

1. Nel caso in cui per impraticabilità della lizza o per qualsiasi altra ragione non sia possibile dare inizio alla giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere all’orario previsto, il Maestro di Campo può disporre:
 - la sospensione per un tempo che provvederà a indicare, dopodiché, verificato l’eventuale superamento della situazione che aveva dato causa alla sospensione, darà inizio alla Prova Ufficiale a sessione unica per ciascun Quartiere;
 - l’annullamento definitivo da subito, oppure dopo le sospensioni eventualmente disposte, ove non appaia probabile che la situazione possa consentire l’inizio della giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere in tempo utile per consentire a tutti i quartieri di fruire di una valida sessione di prove.

2. In caso di sospensione, anche reiterata, il tempo disposizione di ciascun quartiere dovrà essere proporzionalmente ridotto fino al limite minimo della sessione di prove di 25 minuti, aldisotto del quale la stessa non può essere ritenuta valida.
3. Ove contenuto nel limite di 15 minuti, il ritardo per qualsiasi motivo dell'inizio della giornata di prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere potrà essere recuperato col prolungamento del termine finale non oltre il limite massimo delle ore 23.45 quanto alla Giostra di giugno e le ore 19.45 quanto alla Giostra di settembre, che non potrà essere superato in nessun caso.

Art. 50 – Interruzione della giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere

1. Ove a causa della sopravvenuta impraticabilità della lizza o per qualsiasi altro motivo la giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere regolarmente iniziata debba essere interrotta, il Maestro di Campo può disporre:
 - la interruzione per un tempo che provvederà a indicare, dopodiché, verificato l'eventuale superamento della situazione che aveva dato causa alla interruzione, ne disporrà la ripresa semprechè le restanti sessioni di prova possano svolgersi in modo valido entro il termine massimo delle ore 23.45 quanto alle giornate di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere di giugno, e delle ore 19.45 quanto alle giornate di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere di settembre;
 - la chiusura da subito, oppure dopo le sospensioni eventualmente disposte, ove non appaia probabile che la situazione possa consentire lo svolgimento delle restanti sessioni di prove a sessione unica per ciascun Quartiere in modo valido entro il termine massimo delle ore 23.45 quanto alla Giostra di giugno e delle ore 19.45 quanto alla Giostra di settembre. La sessione di prove interrotta sarà ritenuta valida se abbia avuto una durata minima di 25 minuti.

Art. 51 – Ripresa della Prova Ufficiale a sessione unica per ciascun Quartiere interrotta

1. Nel caso di interruzione temporanea della Prova Ufficiale a sessione unica per ciascun Quartiere il Maestro di Campo, se ne dispone la ripresa, riduce proporzionalmente il tempo ad ogni Quartiere che le deve ancora disputare, compreso l'eventuale Quartiere che le stava effettuando, tenuto conto che le stesse dovranno concludersi entro le ore 23.45 quanto all'edizione di giugno, ed entro le ore 19.45 quanto all'edizione di settembre.
2. Tutte le decisioni relative alle fattispecie di cui al presente articolo, e ai precedenti articoli 48, 49 e 50, vengono adottate dal Maestro di Campo, sentito il Responsabile di Piazza e, se del caso, il Veterinario della Giostra.

Art. 52 – Giornata di prove suppletiva

1. Se non vengono disputate da ogni Quartiere almeno due sessioni complete di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere delle tre previste, il Maestro di Campo indice per la giornata di giovedì quanto all'edizione di giugno e di venerdì quanto all'edizione di settembre, in entrambi i casi dalle ore 16.00 alle 17.55, una giornata di Prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere suppletiva, che si svolge secondo l'ordine di estrazione delle carriere. Alle prove suppletive partecipano in ogni caso tutti Quartieri, coi Giostratori designati per correre la Giostra. Ogni Quartiere ha a propria disposizione il tempo di 25 minuti, e tra ogni sessione e quella successiva è previsto un intertempo di 5 minuti.

Art. 53 – Sostituzione del Giostratore

1. I Giostratori designati a disputare la Giostra potranno essere sostituiti solo nei soli casi previsti dall'art. 22, comma 1.
2. Dopo la comunicazione di cui agli artt. 47, c. 4, e 48, c. 4, ai Giostratori designati a disputare la Giostra è inibita la partecipazione alla Prova Generale se non solo come riserva. Gli Aspiranti che abbiano

disputato la prova generale potranno partecipare alla Giostra solo come riserva.

Art. 54. Divieto di sponsorizzazione

1. Sul Giostratore e sul Cavallo non è ammessa, durante l'effettuazione delle Prove Ufficiali, alcuna forma di sponsorizzazione.

Art. 55. Il Responsabile di Piazza

1. Per tramite dell'Ufficio Giostra del Saracino, l'Amministrazione Comunale designerà per ogni giornata un Responsabile di Piazza, che sovrintenderà lo svolgimento delle Prove Ufficiali sotto l'aspetto organizzativo al fine di permetterne il regolare svolgimento.

Art. 56. Presenze di campo

1. Durante le tre sessioni di prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere, sono autorizzati ad accedere alla lizza e all'area transennata solo le persone in possesso del lasciapassare rilasciato dall'Ufficio Giostra del Saracino.
2. Per quanto riguarda i Quartieri:
 - per i tre turni di prove Ufficiali a sessione unica per ciascun Quartiere sono autorizzati un massimo di n.15 persone oltre Rettore e Veterinario;
 - in occasione della Simulazione di Gara e della Prova Generale sono autorizzati ad accedere alla lizza e all'area transennata: Rettore, Capitano, Veterinario, n. 1 palafreniere per ogni Giostratore, n. 6 addetti ai cavalli, n.2 giostratori che disputano una delle due simulazioni i cui nomi dovranno essere comunicati all'Ufficio Giostra del Saracino per il rilascio del lasciapassare.

Per la Prova Generale verrà predisposto un apposito pass di servizio sulla base dell'elenco dei figuranti fornito all'Ufficio Giostra del Saracino.

Art. 57. Edizioni straordinari

1 Previo parere della Consulta dei Quartieri, la Giunta Comunale può disporre un diverso svolgimento delle prove in caso di edizioni straordinarie.

Provvedimenti cautelari

Art. 58 – Espulsioni

1. Ove il Maestro di Campo, anche su segnalazione dei propri Vice, ritenga che il comportamento particolarmente scorretto e gravemente minaccioso e violento di taluno dei componenti le rappresentanze in Piazza o delle altre Associazioni ne renda necessario l'immediato allontanamento dalla Piazza stessa, ne disporrà l'espulsione dalla Giostra, che provvederà a comunicare di persona e verbalmente al Capitano del Quartiere, ordinandogli quindi di farsi parte diligente affinché l'espulso lasci immediatamente la Piazza e raggiunga sollecitamente la zona del loggiato.
2. Nel caso in cui il Capitano del Quartiere non ottemperi all'ordine, il Maestro di Campo ne disporrà l'espulsione, che dovrà essere eseguita tramite la Polizia Municipale, insieme a quella della persona, o delle persone, nei cui confronti l'espulsione era rimasta ineseguita.
3. Se vi sia la necessità di identificare compiutamente il figurante da espellere, il Maestro di Campo, anche tramite i propri Vice, potrà richiedere al Maestro d'Arme le informazioni del caso; ove questi si dimostri reticente o evasivo o comunque non collaborativo, il Maestro di Campo potrà disporre l'espulsione, che sarà eseguita anche in questo caso tramite la Polizia Municipale.
4. Qualora il Maestro di Campo ritenga di dover espellere il Capitano o il Rettore del Quartiere, ne darà diretta comunicazione agli interessati, invitandoli ad allontanarsi dalla piazza e a raggiungere la zona del loggiato. Nel caso in cui l'esecuzione dell'espulsione si presenti difficoltosa per la mancanza della necessaria collaborazione da parte dell'interessato, il Maestro di Campo potrà avvalersi dell'ausilio della Polizia Municipale.

5. In caso di espulsione del Capitano del Quartiere, il Rettore dovrà comunicare al Maestro di Campo e alla Magistratura il figurante che ne assumerà le funzioni in via vicaria, e si procederà quindi a norma di quanto disposto nell'art. 33 del Regolamento della Giostra del Saracino. In caso di espulsione del Giostratore o del Rettore, subentreranno loro in via automatica rispettivamente il sostituto e il Rettore Vicario.
6. Gli espulsi non potranno tornare in Piazza, e dovranno rimanere sotto il Loggiato fino alla fine della Giostra.
7. Tutti i provvedimenti di espulsione disposti ed eseguiti dovranno essere subito comunicati alla Magistratura dal Maestro di Campo o da uno dei suoi Vice.
8. Il Maestro di Campo potrà inoltre disporre l'allontanamento dalla Piazza, a cura della Polizia Municipale, di chiunque ivi si trovi senza averne titolo.

Art. 59 - Esclusione cautelare dalla manifestazione

1. Nell'ipotesi che a causa della sospensione definitiva disposta dal Maestro di Campo a norma dell'art. 32 del Regolamento della Giostra del Saracino o che comunque per qualsiasi altro motivo la Giostra debba essere differita, e che la ristrettezza dei tempi non consenta di procedere in tempo utile alla definizione degli eventuali procedimenti disciplinari, a tutela del corretto svolgimento della nuova manifestazione il Maestro di Campo potrà comunque segnalare per iscritto con la massima tempestività alla Magistratura eventuali fatti o episodi di particolare gravità tali da consigliare l'esclusione da essa in via cautelare di taluno dei componenti la rappresentativa dei Quartieri o delle altre Associazioni.
2. Il Primo Magistrato, ricevuta la segnalazione, provvederà ove possibile a convocare la Magistratura in via d'urgenza.
3. Ove, sulla base degli atti ricevuti e sentito in ipotesi il Maestro di Campo, la Magistratura ritenga che a carico di una o più persona siano ravvisabili gravi elementi di responsabilità per i fatti segna-

lati, e che tali fatti, considerati anche gli eventuali precedenti disciplinari, facciano ragionevolmente presumere la rilevante probabilità di reiterazioni di altri comportamenti di analoga natura, in accoglimento della richiesta ne disporrà l'esclusione in via cautelativa dalla nuova Giostra.

4. Se la estrema ristrettezza dei tempi non consente la convocazione della Magistratura, agli incumbenti di cui sopra provvederà personalmente il Primo Magistrato.
5. Il provvedimento di esclusione dalla nuova Giostra sarà quindi comunicato con la massima tempestività ai Capitani dei Quartieri interessati.
6. Il procedimento per l'applicazione dell'esclusione cautelare dalla nuova Giostra non interferisce in alcun modo col normale procedimento disciplinare, che seguirà ordinariamente il proprio corso.

Art. 60 – Provvedimenti cautelari per fatti relativi alle Prove Ufficiali e alla Prova Generale

1. Le disposizioni di cui ai precedenti articoli 58 e 59 si applicano anche qualora i fatti riguardino le Prove Ufficiali e la Prova Generale, e ove ritenuto necessario l'esclusione cautelativa potrà avere ad oggetto non solo le ulteriori giornate di Prove Ufficiali e la Prova Generale, ma anche la Giostra.

Norma di chiusura

Art. 61 – Norma di chiusura

1. Ove necessario in rapporto a particolari eventualità non contemplate nell'ambito del presente Disciplinary che avessero a presentarsi nello svolgimento della manifestazione, e che dovessero richiedere una decisione immediata, il Maestro di Campo potrà fare ricorso all'applicazione per analogia di disposizioni regolamentari che riguardano casi simili o comunque della medesima natura.

Ove ciò non fosse possibile e previe le consultazioni che ritenga eventualmente opportune, il Maestro di Campo deciderà secondo il proprio equo apprezzamento.

Testo approvato con delibera di G.C. n. del

