

Il Regolamento della Giostra del Saracino di Sarteano

Art. 1

I Cavalieri-Giostratori, di seguito chiamati più semplicemente Giostratori, devono essere residenti dalla nascita o almeno da 18 mesi nel Comune di Sarteano, e maggiorenni alla data del 31 gennaio dell'anno in corso, data entro la quale ogni Contrada deve comunicare la lista dei suoi Giostratori.

Art. 2

Il Giostratore è chiamato a giostrare secondo l'ordine stabilito dal sorteggio effettuato nella Tratta dei Bossoli, ed è appellato con il nome della Contrada di appartenenza. In questo evento si presenterà il Giostratore ufficiale che disputerà la Giostra che deve essere compreso nella lista presentata di cui all'art 1 del presente Regolamento.

Art. 3

Il Giostratore è armato di lancia fornita dall'Associazione e dovrà giostrare impugnandola esclusivamente con la mano destra, al di sotto del para colpo posto sulla stessa. Cavalcherà obbligatoriamente con la sella attinente al periodo storico e indosserà: casco protettivo e vestiario attinente al periodo storico (protezione pantaloni e calzata).

Art. 4

La Giuria è composta da 4 (Quattro) persone reperite e designate a norma dello Statuto dell'Associazione; tre Giurati trovano posto sul castelletto dietro ai Capitani e sono chiamati a dichiarare la validità del punto ed un quarto Giurato trova posto all'inizio del campo di gara e con bandierina bianca sancisce il "campo libero" come previsto dall'art.6 primo comma.

Art. 5

Alla linea dei 30 metri il cavallo deve essere già al galoppo allungato. Per la validità della stoccata saranno valutati la velocità del cavallo ed il suo galoppo; quest'ultimo dovrà essere mantenuto costante e senza rallentamenti dai 30 metri prima del Saracino fino a 10 metri dopo il Saracino stesso.

Art. 6

L'Araldo chiama il Giostratore con la formula "sia parata la Contrada di..." non appena il campo di gara è libero. Per "campo libero" si intende il momento in cui il Giostratore, che ha precedentemente disputato la corsa, entra dentro il suo box e il quarto giurato ne dà convalida. Il Giostratore dopo la chiamata effettuata dall'Araldo parte al galoppo, ha un tempo massimo di 2,30 minuti (due minuti e trenta secondi) per effettuare la carriera. Il tempo inizia a decorrere dal momento in cui l'Araldo chiama il Giostratore con la formula "Contrada di..... alla stoccata" e termina al momento della deposizione dell'anello ai piedi del Saracino. Il punto non sarà considerato valido se il Giostratore deposita l'anello ai piedi del Saracino oltre il tempo previsto di 2,30 minuti, e se infilato l'anello non l'avrà fatto cadere e l'avrà depositato sul tufo ai piedi del Saracino entro una superficie la cui distanza non deve superare quella dell'asticella (metri 1,5). La distanza sarà misurata dal supporto del Saracino in ogni senso del campo di gara. Il tutto dovrà avvenire con il Giostratore in sella, che impugna ancora la lancia con la mano destra al di sotto del para colpo rispetto alla

punta della stessa, anche se il cavallo è in movimento, basta che non abbia superato completamente la linea dei 30 metri. La stoccata non è valida se il Giostratore oltrepassa la linea dei 30 metri prima che l'Araldo abbia terminato di pronunciare la chiamata "...alla stoccata".

Art. 7

Il Giostratore che durante la corsa, varcata la linea dei 30 metri cadrà da cavallo, oppure perderà la lancia, non si vedrà convalidare il punto eventualmente realizzato. Nell'ipotesi in cui, per qualunque motivo, l'asta si rompe prima dell'atto di infilare l'anello il punto non viene considerato valido. Nell'ipotesi in cui la lancia dovesse per qualunque motivo rompersi nell'atto di infilare l'anello, il punto verrà considerato valido. Il punto sarà considerato valido anche se la lancia dovesse rompersi dopo aver infilato l'anello, perché l'anello stesso venga depositato ai piedi del Saracino (cfr. art. 6) supportato dall'eventuale parte di asta rimasta nella mano del Giostratore. In caso di perdita della lancia prima della linea dei trenta metri può essere recuperata e tentata comunque la carriera, senza che venga riavviato il tempo. In caso di rottura della lanci aprima della linea dei trenta metri il Giostratore ha diritto alla sostituzione della medesima e ad effettuare la carriera senza riavviare il tempo. La lancia di scorta è in custodia al Giurato preposta per la partenza.

Art. 8

È dichiarato vincitore il Giostratore che al termine delle 5 (Cinque) carriere ha realizzato il maggior numero di punti validi. A parità di anelli convalidati, la Giostra prosegue con lo spareggio come previsto al precedente art. 5. Al vincitore è immediatamente consegnato il Palio che resta di proprietà della Contrada vincente. In occasione della "Provaccia", che si svolge il giorno precedente la Giostra, in caso di parità è rimessa alla discrezione dei Capitani l'effettuazione o meno degli spareggi. A Giostra iniziata e completata la Terza Carriera, l'Araldo dichiarerà la sua validità declamando "E' GIOSTRA". Dopo la declamazione, la Giostra stessa viene immediatamente interrotta alla vittoria matematica di uno dei Giostratori.

Art. 9

I Giostratori che hanno effettuato la "Provaccia" possono essere sostituiti esclusivamente prima della Giostra previa certificazione medica. Al Giostratore subentrante saranno consentite due stoccate di prova di cui una senza asta e una con asta e anello e potrà decidere se sostituire il cavallo o meno, nel rispetto di quanto previsto all'art. 11.

Art. 10

All'interno del campo di gara è consentita la sola presenza dei Giostratori, dei Palafrenieri, in numero tre per ogni Contrada, del famiglio del Saracino e dei componenti del Servizio d'Ordine di cui uno per Contrada prenderà posizione al termine del Campo di Gara, al fine di poter intervenire in ausilio del Giostratore esclusivamente in caso di oggettiva necessità o di cavallo scosso.

Art. 11

È istituita apposita Commissione composta da: almeno tre Veterinari nominati dall'Associazione e dal Presidente stesso dell'Associazione, la quale provvederà il giorno della Provaccia, alle ore 16:00, sul campo di gara, alla visita di idoneità dei cavalli presentati dalle Contrade. Ogni Contrada presenterà non più di tre cavalli. Tra i cavalli

dichiarati idonei dalla Commissione, ogni Capitano della Contrada comunicherà al Presidente dell'Associazione il cavallo designato per correre la Provaccia e la Giostra. Durante l'intera manifestazione sarà presente un Veterinario di servizio con funzione di garanzia per l'incolumità dei cavalli qualora ci sia la necessità di giudizio sugli stessi. Il cambio di cavallo, perché compreso tra quelli dichiarati idonei, può essere effettuato solo in caso di impedimento fisico e dietro presentazione del certificato medico convalidato dal Veterinario di servizio. I cavalli che partecipano a qualsiasi titolo alla manifestazione devono essere in regola con la normativa sanitaria-veterinaria nazionale vigente. In caso di sostituzione del cavallo il Giostratore ha diritto ad una carriera di prova con asta senza nello.

Art. 12

Qualsiasi ricorso dei Capitani deve essere immediato e deve fare riferimento agli articoli del presente regolamento.

Art. 13

Le sentenze della Giuria, annunciate dall'Araldo, sono insindacabili e definitive. L'Araldo altresì annuncerà i motivi di annullamento di una stoccata.

Art. 14

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento il giudizio della Giuria è insindacabile.

Art. 15

In presenza di avversità atmosferiche o di eventi che impediscano l'inizio della Giostra anche dopo eventuale sospensione della gara stabilita nel massimo di un'ora, questa avrà luogo il giorno successivo. Iniziativa la Giostra ed accertata l'impossibilità di completare la Terza Carriera, la Giostra sarà considerata come non iniziata. La sua celebrazione avrà luogo l'indomani mattina 16 Agosto a partire dalle ore 9:30 con le stesse modalità della gara previste per il 15 Agosto. Qualora il 16 Agosto persistessero le motivazioni che hanno determinato il rinvio della Giostra e se questa non potesse essere oggettivamente corsa, se ne decreterà la definitiva sospensione. Nel qual caso il Palio e quanto altro oggetto di premi, non verrà assegnato e rimarrà a memoria futura presso la Sede dell'Associazione. A Giostra iniziata e completata la Terza Carriera, l'Araldo dichiarerà declamando "E'GIOSTRA" la sua validità. Qualora oggettivamente non sia procedere oltre, sarà dichiarata vincitrice la Contrada il cui Giostratore, a parità di stoccate con gli altri Giostratori, avrà riportato il maggior numero di anelli. In caso di parità di anelli verranno sommati gli anelli presi nella Provaccia, compreso anche eventuali anelli di spareggio, e se ancora persistesse parità si procederà all'assegnazione del Palio alla Contrada che in ordine di Tratta risulterà precedente nel sorteggio.

Art. 16

Sono qui di seguito elencate alcune misure ufficiali inerenti le attrezzature per l'effettuazione della Giostra, desunte dall'usanza consolidata nel tempo e dalla pratica, e viene spiegato il significato delle parole più ricorrenti nel presente Regolamento.

Anello: costruito in ferro, ha la forma geometrica di una corona circolare con una rastrematura appuntita sulla sommità e con una base di supporto regolamentare. Diametro interno cm. 6,00=, diametro esterno cm. 8,50= Spessore della lamiera cm. 0,2=. Il

basamento dell'anello ha le dimensioni di cm. 8,6=X cm. 2,5= ed uno spessore di cm. 0,5=. L'anello è collocato sulla sommità dello scudo del Saracino all'altezza di cm. 201,5= misurati perpendicolarmente dal centro dell'anello stesso al piano terra.

Lancia: costruita preferibilmente in legno è lunga cm. 280=. Alla base ha un diametro di cm. 3,5= che va gradualmente e regolarmente decrescendo fino alla punta che ha un diametro di cm 1,8=. È prevista la collocazione in punta di uno speciale "Cappellotto" in plastica o in metallo che serve ad assorbire l'energia cinetica dell'impatto allo scopo di limitare il più possibile la rottura della lancia stessa. A circa metà asta è posto un para colpo.

Campo di gara: Corsia interrata larga circa metri 6,00= e lunga circa metri 250,00= su cui si disputa la gara. La lunghezza complessiva che interessa la corsa vera e propria è di metri 40,00= e più precisamente metri 30,00= prima del Saracino e metri 10,00= dopo il Saracino, opportunamente delimitati da strisce bianche ben visibili. Inoltre metri 10,00= prima della linea suddetta dei 30,00= metri si trova altra linea dalla quale il Giostratore deve partire per consentire al cavallo di essere già al galoppo affinché la stoccata risulti conforme a quanto disposto all'art. 5.

Saracino: Statua lignea girevole raffigurante un Moro levantino armato di scudo e di mazzafrusto guarnito con 5 palle con i colori delle 5 Contrade. Sulla sommità dello scudo è posto l'anello che i Giostratori, passando al galoppo, cercano di "strappare" (infilare l'anello) con le loro stoccate. È posizionata dopo 30,00= metri dalla linea di partenza con supporto inserito in apposito contenitore metallico capace di mantenere fissa nel tempo la posizione decisa.

Stoccata: Colpo di lancia sferrato all'anello dal singolo Giostratore.

Carriera: Insieme delle singole stoccate (corse) sferrate da tutti i Giostratori in gara.

Clessidra: Specie di misuratore di tempo, consistente in due recipienti conici di vetro, congiunti ai vertici e comunicanti per un piccolo foro per il quale la sabbia passa nel tempo costante dal vaso superiore a quello inferiore.

Tratta dei Bossoli: Sorteggio di gara per l'ordine di corsa delle 5 Contrade. Si effettua di norma il giorno 11 di Agosto con grande fasto. L'ordine di sorteggio viene mantenuto dalle Contrade per tutte le manifestazioni dell'anno sociale.

Provaccia: Prova generale effettuata dai cinque Giostratori il pomeriggio del giorno che precede la Giostra del Saracino.

Palio: "Cencio" dato in premio alla Contrada del Giostratore vincente nella tenzone del 15 di Agosto.

GIUGNO 1996

(Interpretazione autentica art. 5 effettuata sin dal giugno 1996 dai Capitani delle 5 Contrade : S. Lorenzo Claudio Morgantini - S. Andrea Paolo Salvadori - S. Martino Mario Rizzo - S. Bartolomeo Alberto Bussotti - SS. Trinità Luca Poli presente il Presidente pro-tempore della Giostra Sergio Cappelletti)

"Pur non essendo esplicitamente dichiarato nel contesto dell'articolo, la velocità è una componente essenziale per dichiarare valida una stoccata".

Le proposte dei Capitani delle 5 Contrade si sono concretizzate come segue:

Tratto di pista che interessa: 40 metri (30 metri prima della statua e 10 metri dopo la statua);
SS. TRINITÀ: 3,00 Secondi; SANT'ANDREA: 3,30 Secondi; SAN LORENZO: 3,40
Secondi; SAN BARTOLOMEO: 3,40 Secondi; SAN MARTINO: 3,40 Secondi.

Si conviene quindi a maggioranza che, un Giostratore, qualora abbia infilato l'anello, si vedrà convalidata la stoccata se il tempo per percorrere i 40 metri sopra richiamati non sia stato superiore a 3,40 secondi. Naturalmente i tre Giurati saranno dotati di tre cronometri con i quali verificheranno il tempo; la media dei tre tempi sarà il tempo ufficiale per dichiarare valida o non valida una stoccata.

MAGGIO 2003

Estratto Verbale del Consiglio di Amministrazione della Giostra del Saracino (Riunione del 02.05.2003):

"...con voti unanimi viene eliminata la corsa senza anello che precede la Giostra..."

LUGLIO 2013

In data 18 Luglio 2013 il Consiglio dell'Associazione Giostra del Saracino; Esaminata la Giostra Straordinaria del 14.07.2013 che si è conclusa alla 17a carriera ed ha visto prevalere la Contrada di San Lorenzo, Giostratore Tony Bartoli con 16 anelli, sulla Contrada di San Bartolomeo, Giostratore Claudio Rossi con 15 anelli. Dopo attenta, circostanziata e costruttiva discussione,

ALL'UNANIMITA' DECIDE

Che a partire dalla Giostra del Saracino del 15 Agosto 2013:

1. il tempo di percorrenza delle stoccate nei 40 Mt. (massimo 3,40 secondi) sarà rilevato attraverso uno strumento elettronico a ciò deputato (Cellula Fotoelettrica);
2. se al termine delle 5 carriere canoniche vi fosse la necessità di procedere alle carriere di spareggio, quest'ultime si articoleranno in un massimo di altre 5 da disputarsi come segue:

prima carriera di spareggio: anello da 6,00= cm. (Se ancora parità)

seconda carriera di spareggio: anello da 6,00= cm. (Se ancora parità)

terza carriera di spareggio: anello da 6,00= cm. (Se ancora parità)

quarta carriera di spareggio: anello da 5,00= cm. (Se ancora parità)

quinta carriera di spareggio: anello da 5,00= cm.

Se al termine della 5 carriera di spareggio si dovesse registrare ancora un pareggio tra i Giostratori contendenti, si procederà alla sommatoria dei tempi realizzati da ogni Giostratore in tutte le 10 carriere effettuate e si assegnerà la vittoria a colui che risulterà avere totalizzato il minor tempo totale.

Qualora dovesse registrarsi ancora un pareggio, verrà preso in considerazione per l'assegnazione della vittoria, l'ordine di estrazione decretato dalla sorte nel corso della relativa Tratta dei Bossoli.

Va da sé che, se al termine di una delle 5 carriere di spareggio, risulterà avere infilato l'anello un solo Giostratore tra i contendenti, quest'ultimo sarà immediatamente proclamato vincitore e la Giostra interrotta.