



Roberto Parnetti telefono 339 7448104
Istituzione Giostra del Saracino via Porta Buia
(ex caserma Cadorna) telefono 0575 377462
E-mail giostradelsaracino@comune.arezzo.it
www.giostradelsaracino.arezzo.it

Area di sosta autocaravan in Via Pierluigi da Palestrina

Il corteo è aperto dagli "Sbandieratori di Arezzo", primo gruppo costituitosi in Italia (nel 1960) e che ha esportato il nome di Arezzo in tutti e cinque i continenti, seguito dai "Musici", vera e propria colonna sonora della manifestazione. Quindi le varie figure: i famigli del Saracino, che indossano costumi orientali, il Maestro di Campo (l'arbitro del torneo) con il suo vice, i Valletti e i Fanti del Comune che "scortano" la Lancia d'Oro, e i Quartieri che chiudono la sfilata nell'ordine stabilito dall'estrazione delle carriere. Il corteo sfilava tra due ali di folla mentre in Piazza sale l'attesa delle 5000 persone che sono riuscite ad acquistare i biglietti che, dato la limitatezza dei posti disponibili, in breve tempo vengono esauriti. L'ingresso in piazza, alle ore 21.30 per la notturna e alle ore 17 per la diurna, è preannunciato da un altro scoppio di mortai. Dopo il saggio degli sbandieratori, che ad ogni edizione presentano una coreografia sempre diversa, l'esecuzione del "Terra d'Arezzo", vero e proprio inno della città, l'ingresso dei Quartieri e la lettura della Disfida, termina la parte coreografica per entrare in quella della gara vera e propria.

E' la volta dei veri protagonisti, i giostratori, che si alternano nelle varie "carriere", lancia in resta, contro il simulacro del Re delle Indie, il Buratto o Moro. Egli è munito di scudo, dove viene sistemata una targa divisa in dieci settori da 1 a 5 punti, ed armato di un mazzafrusto composto di tre palle di cuoio, del peso di Kg 250. I cavalieri percorrono la lizza, lunga Mt. 46 e larga mt. 4, che taglia in diagonale la piazza, ed usano delle lance in legno di douglas della lunghezza di mt. 3,55 per un peso di Kg. 4,200.

Al termine avviene la somma dei punteggi acquisiti e, in caso di parità, si procederà ad effettuare carriere di spareggio.

Il torneo è appassionante e fino all'ultima carriera non possiamo mai dire come finirà anche perché possono accadere alcuni "imprevisti" quali la perdita della lancia o l'essere colpiti dal mazzafrusto, che comportano delle pe-

nalizzazioni (annullamento del punteggio nel primo caso e decurtazione di due punti nel secondo), o il raddoppio dei punti marcati nel caso in cui il giostratore riesca a spezzare la lancia nell'impatto con il buratto.

La proclamazione del Quartiere vincitore, e la conseguente consegna della Lancia d'Oro, da parte del Sindaco al Rettore e al Capitano, chiude il torneo. I vincitori si recheranno in Duomo, per cantare un solenne Te Deum di ringraziamento, quindi alla propria sede dove si festeggerà l'ambito trofeo per molti giorni fino ad arrivare all'atto conclusivo della grande e partecipata Cena della vittoria.

Questo brevemente per spiegare come si svolge la Giostra ma la stessa, per essere compresa appieno, deve essere vissuta in prima persona e calarsi nella magica atmosfera che pervade la città in quei giorni. Vivere a stretto contatto con i quartieristi che hanno lavorato tutto l'anno in attesa del gran giorno. Se poi le cose vanno per il verso giusto allora non ci stupiremo di vedere gli stessi tornare alla sede con la lancia d'Oro, familiarmente chiamata anche "brocco", con gli occhi lucidi altrimenti il rientro avverrà, come si dice ad Arezzo, con "l'orecchie a ciondoloni" meditando però vendetta per la prossima edizione.

Le due Giostre del 2004 si disputeranno sabato 19 giugno con la lancia d'Oro dedicata a Tommaso Perelli, e domenica 5 settembre in onore di Francesco Petrarca.

L'esultanza dei figuranti per la vittoria - fotografie: Archivio Storico Quartiere di Porta S. Spirito

