

**SEGRETERIA GENERALE
UFFICIO AFFARI GENERALI**

**RACCOLTA DEGLI STATUTI E
REGOLAMENTI
IN VIGORE NEL COMUNE DI AREZZO**



**ULTIMA MODIFICA EFFETTUATA
CON DELIBERA CONSIGLIO
COMUNALE N. 32 DEL 26.02.2010.**

**REGOLAMENTO PER L'ISTITUZIONE
"GIOSTRA DEL SARACINO"**

REGOLAMENTO PER L'ISTITUZIONE GIOSTRA DEL SARACINO INDICE DEGLI ARTICOLI

- Art. 1) Costituzione, denominazione, sede
- Art. 2) Durata e scioglimento anticipato
- Art. 3) Finalità e compiti
- Art. 4) Descrizione della manifestazione "Giostra del Saracino"
- Art. 5) Regolamento tecnico della "Giostra del Saracino"
- Art. 6) Ruolo dei Quartieri nella Istituzione
- Art. 7) Organi
- Art. 8) Composizione e costituzione del Consiglio di Amm.ne
- Art. 9) Durata in carica e surrogazioni
- Art. 10) Attribuzioni
- Art. 11) Convocazione, validità e svolgimento delle sedute
- Art. 12) Responsabilità
- Art. 13) Scioglimento del Consiglio di Amministrazione.
- Art. 14) Commissione consultiva.
- Art. 15) Attribuzioni del Presidente
- Art. 16) Direttore e sue attribuzioni
- Art. 17)Rapporti con l'Amministrazione Comunale per l'organizzazione della manifestazione
- Art. 18) Dotazione di beni patrimoniali
- Art. 19) Mezzi finanziari
- Art. 20) Bilancio preventivo annuale
- Art. 21) Conto consuntivo
- Art. 22) Collegio dei revisori
- Art. 23) Criteri di gestione
- Art. 24) Atti fondamentali da sottoporre all'approvazione della Giunta Comunale
- Art. 25) Modalità del controllo degli atti
- Art. 26) Vigilanza
- Art. 27) Norma di rinvio

ART. 1
COSTITUZIONE, DENOMINAZIONE, SEDE

E' costituita, ai sensi dell'art. 23 della L. 08/06/90 n. 142 ed in conformità con quanto disposto dallo Statuto del Comune di Arezzo agli artt. 112 e 113, una Istituzione denominata "Giostra del Saracino".

La sede dell'Istituzione è in Arezzo, presso i locali di Via G. Vasari n. 7 o in quelli che verranno messi successivamente a disposizione dall'Amministrazione Comunale.

ART. 2
DURATA E SCIOGLIMENTO ANTICIPATO

La durata dell'Istituzione è fissata al 2044 e potrà essere prorogata con deliberazione del Consiglio Comunale.

L'Istituzione potrà essere anticipatamente sciolta con deliberazione del Consiglio Comunale, con il voto favorevole dei due terzi dei componenti il Consiglio stesso.

ART. 3
FINALITA' E COMPITI

L'Istituzione si propone di mantenere, promuovere e sviluppare nel tempo la manifestazione denominata "Giostra del Saracino" quale patrimonio storico-culturale della città di Arezzo e delle sue più consolidate tradizioni. Ha pertanto il compito di organizzare annualmente tutte le iniziative inerenti la manifestazione e curarne quindi tutti gli aspetti regolamentari, economici, promozionali etc..

Assume pertanto su di se, in una forma giuridica compiuta, tutte le competenze e le prerogative fino ad oggi esercitate dal Consiglio Generale della Giostra del Saracino.

ART. 4
DESCRIZIONE DELLA MANIFESTAZIONE "GIOSTRA DEL SARACINO"

La Giostra del Saracino è un torneo cavalleresco praticato fin dal Medioevo. Preceduta da un corteo storico per le strade della città, dallo schieramento in Piazza dei figuranti, armati e cavalieri, dall'esibizione di Musicisti e Sbandieratori, la Giostra è un appassionante esercizio d'arme e di equitazione, che si svolge contro un automa corazzato ed armato di flagello, raffigurante un Saraceno denominato Buratto Re delle Indie; otto cavalieri "cristiani", rappresentanti dei Quartieri cittadini, corrono di carriera contro l'automa e percuotono con la lancia la targa sovrapposta al suo scudo, realizzando un determinato punteggio e cercando nel contempo di evitare la percossa del mazzafrusto, un flagello che il Saracino, ruotando su un perno fa mulinare intorno al suo asse. La coppia di giostratori che realizza il maggior punteggio complessivo aggiudica al proprio quartiere la Lancia d'Oro, trofeo della Giostra.

La Giostra si corre nella Piazza Grande di Arezzo il penultimo sabato del mese di Giugno (ed è denominata Giostra di S. Donato) in notturna con ingresso alle ore 21,30 e la prima domenica di Settembre (ed è denominata Giostra della Madonna del Conforto) con ingresso alle ore 17,00.

Nell'eventualità in cui si verificassero occasioni di carattere straordinario il Sindaco, d'intesa con il Consiglio d'Amministrazione dell'Istituzione Giostra del Saracino, può indire lo svolgimento di ulteriori edizioni per le quali le modalità e i tempi verranno di volta in volta individuati e disciplinati all'interno della deliberazione del Consiglio Comunale posta in approvazione su proposta del Sindaco stesso.

ART. 5
REGOLAMENTO TECNICO DELLA GIOSTRA DEL SARACINO

Le regole del torneo, analiticamente descritte nel Regolamento Tecnico allegato al presente Statuto, si ispirano ai "Capitoli per la Giostra del Buratto" codificati nell'anno 1677, riproponendone fedelmente, a prescindere dalle modifiche introdotte dalla consuetudine e dalle esigenze agonistiche, l'impostazione generale ed i criteri normativi.

Il Regolamento tecnico può essere variato dal Consiglio di Amministrazione con voto favorevole dei 4/5 dei suoi componenti.

ART. 6

RUOLO DEI QUARTIERI NELLA ISTITUZIONE GIOSTRA DEL SARACINO

I Quartieri cittadini che gareggiano nell'ambito del torneo cavalleresco per il ruolo fondamentale che svolgono nell'ambito della rievocazione storica e nella competizione cavalleresca, avranno un rappresentante ciascuno nell'ambito del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione.

In particolare per ogni Quartiere il rappresentante sarà il Rettore in carica. Alla Giostra del Saracino partecipano, con le rispettive rappresentanze, i Quartieri di: Porta Crucifera, Porta del Foro, Porta S.Andrea, Porta S.Spirito. Gli elementi costitutivi dei Quartieri - denominazione, suddivisione territoriale, raffigurazione araldica, nobili casate di appartenenza - si ispirano all'antica partizione civica della città di Arezzo nel XIV secolo. Per la fondamentale ed importante attività che i quartieri effettuano, sia dal punto di vista del raggiungimento delle finalità dell'Istituzione che per l'organizzazione della Giostra e di quanto ad essa è attinente, viene erogato annualmente un contributo il cui ammontare è stabilito dal Consiglio di Amministrazione.

ART. 7

ORGANI

Sono organi dell'Istituzione Giostra del Saracino il Consiglio di Amministrazione, il Presidente ed il Direttore.

ART. 8

COMPOSIZIONE E COSTITUZIONE DEL CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE

Il Consiglio d'Amministrazione è costituito da 5 componenti di diritto: il Sindaco, che riveste necessariamente la carica di Presidente, o suo delegato, i Rettori dei Quartieri in carica al momento dell'insediamento del Consiglio di Amministrazione.

ART. 9

DURATA IN CARICA E SURROGAZIONE

I componenti del Consiglio di Amministrazione compreso il Presidente restano in carica per la durata dell'organo che li ha nominati, purché continuino a mantenere la carica che ne ha giustificato la nomina.

Continuano comunque ad esercitare le loro funzioni fino all'insediamento dei successori.

ART. 10

ATTRIBUZIONI

Il Consiglio di Amministrazione nei limiti degli indirizzi specifici formulati dal Consiglio Comunale, esercita funzioni di indirizzo e di controllo; in particolare:

- delibera i programmi annuali e le relative variazioni, il bilancio preventivo ed il conto consuntivo;
- delibera i regolamenti interni di funzionamento della Giostra;
- delibera gli eventuali prezzi a carico degli utenti per la fruizione di beni e servizi secondo i criteri stabiliti dal presente regolamento;
- esprime il parere sulla nomina del direttore;
- delibera su tutti i rapporti giuridici necessari per il raggiungimento degli scopi della Istituzione;
- delibera su tutte le opere e le spese necessarie per il funzionamento dell'Istituzione;
- delibera sullo stato giuridico ed economico del personale dipendente;
- nomina il coordinatore di regia della manifestazione;

- nomina il medico incaricato di vigilare sulle condizioni fisiche dei giostratori;
- nomina il veterinario incaricato dell'attuazione del protocollo per la tutela e la salute del cavallo;
- delibera su i tempi e i modi di esecuzione delle musiche della Giostra e delle sue manifestazioni collaterali.

Disciplina inoltre il funzionamento di una commissione consultiva di cui al successivo art.14 del presente regolamento, composta dai rappresentanti dei soggetti e degli enti che operano nell'ambito della manifestazione della Giostra del Saracino ed in particolare comprendente la Provincia di Arezzo, la Camera di Commercio, l'A.P.T., la Banca Popolare dell'Etruria e del Lazio, i Musicisti e gli Sbandieratori, nonché eventuali ulteriori soggetti che si rendesse opportuno inserire.

ART. 11

CONVOCAZIONE, VALIDITA' E SVOLGIMENTO DELLE SEDUTE

Il Consiglio di Amministrazione è convocato dal Presidente. Può riunirsi altresì su richiesta motivata di due consiglieri, del Direttore o dei Revisori dei Conti e contenente gli argomenti da trattare.

L'avviso di convocazione deve contenere il giorno, l'ora, il luogo della riunione e l'indicazione degli oggetti da trattare nell'adunanza e deve pervenire almeno 48 ore prima dell'adunanza.

Le sedute del Consiglio di Amministrazione non sono pubbliche e sono valide con la presenza di tre componenti, compreso il Presidente o suo delegato.

Il Direttore interviene alle sedute del Consiglio con voto consultivo.

Il Consiglio delibera a maggioranza assoluta dei componenti, con votazione espressa in forma palese. A parità di voti prevale quello del Presidente o in caso di sua assenza, di chi lo sostituisce.

Le sedute, convocate e tenute senza le formalità previste, sono valide se sono presenti tutti i consiglieri, in tal caso è preclusa dalla trattazione di uno o più argomenti iscritti all'ordine del giorno, qualora a ciò si opponga anche un solo consigliere.

Il Consiglio può invitare a partecipare alle sedute chiunque ritenga opportuno per chiarimenti o comunicazioni relativi agli oggetti portati all'ordine del giorno; costoro devono allontanarsi dalla seduta prima della votazione. Il Presidente del Consiglio di Amministrazione constata che questo sia regolarmente costituito e in numero per deliberare.

Ciascun componente il Consiglio ha diritto di far constatare nel verbale il proprio voto e i motivi del medesimo.

Delle deliberazioni del Consiglio è redatto processo verbale del Segretario. Tali verbali sono firmati dal Presidente e da chi esercita le funzioni di Segretario. Le copie dei verbali, anche per la produzione in giudizio, sono dichiarate conformi dal Segretario.

Ogni proposta di deliberazione deve essere corredata del parere del Direttore in ordine alla regolarità tecnica, alla legittimità ed alla regolarità contabile.

Il Segretario è un dipendente dell'Istituzione o del Comune.

Per ciò che concerne la sua assunzione, la cessazione del rapporto di lavoro, lo stato giuridico ed economico, valgono le norme giuridiche relative agli Enti locali, nonché quelle specifiche del Comune di Arezzo se ed in quanto applicabili.

ART. 12

RESPONSABILITA'

I componenti del Consiglio di Amministrazione devono adempiere ai compiti ad essi attribuiti dal presente regolamento e sono solidalmente responsabili verso l'Amministrazione Comunale dei danni derivanti dall'inosservanza di tali doveri e dagli obblighi inerenti alla conservazione dell'integrità del patrimonio dell'Istituzione.

In ogni caso i componenti del Consiglio di Amministrazione sono solidalmente responsabili se non hanno vigilato sul generale andamento della gestione o se, essendo a conoscenza di atti pregiudiziali, non hanno fatto quanto potevano per impedirne il compimento o eliminarne o attenuarne le conseguenze dannose. Le responsabilità per gli atti o le omissioni dei componenti del Consiglio di Amministrazione non si estendono a quello tra essi che, essendo immune da colpa, abbia fatto annotare, senza ritardo, il suo dissenso nel libro delle adunanze e delle deliberazioni del Consiglio.

ART. 13

SCIOLGIMENTO DEL CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

Il Sindaco provvede allo scioglimento del Consiglio di Amministrazione nei casi di gravi irregolarità, di reiterata violazione di legge e di regolamento e di persistente inottemperanza agli indirizzi da esso formulati e ne dà comunicazione nella prima seduta del Consiglio Comunale.

ART. 14

COMMISSIONE CONSULTIVA

Al momento del suo insediamento il Sindaco, sentiti i Capigruppi Consiliari, provvede alla nomina di una Commissione Consultiva che rimane in carica per la durata del mandato del Sindaco stesso.

All'interno della Commissione Consultiva devono essere presenti un rappresentante di ciascuno degli Enti e dei soggetti che operano nell'ambito della manifestazione della Giostra del Saracino; in particolare debbono essere rappresentati la Provincia di Arezzo, la Camera di Commercio, l'A.P.T., le Aziende e gli Istituti che sponsorizzano o contribuiscono alla manifestazione (B.P.E.L.), i Musicisti e gli Sbandieratori e comunque ogni soggetto la cui presenza nella Commissione sia valutata opportuna e necessaria dal Sindaco.

Il Sindaco, sentiti i capogruppo consiliari, potrà inoltre nominare come membri della Commissione talune personalità che, per l'esperienza maturata o per il ruolo svolto nell'ambito dello svolgimento della manifestazione, possano essere valutati come presenze preziose nell'ambito della Commissione Consultiva.

La nomina dei rappresentanti viene fatta dal Sindaco recependo le designazioni fatte dagli Enti e soggetti interessati.

La prima seduta della Commissione sarà convocata e presieduta dal Sindaco; nel corso della seduta di insediamento la Consulta eleggerà fra i propri membri un presidente ed un vicepresidente.

La disciplina delle modalità di convocazione, della validità e dello svolgimento delle sedute, nonché delle competenze della Commissione, dovranno essere disciplinate con apposita deliberazione del Consiglio di Amministrazione.

Comunque la Commissione dovrà esprimere, entro 20 giorni, parere obbligatorio, non vincolante, relativamente ai programmi annuali, alle relative variazioni, al bilancio preventivo ed al conto consuntivo. Decorso il termine assegnato per l'espressione del parere tali atti potranno essere sottoposti alla deliberazione del Consiglio di Amministrazione.

Inoltre la Commissione:

- dovrà esprimere la terna di nomi all'interno della quale, ai sensi dell'art. 10 del presente Regolamento, il Consiglio di Amministrazione provvederà alla nomina del Coordinatore di Regia della manifestazione;
- potrà essere sentita dal Consiglio di Amministrazione ogni qualvolta venga reputato opportuno;
- potrà formulare proposte non vincolanti da sottoporre alla valutazione del Consiglio di Amministrazione.

ART. 15

ATTRIBUZIONI DEL PRESIDENTE

Il Presidente ha la rappresentanza istituzionale e legale dell'Istituzione; in particolare il Presidente esercita le seguenti funzioni:

- convoca e presiede il Consiglio di Amministrazione;
- sovrintende al buon funzionamento dell'Istituzione e vigila sull'esecuzione delle deliberazioni del Consiglio di Amministrazione;
- promuove le iniziative valide ad assicurare il raggiungimento delle finalità proposte dall'Istituzione.
- stabilisce gli argomenti da trattarsi nella seduta del Consiglio.

ART. 16

DIRETTORE E SUE ATTRIBUZIONI

Il Direttore dell'Istituzione è nominato dal Sindaco, sentito il Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione stessa.

L'incarico deve essere affidato ad un dipendente comunale appositamente incaricato o comandato presso l'Istituzione in possesso di qualifica funzionale adeguata in relazione alle dimensioni del servizio.

L'incarico di Direttore viene conferito per la durata in carica del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione e fino a sei mesi successivi alla scadenza di questo.

Il Direttore ha la responsabilità gestionale e tecnica dell'Istituzione. Il Direttore, in particolare:

- a)** esegue le deliberazioni del Consiglio di Amministrazione;
- b)** dirige l'attività tecnica, amministrativa e finanziaria dell'Istituzione;
- c)** adotta i provvedimenti per garantire l'efficienza e la funzionalità del servizio e per il suo organico sviluppo;
- d)** formula proposte al Consiglio di Amministrazione;
- e)** sottopone al Consiglio di Amministrazione lo schema del programma annuale, del bilancio preventivo economico annuale e del conto consuntivo;
- f)** propone eventuali variazioni del bilancio;
- g)** firma gli ordinativi di pagamento e le reversali d'incasso
- h)** firma la corrispondenza e gli atti che non siano di competenza del Presidente;
- i)** presenta, periodicamente, al Consiglio di Amministrazione, una relazione sull'andamento dell'Istituzione, fornendo in particolare dati aggiornati sullo stato di conservazione del patrimonio delle istituzioni con particolare riferimento ai costumi ed alle tribune e sulla qualità organizzativa delle varie attività realizzate dalla Istituzione.
- l)** esercita tutte le attribuzioni conferitegli dalla legge, dai regolamenti, dal presente Regolamento e dal Consiglio di Amministrazione.

Il Direttore, entro i limiti e nei modi stabiliti dal Consiglio di Amministrazione con apposite disposizioni, provvede, direttamente, sotto la propria responsabilità, agli acquisti ed alle spese ed opere necessarie per il normale ed ordinario funzionamento dell'Istituzione, ivi compresa la sottoscrizione dei contratti eventualmente necessari, sottoponendo poi allo stesso Consiglio il relativo rendiconto.

ART. 17

RAPPORTI CON L'AMMINISTRAZIONE COMUNALE PER L'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE

L'Istituzione Giostra del Saracino, ente strumentale dell'Amministrazione Comunale, quando se ne evidenzia la necessità ed ogni qual volta lo ritenga opportuno relativamente all'organizzazione delle edizioni della Giostra e di quant'altro ad essa attiene, può richiedere la collaborazione, oltre che del proprio personale, conformemente a quanto disposto annualmente con deliberazione della Giunta Comunale, avente valore di disciplinare, di tutti gli uffici comunali per

le rispettive attività di competenza.

ART. 18 DOTAZIONE DI BENI PATRIMONIALI

Per il perseguimento delle proprie finalità, l'Istituzione dispone dei beni costituenti il fondo di dotazione assegnato dal Comune in sede di costituzione e dalle necessarie implementazioni.

In sede di prima costituzione il fondo di dotazione è costituito da:

- i costumi;
- le tribune;
- i materiali attualmente in dotazione del Consiglio Generale della Giostra così come emergono dall'inventario esistente;
- l'eventuale fondo di cassa attualmente esistente.

ART. 19 MEZZI FINANZIARI

Il Consiglio Comunale stabilisce annualmente i fondi da assegnare all'Istituzione per garantire la realizzazione dei fini sociali e degli obiettivi che le sono propri.

La gestione dell'Istituzione deve ispirarsi a criteri della massima efficienza e della miglior efficacia; ha l'obbligo del pareggio di bilancio da perseguirsi attraverso l'equilibrio dei costi e dei ricavi, compresi i trasferimenti.

Per il finanziamento delle spese relative alla gestione, l'Istituzione provvede:

- con i fondi assegnati annualmente;
- con eventuali entrate derivanti da tariffe applicate per l'esplicazione dell'attività istituzionale;
- con i contributi, le elargizioni e le sponsorizzazioni che ad essa comunque perverranno da altri Enti pubblici o da privati.

ART. 20 BILANCIO PREVENTIVO ANNUALE

L'esercizio coincide con l'anno solare. Il bilancio di previsione di ciascun esercizio viene approvato dal Consiglio di Amministrazione, su proposta del Direttore entro il 30 novembre dell'anno precedente.

Al bilancio preventivo annuale deve essere allegata la relazione del Consiglio di Amministrazione, contenente gli elementi essenziali delle attività che si intendono attuare.

Il bilancio di previsione è articolato per voci economiche.

Le registrazioni contabili dovranno

comunque garantire la possibilità di rilevare costi e ricavi dei singoli esercizi.

ART. 21 CONTO CONSUNTIVO

Entro il 31 marzo il Direttore presenta al Consiglio di Amministrazione il conto consuntivo della gestione conclusasi il 31 dicembre dell'anno precedente.

Entro il 30 Giugno il Consiglio di Amministrazione lo presenta alla Giunta Comunale.

Al conto consuntivo dovrà essere allegata la relazione del Consiglio di Amministrazione sull'attività svolta.

Qualora, nonostante l'obbligo del pareggio di cui all'art. 18, si verificano particolari circostanze che provochino un disavanzo di gestione, il Consiglio di Amministrazione deve analizzare in apposito documento le cause che lo hanno determinato ed indicare i provvedimenti adottati o proposti per ricondurre in equilibrio la gestione.

In caso di disavanzo l'Amministrazione Comunale disporrà l'assegnazione all'Istituzione del contributo finanziario occorrente al ripiano.

L'eventuale avanzo di amministrazione dovrà essere destinato ad interventi straordinari di potenziamento.

ART. 22

COLLEGIO DEI REVISORI

Il Collegio dei Revisori dei Conti del Comune esercita le funzioni di verifica economico contabile nei confronti dell'Istituzione.

Il Collegio dei Revisori deve accertare la regolare tenuta dei libri e delle scritture contabili, l'osservanza delle norme fiscali e attestare nella relazione al conto consuntivo la corrispondenza del rendiconto alle risultanze della gestione.

Per l'esercizio delle loro funzioni i Revisori hanno il diritto di accesso agli atti e documenti dell'Istituzione.

Ove riscontrino gravi irregolarità nella gestione ne riferiscono immediatamente al Direttore, al Consiglio di Amministrazione e al Sindaco.

ART. 23

CRITERI DI GESTIONE

Il servizio di tesoreria è affidato al Tesoriere del Comune di Arezzo e disciplinato dalle stesso condizioni contrattuali.

L'attività negoziale dell'Istituzione è disciplinata, per quanto non espressamente previsto nel presente regolamento, dal regolamento dei contratti del Comune di Arezzo in quanto applicabile.

ART. 24

ATTI FONDAMENTALI DA SOTTOPORRE ALL'APPROVAZIONE DELLA GIUNTA COMUNALE

L'Istituzione ha l'obbligo di trasmettere alla Giunta Comunale, per l'approvazione, i seguenti atti:

- bilancio preventivo e conto consuntivo;
- deliberazioni che comportino variazioni del bilancio in corso;
- deliberazioni che impegnino il bilancio per più esercizi finanziari, salvo che non si tratti di servizi a carattere continuativo attinenti alla ordinaria gestione;

Con l'atto di approvazione, la Giunta Comunale effettua un controllo preventivo di legittimità e di merito per accertare la rispondenza degli atti da approvare ai criteri di convenienza e di opportunità e agli indirizzi impartiti dal Consiglio Comunale.

Il Consiglio di Amministrazione redige una relazione annuale sulla gestione dei servizi, da sottoporre al Consiglio Comunale.

ART. 25

MODALITA' DEL CONTROLLO DEGLI ATTI

L'Istituzione trasmette all'Amministrazione Comunale gli atti da sottoporre all'approvazione, entro quindici giorni dalla loro adozione.

Qualora ritenga ne sussistano le condizioni, la Giunta Comunale adotta un provvedimento motivato di non approvazione, con il quale rinvia al Consiglio di Amministrazione l'atto con le osservazioni formulate, richiedendone il riesame.

Nel caso in cui il Consiglio di Amministrazione non si adegui alle osservazioni formulate dalla Giunta Comunale, il provvedimento viene adottato o non adottato in via definitiva dalla Giunta Comunale stessa, con le modifiche che questa riterrà opportuno introdurre.

ART. 26

VIGILANZA

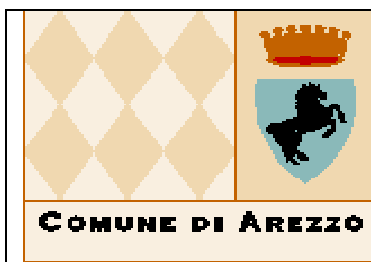
L'Amministrazione Comunale può richiedere, in qualunque momento, agli organi dell'Istituzione notizie, documenti e quant'altro ritenuto utile per verificarne il regolare

funzionamento ed, in particolare, per il rispetto di quanto disposto dal presente regolamento.

L'Istituzione organizza la propria attività predisponendo idonei strumenti di verifica e monitoraggio dei risultati allo scopo di consentire un effettivo controllo della gestione sotto il profilo della qualità e della corrispondenza agli indirizzi dati.

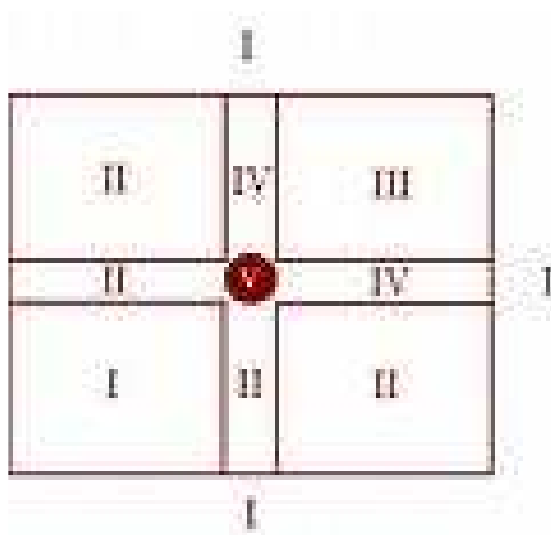
ART. 27
NORMA DI RINVIO

Per tutto quanto non espressamente previsto si fa rinvio alle norme vigenti che disciplinano le attività degli Enti locali, nonché alle norme regolamentari del Comune di Arezzo in quanto applicabili



SEGRETERIA GENERALE
UFFICIO AFFARI GENERALI

RACCOLTA DEGLI STATUTI E
REGOLAMENTI
IN VIGORE NEL COMUNE DI AREZZO



ULTIMA MODIFICA EFFETTUATA CON DELIBERA
CONSIGLIO COMUNALE N. 32 DEL 26.02.2010.

**REGOLAMENTO
DELLA “GIOSTRA
DEL SARACINO”**

Titolo I

Art. 1 – Disposizioni Generali

Titolo II

Regolamento della magistratura della Giostra del Saracino

Art. 2 – Origine e poteri

Art. 3 – Presenza in campo

Art. 4 – Nomina della giuria

Art. 5 – Tutela del corretto svolgimento della Giostra

Art. 6 – Sospensione dalla carica del Capitano di Quartiere

Art. 7 – Comportamenti rilevanti ai fini disciplinari

Art. 8 – Sanzioni disciplinari

Art. 9 – Attivazione del procedimento disciplinare

Art. 10 – Carica amministrativa

Art. 11 – Giudizio su vertenze e controversie

Art. 12 – Procedimento disciplinare

Art. 13 – Procedimento nei confronti di persone inidentificate

Art. 14 – Fatti nuovi emersi nel procedimento

Art. 15 – procedimento a carico del Quartiere

Art. 16 – Procedimenti particolari

Art. 17 – Definizione anticipata del procedimento

Art. 18 – Comportamento riparatorio in sostituzione di sanzione

Art. 19 – Controllo di legittimità sugli Statuti dei Quartieri

Art. 20 – Controllo di legittimità sugli atti dei Quartieri

Art. 21 – Vigilanza sui procedimenti elettorali

Art. 22 – Commissariamento dei Consigli Direttivi

Art. 23 – Composizione della Magistratura

Art. 24 – Modalità di nomina, requisiti e prerogative dei Magistrati

Art. 25 – Elezione del Primo Magistrato

Art. 26 – Durata del mandato

Art. 27 – Riunione della Magistratura

Art. 28 – Validità delle sedute e delle deliberazioni

Art. 29 – Decadenza del Magistrato

Art. 30 – Finanziamento dell'attività

Art. 31 – Regolamento interno

Art. 32 – Ricorso avverso le decisioni disciplinari della Magistratura

Art. 33 – Gran Giurì

Art. 34 – Ricorso al Gran Giurì

Titolo III

Regolamento i Quartieri della Giostra del Saracino

Art. 35 – Origine e denominazione

Art. 36 – Territorio di competenza

Art. 37 – Porta Crocifera

Art. 38 – Porta del Foro

Art. 39 – Porta Sant'Andrea

Art. 40 – Porta Santo Spirito

Art. 41 – Natura Giuridica

Art. 42 – Statuti dei Quartieri

- Art. 43 – Scopi Sociali
- Art. 44 – Rapporti con gli altri Organi della Giostra
- Art. 45 – Amministrazione Interna
- Art. 46 – Modalità di associazione
- Art. 47 – Quartieristi
- Art. 48 – Organi Sociali
- Art. 49 – Funzionamento degli Organi Sociali
- Art. 50 – Cariche Sociali
- Art. 51 – Procedimento elettorale
- Art. 52 – Dimissioni, surrogazioni, decadenza dell’Organo
- Art. 53 – Durata del mandato
- Art. 54 – Norma transitoria

TITOLO I
Art. 1
DISPOSIZIONI GENERALI

Partecipano alla Giostra del Saracino, con le rispettive rappresentanze, i Quartieri di Porta Crucifera, Porta del Foro, Porta S. Andrea e Porta S. Spirito.

La Giostra del Saracino appartiene al patrimonio culturale della Città di Arezzo. L'Amministrazione Comunale, rappresentanza eletta dalla comunità aretina, ne garantisce la tutela e la valorizzazione.

Il Consiglio Comunale regola, attraverso l'adozione di specifici atti deliberativi, i principali aspetti della vita della manifestazione, ed in particolare l'approvazione del Regolamento dell'Istituzione Giostra del Saracino (per brevità denominata Istituzione) e del Regolamento della Giostra del Saracino.

Alla realizzazione della Giostra del Saracino concorrono i seguenti organismi:

- a) L'Istituzione della Giostra del Saracino;
- b) I Quartieri di Porta Crucifera, Porta del Foro, Porta S. Andrea e Porta S. Spirito;
- c) La Magistratura della Giostra del Saracino.

La natura, gli scopi e le attribuzioni di ciascuno degli Organi della Giostra sono stabiliti dai rispettivi Regolamenti.

Gli Organi della Giostra, l'Associazione Sbandieratori e il Gruppo Musicisti, la Rappresentativa Comunale e tutte le altre figure in campo di cui agli artt. 2 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 e 11 del Regolamento Tecnico riconoscono l'Autorità del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione Giostra del Saracino, esercitata nell'ambito del proprio Regolamento, e si uniformano, pur nella reciproca autonomia, alle sue deliberazioni.

Per tutte le questioni non espressamente disciplinate all'interno del Regolamento della Giostra del Saracino, il Consiglio di Amministrazione Giostra del Saracino provvede a mezzo emanazione di specifiche deliberazioni, numerate progressivamente per anno e aventi il valore di regolamenti, alla loro regolamentazione secondo le consuetudini della Giostra e le leggi dello Stato.

TITOLO II
REGOLAMENTO DELLA
MAGISTRATURA DELLA
GIOSTRA DEL SARACINO

Art. 2
Origine e poteri

La Magistratura è il principale organo giudicante della Giostra del Saracino. Nominata dal Consiglio Comunale, secondo quanto disposto dal successivo art. 24, deriva dal medesimo autorità e prestigio. Autonoma ed indipendente nello svolgimento delle sue prerogative, esercita collegialmente i poteri e le attribuzioni conferitele dal presente Regolamento.

Assieme agli altri organi della Giostra concorre alla realizzazione della manifestazione, riconoscendo l'autorità del Consiglio Comunale e del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino". Presenzia a tutte le cerimonie di carattere pubblico inerenti la Giostra del Saracino, a lustro e decoro della manifestazione e della Città di Arezzo. In ragione del ruolo istituzionale che comporta ai suoi componenti il delicato compito di adottare provvedimenti restrittivi a singole persone o organi direttivi, la Magistratura è esonerata dal partecipare, il giorno della Giostra, al corteggio storico per le vie della città. La stessa farà regolarmente ingresso in Piazza Grande nei modi e nei termini stabiliti dalla regia.

Garante delle legittimità e custode della tradizione storica del torneo, la Magistratura può proporre al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione, l'assunzione di iniziative rivolte a tutelare il

prestigio, l'immagine autentica e le caratteristiche peculiari di rievocazione storica della manifestazione.

In considerazione della nomina che la stessa ha da parte del Consiglio Comunale e delle garanzie di imparzialità che la stessa può offrire, alla Magistratura viene attribuito il compito di nominare il Maestro di Campo ed i suoi Aiutanti, l'Araldo, il Cancelliere, i Famigli Saraceni, ed il Comandante dei Fanti del Comune tra persone che offrano, nell'esercizio della loro funzione, ampie garanzie di competenza, di efficienza e di imparzialità.

Art. 3

Presenza in campo

Durante lo svolgimento della Giostra la Magistratura è insediata in campo ed esercita collegialmente le prerogative del suo ruolo; solo il primo Magistrato, nell'ambito delle proprie competenze, può rilasciare dichiarazioni ufficiali inerenti fatti di Giostra.

In presenza di fatti eccezionali od avvenimenti di estrema gravità, la Magistratura, al fine di poter decidere in piena e serena autonomia di giudizio, è autorizzata a ritirarsi presso la sede della Istituzione, Logge Vasari n.7. Di ciò l'Araldo darà comunicazione agli spettatori dopo aver consultato il Primo Magistrato.

Durante lo svolgimento della Giostra, solo i Capitani ed i Rettori sono autorizzati ad avvicinarsi alla Magistratura per chiedere in modo corretto esclusivamente al Primo Magistrato, eventuali spiegazioni. Nessun altro figurante del Quartiere può dialogare a nessun titolo con i magistrati, se non convocato dalla Magistratura stessa. (il rispetto di questa norma è affidato alla Polizia Municipale).

Art. 4

Nomina della Giuria

Compete alla Magistratura la nomina dei 5 componenti la Giuria della Giostra.

La Giuria è formata da 5 tecnici (ingegneri, architetti e geometri) : tre titolari addetti alla misurazione dei punteggi e due supplenti con gli altri compiti attribuiti alla Giuria dal presente Regolamento e dal Regolamento Tecnico. Il primo Giudice verrà scelto dalla Magistratura della Giostra tra i tre titolari.

La Magistratura nomina altresì n. 2 Giudici "sostituti", di cui uno dovrà essere obbligatoriamente presente il giorno della Giostra in Piazza Grande.

I componenti della Giuria vengono scelti, fra i nominativi indicati dai Presidenti dei rispettivi Ordini Professionali, tra professionisti residenti al di fuori del Comune di Arezzo e Comuni confinanti (Subbiano, Capolona, Monte S.Savino, Civitella della Chiana e Castiglion Fibocchi).

Il Giudice titolare o supplente nominato per una delle due edizioni della Giostra del Saracino, non può essere nominato per l'altra dello stesso anno solare.

Verrà costituita una apposita Commissione Tecnica con il compito di formare i tecnici indicati anche con una loro presenza durante la settimana delle prove. La Commissione sarà costituita da un rappresentante per ogni Quartiere e dal Primo Magistrato o suo delegato.

I tecnici indicati dovranno pertanto partecipare ad un "Corso di Formazione" al fine di prendere visione e conoscenza della tecnica di misurazione e del procedimento di applicazione e dovranno essere presenti alla prova generale.

I Giudici dovranno inoltre offrire, nell'esercizio della loro delicata funzione, ampie garanzie di competenza, assoluta imparzialità, indipendenza di giudizio e dovranno far parte di un elenco - albo dei "Giudici della Giostra" alternandosi negli anni per poter acquisire così esperienza e competenza.

Il mandato del Giudice può essere rinnovato per un massimo di 5 anni.

L'albo dovrà comprendere almeno 15 giudici (cinque per ogni Ordine Professionale); compete alla Magistratura curarne l'aggiornamento compreso, a suo insindacabile giudizio, l'immissione e la cancellazione.

Sarà inoltre cura della Magistratura richiedere ogni 5 anni ai Presidenti dei rispettivi Ordini Professionali i nuovi nominativi per l'aggiornamento dell'Albo di cui ai commi precedenti.

La Magistratura inoltre può, a suo insindacabile giudizio e senza possibilità di appello, radiare dall'elenco dei Giudici, quei componenti che abbiano dimostrato, nell'espletamento del proprio mandato, scarsa imparzialità di giudizio e riservatezza, o abbiano rilasciato in pubblico o in privato dichiarazioni in ordine al ruolo svolto o ai punteggi assegnati.

La funzione di Giudice è incompatibile con la qualifica di socio di Quartiere e con l'assunzione o il mantenimento di cariche direttive o incarichi specifici all'interno dei Quartieri.

Art. 5

Tutela del corretto svolgimento della Giostra

Per garantire il corretto svolgimento della Giostra, la Magistratura esercita, durante il torneo e nelle sue fasi preliminari, le seguenti funzioni:

a) prende atto della decisione del Maestro di Campo di sospendere momentaneamente o definitivamente la manifestazione che inizia con la partenza del corteo storico e termina con la consegna della Lancia d'Oro al Quartiere vincitore, annotando la motivazione dichiarata dallo stesso.

In caso di impedimenti di carattere temporaneo il Maestro di Campo comunicherà alla Magistratura il periodo di sospensione che a suo insindacabile giudizio sarà necessario per riprendere la manifestazione. La Magistratura, dopo aver annotato il provvedimento, lo comunicherà, per voce del Primo Magistrato, all'Araldo affinché sia portato a conoscenza del pubblico, invitando altresì le rappresentanze dei Quartieri, del Gruppo Musicisti, del Gruppo Comunale e degli Sbandieratori a restare a disposizione.

In caso di impedimento definitivo il Maestro di Campo, constatata l'impossibilità di proseguire o di portare a compimento la manifestazione, ne stabilirà la sospensione definitiva comunicandola alla Magistratura la quale, dopo aver annotato la decisione trascrivendone l'ora, convocherà l'Araldo a mezzo del proprio Cancelliere, per la comunicazione al pubblico ed a tutti gli organismi della Giostra. Ove ciò si verifici, provvede a farla nuovamente svolgere in tutte le sue fasi la Domenica successiva. La medesima potrà essere disputata in data diversa, solo in presenza di valida e motivata ordinanza del Sindaco della Città di Arezzo, inerente motivi di ordine pubblico e sicurezza.

b) custodisce la Lancia d'Oro fino al momento della consegna al Quartiere vincitore *coadiuvata dal corpo dei vigili urbani*;

c) tiene in custodia le lance da torneo controllate dai Capitani di Quartiere fino alla consegna delle medesime alla Giuria;

d) custodisce il Saracino dall'installazione in Piazza fino al termine della Giostra, garantendone la conservazione e l'integrità; vigila sull'effettuazione di eventuali interventi tecnici, che devono essere eseguiti alla presenza di almeno tre Magistrati e dei Capitani di Quartiere che ne facciano richiesta; tiene in consegna l'automa di riserva, con cui sostituisce Buratto in caso di guasto tecnico non riparabile;

e) prende atto dei provvedimenti di espulsione dal torneo in corso adottati dal Maestro di Campo nei confronti dei figuranti e ne annota le motivazioni fornite dal Maestro di Campo.

Art. 6

Sospensione dalla carica del Capitano di Quartiere

Nel caso che il provvedimento di espulsione venga adottato nei confronti della carica del Capitano del Quartiere, responsabile di inadempimento agli ordini del Maestro di Campo o di scorrettezza

nell'assolvimento delle sue funzioni, la stessa viene immediatamente assunta - previo giuramento di fronte alla Magistratura - da altro armato designato dal Rettore del Quartiere.
La Magistratura ne dispone la comunicazione immediata all'Araldo che ne darà lettura.

Art. 7

Comportamenti rilevanti ai fini disciplinari

- 1) Al fine di assicurare che la Giostra e le manifestazioni ufficiali collaterali si svolgano con correttezza, lealtà e decoro, gli eventuali comportamenti non conformi a tali principi e tali comunque da gettare discredito sulla Giostra, sono sanzionati in via disciplinare.
- 2) Sono quindi oggetto di sanzioni disciplinari:
 - a) i comportamenti tali da integrare violazione delle norme regolamentari e comunque tali da arrecare turbamento al regolare svolgimento della manifestazione;
 - b) i comportamenti non consoni al carattere cavalleresco della Giostra e comunque non conformi a lealtà;
 - c) i comportamenti non adeguati al decoro della manifestazione;
 - d) i comportamenti tali da integrare violazione di disposizioni relative alle modalità organizzative e di svolgimento di ogni singola manifestazione, anche in riferimento al rispetto degli orari;
 - e) i comportamenti che denotino non conformità da parte del Quartiere e di tutte le altre rappresentative che prendono parte alla Giostra e alle cerimonie collaterali ufficiali, alle prescrizioni relative alla composizione della rappresentativa, all'abbigliamento dei figuranti, in relazione ad ogni singola manifestazione;
 - f) i comportamenti posti in essere da figuranti e organi esecutivi dei quartieri e da qualunque altro soggetto formalmente autorizzato a prendere parte alla manifestazione che si concretino in atteggiamenti aggressivi, intolleranti, fomentatori o provocatori nei confronti di terzi;
 - g) i comportamenti posti in essere da soggetti che rivestano le cariche sociali di cui all'art. 50 del Regolamento della Giostra del Saracino, tali da gettare discredito sulla manifestazione e comunque tali da nuocere all'onore della città di Arezzo;
 - h) i comportamenti tali da concretare elusione dei provvedimenti disciplinari adottati da Magistratura o Gran Giurì, e quelli che denotino mancanza di lealtà nei rapporti con tali organi;
- 3) Sono rilevanti ai fini disciplinari i comportamenti posti in essere:
 - durante la Giostra, prescindendosi dall'eventuale avvenuta espulsione a norma dell'art. 12 del regolamento tecnico;
 - prima della Giostra e subito dopo di essa, dall'ammassamento dei figuranti all'avvenuto rientro degli stessi in sede;
 - durante qualsiasi manifestazione collaterale ufficiale;
 - durante le prove;
 - durante la Prova generale e dopo di essa, fino all'avvenuto rientro dei figuranti in sede;
- 4) La Giostra inizia con l'ingresso del corteggio in campo e termina con la consegna della Lancia d'Oro.
- 5) Sono manifestazioni collaterali :
 - quelle previste nel calendario ufficiale della Istituzione;
 - quelle organizzate dalla Istituzione;
 - quelle in relazione alle quali la presenza di rappresentative dei Quartieri sia formalmente richiesta dalla Istituzione, dal Sindaco, dal Consiglio o dalla Giunta Comunale.
- 6) Sono altresì rilevanti i comportamenti di cui sub. g), anche se posti in essere al di fuori della Giostra e delle manifestazioni collaterali.

Art. 8 Sanzioni disciplinari

Le sanzioni disciplinari sono:

- a. il richiamo;
- b. la deplorazione;
- c. la squalifica;
- d. la decurtazione, anche parziale, del contributo annuo stanziato dalla Istituzione;

Le sanzioni disciplinari sono immediatamente esecutive.

Art. 9 Attivazione del procedimento disciplinare

Il potere di segnalazione di fatti eventualmente rilevanti sul piano disciplinare appartiene:

- a al Maestro di Campo, anche su segnalazione degli aiutanti di campo e dei suoi assistenti, per tutto ciò che avviene durante lo svolgimento della Giostra;
- b al Maestro di Campo, anche su segnalazione degli aiutanti di campo e dei suoi assistenti, agli organi della Giostra e quindi ai Rettori di ciascun quartiere, al primo giudice, al cancelliere, al Comandante dei Fanti del Comune, al sovraordinato della rappresentativa del Gruppo Musicisti e dell'Associazione Sbandieratori, al coordinatore di regia della Giostra, al Presidente e al Direttore della Istituzione per ogni altro fatto che avvenga al di fuori della Giostra.

Ricevuta la segnalazione, la Magistratura procede alla deliberazione sulla sussistenza degli estremi per l'apertura di un procedimento disciplinare.

Ove tali estremi non vi siano, la Magistratura ne dispone l'archiviazione.

Art. 10 Carica amministrativa

I soggetti che ricoprono cariche sociali all'interno dei Quartieri, del Gruppo Musicisti e della Rappresentativa Comunale colpiti da provvedimenti di squalifica a tempo determinato o di esclusione da uno o più tornei, così come prevista alla lettera c) del precedente Art. 8, possono svolgere, nel periodo in cui trova esecuzione la sanzione, soltanto attività amministrativa nell'ambito del proprio Quartiere o della propria Associazione.

Se il provvedimento di squalifica a tempo determinato o di esclusione da uno o più tornei colpisce il Rettore di un Quartiere, lo stesso, in considerazione della doppia carica che ricopre, è autorizzato a partecipare con tutte le prerogative del ruolo, alle riunioni del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione così come previsto all' Art. 7 del Regolamento della Istituzione fatto salvo il caso in cui il Sindaco, ritenendo che l'infrazione che ha portato all'applicazione di tale provvedimento disciplinare sia di particolare gravità, a suo insindacabile giudizio, revochi al Rettore colpevole la nomina di amministratore dell'Istituzione; in questo caso il Rettore Vicario assume la carica fino all'elezione di un nuovo rettore.

Il soggetto che è stato colpito da tali provvedimenti disciplinari non può, fino a che non ha scontato la sanzione comminatagli, partecipare a nessun'altra manifestazione in costume organizzata dalla Istituzione; gli è inoltre fatto divieto di rappresentare il Quartiere o l'Associazione di appartenenza, in alcuna manifestazione pubblica.

Art. 11
Giudizio su vertenze e controversie

La Magistratura emette decisioni in via definitiva e vincolante, dopo aver tentato la conciliazione, sulle vertenze tra i vari Organi della Giostra, nonché su tutte le controversie interne agli Organi medesimi che vengano sottoposte al suo giudizio con le modalità previste dai rispettivi Statuti e Regolamenti.

Riesamina inoltre in secondo grado, su ricorso di una delle parti, le decisioni emesse dagli organi disciplinari dei Quartieri e del Gruppo Musicisti. Il ricorso alla Magistratura può essere esercitato direttamente, in primo grado, qualora la decisione che costituisce oggetto della contesa sia originata da una proposta del Collegio dei Proibiviri.

Art. 12
Procedimento disciplinare

1) Se la Magistratura ritiene di non archiviare e la segnalazione riguarda comportamenti attribuibili a persone esattamente individuate, entro 7 giorni dalla ricezione della segnalazione stessa, si procede alla formulazione dell'addebito, che viene portato a conoscenza dell'incolpato con comunicazione scritta, notificata alla persona dal Cancelliere del Quartiere, presso la sede del Quartiere.

2) Dal ricevimento, l'incolpato ha sette giorni per prendere visione, estrarre copia degli atti del procedimento, richiedere di essere sentito e presentare memoria.

3) La Magistratura procede quindi alla istruttoria compiendo ogni attività che ritenga utile; ove richiesto, deve sentire l'incolpato.

4) Entro 20 giorni dalla formulazione dell'addebito, l'Istruttoria dovrà essere ultimata. In caso di impossibilità per ragioni oggettive, che dovranno essere esplicitate, tale termine potrà essere prorogato per ulteriori 15 giorni. Di ciò dovrà essere data pronta comunicazione all'incolpato e alla Istituzione.

5) Esaurita l'istruttoria, la Magistratura provvede con decisione presa a maggioranza assoluta.

6) La decisione è comunicata all'incolpato nei modi indicati sub 1, al Quartiere di appartenenza nella persona del Rettore e alla Istituzione.

Art. 13
Procedimento nei confronti di persone inidentificate

Ove la segnalazione riguardi fatti attribuibili a figuranti non identificati e non sussistano i presupposti per l'archiviazione, entro 7 giorni dalla ricezione della segnalazione, la Magistratura dispone con proprio decreto di procedere all'istruttoria necessaria per l'identificazione dei responsabili, compiendo ogni attività utile.

Entro 20 giorni dall'apertura dell'istruttoria, ove si sia pervenuti all'identificazione delle persone che si ipotizzano responsabili dei fatti oggetto di illecito disciplinare, la Magistratura procede a norma di quanto previsto dall'art. 12, cc 2,3,4 e 5.

Ove i responsabili non siano stati individuati, il procedimento potrà proseguire, nei modi sopra indicati, nei confronti del Quartiere, in persona del Rettore, del Capitano e del Maestro d'Arme, secondo le modalità ordinarie.

Art. 14
Fatti nuovi emersi nel procedimento

Ove nel corso di un procedimento disciplinare promosso nei confronti di soggetti identificati dovessero emergere fatti rilevanti sul piano disciplinare anche a carico di altri, la Magistratura può in tal caso procedere d'ufficio, secondo le disposizioni ordinarie.

Se i fatti nuovi sono strettamente collegati con quelli per i quali già si procede e riguardano soggetti identificati, i due procedimenti vengono riuniti.

Non si fa luogo alla riunione, e si procede quindi separatamente, se la riunione comporterebbe una dilatazione dei tempi del procedimento originario, tale da non consentirne la definizione nel termine di cui all'art. 12, c.4.

Se i fatti nuovi riguardano invece soggetti inidentificati, si procede separatamente, secondo le disposizioni di cui all'art. 13

Art. 15
Procedimento a carico del Quartiere

In ogni caso, ove dai fatti oggetto della segnalazione la Magistratura ritenga di poter ravvisare possibili responsabilità del Quartiere, in persona del Rettore, del Capitano o del Maestro d'Arme, procede anche nei loro confronti, secondo le modalità ordinarie.

Art. 16
Procedimenti particolari

Il potere di segnalazione di fatti eventualmente rilevanti sul piano disciplinare compete altresì al Primo Magistrato limitatamente ai fatti che si siano verificati in danno della Magistratura e di taluno dei Magistrati.

La competenza a decidere spetta al Gran Giurì, al quale il Primo Magistrato inoltrerà la segnalazione. Per la procedura avanti il Gran Giurì, che decide con pronuncia inappellabile, si seguono le disposizioni ordinarie previste per il giudizio di primo grado.

Ove la Magistratura, di propria iniziativa o su segnalazione di taluno degli organi indicati nell'art.9 c.a e b, ritenga che a carico del Maestro di Campo o dei suoi aiutanti, o di taluno delle figure da essa nominate a norma dell'art. 2, siano ravvisabili:

- fatti aventi rilievo disciplinare;
- comportamenti tali da far venire meno il rapporto fiduciario a fondamento dell'avvenuta nomina all'esito degli accertamenti eventualmente necessari può, in qualsiasi momento, disporre la destituzione dall'incarico.

Art. 17
Definizione anticipata del procedimento

L'incolpato può chiedere alla Magistratura di definire il procedimento instaurato a suo carico con un comportamento riparatorio.

Comportamenti riparatori possono essere le scuse pubbliche in forma solenne, o altre condotte ritenute a tal fine idonee.

Ove la Magistratura ne ritenga opportunità, se del caso sentiti gli eventuali controinteressati, individua il comportamento riparatorio che concretamente dovrà essere adottato, fissando un termine per l'esecuzione, nel quale il procedimento rimane sospeso. Se il comportamento prescritto è stato adeguatamente tenuto, la Magistratura ne prende atto e con proprio decreto dispone l'archiviazione del procedimento. In caso contrario, il procedimento riprende secondo il proprio corso ordinario.

Art. 18

Comportamento riparatorio in sostituzione di sanzione

Ove all'esito del procedimento disciplinare la Magistratura ritenga di dover applicare una delle sanzioni di cui all'art. 8, C.1. lett. a,b,c, può altresì provvedere la possibilità di un comportamento riparatorio, la cui adozione da parte dell'interessato determini l'estinzione della sanzione disciplinare. In tal caso, entro il termine di 3 giorni l'interessato dovrà comunicare alla Magistratura, in persona del Cancelliere, la propria volontà di eseguire il comportamento riparatorio; con decreto del Primo Magistrato, saranno allora fissate le relative modalità esecutive.

Se il comportamento prescritto sia stato adeguatamente tenuto, non si darà corso alla sanzione applicata, che verrà dichiarata estinta.

L'esecuzione della sanzione disciplinare rimane sospesa fino alla scadenza del termine per l'esercizio della facoltà di aderire alla proposta del comportamento riparatorio. In caso di accettazione, delibera sulla eventuale corretta esecuzione.

Art. 19

Controllo di legittimità sugli Statuti dei Quartieri

Il regolamento dell'Istituzione e il Regolamento della Giostra del Saracino sono fonti sovraordinate rispetto agli Statuti dei singoli Quartieri, che ad esso devono pertanto conformarsi ed attenersi.

Il controllo di legittimità degli Statuti è affidato alla Magistratura, alla quale le deliberazioni assembleari relative a modifiche statutarie dovranno essere a tal fine comunicate.

Qualora l'esito del controllo non sia positivo, la delibera deve essere rinviata al Quartiere, insieme all'estratto del verbale ove si dà contezza dei motivi della riscontrata illegittimità.

L'esito favorevole del controllo di legittimità è condizione di efficacia delle delibere.

Qualora a seguito di modifiche dei regolamenti della Giostra del Saracino dovessero verificarsi situazioni di illegittimità di singole disposizioni degli Statuti dei Quartieri, la Magistratura, su richiesta di uno o più soci del Quartiere oppure di uno o più degli organi della Istituzione e del relativo Consiglio di Amministrazione, ove ritenga l'ipotizzata sopravvenuta illegittimità non infondata, lo comunica al Rettore del Quartiere invitandolo a riferire in merito entro il termine di 30 giorni. Se nonostante le eventuali deduzioni la sopravvenuta illegittimità permane, la Magistratura invita formalmente il Rettore a rimuoverla, adeguando lo Statuto a quanto previsto dalla fonte sovraordinata. Se entro il termine a tal fine assegnato la sopravvenuta illegittimità non viene rimossa, la Magistratura interviene modificando per quanto necessario lo Statuto del Quartiere. La sostituzione della parte di Statuto illegittima diviene efficace, a tutti gli effetti, con la formale comunicazione a norma dell'art. 12 c.1.

Le decisioni della Magistratura relative al controllo di legittimità, originaria o sopravvenuta, degli Statuti dei Quartieri sono inappellabili.

Art. 20
Controllo di legittimità sugli atti dei Quartieri

Su richiesta di uno o più soci dei Quartieri oppure di uno o più organi dell'Istituzione e del relativo Consiglio di Amministrazione, la Magistratura verifica la legittimità delle delibere assembleari e degli atti degli organi dei singoli Quartieri.

A tal fine, la Magistratura può richiedere ai Quartieri tutte le informazioni del caso, e compiere le attività istruttorie ritenute necessarie. Il procedimento si svolge in assenza di qualsiasi contraddittorio con le parti.

Le decisioni della Magistratura relative al controllo di legittimità sulle delibere assembleari e sugli atti degli organi dei singoli Quartieri sono inappellabili.

Art. 21
Vigilanza sui procedimenti elettorali

La Magistratura vigila sulla legittimità dei procedimenti per la composizione degli organi sociali elettivi dei Quartieri e del Gruppo Musicisti e della Rappresentativa Comunale.

Entro 2 giorni dalla conclusione delle operazioni di scrutinio riceve il verbale del seggio; entro i 10 giorni successivi, constatata la regolarità delle procedure, procede alla convalida dei risultati elettorali ed alla proclamazione ufficiale degli eletti.

Gli eventuali ricorsi contro i procedimenti elettorali debbono essere presentati alla Magistratura entro i 15 giorni successivi alla proclamazione degli eletti. Il loro esame e l'adozione degli eventuali provvedimenti consequenziali sono effettuati dalla Magistratura entro i 30 giorni successivi alla chiusura del termine per la presentazione dei ricorsi.

L'attribuzione di cariche sociali o responsabilità direttive non derivanti da elezioni deve essere comunicata alla Magistratura da parte dell'Organo interessato.

Art. 22
Commissariamento dei Consigli direttivi

Nel caso in cui il Consiglio Direttivo di un Quartiere o del Gruppo Musicisti risulti palesemente incapace di assicurare il regolare funzionamento del sodalizio e l'assolvimento dei compiti statutari, oppure si renda responsabile, nella sua collegialità, dell'assunzione di atti o comportamenti tali da ledere il prestigio o pregiudicare il regolare svolgimento della manifestazione, la Magistratura lo diffida formalmente, intimandogli la sollecita ripresa di una corretta attività istituzionale.

Entro un mese dal provvedimento, se la diffida si dimostri inefficace, dichiara la decadenza dell'organismo e procede alla nomina di un Commissario Straordinario, designando il medesimo tra persone che offrano ampie garanzie di competenza, equilibrio, imparzialità e autorevolezza.

Nel caso in cui il provvedimento colpisca un Quartiere, il Commissario, oltre a possedere i requisiti indicati al comma precedente, deve essere prescelto tra persone che non risultino notoriamente legate - da cariche direttive, incarichi specifici e semplice adesione ideale - ad altro Quartiere.

Il mandato del Commissario ha la durata di 60 giorni, salvo proroga. Entro questo termine deve essere ricostituito l'organismo dichiarato decaduto e ripristinato un corretto assetto degli organi statutari.

Art. 23
Composizione della Magistratura

La Magistratura è composta da nove Magistrati. Ad uno dei componenti è conferita, con elezione diretta, la carica di Primo Magistrato.

Il Primo Magistrato convoca e presiede le sedute della Magistratura, regola lo svolgimento dei lavori e detiene la rappresentanza esterna dell'Organo.

Svolge funzioni di segreteria un Cancelliere nominato dal Primo Magistrato.

Art. 24

Modalità di nomina, requisiti e prerogative dei Magistrati

I Magistrati sono nominati dal Consiglio Comunale, tra persone che offrano nello svolgimento della loro funzione, ampie garanzie di competenza in materia di equilibrio, di assoluta imparzialità ed indipendenza di giudizio.

La carica di Magistrato è incompatibile con l'assunzione o il mantenimento di qualsiasi carica direttiva o incarico specifico all'interno di ciascuno degli altri Organi della Giostra. E' inoltre incompatibile con l'associazione, a qualsiasi titolo, ad un Quartiere, al Gruppo Musicisti o all'Associazione Sbandieratori.

Nell'esercizio delle sue funzioni, il Magistrato gode di piena libertà ed indipendenza di giudizio e non è vincolato da alcun rapporto di rappresentanza.

La surrogazione dei posti resisi vacanti dopo la nomina è effettuata dal Consiglio Comunale con le modalità e i criteri di cui ai commi precedenti.

Art. 25

Elezione del Primo Magistrato

Il Primo Magistrato è eletto all'interno della Magistratura, con suffragio diretto e segreto, in occasione della seduta di insediamento.

Per la validità dell'elezione è necessario che uno dei Magistrati raggiunga il quorum di cinque voti favorevoli.

In caso di assenza o impedimento il Primo Magistrato è sostituito dal Magistrato più anziano di età

Art. 26

Durata del mandato

Il mandato della Magistratura ha durata triennale.

La nomina viene effettuata dal Consiglio Comunale entro il mese di dicembre dell'anno in cui ha termine il mandato secondo i dettami dell'art. 24.

Alla scadenza del mandato i Magistrati in carica assicurano lo svolgimento dell'ordinaria amministrazione fino all'insediamento del nuovo Organo, che avviene entro i 15 giorni successivi alla data di esecutività dell'atto di nomina.

Il mandato di Magistrato può essere rinnovato consecutivamente per una sola volta.

Un componente della magistratura, dimesso per fine mandato, può tornare a farne parte dopo tre anni consecutivi di assenza.

Art. 27

Riunioni della Magistratura

La Magistratura si riunisce di norma una volta ogni due mesi. Convocazioni più frequenti possono essere effettuate qualora il Primo Magistrato le ritenga necessarie ed opportune, o almeno tre componenti ne facciano esplicita richiesta al Primo Magistrato, o su richiesta del Presidente della Istituzione Giostra del Saracino.

L'invito deve pervenire ai Magistrati con almeno tre giorni di anticipo sulla data della riunione e recare l'indicazione degli argomenti iscritti all'ordine del giorno.

Il termine di cui al comma precedente può essere abbreviato qualora sussistano motivi di particolare urgenza.

Art. 28

Validità delle sedute e delle deliberazioni

Per la validità delle sedute è richiesta la presenza di almeno cinque componenti della Magistratura. Le decisioni sono adottate a maggioranza semplice dei presenti. In caso di parità di voti prevale quello espresso dal Primo Magistrato o, in sua assenza, dal Magistrato più anziano, che lo sostituisce ai sensi del precedente art. 25.

Per le decisioni relative all'emanazione delle sanzioni contemplate all'art. 8, alla dichiarazione di decadenza prevista dall'art.22 ed alla nomina del Commissario di cui all'art. 22 del presente Regolamento, è necessario il voto favorevole della maggioranza dei componenti della Magistratura.

Art. 29

Decadenza del Magistrato

Il Magistrato che risulti assente non giustificato per tre sedute consecutive viene considerato decaduto. In tal caso la sostituzione avviene a norma dell'art. 24.

Art. 30

Finanziamento dell'attività

L'attività della Magistratura è finanziata dal Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione Giostra del Saracino.

La sede è messa a disposizione dal Comune di Arezzo.

Art. 31

Regolamento interno

Per lo svolgimento della propria attività la Magistratura può dotarsi di un Regolamento interno. Se adottato, il testo del Regolamento, è inviato per conoscenza al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione.

Art. 32

Ricorso avverso le decisioni disciplinari della Magistratura

Avverso le decisioni della Magistratura che applica sanzioni disciplinari, è ammesso ricorso in appello avanti al Gran Giurì.

La nomina, i poteri, la durata in carica del Gran Giurì, nonché i tempi e le modalità del ricorso in appello sono disciplinati dagli articoli seguenti.

Art. 33 Gran Giurì

Al momento dell'assunzione dei poteri inerenti la propria carica il Sindaco eletto, provvede a nominare un Gran Giurì.

Tale Gran Giurì è composto da tre membri scelti personalmente dal Sindaco tra Magistrati ordinari o avvocati iscritti all'Albo da almeno 10 anni, fra persone che godano di particolare prestigio personale ed offrano garanzia di competenza, imparzialità e di indipendenza di giudizio per l'adempimento delle funzioni disciplinate dal presente Regolamento.

Il mandato del Gran Giurì, i cui componenti non possono essere revocati che può essere rinnovato una sola volta, decade con la cessazione del mandato amministrativo del Sindaco.

Ove taluno dei componenti del Gran Giurì intenda rinunciare a tale incarico, dovrà darne comunicazione scritta al Sindaco che (entro trenta giorni) provvederà alla sua sostituzione.

Art. 34 Ricorso al Gran Giurì

Il ricorso dovrà essere presentato al Cancelliere della Magistratura, entro dieci giorni dalla comunicazione della decisione assunta dalla Magistratura. Lo stesso provvederà a trasmetterlo con la massima tempestività al Gran Giurì.

La presentazione del ricorso non sospende l'esecuzione della sanzione.

Acquisiti dalla Magistratura gli atti relativi al procedimento, il Gran Giurì decide sul ricorso entro dieci giorni con pieni poteri, anche per la determinazione dell'eventuale sanzione che potrà essere quindi anche più grave di quella comminata in primo grado.

Il Gran Giurì potrà compiere attività istruttoria solo in caso di effettiva necessità.

La decisione dovrà essere comunicata al ricorrente nei modi di cui all'art. 12 c.1.

REGOLAMENTO

I QUARTIERI DELLA GIOSTRA DEL SARACINO

Art. 35

Origine e denominazione

Allo scopo precipuo di dar vita alla rievocazione della Giostra del Saracino sono stabilmente costituiti in Arezzo quattro Quartieri, corrispondenti ad altrettante Porte cittadine ed ai rispettivi territori di competenza:

Quartiere di Porta Crucifera,

Quartiere di Porta del Foro,

Quartiere di Porta Sant'Andrea,

Quartiere di Porta Santo Spirito.

Art. 36

Territorio di competenza

La suddivisione topografica dei Quartieri e dei rispettivi territori di competenza, urbani ed extraurbani, si richiama alla partizione della città di Arezzo e dei suoi domini nel XIV secolo, pur tenendo conto delle trasformazioni avvenute nel corso dei secoli successivi e del progressivo ampliamento del perimetro urbano, sviluppatosi in maniera non omogenea rispetto all'antico nucleo medievale.

Ai Quartieri sono inoltre associati i territori delle antiche Viscontarie del contado aretino, secondo i seguenti abbinamenti:

Porta Crucifera: Cortine, Viscontaria della Verona.

Porta del Foro: Cortine, Viscontaria di Montagna, Viscontaria della Valdambra oltre l'Arno.

Porta Sant'Andrea : Cortine, Viscontaria di Cegliolo.

Porta Santo Spirito : Cortine, Viscontaria del Piano di Arezzo, Viscontaria della Valdambra fino all'Arno.

Art. 37

Porta Crucifera

Il territorio del Quartiere di Porta Crucifera si estende nel settore nord-est della città.

L'emblema del Quartiere è costituito dalla seguente raffigurazione araldica :

“Partito: nel primo di verde al monte di tre colli d'oro all'italiana cimato da una croce dello stesso; nel secondo di rosso al campanile della Pieve di Arezzo finestrato di nero ed affiancato da due torri pure d'oro aperte e finestrate di nero.” Immagine Omissis

Al Quartiere appartengono le casate di città dei Bacci, dei Bostoli, dei Brandaglia e dei Pescioni e le casate del contado dei Conti di Montedoglio e dei Nobili della Faggiuola.

Il Quartiere, distinto dai colori rosso e verde, ha sede in Palazzo Alberti.

Art. 38
Porta del Foro

Il territorio del Quartiere di Porta del Foro si estende nel settore nord-ovest della città.

L'emblema del Quartiere è costituito dalla seguente raffigurazione araldica :

“Di cremisi alla Chimera di Arezzo rivoltata “.Immagine Omissis

Al Quartiere appartengono le casate di città dei Grinti di Catenaia, dei Sassoli, dei Tarlati di Pietramala e degli Ubertini e le casate del contado dei Cattani della Chiassa e dei Conti Guidi di Romena.

Il Quartiere, distinto dai colori giallo e cremisi, ha sede nei locali di Porta San Lorentino.

Art. 39
Porta Sant'Andrea

Il territorio del Quartiere di Porta Sant'Andrea si estende nel settore sud-est della città.

L'emblema del Quartiere è costituito dalla seguente raffigurazione araldica :

“Di verde alla croce di Sant'Andrea d'argento”. Immagine Omissis

Al Quartiere appartengono le casate di città dei Conti di Bivignano, dei Guillichini, dei Lambardi da Mammi e dei Testi e le casate del contado dei Barbolani Conti di Montauto e dei Marchesi del Monte Santa Maria.

Il Quartiere, distinto dai colori bianco e verde, ha sede in via delle Gagliarde.

Art. 40
Porta Santo Spirito

Il territorio del Quartiere di Porta Santo Spirito si estende nel settore sud-ovest della città.

L'emblema del Quartiere è costituito dalla seguente raffigurazione araldica:

“D'azzurro al ponte di tre archi al naturale, caricato al di sopra di quello centrale, più alto, da una lettera M cimata da una croce di nero, e cimato da una cinta muraria con tre torri al naturale, sormontato dalla colomba dello Spirito Santo raggiante d'oro.” Immagine Omissis

Al Quartiere appartengono le casate di città degli Albergotti, degli Azzi, dei Camaiani e dei Guasconi e le casate del contado dei Pazzi del Valdarno e dei Tolomei del Calcione.

Il Quartiere, distinto dai colori giallo e azzurro, ha sede nel Bastione di levante di Porta Santo Spirito.

Art. 41
Natura giuridica

I Quartieri sono libere ed autonome associazioni di cittadini, costituite democraticamente. In conformità alla loro natura giuridica di “associazioni non riconosciute” sono regolati, sotto il profilo dell'ordinamento interno e dell'amministrazione, dalle norme dettate dal Libro I, Titolo II, Capo III del Codice Civile.

Perseguendo tuttavia finalità di preminente interesse pubblico, quali la partecipazione all'organizzazione ed allo svolgimento della Giostra del Saracino, uniformano il proprio ordinamento alle norme dettate dal presente Statuto, in conformità del quale debbono dotarsi di autonomi Statuti di Quartiere.

Art. 42
Statuti di Quartiere

Gli Statuti di Quartiere disciplinano l'autonomo ordinamento interno e gli aspetti della vita sociale non contemplati dal presente Statuto.

Sono adottati a maggioranza semplice da parte delle rispettive Assemblee, valide a condizione che sia presente almeno un decimo dei soci, ed inviati per conoscenza al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino".

Divengono efficaci e vincolanti in seguito a controllo di legittimità da parte della Magistratura, che ne verifica l'adesione ai principi ed alle norme dettate dallo Statuto della Giostra, rinviandoli ai rispettivi Quartieri, con atto motivato, per gli eventuali adeguamenti.

Art. 43
Scopi sociali

Scopo fondamentale dei Quartieri è la partecipazione attiva alla storica rievocazione della Giostra del Saracino, attraverso la quale rivivono le antiche tradizioni civiche della città, l'agonismo e la competizione cavalleresca. Protagonisti essenziali della manifestazione, i Quartieri prendono parte a tutte le iniziative collaterali ad essa connesse prestando la propria opera per la valorizzazione della Giostra e la diffusione della sua conoscenza, sia nell'ambito aretino che all'esterno di questo.

I Quartieri non possono rifiutarsi di partecipare alla Giostra del Saracino e alle manifestazioni collaterali stabilite e deliberate dalla Istituzione Giostra del Saracino.

I Quartieri che si rendessero responsabili di tale atteggiamento, senza procedere ad alcuna "diffida", saranno immediatamente commissariati dalla Magistratura della Giostra, ritenendo tale comportamento un gesto di grave insubordinazione e che lede il prestigio della Giostra e della città, meritevole quindi della massima sanzione.

In caso di minaccia di disertare la manifestazione e le cerimonie collaterali, formulata verbalmente o per scritto dal Rettore, il Quartiere sarà immediatamente diffidato dalla Magistratura della Giostra e se la massima carica del Quartiere non darà, entro 5 giorni, per scritto, al Sindaco della città le più ampie garanzie di partecipazione, il Quartiere sarà immediatamente Commissariato.

Con le modalità stabilite dal presente Statuto partecipano agli organi cui è demandato il governo della manifestazione e la sua organizzazione tecnica.

Nell'ambito della propria sfera di autonoma attività associativa assumono tutte le iniziative che ritengono utili per favorire l'incremento dei soci e l'attiva partecipazione dei quartieristi alle finalità sociali del sodalizio.

Su conforme parere del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino" possono prendere parte, in rappresentanza della Giostra del Saracino, a manifestazioni ed iniziative di adeguato prestigio, organizzate in ambito locale, nazionale o internazionale

Art. 44
Rapporti con gli altri Organi della Giostra

Componente autonoma, ma essenziale e determinante della Giostra, i Quartieri riconoscono l'autorità del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino" e della Magistratura della Giostra, esercitate nell'ambito delle norme che regolano la vita della manifestazione.

In particolare riconoscono alla Magistratura i poteri di giudizio sulle controversie interne ed esterne ad essa demandate, di controllo sulla legittimità degli atti su motivata richiesta di uno o più soci, di vigilanza sulla regolarità dei provvedimenti elettorali, di dichiarazione di decadenza degli organi direttivi e di nomina di un commissario straordinario.

In qualità di Organi della Giostra, i Quartieri sono rappresentati dal proprio Rettore all'interno del Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino".

Il Rettore non può astenersi dal partecipare alle riunioni del Consiglio di Amministrazione della Istituzione. Nel caso in cui il Sindaco ravvisasse che l'assenza del Rettore non è dovuta a giustificati motivi, inviterà il Rettore stesso a presenziare alla successiva riunione. Persistendo l'assenza, il Sindaco inviterà il Quartiere a nominare entro 15 giorni dalla richiesta un nuovo Rettore; nel caso in cui il Quartiere non ottemperi a quanto richiesto, il Sindaco ne informerà la Magistratura della Giostra la quale avvierà tempestivamente la procedura del Commissariamento del Quartiere così come previsto dall'Art.14 del Regolamento della Magistratura, ravvisando in tale comportamento una palese violazione delle norme regolamentari, di insubordinazione verso gli organi preposti e al regolare funzionamento della manifestazione.

Art. 45 Amministrazione interna

L'amministrazione interna, ed in particolare gli aspetti attinenti alla gestione del patrimonio sociale ed alla tenuta della contabilità, costituiscono materia demandata a specifiche disposizioni degli Statuti di Quartiere.

Le modalità di tenuta della contabilità interna e le relative forme di controllo devono essere conformi alle norme di legge.

Art. 46 Modalità di associazione

Possono associarsi ad un quartiere, nelle forme e con le modalità previste dal relativo Statuto, tutti i cittadini che ne facciano esplicita richiesta, ed in particolare:

- a) i residenti nel territorio di competenza del Quartiere;
- b) gli ex-residenti, trasferiti fuori dal territorio di competenza, che desiderano mantenere il legame con il Quartiere di provenienza;
- c) i non residenti di dimostrata passione quartieristica, che manifestano la volontà di consolidare la propria adesione ideale al Quartiere con l'assunzione di un legame associativo.

Le modalità di esame delle richieste di associazione e le procedure per l'assunzione di provvedimenti di decadenza o di esclusione sono stabilite dagli Statuti di Quartiere. Nessuna richiesta può essere respinta senza motivata ragione.

Contro le decisioni concernenti l'ammissione, la decadenza o l'esclusione, gli interessati possono proporre ricorso in primo grado al Collegio dei Probiviri. Contro le decisioni di quest'ultimo ciascuna delle parti può ricorrere in secondo grado alla Magistratura della Giostra.

L'atto di associazione al Quartiere comporta l'espressione di una scelta volontaria e consapevole, con relativo impegno al rispetto delle norme statutarie ed eventuale assunzione di responsabilità giuridica esterna.

L'associazione è subordinata inoltre al pagamento, entro i termini fissati dallo Statuto di Quartiere, della quota annuale di adesione. L'ammontare della quota, attraverso la quale l'associazione contribuisce all'autonomia finanziaria del Quartiere, è stabilito dall'Assemblea dei soci.

L'elenco nominativo dei soci è messo a disposizione, su richiesta della Magistratura della Giostra.

Art. 47 Quartieristi

I cittadini che manifestano la propria adesione ideale al Quartiere o prendono parte, anche sporadicamente, all'attività sociale, indipendentemente dall'assunzione del rapporto di associazione di cui al precedente art. 47, sono definiti quartieristi.

Art. 48 Organi sociali

Le funzioni sociali del Quartiere sono esercitate dai seguenti organi, secondo le rispettive attribuzioni:

a) Assemblea dei soci.

Organo sovrano e costituente, è composta da tutti gli associati. Si riunisce in sessione ordinaria e straordinaria. Esercita, in particolare, le seguenti attribuzioni :

- approva lo Statuto del Quartiere;
- stabilisce il numero dei componenti degli altri organi sociali;
- approva i bilanci;
- programma le linee generali dell'attività sociale.

b) Consiglio direttivo.

Organo deliberativo ed esecutivo, è costituito da un minimo di 11 ad un massimo di 21 membri. Esercita, in particolare, le seguenti attribuzioni:

- attua le direttive dell'Assemblea;
- redige i bilanci;
- adotta gli atti necessari all'amministrazione del Quartiere;
- conferisce le cariche sociali;
- delibera attorno all'ammissione, alla decadenza e all'esclusione dei soci;
- assume i provvedimenti disciplinari;
- tiene i rapporti con gli altri Organi della Giostra .

Può nominare organismi esecutivi, ai quali delegare parte delle proprie attribuzioni o affidare incarichi specifici.

c) Collegio dei Probiviri .

Organo disciplinare, è composto da 3 membri effettivi e 2 membri supplenti. Propone al Consiglio direttivo l'adozione di provvedimenti disciplinari a carico dei soci. Dirime in prima istanza, dopo aver tentato la conciliazione, le vertenze interne di carattere disciplinare e quelle in materia di ammissioni, decadenze ed esclusioni, o le sottopone alla Magistratura della Giostra ove si verifichi la propria incompetenza o impossibilità di giudicare.

Il rinvio alla Magistratura è immediato ed automatico qualora la vertenza sia stata originata dallo stesso Collegio .Contro le decisioni del Collegio dei Probiviri ciascuna delle parti può ricorrere, in secondo grado, al giudizio della Magistratura della Giostra .

d) Collegio dei Sindaci revisori dei conti.

Organo di controllo, è composto da 3 membri effettivi e 2 membri supplenti.

Esercita il controllo sull'andamento finanziario e contabile del Quartiere; esamina la regolarità dei bilanci; accerta la regolare tenuta dei libri contabili.

Art. 49
Funzionamento degli organi sociali

Le modalità di funzionamento degli organi sociali sono stabilite da specifiche disposizioni dello Statuto di Quartiere. E' demandata a quest'ultimo, in particolare, la definizione di precise norme circa la frequenza delle riunioni, le modalità di convocazione, il raggiungimento del numero legale, i sistemi di votazione.

Art. 50
Cariche sociali

All'inizio di ogni mandato il Consiglio direttivo attribuisce tra i suoi componenti le seguenti cariche sociali:

- a) Rettore;
- b) Rettore vicario;
- c) Capitano di Quartiere;
- d) Cancelliere;
- e) Camerlengo;
- f) Provveditore.

L'eventuale nomina del Rettore onorario è facoltà dell'Assemblea dei soci.

L'incarico di Capitano di Quartiere può essere conferito ad un socio non facente parte del Consiglio direttivo; in tal caso il Capitano partecipa ai lavori del Consiglio senza diritto di voto.

Durante la Giostra, l'incarico può essere sospeso con effetto immediato dal Maestro di Campo e trasferito ad altro armato designato dal Rettore del Quartiere.

L'istituzione di altre cariche sociali, stabili o temporanee, è regolamentata dallo Statuto di Quartiere.

L'avvenuta attribuzione delle cariche sociali o la loro successiva variazione sono comunicate al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione "Giostra del Saracino" ed alla Magistratura della Giostra. Le specifiche competenze connesse con le cariche di cui ai commi precedenti o con altri incarichi eventualmente affidati sono stabilite dallo Statuto di Quartiere.

Art. 51
Procedimento elettorale

Le procedure per l'elezione degli organi sociali contemplati alle lettere b), c) e d) del precedente art. 40 sono ispirate ai principi di democraticità, correttezza e trasparenza dettati dal presente Statuto ed analiticamente regolamentate dagli Statuti di Quartiere.

La scadenza elettorale deve essere fissata entro i tre mesi successivi alla conclusione del precedente mandato.

La disciplina del voto deve garantirne il carattere personale, diretto e segreto.

Agli Statuti di Quartiere - che debbono contenere norme in grado di garantire imparzialità e correttezza in ogni aspetto del procedimento elettorale - è demandata la disciplina circa l'avvio delle procedure, la pubblicizzazione della scadenza elettorale, i requisiti per l'acquisizione del diritto elettorale attivo e passivo, la formazione degli organismi preposti allo svolgimento delle elezioni, la compilazione delle liste dei candidati, l'organizzazione del seggio, le modalità di espressione del suffragio, lo scrutinio dei voti.

Gli Statuti dei Quartieri hanno facoltà di determinare autonomamente il tipo di procedura elettorale, scegliendo tra il sistema a lista unica e quello a liste plurime. In entrambi i casi, a garanzia delle

minoranze, il numero delle preferenze espresse da ogni elettore non deve superare il 50% dei componenti dell'organo da eleggere.

Qualora sia prescelto il sistema a lista unica deve essere consentita la libera autocandidatura dei soci in possesso del diritto elettorale passivo.

Qualora sia prescelto il sistema a liste plurime può essere attribuito alla lista che raccoglie la maggioranza dei suffragi un premio che consenta alla medesima di conseguire un numero di seggi non superiore ai 2/3 del totale. Se la lista maggioritaria consegue un numero di seggi superiore ai 2/3 il premio di maggioranza decade, ed è sostituito dall'attribuzione proporzionale.

Il sistema elettorale prescelto può essere modificato nei casi in cui:

- a) in regime di lista unica, qualora il numero delle autocandidature superi il doppio degli eligendi;
- b) in regime di liste plurime, qualora sia presentata una sola lista di candidati.

In entrambi i casi la procedura elettorale viene sospesa, in modo da consentire l'eventuale passaggio al sistema delle liste plurime o l'integrazione dell'unica lista presentata con le eventuali autocandidature. Qualora entro il termine stabilito tali operazioni non avvengano, è richiamato in vigore il sistema originariamente prescelto.

La Magistratura della Giostra provvede, alla convalida dei risultati elettorali, alla proclamazione ufficiali degli eletti, all'esame degli eventuali ricorsi e all'adozione dei provvedimenti consequenziali.

Art. 52

Dimissioni, surrogazioni, decadenza dell'Organo

I seggi degli organi sociali elettivi divenuti vacanti nel corso del mandato per decadenza o dimissioni sono assunti dai candidati non eletti, secondo l'ordine dei voti individuali di preferenza, purché questi ultimi abbiano raggiunto il quorum del 3% dei voti complessivi ottenuti dalla lista. Se l'elezione si è svolta con il sistema a liste plurime la surrogazione può essere effettuata soltanto con candidati appartenenti alla stessa lista. All'esaurimento della lista il seggio vacante non viene ricoperto.

Le surrogazioni sono comunicate alla Magistratura della Giostra .

Art. 53

Durata del mandato

Gli organi sociali elettivi restano in funzione per un periodo di tre anni solari. La scadenza del mandato è fissata, per tutti i Quartieri, alla data del 31 dicembre del terzo anno solare successivo al rinnovo, anche nel caso che uno o più Quartieri abbiano provveduto, nel corso del triennio ordinario, alla ricostituzione straordinaria degli organi elettivi previsti dal precedente art. 44.

Alla scadenza del mandato gli organismi in carica assicurano lo svolgimento dell'ordinaria amministrazione fino all'insediamento dei nuovi organi elettivi.

Art. 54

Norma transitoria

I Quartieri sono tenuti a recepire entro il corrente anno le norme regolamentari che la presente deliberazione licenzia, al fine di pervenire ad un armonico adeguamento di tutte le prescrizioni statutarie e regolamentari degli organismi che operano per la buona riuscita della manifestazione.



**ISTITUZIONE
GIOSTRA DEL SARACINO**

REGOLAMENTO

TECNICO

DELLA

GIOSTRA DEL SARACINO

Indice degli articoli

Art. 1 **Origine e poteri**
Art. 2 **Giuria**

Art. 3	Maestro di Campo
Art. 4	Vigilanza e sanzioni
Art. 5	Aiutanti di Campo
Art. 6	Maestro di Campo Vicario
Art. 7	Capitano di Quartiere
Art. 8	Maestro d'Arme
Art. 9	Coordinatore di regia
Art. 10	I Figuranti
Art. 11	Altre figure in campo
Art. 12	Espulsioni
Art. 13	Lizza
Art. 14	Saracino
Art. 15	Custodia del Saracino
Art. 16	Famigli Saraceni
Art. 17	Funzionamento di Buratto
Art. 18	Targa
Art. 19	Giostratori e cavalli
Art. 20	Sostituzione del Giostratore
Art. 21	Sostituzione del cavallo
Art. 22	Bollatura dei cavalli
Art. 23	Ingresso in piazza dei Giostratori
Art. 24	Presentazione al Maestro di Campo
Art. 25	Lance
Art. 26	Assegnazione delle lance
Art. 27	Sostituzione delle lance
Art. 28	Consegna della lancia
Art. 29	Ordine delle carriere
Art. 30	Chiamata del Giostratore
Art. 31	Svolgimento della carriera
Art. 32	Controllo del Giostratore
Art. 33	Fuoriuscita dalla lizza
Art. 34	Interruzione della carriera
Art. 35	Ripetizione della carriera
Art. 36	Carriera lenta
Art. 37	Giostratore disarcionato
Art. 38	Giostratore percosso dal flagello
Art. 39	Percosse al Saracino
Art. 40	Mancata presentazione alla Giuria
Art. 41	Caduta da cavallo
Art. 42	Perdita dei paramenti
Art. 43	Perdita della lancia
Art. 44	Rottura della lancia
Art. 45	Mancata rotazione del Buratto
Art. 46	Spareggi
Art. 47	Quartiere vincitore

REGOLAMENTO TECNICO DELLA GIOSTRA DEL SARACINO

Art. 1 Origini del Regolamento

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, integrando le norme contenute nel Regolamento dell'Istituzione "Giostra del Saracino".

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.

Art. 2 Giuria

I punteggi realizzati da ciascun Giostratore sono determinati da una Giuria composta di cinque Giudici, nominata secondi i criteri stabiliti dall'Art. 4 del Regolamento della Magistratura della Giostra del Saracino.

Le decisioni della Giuria sono definitive ed inappellabili.

Al termine della manifestazione le targhe del punteggio conseguito dai Giostratori, sigillate a cura della Giuria, sono prese in consegna dal Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione per essere rese note a partire dall'anno solare successivo e quindi permanente depositate nell'Archivio storico della Giostra.

La Giuria della Giostra, su richiesta del Consiglio di Amministrazione della Istituzione Giostra del Saracino, potrà essere presente alla svolgimento delle prove ufficiali.

Entro 5 giorni dallo svolgimento della Giostra del Saracino, la Giuria è tenuta a far pervenire alla Magistratura una dettagliata relazione sul proprio operato.

Art. 3 Maestro di Campo

La più alta autorità in campo è il Maestro di Campo, che comanda gli armati, dispone i figuranti dei Quartieri e sovrintende allo svolgimento di tutte le fasi della Giostra con pieni poteri.

E' giudice unico di tutte le questioni tecniche inerenti lo svolgimento della Giostra; le sue decisioni sono pertanto inappellabili per quanto attiene a questioni di fatto relative al Regolamento Tecnico.

E' coadiuvato in tutte le sue funzioni e rappresentato in tutta la sua autorità da due Aiutanti di Campo (art. 5 Reg. Tec.) di cui uno, quello munito di cavalcatura, assumerà la carica di Maestro di Campo Vicario e lo sostituirà in caso di assenza o impedimento.

Il Maestro di Campo comunicherà personalmente alla Magistratura le sanzioni comminate sul campo (richiamo o espulsione) per le quali farà seguire dettagliata relazione redatta di persona o dai suoi Vice, entro cinque giorni dalla data dello svolgimento della Giostra. Il Maestro di Campo dovrà comunque relazionare sempre alla Magistratura nei termini e con le modalità sopra dette..

Il Maestro di Campo ed i suoi Vice devono astenersi dal comunicare a terzi il contenuto della relazione che è segreto e riservato e dovranno altresì evitare di fare dichiarazioni a mezzo stampa o radio-televisione.

Il Maestro di Campo, nell'assolvimento dell'importante compito a cui è stato demandato, deve essere espressione di rettitudine ed imparzialità giacché ha il compito di applicare con logica ed intelligenza le norme del presente Regolamento e di assicurare il regolare svolgimento della rievocazione storica (art.4 Reg. Tec.)

Art. 4 Vigilanza e sanzioni

Sul corretto svolgimento della manifestazione vigila, durante tutte le sue fasi, il Maestro di Campo, avvalendosi di 4 coadiutori, dandone per tempo comunicazione ai Capitani.

I quattro coadiutori vengono scelti dal Maestro di Campo da un elenco di persone indicate anno per anno dalla Magistratura della Giostra; agli stessi il Maestro di Campo dovrà impartire compiti e competenze.

Durante il corteggio ed in Piazza, i quattro coadiutori controlleranno il Quartiere di loro competenza. Entro tre giorni dallo svolgimento della Giostra dovranno compilare il relativo rapporto da consegnare al Maestro di Campo.

Art. 5 **Aiutanti di Campo**

Gli aiutanti di campo, in numero di due, sono diretti collaboratori del Maestro di Campo; quello munito di cavalcatura assumerà il ruolo di Maestro di Campo Vicario e lo sostituirà in caso di assenza o impedimento.

Per garantire un efficiente controllo su tutta la Piazza e sui protagonisti in costume, e per garantire altresì il rispetto dei regolamenti con facilità di movimento, i Vice Maestro si muoveranno in Giostra alternativamente nello stesso anno, uno con cavalcatura e l'altro senza.

Art. 6 **Il Maestro di Campo Vicario**

Il Vice Maestro di Campo, figura ufficiale della Giostra a cui sono riconosciuti ampi poteri di collaborazione con il Maestro di Campo, è autorizzato a segnalare allo stesso tutti gli atti di violenza e insubordinazione commessi dai figuranti nei confronti degli avversari o delle autorità in campo. Se la segnalazione porterà al richiamo od alla espulsione del figurante, il rapporto a fine giostra dovrà essere redatto dal Vice Maestro che ha constatato l'infrazione ed il medesimo se ne assumerà la responsabilità in merito alla veridicità o meno di quanto dichiarato; il Maestro di Campo controfirmerà il verbale per presa visione.

Se il medesimo fatto, da relazionare, viene rilevato anche dal Maestro di Campo, lo stesso non potrà delegare il collaboratore ma redigerà di persona il rapporto, essendo prevalente il suo intervento in qualità di massima autorità in campo.

Il Vice Maestro di Campo sprovvisto di cavalcatura, non avrà nel corteggio un posto fisso in quanto, avendo notevole facilità di movimento, potrà posizionarsi alternativamente da un capo all'altro del corteggio stesso, controllando tutte le rappresentative e prendendo atto di tutte le infrazioni comportamentali e regolamentari riscontrate, nonché degli eventuali atti di violenza commessi.

Il Vice Maestro non potrà prendere in campo provvedimenti immediati; segnalerà al Maestro di Campo di aver rilevato l'irregolarità e di tutto farà menzione nella dettagliata relazione che redigerà a fine Giostra per la Magistratura.

Art. 7 **Capitano di Quartiere**

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.

E' coadiuvato in questo compito dal Maestro d'arme, il quale controlla che le rappresentanze mantengano il posto loro assegnato. Dà esecuzione agli ordini del Maestro di Campo, al quale

risponde del proprio operato. In caso di inadempienza o scorrettezza, il Maestro di Campo, può sospenderlo dalla carica con effetto immediato.

Solo il Capitano ha facoltà di rivolgersi al Maestro di Campo per esprimere, in forma corretta e nel rispetto dei ruoli assegnati, riserve, chiarimenti o osservazioni in merito alle decisioni prese dallo stesso.

E' dovere del Capitano, coadiuvato dal Maestro d'Arme, di collaborare con il Maestro di Campo ed il suo Vicario, provvedendo di persona, se necessario, a reprimere con decisione le eventuali intemperanze dei propri figuranti.

Il Capitano dovrà comunicare inoltre al Maestro di Campo prima dell'inizio della Giostra il lucco di collegamento del Quartiere.

Art. 8 Maestro d'Arme

Collaboratore del Capitano del Quartiere, ha il compito di controllare che i propri figuranti mantengano in Piazza il posto loro assegnato; per l'importante ruolo che ricopre il Maestro d'Arme ha il dovere di conoscere preventivamente il nome di tutti i figuranti del proprio Quartiere e di collaborare con il Capitano e con il Maestro di Campo per identificare tempestivamente quel figurante che si fosse reso colpevole di comportamenti illeciti.

Nell'espletamento del proprio compito si avvarrà della collaborazione dei lucchi, uno dei quali ha la funzione di lucco di collegamento tra il Capitano ed i propri figurante con la possibilità di lasciare lo schieramento del proprio Quartiere per recarsi anche sotto le Logge del Vasari e dell'aiuto regista del Quartiere anche per impedire l'invasione della lizza in modo da evitare scontri con altre rappresentative.

In caso di inadempienza o scorrettezza, il Maestro di Campo, può sospenderlo dalla carica con effetto immediato.

Art. 9 Il Coordinatore di regia

Il Coordinatore di regia, nominato annualmente dal Consiglio di Amministrazione, è responsabile della esecuzione fedele dei palinsesti riguardanti la Giostra del Saracino e tutte le altre Cerimonie ufficiali collaterali; coordina gli Aiuto registi dei Quartieri, vigila sul comportamento dei Quartieri e di tutte le altre rappresentative che di volta in volta prendono parte alla Giostra e alle cerimonie collaterali per quanto concerne l'attuazione dei rispettivi palinsesti.

Per l'espletamento delle sue funzioni nomina tre coadiutori di cui uno ricopre la carica di Aiuto Coordinatore.

Entro sette giorni dallo svolgimento di ogni Cerimonia, il Coordinatore di regia dovrà presentare alla Magistratura della Giostra, una relazione che evidenzi eventuali comportamenti irregolari o difformi dalle indicazioni contenute nei palinsesti.

Eventuali proposte o modifiche ai palinsesti già esistenti dovranno essere presentate al Consiglio di Amministrazione della Istituzione Giostra del Saracino almeno trenta giorni prima dello svolgimento delle singole cerimonie.

Il Coordinatore di Regia insieme ai suoi collaboratori attua tutti gli accorgimenti utili alla conoscenza, alla condivisione e al rispetto dei palinsesti con tutte le rappresentative che prendono parte alla Giostra del Saracino e alle altre Cerimonie.

Art. 10 I Figuranti

Al figurante e ad ogni singolo partecipante in costume alla Giostra del Saracino e alle manifestazioni collaterali stabilite dalla Istituzione è richiesto, per il ruolo che riveste ed in quanto

rappresentante della città di Arezzo, un comportamento e un atteggiamento serio ed adeguato. Qualora ciò non si verificasse, lo stesso sarà soggetto a sanzione da parte della Magistratura della Giostra così come previsto all'art. 6 del Regolamento della Magistratura.

E' fatto divieto ai figuranti di abbandonare il posto assegnato alla rappresentanza del rispettivo Quartiere o del Gruppo di appartenenza, senza valido motivo o per mettere in atto proteste e contestazioni nei riguardi delle autorità in campo.

Ai figuranti è concesso ovviamente nello spirito cavalleresco della manifestazione, di mettere in atto, anche sulla lizza, manifestazione di esultanza gioiosa, la cui durata però non può impedire oltre misura il regolare svolgimento e la prosecuzione della Giostra.

Art. 11 **Altre figure in campo**

Sono alle dirette dipendenze del Maestro di Campo:

- a) il Cancelliere, che sovrintende al sorteggio delle lance e verbalizza il verdetto della Giuria;
- b) l'Araldo, che chiama al campo le rappresentanze, legge la disfida di Buratto, annuncia la successione delle carriere e comunica al popolo i punti conseguiti da ciascun Giostratore. Annuncia ogni altra disposizione diramata dal Maestro di Campo, dalla Magistratura o dalla Giuria;
- c) i Famigli Saraceni, che provvedono al caricamento dell'autonoma e alla consegna della targa alla Giuria;
- d) i Fanti del Comune ed il loro Comandante, che devono eseguirne le disposizioni 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 rappresentanze. La scelta dei Fanti e del loro Comandante è effettuata in modo tale da garantire, nell'assolvimento dei loro compiti, una scrupolosa imparzialità ed una efficace esecuzione degli ordini ricevuti;
- e) i Musicisti della Giostra;
- f) gli Sbandieratori della Giostra.
- g) i Valletti del Comune ed il loro capo recante il trofeo, scelto dal Sindaco.

Art. 12 **Espulsioni**

Il Maestro di Campo ritenendo che il comportamento particolarmente scorretto e gravemente minaccioso, offensivo e violento del figurante sia meritevole di espulsione, comunicherà di persona e verbalmente al Capitano del Quartiere il provvedimento di allontanamento dalla Piazza del figurante ordinando al Capitano stesso di farsi parte diligente affinché il colpevole raggiunga sollecitamente la zona sotto le logge.

Se il Capitano si dimostrerà solidale con il figurante espulso, non ottemperando a quanto a lui ordinato, il Maestro di Campo procederà immediatamente alla sua espulsione chiedendo ai Vigili Urbani di accompagnare fuori i colpevoli.

In caso di esplicita richiesta del Maestro di Campo o del suo Vice di identificare il figurante da espellere il Maestro d'Arme deve adoperarsi sollecitamente a quanto richiesto coadiuvando altresì il proprio Capitano nell'allontanamento.

Se il Maestro d'Armi si dimostrerà reticente od evasivo cercando di fuorviare o ritardare l'identificazione, dimostrando scarsa responsabilità nel ruolo assegnatogli, subirà di conseguenza anche lui il provvedimento di espulsione da eseguirsi con le stesse modalità riservate al Capitano.

Nel caso di espulsione del Capitano o del Rettore, il Maestro di Campo comunicherà personalmente agli interessati il provvedimento invitandoli a raggiungere la zona sotto le logge.

Nell'ipotesi in cui l'espulsione riguardi il Capitano del Quartiere, il Rettore provvederà a comunicare al Maestro di Campo e alla Magistratura il figurante che assumerà la carica del Capitano.

Se gli interessati non ottempereranno sollecitamente a quanto ordinato, opponendo un comportamento ostruzionistico o di resistenza, il Maestro di Campo potrà avvalersi dei VV. Urb. per accompagnare fuori l'espulso.

Gli espulsi, a qualsiasi titolo, non potranno tornare in piazza e dovranno rimanere, fino alla conclusione della manifestazione, sotto le logge.

Sarà motivo di aggravante, in sede di giudizio, se gli espulsi, non ottemperando al provvedimento, torneranno momentaneamente o definitivamente in piazza.

Art. 13 **Lizza**

La piazza è attraversata diagonalmente da una lizza in terra battuta, delimitata da nastri agli effetti della validità delle carriere.

I nastri laterali sono distanti tra loro metri 4; il supporto di Buratto è fissato a metri 46 dalla linea di partenza, situata all'altezza del "pozzo" di Piazza Grande.

La linea di partenza della carriera è realizzata in gesso bianco e parte dal pozzo di Piazza Grande fino all'inizio della transennatura dei posti in piedi del pubblico. Sul lastricato di Piazza Grande la linea sarà effettuata con le stesse modalità della demarcazione di quella di posizionamento dei figuranti.

Art. 14 **Saracino**

Il simulacro del Re delle Indie, autonoma che corrisponde nella figura esteriore e nelle caratteristiche tecniche ad una secolare tradizione storica, è munito di scudo ed armato di mazzafrusto composto di tre palle di cuoio del peso di grammi 250 ciascuna, cosparse di materiale che all'urto lascia una impronta. Le palle sono sostenute da corde lunghe rispettivamente centimetri 101, 103 e 105, misurate dal pugno del Saracino. Tale misura deve intendersi dal pugno del Buratto perpendicolarmente alla estremità inferiore delle palle stesse. La base inferiore dello scudo dista dal piano della pista centimetri 153, con tolleranza (in più o in meno) di centimetri 5.

Il Saracino è installato in posizione perfettamente verticale; l'asse dello scudo è perpendicolare rispetto alla linea longitudinale della lizza. Il meccanismo interno del Saracino è regolato in modo tale che il colpo di lancia imprima all'automa una rapida e violenta rotazione.

Art. 15 **Custodia del Saracino**

Dall'installazione in piazza fino al termine della Giostra, il Saracino è tenuto in custodia dalla Magistratura, la quale garantisce la sua conservazione ed integrità. Eventuali interventi tecnici dovranno essere eseguiti alla presenza di almeno tre Magistrati e dei Capitani di Quartiere che ne facciano richiesta.

In caso di guasto tecnico non riparabile, Buratto viene sostituito con l'automa di riserva, tenuto in consegna dalla Magistratura e sottoposto anch'esso alle prove preliminari da parte di tutti i Giostratori.

Art. 16 **Famigli Saraceni**

Durante lo svolgimento della Giostra il Saracino è servito da due Famigli Saraceni, nominati dalla Magistratura della Giostra. Essi caricano il meccanismo, fissano la targa del punteggio sullo scudo che Buratto sostiene, e dopo ciascuna carriera la consegnano velocemente alla Giuria, astenendosi da qualsiasi gesto che possa anticipare il punteggio conseguito.

Art. 17

Funzionamento di Buratto

Durante lo svolgimento della Giostra soltanto il Maestro di Campo o il suo Vice, ed i Famigli possono avvicinare o far funzionare il Saracino. Chiunque altro tocchi l'automa può essere punito dal Maestro di Campo con l'immediata espulsione dalla Giostra.

Nella zona retrostante il Buratto è ammessa la presenza di un rappresentante per ciascun Quartiere denominato lucco al Buratto. Il giorno della Giostra potrà assistere al montaggio dell'automa utilizzato ed in quella fase è il rappresentante ufficiale del Quartiere. Il lucco al Buratto dovrà essere comunicato alla Istituzione Giostra e alla Magistratura tramite l'elenco dei figuranti.

Art. 18

Targa

L'autonoma tiene sullo scudo una targa divisa in 10 settori, corrispondenti ad un punteggio variabile da 1 a 5. La forma, le dimensioni e la suddivisione interna della targa sono indicate nella seguente figura 1.

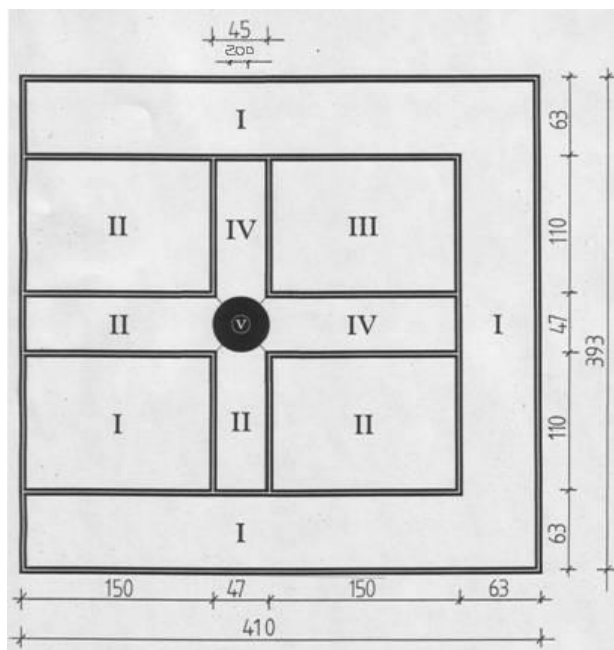


Figura 1 (scala 1:5)

L'assegnazione del punteggio viene eseguita in base alle regole di cui all'allegato A) che è parte integrante del presente regolamento.

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, viene assegnato il punteggio inferiore.

Art. 19

Giostratori e cavalli

Ogni quartiere partecipa alla Giostra con due Giostratori precedentemente accreditati con comunicazione scritta al Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione, e due cavalli, che effettuano una carriera ciascuno, salvo il caso di spareggio, regolato dal successivo art. 46.

Art. 20

Sostituzione del Giostratore

Il Maestro di Campo, su richiesta del Capitano di Quartiere e su conforme giudizio del medico designato dal Consiglio di Amministrazione dell'Istituzione, autorizza la sostituzione dei Giostratori che accusino infortunio o malore con le rispettive riserve, registrate al campo generale da cui ha inizio il corteo storico.

Tale decisione deve essere comunicata al Cancelliere che la annota sul registro della Giostra.

La sostituzione si può effettuare anche durante la fase degli spareggi.

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.

Art. 21

Sostituzione del cavallo

Il Maestro di Campo, su conforme giudizio della commissione veterinaria designata a norma del Protocollo Tutela e Benessere del Cavallo, dispone la sostituzione dei cavalli che non risultino in grado di effettuare la carriera senza pregiudizio per la loro incolumità fisica.

La richiesta di sostituzione può essere avanzata dal rispettivo Capitano di Quartiere o dal medico veterinario.

Le sostituzioni si possono effettuare anche nella fase degli spareggi.

Art. 22

Bollatura dei cavalli

I cavalli destinati a correre la carriera vengono sottoposti a controllo veterinario e bollatura secondo il palinsesto ufficiale delle due edizioni della Giostra del Saracino, alla presenza del Maestro di Campo e del Cancelliere.

Art. 23

Ingresso in piazza dei Giostratori

I Giostratori devono effettuare a cavallo l'intero percorso del corteo storico.

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.

Art. 24

Presentazione al Maestro di Campo

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. Il giostratore quando si reca al pozzo per l'effettuazione della carriera può essere accompagnato da un solo figurante.

Art. 25

Lance

Le lance usate dai Giostratori sono in legno di douglas, della lunghezza di metri 3,55 (trevirgolacinquantacinque) e del peso di chilogrammi 4,2 (quattrovirgoladue), 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.

Le altre misure sono indicate nella figura 2 sotto riportata.

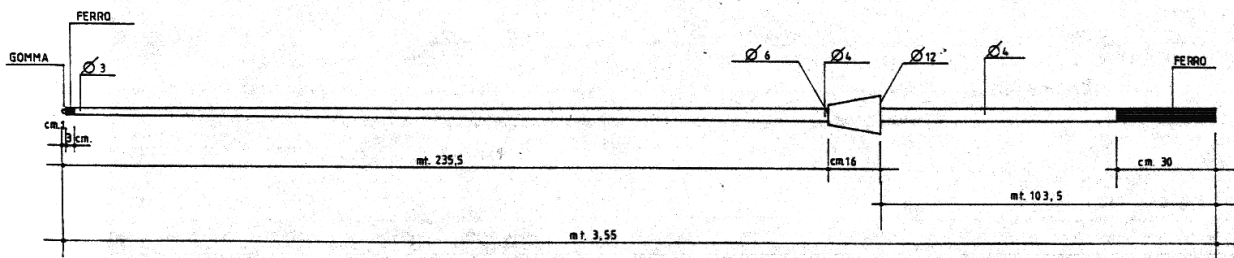


Figura 2

La scelta dei tavoloni grezzi di legno, tipo douglas, sarà effettuata da un esperto di legnami individuato dal CDA dell'Istituzione Giostra del Saracino, di concerto con i Capitani dei Quartieri.

Art. 26

Assegnazione delle lance

Le lance vengono ammesse in campo in numero di 8 ufficiali più quelle 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 effettuato adottando le tecniche e le procedure che i capitani ed il primo magistrato riterranno, di volta in volta, idonea allo scopo. A controllo avvenuto le lance vengono custodite in apposito locale, sotto la responsabilità della Magistratura.

A cura della Giuria, le lance sono collocate in apposita rastrelliera presso la tribuna dei Giudici e numerate dal numero 1 al numero 8 quelle ufficiali e identificate con lettere A,B,C,D, le lance di riserva.

L'attribuzione delle lance estratte a ciascun Giostratore viene eseguita rispettando l'ordine ufficiale delle carriere di cui al successivo art. 29. Ne consegue che il Quartiere che giostra per primo corre con la prima e la quinta lancia estratte.

Con le stesse modalità sono assegnate le lance in caso di spareggio.

Art. 27

Sostituzione delle lance

Nella eventualità che una o più lance estratte si rendano indisponibili per cause di forza maggiore, su conforme parere del Maestro di Campo si procede alla assegnazione di una nuova lancia prelevandola dal lotto delle lance di riserva ammesse in campo, mediante il procedimento di estrazione da parte del Capitano del Quartiere interessato alla sostituzione.

Nel caso in cui un giostratore, a giudizio del Maestro di Campo (prima dell'inizio della carriera) batta la lancia in qualsivoglia ostacolo, non si procede alla sostituzione della lancia e in caso di sua rottura non verrà assegnato il raddoppio dei punti realizzati in deroga all'art. 44 del vigente regolamento. Qualora l'urto della lancia renda la stessa non conforme al disposto di cui all'art. 25 del regolamento tecnico della Giostra del Saracino, la stessa verrà sostituita e in caso di sua rottura non verrà assegnato il raddoppio dei punti realizzati in deroga all'art. 44 del vigente regolamento. Di tale eventualità il Maestro di Campo deve darne immediata comunicazione prima della carriera ai quattro Capitani e successivamente alla Giuria. Solo nel caso in cui il Maestro di Campo accerti un evidente disturbo da parte di soggetti esterni, si procede alla sostituzione della lancia applicando anche quanto previsto dall'art. 44 del regolamento tecnico in caso di rottura della lancia medesima. Le lance sostituite vengono riconsegnate alla Giuria ed eventualmente

risorteggiate, in caso di esaurimento della scorta di lance selezionate, secondo le modalità previste nel precedente articolo 26.

Art. 28 **Consegna della lancia**

Prima della consegna della lancia, un Giudice deve provvedere alla segnatura con inchiostro della punta della medesima per la marcatura del punteggio sulla targa di Buratto.

La consegna della lancia al giostratore da parte della Giuria deve avvenire per il tramite dell'aiutante del Maestro di Campo o di quest'ultimo. Il Maestro di Campo, nel caso in cui rilevi il manifestarsi di impedimenti esterni che riguardino o impediscano la regolare partenza del Giostratore, può, di propria iniziativa o su richiesta del Capitano di Quartiere, portandosi all'interno della lizza, sospendere la carriera. Può quindi autorizzare l'Aiutante a farsi temporaneamente riconsegnare la lancia dal giostratore, purché questi non abbia superato la linea di partenza impartendo al Giostratore le disposizioni del caso.

Art. 29 **Ordine delle carriere**

L'ordine delle carriere viene stabilito mediante estrazione a sorte, effettuata nel corso di una solenne cerimonia da tenersi, di norma, per l'edizione di Giugno il venerdì della settimana antecedente la Giostra e per l'edizione di Settembre la domenica antecedente la Giostra.

Art. 30 **Chiamata del Giostratore**

Il Maestro di Campo invita l'Araldo a chiamare secondo l'ordine ufficiale di estrazione, ciascun Giostratore a correre la carriera. Al Giostratore che non si presenta dopo la seconda chiamata dell'Araldo viene interdetta l'effettuazione della carriera.

Prima della chiamata a correre la rispettiva carriera, i Giostratori possono procedere al riscaldamento dei propri soggetti cavalcandoli nella parte della lizza lungo Via Vasari in uno spazio delimitato da un segno di riconoscimento stabilito dai Capitani e dal Maestro di Campo. Per garantire lo spazio ad ogni Quartiere i Giostratori possono procedere contemporaneamente al riscaldamento del proprio cavallo secondo il seguente ordine:

1° e 2° Quartiere in ordine di estrazione

2° e 3° Quartiere in ordine di estrazione

3° e 4° Quartiere in ordine di estrazione

4° e 1° Quartiere in ordine di estrazione

Questo ordine viene applicato per tutta la durata della Giostra. Nelle prime quattro carriere e nella prima eventuale sessione di spareggi, i Quartieri hanno la facoltà di procedere al riscaldamento dei cavalli anche con tutti e due i Giostratori.

Art. 31 **Svolgimento della carriera**

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.

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 fino alla partenza del Giostratore. 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.

La carriera si intende iniziata quando il cavallo abbia superato la linea di demarcazione con tutte le zampe. Essa deve svolgersi entro i limiti di demarcazione della lizza.

A carriera effettuata, il Maestro di Campo decide se essa è valida e porta sollecitamente a conoscenza della Giuria le proprie determinazioni.

Art. 32

Controllo del Giostratore

Il Giostratore, conclusa la carriera, senza scendere da cavallo e con la lancia in pugno, deve portarsi con la massima sollecitudine, senza essere toccato né lui né il cavallo, in modo volontario, da figuranti del proprio Quartiere, al palco della Giuria, in modo che i Giudici possano accertare l'eventuale presenza di segni lasciati dal mazzafrusto sulla sua persona e stabilire, nel caso in cui ciò venga riscontrato, le conseguenti penalità.

Il Maestro di Campo, anche tramite i suoi aiutanti, segnala alla Giuria se il cavallo, o il cavaliere, sono stati toccati da figuranti del proprio quartiere, al fine di alterare la valutazione della Giuria sulla eventuale presenza di segni lasciati dal mazzafrusto, di cui al comma precedente. In tal caso la Giuria applica un punto di penalizzazione dal punto conseguito.

Se il Giostratore tarda a presentarsi ai Giudici per motivi indipendenti dalla sua volontà, il Maestro di Campo o il suo Aiutante possono facilitare, anche toccando il cavallo e/o i suoi paramenti, il ritorno di fronte alla tribuna della Giuria.

Il Maestro di Campo ed il suo Aiutante debbono assicurare che la zona circostante la tribuna della Giuria sia mantenuta libera da persone e cose. In caso di turbativa nei confronti del Giostratore o di ostacolo all'espressione del sereno giudizio della Giuria, la Magistratura, su segnalazione del maestro di Campo, applica nei confronti dei trasgressori le sanzioni contemplate all'art. 7 del Regolamento della Magistratura della Giostra del Saracino.

Art. 33

Fuoriuscita dalla lizza

Se durante la carriera il cavallo esce con le quattro zampe dai limiti laterali di demarcazione, il Maestro di Campo annulla la carriera, che non può essere ripetuta.

Art. 34

Interruzione della carriera

Se il cavallo interrompe la corsa senza essere impedito da rilevanti cause esterne, la carriera non è valida e non può essere ripetuta.

Art. 35

Ripetizione della carriera

Se la fuoriuscita dalla lizza o l'interruzione della carriera o il suo irregolare svolgimento sono originate da rilevanti cause esterne, su richiesta del Capitano del Quartiere, avanzata prima della convalida prevista dal precedente art. 31, il Maestro di Campo valuta se l'impedimento abbia influito negativamente sul risultato della carriera. In tal caso fa ripetere la carriera.

Art. 36

Carriera lenta

Al Giostratore che nell'effettuazione della carriera farà registrare un tempo superiore a quattro secondi e ottantacinque centesimi (4,85) verrà attribuita la penalizzazione di "carriera lenta" con conseguente decurtazione di due dei punti conseguiti.

La rilevazione del tempo ufficiale sarà effettuata attraverso adeguati strumenti cronometrici il cui utilizzo sarà riservato a personale tecnico specializzato secondo quanto dettagliato nell'allegato B) che fa parte integrante del presente Regolamento.

La rilevazione cronometrica della carriera avverrà inoltre anche mediante appositi cronometri manuali utilizzati dallo stesso personale specializzato di cui al comma precedente. Tale rilevazione sarà utilizzata solo nel caso di mancato funzionamento della rilevazione elettronica.

La rilevazione del tempo di percorrenza di ogni carriera dovrà essere effettuata al centesimo di secondo.

Art. 37 **Giostratore disarcionato**

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

Art. 38 **Giostratore percosso dal flagello**

Il Giostratore che viene percosso dal flagello del Saracino 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. 32.

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;

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.

Nel caso in cui ci sia variazione di punteggio dovuto a penalizzazioni o premi, avrà priorità l'ordine temporale dell'evento. Nel caso in cui ci sia variazione di punteggio in cui la sommatoria sia negativa, il punteggio è comunque pari a zero.

Art. 39 **Percosse al Saracino**

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

Art. 40 **Mancata presentazione alla Giuria**

Il Giostratore che, al termine della carriera, cede anche temporaneamente la lancia ad altri, o scende da cavallo prima di essersi presentato alla Giuria per il controllo dei segni eventualmente lasciati dal mazzafrusto, perde due dei punti segnati.

Se il Giostratore rifiuta palesemente, per qualsiasi motivo, di presentarsi alla Giuria, perde l'intero punteggio conseguito. La stessa penalizzazione è applicata al Giostratore che si presenta alla Giuria privo di lancia.

Art. 41
Caduta del cavallo

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.

Il punteggio conseguito è invece annullato se :

- a) il Giostratore resta saldo in sella, ma il cavallo, per qualsiasi ragione, non si rialza immediatamente;
- b) il Giostratore, indipendentemente dal comportamento del cavallo, viene disarcionato.

Art. 42
Perdita dei paramenti

Se il Giostratore, nel corso della carriera, perde la briglia, o la guida, o lo staffile o la staffa, il punteggio è diminuito di un punto.

Art. 43
Perdita della lancia

Se il Giostratore, nello scontro con Buratto, perde la lancia, il punteggio conseguito è annullato, salvo i casi previsti al terzo comma del precedente art. 38.

Si considera "perduta" la lancia caduta a terra e definitivamente sfuggita di mano al cavaliere.

Se la lancia, pur toccando terra, resta in possesso del Giostratore, il punteggio segnato è valido.

Art. 44
Rottura della lancia

Se il Giostratore, nell'impatto con lo scudo di 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.

Art. 45
Mancata rotazione di Buratto

Il Giostratore che, colpendo il bersaglio, non fa ruotare il Saracino, 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 Vice Maestro di Campo.

Art. 46
Spareggi

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.

In caso di ulteriore parità di risultato si procede a nuovi spareggi.

Nelle carriere di spareggio i Giostratori del Quartiere si devono alternare con i rispettivi cavalli.

La designazione del Giostratore con il rispettivo cavallo che debbono partecipare alla prima carriera di spareggio, viene effettuata dal Capitano di Quartiere .

Art. 47
Quartiere vincitore

Vince la Giostra del Saracino il Quartiere che ha totalizzato il maggior punteggio complessivo.

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.

Approvato nella seduta del CDA del 25 Agosto 2011.

**PROCEDIMENTO PER LA MISURAZIONE
DEI PUNTEGGI
REALIZZATI DAI GIOSTRATORI**

***ALLEGATO A)
DEL REGOLAMENTO TECNICO
DELLA GIOSTRA DEL SARACINO***

in vigore da Agosto 2010

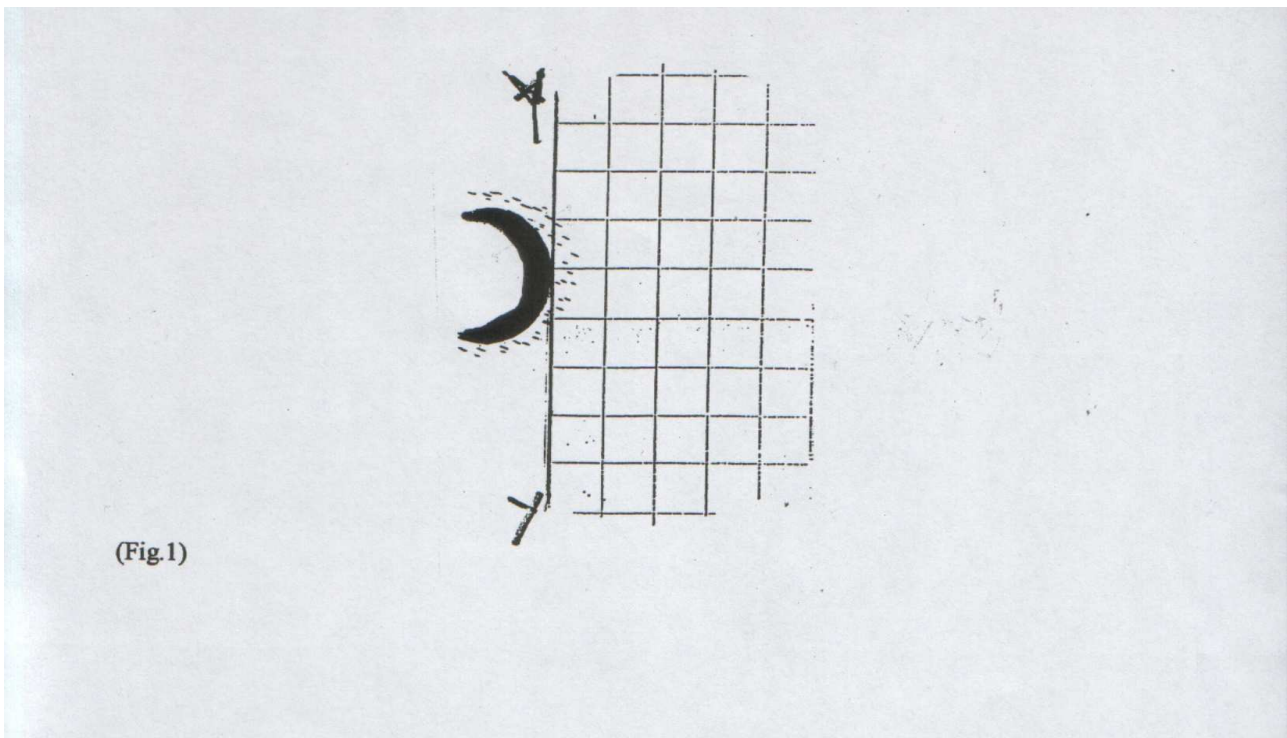
PUNTO 1

Gli unici strumenti ufficiali in dotazione alla Giuria della Giostra sono sei mascherine (22 mm.,23 mm.,24 mm.,25 e 26 mm. e 27 mm.) ed un goniometro del diametro di 24 mm. Le mascherine sono tutte trasparenti ed in materiale indeformabile, con impresse a inchiostro indelebile le varie figure geometriche utili alla misurazione. Tali strumenti nel corso dell'anno sono custoditi dalla Magistratura della Giostra

PRIMA FASE

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.

Per fare ciò, usando una delle quattro mascherine trasparenti a sua disposizione, dovrà per prima cosa accostare l'asse verticale Y-Y al bordo esterno verso destra della marcatura (vedi fig.1)



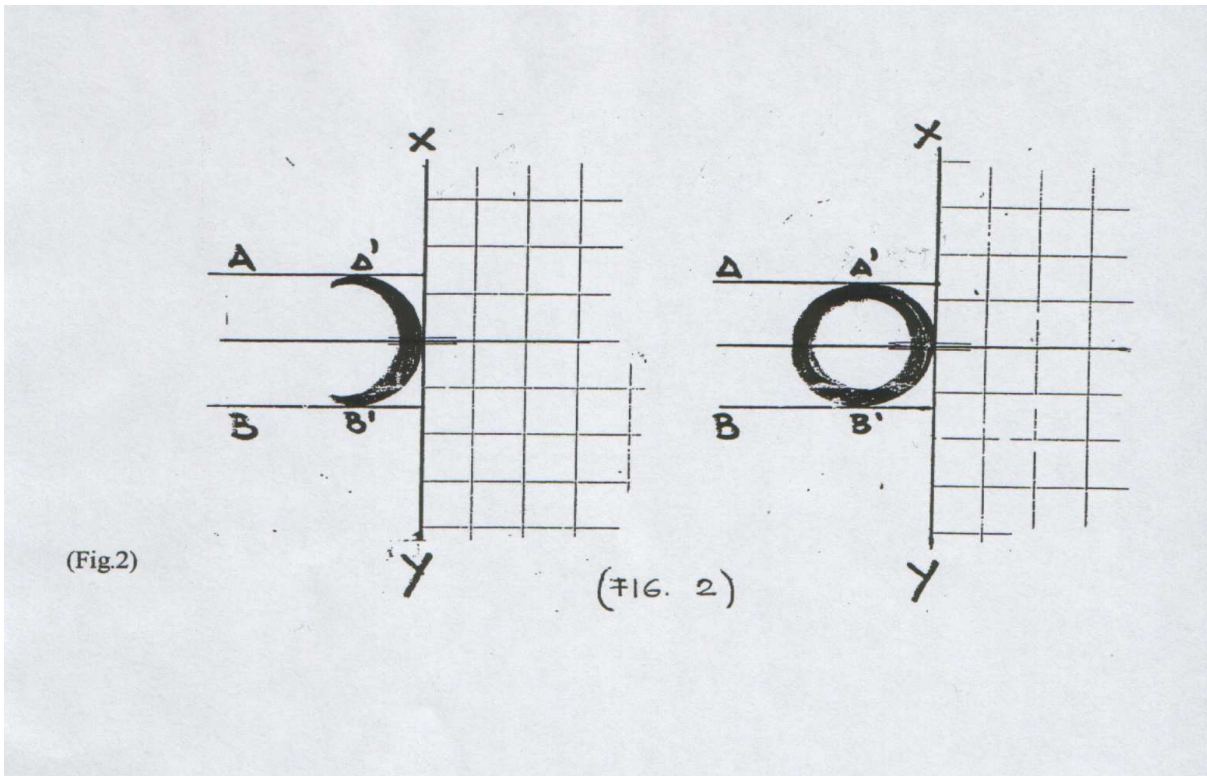
(Fig.1)

mantenendolo verticale con l'aiuto del reticolo posto sulla destra della mascherina, aiutato in ciò dalle linee di demarcazione del sottostante tabellone.

SECONDA FASE

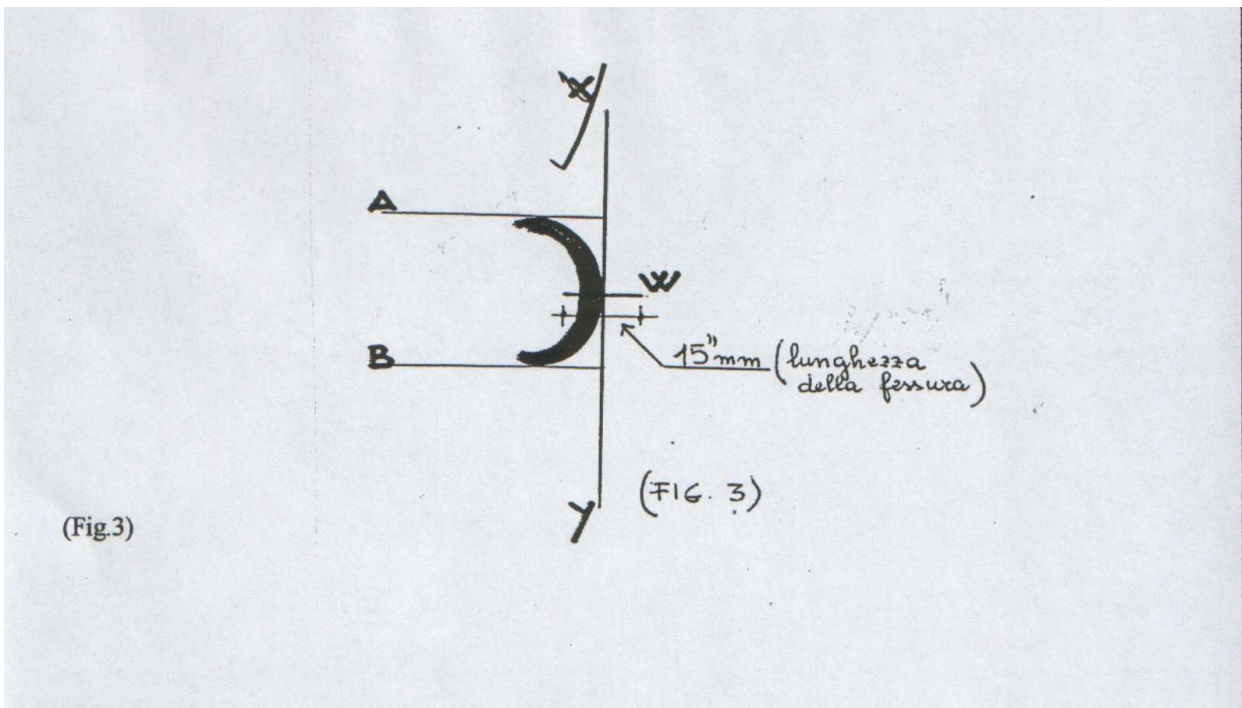
Contemporaneamente farà in modo, scorrendo verticalmente la mascherina, che le linee A e B della mascherina stessa, combacino rispettivamente con il bordo superiore ed inferiore del cerchio o semicerchio inchiostrato (A' e B' della fig.2)

E' palese che dovrà essere usata fra le quattro mascherine in dotazione, quella più adeguata come dimensione.



TERZA FASE

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 (fig.3).

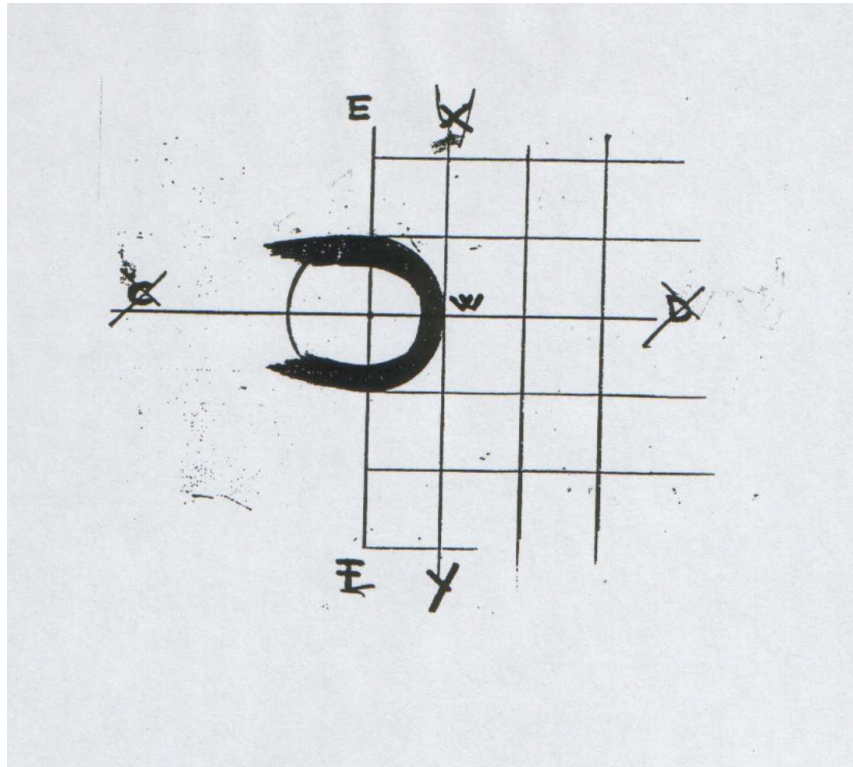


QUARTA FASE

La Giuria, utilizzando quindi la mascherina-goniometro, riposiziona l'asse Y-Y sul bordo esterno destro della marcatura facendo sovrapporre l'asse orizzontale X-X al trattino (W) riportato precedentemente sul tabellone.

QUINTA FASE

Il centro del goniometro, intersezione degli assi X-X/C-D determina il punteggio da leggere, attraverso la mascherina trasparente, sul sottostante tabellone (fig.4) *ad esclusione del centro la cui misurazione è indicata al successivo punto 2).*



(fig.4)

PUNTO 2

Solo nel caso in cui la misurazione da effettuare riguardi il centro del tabellone, la Giuria utilizzerà, tra le mascherine in dotazione, esclusivamente quella 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.

PUNTO 3

L'inchiostatura della lancia deve essere effettuata con tampone piatto solo sulla superficie esterna superiore del gommino con esclusione di quello esterno laterale.

La Giuria viene munita di un goniometro di diametro 24 mm. e di sei mascherine quadrettate per determinare l'asse orizzontale del cerchio di marcatura con diametro 22,23,24,25,26 e 27 mm. Sono categoricamente escluse dall'uso altre forme di misurazione e strumentazioni.

PUNTO 4

Ferma restando la competenza esclusiva della Giuria quanto alle misurazioni di cui al presente allegato, 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 della Giostra del Saracino.

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.

In ogni caso, il parere dell'esperto non sarà vincolante.

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 .

(integrazione approvata dal CDA della Istituzione Giostra del Saracino in data 27.08.2010)



Istituzione Giostra del Saracino

Allegato B) al Regolamento Tecnico della Giostra del Saracino

Regolamentazione uso delle fotocellule

e

adempimenti consequenziali

ART. 1

La misurazione dei tempi di effettuazione di ogni carriera in occasione della Giostra del Saracino e della Prova Generale viene effettuata mediante rilevazione cronometrica elettronica e manuale come previsto dall'art. 36 del Regolamento Tecnico;

ART. 2

L'utilizzo delle cellule foto elettriche viene affidato annualmente dalla Istituzione Giostra del Saracino all'Associazione Cronometristi Italiana o ad altra Associazione riconosciuta dal CONI;

ART. 3

Il sensore di partenza delle fotocellule è collocato sulla linea di partenza situata sulla lizza al Pozzo in Piazza Grande; il sensore di arrivo è posizionato sul palo sul quale viene installato il Buratto.

La fotocellula entra in funzione al passaggio della prima zampa anteriore del cavallo.

L'apparato tecnico di registrazione dei risultati del tempo delle carriere viene posizionato nel palco della Giuria alla presenza di un cronometrista di cui al precedente Art. 2 munito di apposito lucco.

In Piazza Grande dovranno essere presenti altri due cronometristi anch'essi muniti di apposito lucco al fine di esperire tutte le operazioni necessarie alla corretta rilevazione dei tempi delle carriere secondo quanto disposto dall'art. 36 del Regolamento Tecnico.

Alla fine di ogni manifestazione, il risultato cartaceo contenente il nome del Giostratore, del Quartiere, la carriera ed il tempo rilevato sarà consegnato, in busta chiusa, direttamente al Cancelliere della Magistratura.

I risultati delle carriere saranno resi pubblici in apposita riunione del Consiglio di Amministrazione della Istituzione Giostra del Saracino alla presenza del Primo Magistrato o suo delegato.

Approvato dal Consiglio di Amministrazione nella seduta del 29 maggio 2009.

REGOLAMENTO TECNICO DELLE PROVE UFFICIALI
della
GIOSTRA DEL SARACINO
EDIZIONE DI GIUGNO

ART. 1

Le Prove Ufficiali dei Giostratori della Giostra del Saracino di Arezzo si disputano nella Piazza Grande nella settimana antecedente ogni edizione. L'Istituzione Giostra del Saracino ne può disporre un diverso svolgimento in caso di edizioni straordinarie.

ART. 2

Possono prendere parte alle prove Ufficiali solo i giostratori accreditati dai rispettivi Quartieri, previa comunicazione all'Istituzione Giostra del Saracino. L'accredito vincola il giostratore con il Quartiere per l'anno solare in corso e non è ammessa né la disputa delle prove ufficiali, né la disputa della Giostra con altro Quartiere. Ogni Quartiere può accreditare un numero illimitato di giostratori.

ART. 3

Le Prove Ufficiali si svolgono sotto la direzione del Maestro di Campo e si articolano in due diverse e distinte sessioni:

PROVE DEI TITOLARI

Dal sabato al mercoledì, con inizio alle ore 21,30 e termine alle ore 23,30. Ogni Quartiere ha a disposizione 30 minuti, secondo l'ordine di estrazione delle carriere, a girare come segue:

sabato	dalle 21,30 alle 22,00	Primo Quartiere estratto
	dalle 22,01 alle 22,30	Secondo Quartiere estratto
	dalle 22,31 alle 23,00	Terzo Quartiere estratto
	dalle 23,01 alle 23,30	Quarto Quartiere estratto
domenica	dalle 21,30 alle 22,00	Secondo Quartiere estratto
	dalle 22,01 alle 22,30	Terzo Quartiere estratto
	dalle 22,31 alle 23,00	Quarto Quartiere estratto
	dalle 23,01 alle 23,31	Primo Quartiere estratto
lunedì	dalle 21,30 alle 22,00	Terzo Quartiere estratto
	dalle 22,01 alle 22,30	Quarto Quartiere estratto
	dalle 22,31 alle 23,00	Primo Quartiere estratto
	dalle 23,01 alle 23,30	Secondo Quartiere estratto
martedì	dalle 21,30 alle 22,00	Quarto Quartiere estratto
	dalle 22,01 alle 22,30	Primo Quartiere estratto
	dalle 22,31 alle 23,00	Secondo Quartiere estratto
	dalle 23,01 alle 23,30	Terzo Quartiere estratto
mercoledì	dalle 21,30 alle 22,00	Primo Quartiere estratto
	dalle 22,01 alle 22,30	Secondo Quartiere estratto

dalle 22,31 alle 23,01 Terzo Quartiere estratto
dalle 23,01 alle 23,31 Quarto Quartiere estratto

giovedì dalle 20,15 alle 21.15 Turno facoltativo con ordine delle carriere

In caso di ritardo di inizio delle Prove, il Maestro di Campo ne può disporre uno slittamento di massimo 15 minuti, mantenendo i 30 minuti di prova per ogni Quartiere, purchè le stesse terminino entro le ore 23,45. Se il ritardo è superiore, ne dispone ugualmente l'effettuazione riducendo il tempo di prova di ogni Quartiere fino ad un minimo di 15 minuti, per poter terminare le Prove Ufficiali entro le ore 23,45.

Nel caso di interruzione delle Prove 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.

Nel caso di impraticabilità della pista, il Maestro di Campo, sentiti i Capitani dei Quartieri, ne dispone la sospensione.

Se non vengono disputate da ogni Quartiere almeno tre sessioni complete di prove, delle cinque previste, il Maestro di Campo, sentiti i capitani dei Quartieri, indice per la giornata di venerdì dalle 16.00 alle 18.00 una sessione suppletiva secondo l'ordine di estrazione delle carriere.

PROVE DEGLI ASPIRANTI

Dal sabato al mercoledì il seguente sistema:

dalle ore 20,15 alle ore 20,30 Primo Quartiere Prove titolari
dalle ore 20,31 alle ore 20,45 Secondo Quartiere prove titolari
dalle ore 20,46 alle ore 21,00 Terzo Quartiere prove titolari
dalle ore 21,01 alle ore 21,15 Quarto Quartiere prove titolari

Le prove degli aspiranti non possono essere effettuate dopo le ore 21,30. Qualora ne fosse ritardato l'inizio, il Maestro di Campo procede alla riduzione proporzionale per i quattro Quartieri.

Le prove degli Aspiranti non si effettuano né il giovedì né nelle sessioni di prove straordinarie.

Ogni Quartiere potrà disporre di volta in volta, con quali giostratori effettuare, fra quelli accreditati, la prova dei titolari e la prova degli aspiranti, ma non potrà utilizzare lo stesso giostratore in entrambe le sessioni. Questo divieto non ha efficacia per quanto concerne i cavalli.

I giostratori per essere ammessi alle prove ufficiali, devono aver compiuto il 16° anno di età.

Al termine delle Prove Ufficiali del mercoledì, i Capitani dei Quartieri comunicano al Maestro di Campo i nominativi dei giostratori che disputeranno la Giostra del Saracino e che non potranno prendere parte alla Prova Generale. Da quel momento la loro sostituzione è ammessa solo per infortunio e/o malessere, con le modalità previste dal Regolamento Tecnico della Giostra del Saracino.

Sul giostratore e sul cavallo non è ammessa nessuna forma di sponsorizzazione durante l'effettuazione delle prove ufficiali.

ART. 5

Il giovedì antecedente l'edizione di Giugno della Giostra del Saracino, si disputa la prova generale, alla quale prendono parte per ogni Quartiere due giostratori. Nel caso in cui un Quartiere non fosse nella condizione di presentare due giostratori, sarà il maestro di Campo ad assegnarglielo, scegliendolo fra i giostratori accreditati dagli altri Quartieri.

ART. 6

L'Istituzione Giostra del Saracino designerà per ogni sessione di prove, tra i suoi componenti, un responsabile di Piazza che sovrintenderà lo svolgimento delle prove ufficiali sotto l'aspetto organizzativo, al fine di permetterne il regolare svolgimento.
Per tutto quanto non previsto decide e dispone il designato dell'Istituzione, nel rispetto e nell'osservanza delle prerogative attribuite al Maestro di Campo e ai Capitani dei Quartieri.

REGOLAMENTO TECNICO DELLE PROVE UFFICIALI
della
GIOSTRA DEL SARACINO
EDIZIONE DI SETTEMBRE

ART. 1

Le Prove Ufficiali dei Giostratori della Giostra del Saracino di Arezzo si disputano nella Piazza Grande nella settimana antecedente ogni edizione. L'Istituzione Giostra del Saracino ne può disporre un diverso svolgimento in caso di edizioni straordinarie.

ART. 2

Possono prendere parte alle prove Ufficiali solo i giostratori accreditati dai rispettivi Quartieri, previa comunicazione all'Istituzione Giostra del Saracino. L'accredito vincola il giostratore con il Quartiere per l'anno solare in corso e non è ammessa né la disputa delle prove ufficiali, né la disputa della Giostra con altro Quartiere. Ogni Quartiere può accreditare un numero illimitato di giostratori.

ART. 3

Le Prove Ufficiali si svolgono sotto la direzione del Maestro di Campo e si articolano in due diverse e distinte sessioni:

PROVE DEI TITOLARI

Dal lunedì al venerdì, con inizio alle ore 17,00 e termine alle ore 19,00. Ogni Quartiere ha a disposizione 30 minuti, secondo l'ordine di estrazione delle carriere, a girare come segue:

lunedì	dalle 17,00 alle 17,30	Primo Quartiere estratto
	dalle 17,31 alle 18,00	Secondo Quartiere estratto
	dalle 18,01 alle 18,30	Terzo Quartiere estratto
	dalle 18,31 alle 19,00	Quarto Quartiere estratto
martedì	dalle 17,00 alle 17,30	Secondo Quartiere estratto
	dalle 17,31 alle 18,00	Terzo Quartiere estratto
	dalle 18,01 alle 18,30	Quarto Quartiere estratto
	dalle 18,31 alle 19,00	Primo Quartiere estratto
mercoledì	dalle 17,00 alle 17,30	Terzo Quartiere estratto
	dalle 17,31 alle 18,00	Quarto Quartiere estratto
	dalle 18,01 alle 18,30	Primo Quartiere estratto
	dalle 18,31 alle 19,00	Secondo Quartiere estratto
giovedì	dalle 17,00 alle 17,30	Quarto Quartiere estratto
	dalle 17,31 alle 18,00	Primo Quartiere estratto
	dalle 18,01 alle 18,30	Secondo Quartiere estratto

dalle 18,31 alle 19,00 Terzo Quartiere estratto

venerdì dalle 17,00 alle 17,30 Primo Quartiere estratto
dalle 17,31 alle 18,00 Secondo Quartiere estratto
dalle 18,01 alle 18,30 Terzo Quartiere estratto
dalle 18,31 alle 19,00 Quarto Quartiere estratto

In caso di ritardo di inizio delle Prove, il Maestro di Campo ne può disporre uno slittamento di massimo 15 minuti, mantenendo i 30 minuti di prova per ogni Quartiere, purchè le stesse terminino entro le ore 19,15. Se il ritardo è superiore, ne dispone ugualmente l'effettuazione riducendo il tempo di prova di ogni Quartiere fino ad un minimo di 15 minuti, per poter terminare le Prove Ufficiali entro le ore 19,15.

Nel caso di interruzione delle Prove 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 19,15.

Nel caso di impraticabilità della pista, il Maestro di Campo, sentiti i Capitani dei Quartieri, ne dispone la sospensione.

Se non vengono disputate da ogni Quartiere almeno tre sessioni complete di prove, delle cinque previste, il Maestro di Campo, sentiti i capitani dei Quartieri, indice per la giornata di sabato dalle 15,30 alle 17,30 una sessione suppletiva secondo l'ordine di estrazione delle carriere.

PROVE DEGLI ASPIRANTI

Dal lunedì al giovedì secondo il seguente sistema:

dalle ore 16,15 alle ore 16,30 Primo Quartiere Prove titolari
dalle ore 16,31 alle ore 16,45 Secondo Quartiere prove titolari
dalle ore 19,00 alle ore 19,15 Terzo Quartiere prove titolari
dalle ore 19,16 alle ore 19,30 Quarto Quartiere prove titolari

le prove degli aspiranti non possono essere effettuate dopo le ore 17,00 e/o dopo le ore 19,45. Qualora ne fosse ritardato l'inizio, il Maestro di Campo procede alla riduzione proporzionale per i quattro Quartieri.

Le prove degli Aspiranti non si effettuano né il venerdì né nelle sessioni di prove straordinarie.

Ogni Quartiere potrà disporre di volta in volta, con quali giostratori effettuare, fra quelli accreditati, la prova dei titolari e la prova degli aspiranti, ma non potrà utilizzare lo stesso giostratore in entrambe le sessioni. Questo divieto non ha efficacia per quanto concerne i cavalli.

I giostratori per essere ammessi alle prove ufficiali, devono aver compiuto il 16' anno di età.

Al termine delle prove Ufficiali del Giovedì, i Capitani dei Quartieri comunicano al Maestro di Campo i nominativi dei giostratori che disputeranno la Giostra del Saracino e che non potranno prendere parte alla Prova Generale. Da quel momento la loro sostituzione è ammessa solo per infortunio e/o malessere, con le modalità previste dal Regolamento Tecnico della Giostra del Saracino.

ART. 4

Sul giostratore e sul cavallo non è ammessa nessuna forma di sponsorizzazione durante l'effettuazione delle prove ufficiali.

ART. 5

Il venerdì antecedente l'edizione di settembre della Giostra del Saracino, si disputa la prova generale, alla quale prendono parte per ogni Quartiere due giostratori. Nel caso in cui un Quartiere non fosse nella condizione di presentare due giostratori sarà il Maestro di Campo ad assegnarglielo, scegliendolo fra i giostratori accreditati dagli altri Quartieri.

ART. 6

L'Istituzione Giostra del Saracino designerà per ogni sessione di prove, tra i suoi componenti, un responsabile di Piazza che sovrintenderà lo svolgimento delle prove ufficiali sotto l'aspetto organizzativo, al fine di permetterne il regolare svolgimento.

Per tutto quanto non previsto decide e dispone il designato dell'Istituzione, nel rispetto e nell'osservanza delle prerogative attribuite al maestro di Campo e ai Capitani dei Quartieri.

Copia revisionata nel Giugno 2008