

## GIOSTRA DEL SARACINO: LE DONNE, I CAVALIER, L'ARME E GLI AMORI



Ogni anno ad Arezzo si corre la Giostra del Saracino, una competizione cavalleresca antichissima che si gioca nella città già dal Medioevo e che ancora oggi viene atteso dalla popolazione come uno degli eventi più importanti dell'anno.

### Giostra del Saracino: le donne, i cavalieri, l'arme e gli amori

**G**li eventi e le **rievocazioni storiche in Toscana** sono davvero all'ordine del giorno. Terra ricca di tradizioni popolari che affondano le proprie radici nel Medioevo e nel Rinascimento, in quelle storie di **dame**, cavalieri, armi e **amori** che l'Ariosto racconta con maestria nel suo **Orlando Furioso**.



### Come nasce la Giostra del Saracino

La **Giostra del Saracino** ha origine nel Medioevo, presumibilmente nel **XIII secolo**; anche Dante cita il torneo aretino nella sua Divina Commedia all'inizio del **XXII Canto dell'Inferno**: *"Corridor vidi per la terra vostra, o Aretini, e vidi gir guldane, fedir torneamenti e correr giostra"*.

L'evento scomparso definitivamente nel 1810 e venne ripristinato ufficialmente nel **1931**. Da allora, ogni anno a **giugno** e a **settembre**, ad eccezione dell'interruzione durante la **Seconda Guerra Mondiale**, nella bellissima **Piazza Grande** di Arezzo, si corre la Giostra del Saracino.



## Il regolamento della Giostra del Saracino

La Giostra del Saracino è una **competizione cavalleresca** a cui partecipano i **4 quartieri storici** aretini: **Porta Crucifera** (o Colcitrone), **Porta del Foro** (o San Lorentino), **Porta di Sant'Andrea** e **Porta Santo Spirito** (o Porta del Borgo). Ogni cavaliere imbraccia una **lancia di legno di 3,55 m**, con la quale deve colpire, mentre galoppa, un bersaglio, posto sullo scudo del **Buratto**, un automa girevole rappresentante il "Re delle Indie".

Il fantoccio da un lato tiene lo scudo e dall'altro imbraccia il **mazzafrusto** (strumento medievale composto da una frusta con tre corde, alle cui estremità si trovano delle palle di legno e cuoio dal peso di peso 250 gr l'una) che potrebbe colpire il **cavaliere** a seguito del colpo inferto dalla lancia nel tentativo di centrare il bersaglio. La **difficoltà della gara** consiste dunque nel fare centro con la lancia nello scudo, senza farsi colpire o peggio disarcionare dal Buratto.

Come dicevamo partecipano alla competizione i **4 quartieri storici della città**, ognuno con stemma e colori differenti: Porta del Foro giallo e cremisi, Colcitrone rosso e verde, Sant'Andrea bianco e verde, Santo Spirito giallo e azzurro. Ogni rione mette in campo **due cavalieri** ed ha diritto a due carriere, il cui ordine viene deciso dall'**estrazione** fatta la domenica precedente la giostra.

☛ Leggi anche: [Arezzo, tra antiquariato, tradizioni e buona tavola](#)

## Le carriere dei cavalieri durante la Giostra

Il giostratore inizia la sua carriera al segnale dato dal **Maestro di Campo**, cavalcando lungo la *lizza* (una striscia di terra battuta) verso il *Buratto*, che viene caricato a molla da *Famigli*, in modo da permettergli di **ruotare su sé stesso** una volta colpito con la lancia. Sullo scudo dell'automa viene posto un bersaglio di forma rettangolare diviso in settori, a ognuno dei quali corrisponde un **punteggio**. All'estremità della lancia del cavaliere si trova un **gommino intriso di inchiostro**, in modo da poter individuare bene il punto di impatto col cartellone e calcolare il corretto punteggio.



Il colpo inferto dal giostrante al Buratto deve essere estremamente rapido, dato che come il bersaglio viene colpito dalla lancia, il “**Re delle Indie**” scatta, facendo ruotare il suo mazzafrusto nel tentativo di colpire il cavaliere, cosa che comporta la decurtazione di **2 punti** dal risultato ottenuto centrando il bersaglio. Laddove il giostrante colpisca il Buratto troppo dolcemente, ovvero non facendo scattare la molla, perderà tutti i suoi punti; al contrario se l'impatto è tanto forte da **disarmare l'automa**, il giostrante otterrà un punteggio supplementare pari al numero di palle che sono cadute dal mazzafrusto.

Infine **se la lancia si spezza**, grazie alla violenza del colpo, il punteggio verrà raddoppiato. Il **punteggio massimo** è 14 ed è possibile ottenerlo solo nel caso in cui il giostratore colpisca il centro del bersaglio, che vale 5 punti, spezzi la lancia e provochi il distacco delle 3 palle dal mazzafrusto. Nella **storia della Giostra del Saracino** dal 1931, il punteggio più alto mai raggiunto è stato 10, ottenuto da Carlo Farsetti (Porta Santo Spirito) nel 1999 centrando il 5 e spezzando la lancia.

👉 **Leggi anche: [Calcio storico fiorentino, passione da più di 500 anni](#)**



## Arezzo durante la Giostra del Saracino

Arezzo nelle settimane precedenti la Giostra del Saracino si trasforma. Le **bandiere dei quartieri** sventolano alle finestre e si respira un clima di attesa febbrile. Ogni rione organizza **eventi ed attività** che culminano con le cene propiziatorie la sera precedente la competizione, allestite nei rispettivi quartieri, dove lunghissimi tavoli corrono per le antiche vie, ospitando più di mille commensali.

Il *buratto* e la *lizza* vengono posti in **Piazza Grande** una settimana prima dello svolgimento della Giostra, in modo da permettere ai cavalieri di fare le prove. Alla vigilia della competizione si tiene la cosiddetta **provaccia**, una prova generale della manifestazione, gara inclusa, con tutti i figuranti senza abiti di scena. Superstizione popolare vuole che il quartiere che vince la provaccia perderà la Giostra.

**Cosa succederà quest'anno? Ai posteri l'ardua sentenza.**

**! PER APPROFONDIRE:**

- ☛ **Palio di Siena: prima, durante e dopo la carriera**
- ☛ **Il bardiccio, salsiccia tipica contadina, e il suo Palio a Pontassieve**
- ☛ **Bravio delle Botti: il palio di Montepulciano**

La tua passione è la Toscana? Anche la nostra!

**Teniamoci in contatto**

---

Riproduzione Riservata ©Copyright TuscanyPeople