

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

Gli 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 gualdane, 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

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: [Arezzo, il favoloso gioiello toscano più antico di Ninive](#)





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](#)





[Bravò delle Botti: il palio di Montepulciano](#)

La tua passione è la Toscana? Anche la nostra!

[Teniamoci in contatto](#)



