

Terminato questo ammiratissimo "numero", scende il silenzio sugli spalti; ma è un attimo, perchè subito entrano i cavalieri giostranti; essi salutano le autorità e si fanno fissare sulla punta della lancia il fazzoletto dalla propria dama, che porteranno in gara legato ad un braccio. Inizia quindi la giostra vera e propria, regolata dalle seguenti norme:

1) il percorso della giostra è a forma di otto della lunghezza di 720 metri, delimitato da una siepe che il cavaliere non deve mai superare;



Dama.

2) il "saraceno" è sistemato sul vertice della sezione nord, all'incrocio delle corsie tracciate sulle diagonali del campo;



Il saluto dei quintanari al pubblico del Campo di Giochi.

3) la partenza del cavaliere avviene lanciata sulla linea della metà campo (sotto la tribuna principale), che rappresenta anche il termine del percorso;

4) il cavaliere immesso nel percorso deve colpire al galoppo per tre volte, con la punta della lancia, lo scudo del "sara-



Esibizione degli sbandieratori al Campo dei Giochi.



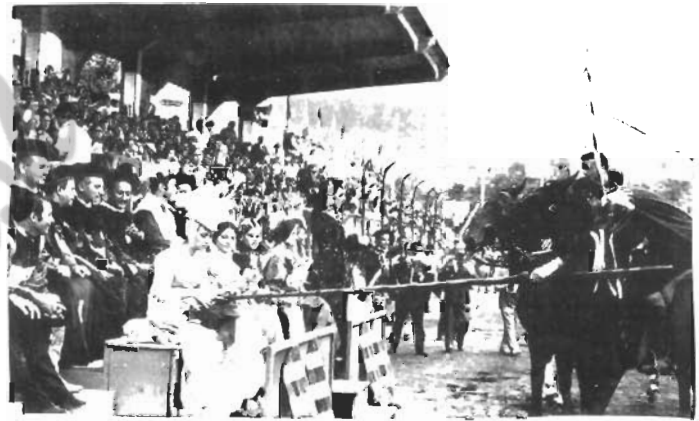
Dama

ceno" che due commissari di campo provvedono a sistemare ogni volta nella giusta direzione: gli assalti vengono effettuati con un percorso intero che ogni cavaliere deve ripetere per tre volte alternativamente. Ogni bersaglio mancato viene penalizzato con 25 punti;

5) il percorso deve essere coperto nel tempo limite di 80 secondi; per ogni secondo in meno il cavaliere guadagna 5 punti; per ogni secondo in più gli vengono detratti 5 punti;

6) lo scudo sistemato sul braccio del "saraceno" è diviso in 5 sezioni, alle quali corrisponde il punteggio da 50 a 10;

7) il cavaliere che colpisce la linea di divisione delle sezioni dello scudo realizza il punteggio della sezione inferiore;



Prima della giostra i cavalieri ricevono il fazzoletto dalla loro dama.

8) il cavaliere che nell'assalto viene colpito dal flagello del "saraceno" viene penalizzato di 10 punti;

9) il cavaliere che non compie il percorso netto perde tutti i punti ottenuti in quella corsa; il cavaliere cioè non deve mai superare la linea tracciata sul campo delimitata dalla siepe;

10) la caduta o spostamento di ogni siepe comporta la penalizzazione di 10 punti sul totale conseguito in quella tornata;



Un cavaliere all'assalto del saraceno.

11) l'ordine di partenza dei sestieri è stabilito per sorteggio al termine dell'offerta dei ceri;

12) il cavaliere che colpisce il bersaglio non tenendo l'asta nella impugnatura perde tutti i punti ottenuti in quel bersaglio;