

La Giostra di Simone si correrà alle ore 18 della Domenica più prossima al 5 di Agosto.

Parte Prima

FIACCOLATA

1. Il Venerdì antecedente la Giostra alle ore 21,30 le quattro Contrade sfileranno dalle scuole, in corteo, portandosi nella Piazzetta del Castello per le ore 21,50, dove verrà effettuata da parte dell'Amministrazione Comunale la consegna ufficiale del "Panno" al Comitato della Giostra.
2. Dopo la consegna, si procederà all'estrazione dell'ordine di partenza delle Contrade per le Prove Generali. Il primo estratto partirà per quarto, il secondo per terzo, il terzo per secondo e il quarto per primo. L'estrazione verrà effettuata tramite dei bussolotti dentro l'apposito contenitore ruotante. I quattro bussolotti dovranno essere di uguale forma e peso con dentro ad ognuno una striscia di carta con nome e colore delle contrade. I figuranti delle quattro Contrade dovranno presentarsi entro le ore 21.50 nella piazzetta del Castello e al loro arrivo dovranno posizionarsi sotto il rispettivo stemma apposto sul muro. I figuranti dovranno tenere un comportamento ordinato e dignitoso durante tutto il tempo dell'evento. Atteggiamenti non consoni alle richieste faranno perdere punti utili per la premiazione finale della sfilata. Ogni contrada dovrà sfilare con il seguente ordine:Alfiere, Tamburino, 2 Sbandieratori, Capitano, Dama con 2 Paggi, Principe e Principessa, un Armato semplice e uno con armatura e un Massaro. L'ordine di sfilata per tutti i figuranti che sfileranno con le torce accese fino a raggiungere la Madonna delle Nevi rispetterà l'ordine impartito dal Comitato. All'arrivo dei figuranti alla Madonna delle Nevi tutti i figuranti in possesso delle torce dovranno consegnare le medesime agli incaricati del comitato e verranno di seguito effettuati i tradizionali "salti dei fuochi".
3. L'accesso alla Chiesa, ove avverrà la benedizione del Panno è obbligatorio per Alfieri, Panno, Stendardo di Montisi, Massari, Capitani. A fine benedizione le Contrade si riposizioneranno in sfilata nel seguente ordine:San Martino, Castello, Piazza, Torre. Durante la sfilata di rientro ogni contrada dovrà comportarsi in modo serio e dignitoso fino a raggiungere la propria sede.
4. La incompleta partecipazione ai punti 1° e 2° e 3° comporterà una sanzione di € 50,00.
5. L'assenza totale dei figuranti da parte della Contrada ai punti 1°, 2°, e 3° verrà penalizzata con una sanzione di € 200,00
6. Il controllo e l'applicazione delle sanzioni spetta al Comitato.
7. Il Comitato nominerà un'apposita Giuria che dovrà giudicare le sfilate del venerdì,sabato e domenica così da poter valutare la Contrada vincente per il miglior Corteo. La Giuria dovrà altresì controllare le eventuali infrazioni e comunicarle al Comitato.

Parte Seconda

BENEDIZIONE DEI CAVALLI E CAVALIERI

1. Il Sabato precedente alla Giostra, alle ore 17,00, nella Chiesa della Madonna delle Nevi, si procederà alla benedizione dei cavalli.
2. I nominativi dei cavalli e cavalieri dovranno essere comunicati al Presidente del Comitato entro e non oltre le ore 11 del venerdì antecedente la Giostra a mezzo lettera (All/to 1).
3. Tutte le contrade dovranno partecipare alla benedizione con una rappresentanza di comparse regolarmente vestite entro le 16.45, composte da:, 1 Alfiere, 1 Tamburino, 2 Sbandieratori, Capitano, 1 Barbaresco, , cavallo e Cavaliere. Al loro arrivo alla Chiesa le sole comparse si disporranno sulla strada sottostante, escluso il pubblico. A fine benedizione le Contrade dovranno fare il loro ingresso nel campo di gara mantenendo l'ordine di estrazione del venerdì.
4. Alla Contrada che presenzierà alla Benedizione in maniera incompleta o non regolarmente vestita verrà applicata la sanzione di € 50,00.

5. L'assenza totale dei figuranti di una Contrada verrà penalizzata con una sanzione di € 200,00.
6. Il controllo e l'applicazione delle sanzioni vedi parte prima punto 6.

Parte Terza

PROVE GENERALI

1. E' obbligatorio da parte di ogni Contrada fornire al Comitato, prima dell'inizio delle prove generali i libretti sanitari dei cavalli, riportanti tutte le vaccinazioni di legge; in mancanza di tale documentazione, la Contrada non potrà gareggiare.
2. Al termine della benedizione dei cavalli, si effettueranno sul campo di gara le prove generali.
3. L'accesso al campo di gara è consentito solamente:
4. Alle comparse che hanno preso parte alla benedizione, che si disporranno sull'apposito palco;
 - Ai Giurati sull'apposito palco (in costume), che dovranno presentarsi entro le 17.15.
 - Al Maestro di Campo (in costume);
 - Ai soli incaricati del Comitato per i compiti loro assegnati;
 - Ai Capitani;
5. Ogni cavaliere correrà tre carriere.
6. L'ordine di partenza della Giostra sarà inverso all'ordine di piazzamento conseguito nelle prove generali.
7. I Cavalieri dovranno indossare, durante le prove il costume predisposto.
8. E' obbligatorio l'utilizzo di un caschetto protettivo omologato rigorosamente con i colori della Contrada e facoltativo l'uso di qualunque altra protezione (da indicare sull'all.to 1), ai fini della sicurezza del Cavaliere stesso, purché debitamente mascherati affinché appaiano alla vista i soli costumi di cui al precedente punto 7.
9. Le prove si corrono su cavalli muniti di sella, su un tracciato lungo 100 m. e largo 5 m. con Simone posto a 70 m.
10. Il campo sarà tracciato con righe che formeranno la zona detta di penalizzazione e che saranno formate da una retta che passa a dieci centimetri dalla base del Buratto dalla parte della mano destra e a cinque metri dalla parte opposta, 8 metri dopo il Buratto termina la zona detta di penalizzazione che sarà delimitata da una linea ad angolo retto che congiunge le altre linee.
11. Il cavallo che perderà uno o più ferri durante la carriera, non potrà correre la carriera successiva, salvo la sostituzione dello stesso. Le contrade, in maniera singola o congiuntamente, potranno avvalersi di un maniscalco, che dovrà essere comunicato tramite l' All.to n°1. Nel caso in cui un cavallo perda uno o più ferri durante la carriera il maniscalco di quella contrada potrà intervenire nella sostituzione del ferro entro e non oltre la chiamata successiva del Maestro di Campo. Se a tale chiamata il cavallo non sarà stato ferrato, la contrada in oggetto non potrà in alcun modo correre quella carriera.
12. Il punteggio sarà attribuito esclusivamente dalla Giuria.
13. I Capitani in campo saranno gli unici ed esclusivi rappresentanti delle Contrade.
14. I Capitani avranno l'obbligo di far eseguire ai propri Cavalieri gli ordini impartiti dal Maestro di Campo, pena l'esclusione dalla carriera.
15. I Cavalieri dovranno scegliere una lancia in comune tra quelle presentate dalla Giuria, se quest' accordo non sarà possibile, la Giuria passerà all'estrazione di una delle presenti.
16. Le lance saranno tenute in consegna presso il palco della Giuria e consegnata al Cavaliere soltanto all'atto della carriera.
17. Il Cavaliere dovrà recarsi alla partenza tenendo la lancia in posizione verticale, altrimenti subirà un primo richiamo, dopodiché, tale Contrada sarà penalizzata di 1 punto su quella carriera dalla Giuria.
18. Durante la carriera il Cavaliere dovrà impugnare la lancia tenendo la mano a contatto con l'imbottitura della stessa.
19. Il Cavaliere non dovrà tentare di manomettere la lancia, pena la squalifica della carriera.
20. Il Cavaliere che a ogni singola carriera non si presenterà prima della partenza al Maestro di

- Campo, sarà escluso dalla carriera medesima.
21. La Contrada che non partecipa alla prova generale, verrà penalizzata di 5 punti nella Giostra.
 22. Qualora le Contrade non partecipanti siano più di una l'ordine di partenza alla Giostra verrà tra queste sorteggiata.
 23. Durante le prove generali, o in qualunque altro momento, se si infortuna il cavallo o il Cavaliere, potrà essere sostituito il binomio per la Giostra o anche singolarmente, con il cavallo ed il Cavaliere di riserva i quali dovranno essere comunicati al Comitato entro le ore 24,00 del giovedì antecedente la Giostra (All/to 1). Se si dovesse sostituire un cavallo di qualsiasi Contrada spetterà esclusivamente al veterinario nominato dal Comitato accertarsi dell'effettivo infortunio o quant'altro alla presenza degli altri Capitani che verranno avvertiti dalla Contrada richiedente pena l'impossibilità del cambio del cavallo e quindi l'esclusione dalla gara. Per quanto riguarda il Cavaliere, esso potrà essere sostituito solo dietro presentazione al Comitato di regolare referto medico.
 24. Il Barbaresco dovrà accompagnare il Cavaliere ed il cavallo tenendolo per le briglie alla bandierina di partenza e comunicare al proprio Cavaliere l'avvenuto segnale di partenza dato dal Maestro di Campo. Il Barbaresco dovrà rimanere impassibile nell'area apposita (vedi all/to 3) finché il suo Cavaliere non avrà superato il Buratto pena la squalifica della carriera. Potrà, inoltre, segnalare eventuali seri problemi, inerenti il cavallo o il Cavaliere, al Maestro di Campo, mediante alzata di mano, interrompendo così la procedura di partenza. L'interruzione potrà avvenire fino a quando il Maestro di Campo abbia dato il 3° segnale di partenza e non più di una volta. A questo punto il Cavaliere dovrà scendere da cavallo e il Barbaresco prontamente si dovrà portare dal Maestro di Campo per giustificare e illustrare il motivo dell'interruzione. Se il problema si riferisce al cavallo sarà compito del veterinario nominato dal Comitato o dal Maestro di Campo valutare la possibilità o meno di interrompere la gara per quella Contrada. In tal caso, la Contrada in oggetto resterà in gara con il punteggio ottenuto fino a quel momento. Nel caso in cui il Cavaliere o il Barbaresco si accorgessero alla partenza che al proprio cavallo mancasse uno o più ferri, dovranno immediatamente fermare la procedura di partenza per poter fare intervenire il maniscalco. Detta operazione dovrà essere il più celere possibile.
 25. Il Cavaliere con il cavallo dovranno rimanere nell'apposita area posta fuori dal tracciato di gara, segnalato dalle bandierine (vedi all/to 3) e non oltrepassare per alcun motivo tale limite, finché il Maestro di Campo non darà il via, pena la squalifica della carriera.
 26. L'ordine di partenza sarà impartito dal Maestro di Campo e sarà dato per tre volte a intervallo di 15'' l'uno dall'altro.
 27. In caso di sospensione definitiva delle prove generali, sarà effettuato un sorteggio di partenza, dal Presidente, Segretario, Giuria, alla presenza dei Capitani, in Piazzetta del Castello alle ore 24,00, dello stesso giorno. L'ordine di partenza sarà inverso all'ordine di estrazione. Il Maestro di Campo, a propria discrezione, qualora lo ritenga opportuno, può sospendere, temporaneamente o definitivamente, le prove generali.
 28. Alle prove generali se due o più Contrade saranno a pari punti dopo le tre carriere si effettuerà uno spareggio togliendo la campanella. L'unico bersaglio fruibile sarà il cartellone.
 29. Se durante lo spareggio la gara verrà sospesa per inagibilità del campo o per inadeguata visibilità, l'ordine fra queste verrà sorteggiato per le sole contrade che parteciperanno allo stesso, alla presenza dei membri di cui al precedente punto 27.

Parte Quarta

PROVE LIBERE

1. L'ingresso al campo di gara ai Cavalieri e ai cavalli è consentito solo ed esclusivamente nei seguenti giorni:
 - Venerdì antecedente la Giostra dalle ore 8 alle ore 12 e dalle ore 17 alle ore 19,30
 - Sabato antecedente alla Giostra dalle ore 8 alle ore 12

- La mattina della Giostra dalle ore 8 alle ore 11.
Chiunque sia sorpreso, dei Cavalieri ufficiali o riserve con un cavallo all'interno del totale campo della Giostra (Vedi All/to 3) sarà squalificato sia Cavaliere che cavallo per la Giostra dell'anno in corso.
- 2. I Sig. Capitani potranno richiedere a mezzo lettera, al Presidente del Comitato (All/to 2) la partecipazione facoltativa alle prove libere del Venerdì, del Sabato e della Domenica da consegnare entro le ore 24.00 del giovedì.
- 3. Degli incaricati del Comitato saranno a disposizione dei Sigg. Capitani per quanto attiene al funzionamento del Buratto e dovranno garantire l'accesso al campo ai soli addetti comunicati dal Capitano in numero massimo di 6 persone: 2 Cavalieri, 2 Barbareschi, Capitano ed un contradaiolo.
- 4. Nelle prove libere la pista è a disposizione a due Cavalieri per Contrada.
- 5. Gli incaricati del Comitato qualora ritengano che non sussistano margini di sicurezza tali da garantire il regolare svolgimento delle prove libere, potranno interromperle in ogni momento.

Parte Quinta

CORTEO STORICO

1. Alle ore 17 della Domenica in cui viene corsa la Giostra avrà inizio la sfilata del Corteo Storico.
2. A tale Corteo prenderanno parte, oltre alle comparse di spettanza del Comitato, quelle delle Contrade al completo: 1 Alfiere, 1 Tamburino, 2 Sbandieratori, Capitano, Dama con 2 Paggetti, Principe, Principessa, un Armato semplice e uno con armatura e un Massaro. Alle ore 16.30 circa suonerà la campana che avviserà tutte le Contrade di partire dalle proprie sedi per recarsi al parcheggio delle scuole entro le 16.45.
3. Le Contrade, per recarsi al Campo di Gara, sfileranno secondo l'ordine di piazzamento conseguito durante le prove generali.
4. Il Corteo si muoverà dal podere "la Casa" con il seguente percorso: Via Umberto I°, Via Del Castello, via Umberto I°, Piazza, fino alla Grancia, ove farà ingresso all'interno della medesima. Trascorsi 10 minuti, il Corteo uscirà dalla Grancia con i cavalli e Cavalieri insieme alle comparse delle rispettive Contrade, per portarsi al Campo di Gara.
5. Sarà compito del Comitato far sfilare i figuranti verso il Campo di Gara secondo disposizioni che quest'ultimo darà alle Contrade.
6. Alla Contrada che presenzierà al Corteo in maniera incompleta o non regolarmente vestita sarà applicata la sanzione di € 50,00.
7. L'assenza totale dei figuranti di una Contrada sarà penalizzata con una sanzione di € 200,00.
8. Il premio per il miglior Corteo Storico sarà assegnato alla Contrada che avrà tenuto un comportamento idoneo dal venerdì alla domenica.

Parte Sesta

LA SBANDIERATA

1. Prima della Giostra sarà effettuata la sbandierata, della durata massima di 5 min. ogni singola Contrada, secondo l'ordine della sfilata.
Al termine della stessa seguirà la tradizionale alzata propiziatoria.
2. I quattro Giurati delle Contrade (possibilmente ex sbandieratori), i cui nomi dovranno essere resi noti al Comitato, entro le ore 24.00 del giovedì (All/to 1), insieme al rappresentante del Comune, dovranno giudicare l'esecuzione e proclamare la Contrada vincente per la miglior sbandierata. La Giuria dovrà assegnare la vittoria per la miglior sbandierata valutando la bellezza dell'esecuzione nel suo complesso (minor numero di bandiere cadute, altezza e lunghezza dei lanci, tempo tenuto tra sbandieratori e tamburino, difficoltà dei giochi, costumi).

Parte Settima

LA GIOSTRA

1. Durante la Giostra non potranno essere cambiati per nessun motivo né il Cavallo né il Cavaliere.
2. I Cavalieri dovranno indossare, durante la Giostra il costume predisposto. La loro partecipazione alla sfilata insieme ai cavalli è prevista dalla Grancia.
3. E' obbligatorio l'utilizzo di un caschetto protettivo rigorosamente con i colori della Contrada e di qualunque altra protezione ai fini della sicurezza del Cavaliere stesso, purché debitamente mascherati affinché appaiano alla vista i soli costumi di cui al precedente punto 2. (si precisa che al momento delle prove e della gara il Comitato dovrà essere reso al corrente dell'eventuale adozione di tali protezioni).
4. La Giostra si corre su cavalli muniti di sella, su un tracciato lungo 100 m. e largo 5 m. con Simone posto a 70 m.
5. Il campo sarà tracciato con righe che formeranno la zona detta di penalizzazione e che saranno formate da una retta che passa a dieci centimetri dalla base del Buratto dalla parte della mano destra e a cinque metri dalla parte opposta, 8 metri dopo il Buratto termina la zona detta di penalizzazione che sarà delimitata da una linea ad angolo retto che congiunge le altre linee.
Nel campo sarà presente una siepe, posta dalla parte della mano destra del Buratto, partendo dalla base del Buratto, con posizione obliqua, per una lunghezza di ml. 2.00 circa (vedi All/to 3).
6. Il cavallo che perderà uno o più ferri durante la carriera, non potrà correre la carriera successiva, salvo la sostituzione dello stesso. Le Contrade, in maniera singola o congiuntamente, potranno avvalersi di un maniscalco, che dovrà essere comunicato tramite l' All\to n°1.
7. Ogni Contrada avrà diritto a correre 4 carriere.
8. Il punteggio valido conseguito nelle singole carriere sarà sommato e la Contrada che avrà il maggior punteggio sarà la Vincitrice della Giostra.
9. Il punteggio sarà attribuito esclusivamente dalla Giuria.
10. L'ordine di partenza delle carriere sarà stabilito dal piazzamento nelle Prove Generali e sarà inverso al piazzamento conseguito.
11. Il Cavaliere che a ogni singola carriera non si presenterà prima della partenza al Maestro di Campo, sarà escluso dalla carriera medesima.
12. I Capitani in campo saranno gli unici ed esclusivi rappresentanti delle Contrade.
13. I Capitani avranno l'obbligo di far eseguire ai propri Cavalieri gli ordini impartiti dal Maestro di Campo, pena l'esclusione dalla carriera.
14. I Cavalieri dovranno scegliere una lancia in comune tra quelle presentate dalla Giuria, se quest' accordo non sarà possibile, la Giuria passerà all'estrazione di una delle presenti.
15. Le lance saranno tenute in consegna presso il palco della Giuria e consegnata al Cavaliere soltanto all'atto della carriera.
16. Il Cavaliere dovrà recarsi alla partenza tenendo la lancia in posizione verticale, altrimenti subirà un primo richiamo, dopodiché, tale Contrada sarà penalizzata di 1 punto su quella carriera dalla Giuria.
17. Durante la carriera il Cavaliere dovrà impugnare la lancia tenendo la mano a contatto con l'imbottitura della stessa.
18. Il Cavaliere non dovrà tentare di manomettere la lancia, pena la squalifica della carriera.
19. Il Barbaresco dovrà accompagnare il Cavaliere ed il cavallo tenendolo per le briglie alla bandierina di partenza e comunicare al proprio Cavaliere l'avvenuto segnale di partenza dato dal Maestro di Campo. Il Barbaresco dovrà rimanere impassibile nell'area apposita (vedi all/to 3) finché il suo Cavaliere non avrà superato il Buratto pena la squalifica della carriera. Potrà, inoltre, segnalare eventuali seri problemi, inerenti il cavallo o il Cavaliere, al Maestro di Campo, mediante alzata di mano, interrompendo così la procedura di partenza. L'interruzione potrà avvenire fino a quando il Maestro di Campo abbia dato il 3° segnale di partenza e non più di una volta. A questo punto il Cavaliere dovrà scendere da cavallo e il Barbaresco prontamente si dovrà portare dal Maestro di Campo per

giustificare e illustrare il motivo dell'interruzione. Se il problema si riferisce al cavallo sarà compito del veterinario nominato dal Comitato o dal Maestro di Campo valutare la possibilità o meno di interrompere la gara per quella Contrada. In tal caso, la Contrada in oggetto resterà in gara con il punteggio ottenuto fino a quel momento. Nel caso in cui il Cavaliere o il Barbaresco si accorgessero alla partenza che al proprio cavallo mancasse uno o più ferri, dovranno immediatamente fermare la procedura di partenza per poter fare intervenire il maniscalco. Detta operazione dovrà essere il più celere possibile.

20. Il Cavaliere con il cavallo dovranno rimanere nell'apposita area posta fuori dal tracciato di gara, segnalato dalle bandierine (vedi all/to 3) e non oltrepassare per alcun motivo tale limite, finché il Maestro di Campo non darà il via, pena la squalifica della carriera.
21. L'ordine di partenza sarà impartito dal Maestro di Campo e sarà dato per tre volte a intervallo di 15'' l'uno dall'altro.
22. Se due o più Contrade avranno il punteggio totale uguale, sarà corsa una o più carriere di spareggio con lo stesso ordine di partenza delle carriere in cui si è svolta la Giostra.
23. Se per qualsiasi motivo una Contrada non partecipa alla Giostra il numero delle carriere verrà portato a 5, se le Contrade saranno 2 la Giostra dovrà essere rinviata.
24. Nel caso in cui il Capitano, il Cavaliere, il Barbaresco o le altre comparse abbandonassero il campo prima della proclamazione del vincitore, la Contrada sarà penalizzata di 5 punti nella Giostra dell'anno successivo.
25. Nel caso in cui per motivi meteorologici il campo di gara non fosse nelle condizioni di garantire la sicurezza per cavalli e Cavalieri, l'inizio della Giostra potrà essere ritardata per non più di 60 minuti. In tal caso potranno non essere effettuate le sbandierate delle Contrade. Nel caso in cui dopo un'ora il campo non avesse i requisiti richiesti la corsa verrà rinviata al primo giorno festivo successivo. In caso di sospensione definitiva la Giostra sarà ricorsa il primo giorno festivo annullando i punti ottenuti. In caso di spareggio, lo stesso sarà ricorso il giorno successivo alle ore 18,30 dalle Contrade in oggetto, ripartendo da punteggio zero.

Parte Ottava

MAESTRO DI CAMPO

1. La più alta autorità in Campo è il Maestro di Campo, eletto dal Comitato, avrà i seguenti compiti:
 - a) constatare la regolarità e l'agibilità del campo;
 - b) controllare la regolarità delle lance;
 - c) controllare l'ordine delle carriere;
 - d) controllare la campanella ed il Buratto;
 - e) giudicare se le carriere si svolgono a pieno galoppo;
 - f) controllare se il Cavaliere viene colpito dal flagello (che deve essere colorato ad ogni carriera);
 - g) controllare le possibili infrazioni in cui incorre il Cavaliere e comunicarle alla Giuria;
 - h) dare il via alla carriera con apposito segnale;
 - i) confermare che la carriera si sia svolta correttamente;
 - j) può in ogni momento chiedere l'intervento del Veterinario, del Maniscalco, del Pronto Soccorso o del responsabile del Campo di Gara.

Parte Nona

LA GIURIA

1. E' composta da quattro Giurati designati dalle Contrade ed un quinto Giurato scelto al di sopra delle parti dal Consiglio Comunale. Non possono far parte della Giuria né i Capitani che sono in carica durante l'anno corrente, né i membri del Comitato della Giostra di Simone.
2. Il nominativo del Giurato di ogni Contrada e dell'eventuale sostituto (solo in caso di cui al punto 7) dovrà pervenire al Comitato entro le ore 24.00 del giovedì di cui al punto 4, mediante documento apposito (All.to n° 1).
3. Le Contrade che cambieranno il Capitano durante l'anno, lo dovranno comunicare al Comitato.
4. La Contrada che non presenterà al Comitato il proprio Giurato entro le ore 24.00 del giovedì precedente alla Giostra sarà penalizzato di € 50,00.
5. Le decisioni della Giuria saranno prese a maggioranza.
6. I compiti della giuria sono:
 - a) controllare ed assegnare il punteggio dopo ogni carriera;
 - b) applicare le penalizzazioni per le infrazioni al Regolamento rilevate al Cavaliere dal Maestro di Campo;
 - c) i bersagli di ogni carriera dovranno essere gelosamente tenuti della Giuria e non renderli pubblici e consegnarli in busta chiusa al Comitato;
 - d) proclamare la Contrada vincente.
 - e) la Giuria dovrà conservare il Panno e consegnarlo alla contrada vincente dopo la proclamazione;
7. La Contrada il cui Giurato abbandona il palco per protesta sarà penalizzata l'anno successivo di 5 punti, se si allontana per malore verrà sostituito. Sarà compito del Capitano sostituirlo celermente con il sostituto nominato nell' All.to 1.
8. In caso di parità dei Giurati il voto del rappresentante comunale vale doppio solo nel caso in cui i Giurati siano numero dispari.
9. La Giuria sia alle prove generali sia alla Giostra, dovrà redigere un verbale predisposto per ogni carriera firmato da tutti i giurati presenti, e dal Maestro di Campo (su appositi allegati n°4 e 5).
Detti verbali dovranno essere conservati su appositi fascicoli, a cura del Comitato.
10. Controllare che nessuno si avvicini al Cavaliere dopo la carriera fin che non si sarà presentato al Maestro di Campo, pena la squalifica della stessa.

Parte Decima

PUNTEGGI E PENALIZZAZIONI

1. Il bersaglio è formato da cerchi concentrici con cinque spazi del valore di 2,4,6,8,10 e da una campanella di diametro di cm 5,5 del valore di 12 punti.
2. Nel caso che sia colpito con la lancia la riga di divisione dei punti del bersaglio, o soltanto sfiorata, sarà assegnata la media dei punti colpiti.
3. Nel caso in cui il bersaglio presenti uno o più colpi, il punteggio valido è quello minore.
4. Il Cavaliere che infilerà con la lancia la campanella dovrà presentarla alla Giuria senza farla cadere, pena la nullità del punteggio.
5. Il Cavaliere che spezzerà la lancia urtando il bersaglio e consegnerà alla Giuria lo spezzone rimastogli in mano, raddoppierà il punteggio fatto in quella carriera.
6. Il Cavaliere che abatterà Simone con la lancia e lo renderà inservibile per la carriera successiva avrà vinto la Giostra.
7. Il Cavaliere che per tre volte consecutive rifiuterà la partenza si vedrà annullata la carriera

dal Maestro di Campo.

8. Al Cavaliere che non compirà la carriera al pieno galoppo e rallenterà in prossimità di Simone, sarà annullato il punteggio della carriera stessa.
9. Al Cavaliere che cade da cavallo al termine della carriera, prima di aver consegnato la lancia alla Giuria, verrà annullato il punteggio conseguito.
10. Il Cavaliere che sarà colpito dal flagello vedrà annullato il punteggio conseguito nella carriera stessa.
11. Al Cavaliere che scende da cavallo al termine della carriera senza essersi presentato al Maestro di Campo, sarà annullato il punteggio che in quella carriera ha conseguito.
12. Il Cavaliere che non impugnerà la lancia con la mano destra, a contatto con l'imbottitura, sarà penalizzato di 3 punti.
13. Il Cavaliere che durante la carriera porterà il cavallo fuori delle linee di delimitazione "spolverando" o oltrepassando la linea si vedrà annullata la carriera.
14. Il Cavaliere che farà cadere la lancia in qualunque momento durante la carriera perderà il punteggio conseguito.
15. Le Contrade che non rispetteranno le decisioni e le penalizzazioni previste dal regolamento saranno punite sul punteggio nella Giostra dell'anno successivo, con una penalizzazione che va da uno a cinque punti, a giudizio insindacabile del Comitato con verbale di Giuria.

Parte Undicesima

1. Il campo di gara sarà aperto il venerdì antecedente alla Giostra dal Comitato alle Contrade garantendo il taglio dell'erba, l'asportazione della stessa e il livellamento naturale del terreno, privandolo di buche, l'assenza di pietre o altri oggetti voluminosi e pericolosi lungo il terreno. Non verranno effettuati altri lavori se non quelli precedentemente stabiliti dal Comitato, in modo da non falsare il vero e naturale campo di gara.
2. Il bersaglio e la campanella saranno portati, messi e tolti solo da un incaricato del Comitato che dovrà indossare adeguato costume.
3. Ai Capitani, ogni qualvolta correrà il proprio Cavaliere, è consentito controllare la sistemazione del bersaglio e della campanella e comunicare eventuali dubbi solo al Maestro di Campo.
4. Le contrade verseranno € 200,00 di caparra al Comitato che ne rilascerà regolare ricevuta, per eventuali infrazioni, entro le ore 11 del Venerdì della Fiaccolata, pena l'esclusione da ogni tipo di manifestazione nonché dalla Giostra per l'anno in corso. L'importo sarà restituito alle singole contrade qualora non si verificasse nessuna infrazione entro il 1 ottobre.
5. Le eventuali modifiche e osservazioni al presente documento dovranno essere discusse dai Capitani e dal Comitato e approvate con la maggioranza dei voti dal Comitato. Verranno inserite nel Regolamento della Giostra di Simone tutte quelle modifiche presentate all'unanimità dalle Contrade entro il 30 Aprile di ogni anno, purché esse non danneggino in nessun modo la nostra manifestazione.