



GIOCO DEL PONTE



REGOLAMENTO TECNICO



GIOCO DEL PONTE



REGOLAMENTO TECNICO

Il presente Regolamento entra in vigore dal 29 aprile 2022.

CAPO PRIMO: DISPOSIZIONI GENERALI

Articolo 1 - Oggetto del Regolamento Tecnico e obblighi del Comune di Pisa

Il Regolamento Tecnico definisce le norme che si riferiscono alle diverse fasi in cui si articola il Gioco del Ponte, dalla Vestizione alla Vittoria.

In occasione del Gioco del Ponte, il Comune di Pisa provvede alla chiusura delle strade e dei ponti, all'allestimento dei palchi per il pubblico, dai lati dei quartieri di Sant'Antonio e San Martino per la Parte di Mezzogiorno, e di San Francesco e Santa Maria per la Parte di Tramontana.

L'amministrazione comunale provvede alla promozione del Gioco e alla custodia e al mantenimento di tutti i materiali, al montaggio e allo smontaggio del carrello.

L'amministrazione comunale provvede altresì a garantire l'idoneità e la sorveglianza dei locali di vestizione e la completezza e integrità del materiale per il Corteo di rievocazione storica consegnato alle Parti, insieme alle quali assicura efficaci modalità di controllo e riscontro immediato del materiale riconsegnato al termine del Corteo sulle piazze e presso i locali di vestizione.

Articolo 2 - Svolgimento del Gioco del Ponte

La Battaglia del Gioco del Ponte è costituita da 6 (sei) combattimenti tra le Parti di Mezzogiorno e di Tramontana e, in caso di parità, da un ulteriore combattimento tra due selezioni di parte, le cosiddette "nazionali" di Parte.

Le due selezioni "nazionali di Parte" sono capitanate da due capitani decisi dai Luogotenenti Generali delle Parti.

Nessun partecipante del Gioco del Ponte può ricoprire un doppio incarico, a eccezione del Generale, del Luogotenente Generale, del Consigliere Militare e del Consigliere Civile della Parte.

La Battaglia del Gioco del Ponte si svolge nell'ultimo sabato di giugno sul Ponte di Mezzo, salvo diversa decisione del Consiglio degli Anziani motivata da cause eccezionali.

L'orario di svolgimento dell'evento imperniato sulla Battaglia del Gioco del Ponte viene stabilito ogni anno dal Consiglio degli Anziani.

Articolo 3 – Organismi che partecipano al Gioco del Ponte

I partecipanti al Gioco del Ponte sono:

1. l'Anziano Rettore;
2. il Consiglio degli Anziani;
3. il Comandante Generale;
4. i Comandi di Parte e la loro rappresentanza (Capitani di squadra, Capitani dei gruppi armati, Combattenti, Specialisti, figuranti);
5. i Giudici e il relativo Corteo.

Articolo 4 – Comportamento dei Partecipanti al Gioco del Ponte

I partecipanti al Gioco del Ponte devono mantenere un comportamento irreprensibile in tutti i momenti e in tutte le circostanze che concernono, riguardano o comunque coinvolgono il Gioco del Ponte.

Questi stessi devono essere sempre rispettosi e mai offensivi nei confronti di tutti gli organi, le cariche, i partecipanti al Gioco e in particolare le Autorità, che il giorno del Gioco rappresentano l'intera città di Pisa.

Il mancato saluto alla Tribuna delle Autorità comporta una sanzione nei confronti del figurante e dell'eventuale Squadra o Gruppo di appartenenza.

Ai partecipanti è richiesto di mantenere un contegno adeguato al ruolo loro assegnato e di prestare in ogni circostanza la loro collaborazione per la migliore riuscita del Gioco e per la valorizzazione dell'immagine della città. I partecipanti devono effettuare la vestizione, in modo ordinato e nel rispetto dei costumi e degli accessori loro assegnati, dei quali rispondono fino alla riconsegna.

Durante il corteo del Gioco, i partecipanti devono assumere un comportamento marziale, tenere il tempo dei tamburi, mantenere la formazione, osservare i comandi loro impartiti dai capitani e dai comandanti.

In caso contrario il Consiglio degli Anziani potrà adottare i provvedimenti ritenuti più opportuni, dal richiamo alla eventuale radiazione dal Gioco.

Durante lo svolgimento della Battaglia del Gioco del Ponte tutti i partecipanti devono indossare, mentre sono nelle piazze di Parte, i costumi loro assegnati e le relative dotazioni, e devono collaborare per garantire che sulle piazze e sulla pedana vi siano soltanto i partecipanti esplicitamente autorizzati.

In caso contrario il Consiglio degli Anziani potrà adottare i provvedimenti ritenuti più opportuni dal richiamo alla eventuale radiazione dal Gioco.

CAPO SECONDO:

RECLUTAMENTO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO DEL PONTE

Articolo 5 - Limiti di età per i partecipanti al Gioco del Ponte

Tutte le persone reclutate per partecipare al Gioco del Ponte devono avere un'età inferiore ai 70 anni. I minori di anni 18 che partecipano in qualsiasi veste al Gioco del Ponte devono essere autorizzati da chi esercita la potestà genitoriale. Sono esclusi da questo vincolo i membri del Consiglio degli Anziani.

Il limite massimo di età di cui sopra non si applica ai figuranti (collaboratori dei Comandi e delle Magistrature) presenti nelle Piazze, che devono in ogni caso essere dotati di costume storico.

Articolo 6 - Nomina dei Capitani

I Magistrati devono avanzare, entro il 31 ottobre di ogni anno, la proposta di nomina del Capitano della squadra.

Il Luogotenente Generale deve nominare i Capitani entro il 30 novembre e deve darne immediata comunicazione in forma scritta all'ufficio protocollo del Comune di Pisa, e al Comandante Generale, che a sua volta provvederà a informare il Consiglio degli Anziani. Il Capitano risponde in ogni sua azione e comportamento al Luogotenente Generale e può guidare, ovvero "capitanare", solo un combattimento. Ogni sostituzione del Capitano è di competenza del Luogotenente Generale.

Coloro che ricoprono il ruolo di Capitano sono obbligati ad attendere cinque anni dalla nomina ufficiale o, in caso di mancato rinnovo della nomina, dalla data dell'ultima edizione disputata prima di rivestire ruoli nella Parte avversa.

Articolo 7 - Reclutamento dei combattenti

Il Luogotenente Generale di Parte presenta in duplice copia al Comandante Generale entro il 1 marzo di ogni anno il ruolo provvisorio degli arruolati come combattenti di Parte, ruolo che comprende almeno 120 arruolati. Gli arruolati iscritti nel ruolo provvisorio sono vincolati alla Parte fino alla conclusione dell'edizione del Gioco dell'anno in corso. Ogni combattente deve essere identificato dal documento di riconoscimento in corso di validità, da cui si evincono cognome, nome, data di nascita, luogo di nascita e residenza. Ogni combattente deve apporre la propria firma di consenso all'inserimento nel ruolo. Se non è stato sottoposto ad accertamento di idoneità fisica nell'edizione del Gioco dell'anno precedente il combattente deve sottostare all'accertamento presso il centro medico individuato dall'Amministrazione Comunale prima di effettuare il primo allenamento.

Coloro che invece sono stati sottoposti ad accertamento medico durante l'anno precedente devono comunque sottoporsi ad accertamento di idoneità fisica presso il centro medico individuato dall'Amministrazione Comunale prima della scadenza della vecchia certificazione (la certificazione ha la validità di un anno dalla data di emissione). I dati personali saranno trattati nel rispetto del GDPR (Regolamento UE 2016/679 per il trattamento

dei dati personali).

Il Comandante Generale trattiene una copia del ruolo provvisorio presso l'archivio del Comando Generale e consegna nella stessa data una copia al Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani.

Ogni irregolarità nella iscrizione, accertata entro il 14 aprile dal Comandante Generale, anche su segnalazione delle parti, sarà esaminata dal Consiglio degli Anziani, che potrà intraprendere le azioni più opportune per acquisire tutti gli elementi di conoscenza e adottare i provvedimenti ritenuti più opportuni fino alla eventuale radiazione dal Gioco. Il Luogotenente Generale presenta in triplice copia al Comandante Generale e al Cancelliere Generale entro le ore 12 del venerdì antecedente il Gioco il ruolo effettivo dei combattenti della Parte comprendente gli elenchi di al massimo 132 combattenti idonei, suddivisi per squadra (ciascuna squadra da un minimo di 20 a un massimo di 22), nonché l'elenco dei 30 combattenti che potranno formare la "nazionale di Parte", redatti secondo le modalità precedentemente indicate.

Il Comandante Generale trattiene una copia del ruolo effettivo presso l'archivio del Comando Generale e consegna le rimanenti copie al Generale della Parte avversa o a suo delegato.

Il ruolo provvisorio e il ruolo definitivo sono controfirmati dal Luogotenente Generale. Copia del ruolo definitivo sarà pubblicata sul sito del Comune di Pisa nelle pagine dell'Assessorato alle Tradizioni della storia e dell'identità di Pisa.

Ogni irregolarità nell'iscrizione, accertata entro le ore 12 del sabato del Gioco dal Comandante Generale anche su segnalazione delle Parti, sarà esaminata dal Consiglio degli Anziani, che potrà intraprendere le azioni più opportune per acquisire tutti gli elementi di conoscenza e adottare i provvedimenti ritenuti più opportuni fino alla eventuale radiazione dal Gioco.

L'accertamento della corrispondenza dei nominativi iscritti nel ruolo effettivo con l'identità dei combattenti sarà effettuata dai punzonatori al momento dell'applicazione del bracciale attraverso un documento di identità in corso di validità.

La "migrazione" dei combattenti, iscritti al ruolo definitivo, alla Parte avversa è permessa dal giorno successivo al Gioco del Ponte fino al 30 settembre del medesimo anno e dovrà essere comunicata in forma scritta, in data certa, dal combattente al suo nuovo Luogotenente Generale. Il Luogotenente Generale è tenuto a comunicare al Comandante Generale tutte le "migrazioni" entro il 10 ottobre.

Articolo 8 - Reclutamento dei figuranti e degli specialisti

Il Consigliere Civile propone al Generale la nomina del Maestro di Campo e del Maggiore Sergente, nomine che devono avvenire entro il 31 dicembre.

Il Consigliere Civile collabora con il Generale per la composizione dell'organico dei figuranti e degli specialisti e per l'organizzazione di eventi collaterali; propone, inoltre, la nomina dei Comandanti dei Corpi Armati, nonché dei responsabili degli altri gruppi del Corteo di rievocazione storica. Il Consigliere Civile è tenuto, altresì, a compilare un apposito ruolo che deve essere consegnato al Comandante Generale entro le ore 12 del giorno precedente il Gioco. Il Consigliere Civile è garante delle scelte fatte ed è tenuto a contro-

firmare il ruolo dei figuranti e degli specialisti.

Il Maestro di Campo, nominato dal Generale, è responsabile dello schieramento dei figuranti nella Piazza di Parte.

Il Maggiore Sergente, nominato dal Generale, è responsabile del Corteo di rievocazione storica.

Articolo 9 - Nomina dei Giudici e del Luogotenente Alfieri del Palio

I Giudici, in numero di tre, sono nominati dall'Anziano Rettore, su proposta del Consiglio degli Anziani, entro il 25 di marzo. Dei tre Giudici, due sono espressioni delle Parti e uno del Comandante Generale. L'incarico è annuale e può essere rinnovato. Il Luogotenente Alfieri del Palio è nominato dal Consiglio degli Anziani. L'incarico è annuale e può essere rinnovato.

Articolo 10 - Reclutamento dei figuranti e degli specialisti del Corteo dei Giudici

Il Comandante Generale, sentite le Parti, nomina i due responsabili del Corteo dei Giudici, il Comandante dei picchieri, il Comandante degli alabardieri.

I Responsabili del Corteo dei Giudici predispongono, in accordo con i Comandi di Parte, il ruolo dei figuranti e degli specialisti del Corteo dei Giudici e devono consegnare tale ruolo, controfirmato da lui stesso e dai rappresentanti dei Comandi di Parte, al Comandante Generale entro le ore 12 del giorno precedente il Gioco.

CAPO TERZO: ADDESTRAMENTO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO

Articolo 11 - Addestramento dei combattenti

Il Luogotenente Generale e il Consigliere Militare supervisionano la preparazione dei combattenti.

Il Capitano cura la preparazione dei combattenti e ne assume la diretta responsabilità.

La preparazione dei combattenti deve essere svolta in locali a essa specificatamente dedicati almeno durante lo svolgimento degli allenamenti. Oltre al Capitano e ai combattenti a tali locali hanno accesso esclusivamente il Generale, il Luogotenente Generale, il Consigliere Militare, il Cancelliere Militare, il Magistrato, i membri del Consiglio di Magistratura. Hanno accesso previa comunicazione al Magistrato l'Anziano Rettore e i Consiglieri Anziani. La presenza di persone diverse da quelle indicate è ammessa soltanto a condizione che sia stata preventivamente comunicata e autorizzata dal Magistrato.

Articolo 12 - Addestramento dei figuranti e degli specialisti

Il Consigliere Civile, con la collaborazione del Maggiore Sergente, sovrintende alla preparazione dei figuranti e degli specialisti. I Comandanti dei singoli corpi armati e i responsabili di specialità, nominati ogni anno entro il 15 febbraio dal Generale di Parte, su proposta del Consigliere Civile d'intesa con il Maggiore Sergente, curano la preparazione dei figuranti e degli specialisti e ne assumono la diretta responsabilità.

I personaggi e i figuranti che sfilano a cavallo devono seguire le indicazioni fornite dai responsabili dei cavalieri, nominati uno per Parte dai Comandi.

CAPO QUARTO: VESTIZIONE, CORTEO, PIAZZE

Articolo 13 - Aspetti organizzativi della vestizione, del corteo, delle piazze

Tutti gli aspetti organizzativi connessi alla vestizione, allo svolgimento del corteo, alla chiusura delle piazze sono di competenza dell'Amministrazione Comunale, che dà comunicazione al Consiglio degli Anziani e al Comando Generale delle disposizioni impartite.

Articolo 14 - Corteo Storico

Il Corteo Storico è formato dal Corteo dei Giudici, dal Corteo della Parte di Mezzogiorno e dal Corteo della Parte di Tramontana e dalla rappresentanza del picchetto armato delle Parti. Il Corteo Storico sfila sui Lungarni compresi tra il ponte Solferino e il Ponte della Fortezza, procedendo in senso antiorario.

Il Corteo Storico è aperto dai valletti comunali con il Gonfalone del Comune di Pisa.

Il Corteo dei Giudici si pone in testa al Corteo della Parte di Mezzogiorno.

I Cortei delle Parti procedono in modo da garantire la concomitanza sugli opposti lungarni.

Articolo 15 - Schieramento delle squadre nel Corteo Storico

Le squadre della Parte di Tramontana si schierano nel Corteo Storico secondo il seguente ordine:

1. Santa Maria;
2. San Francesco;
3. San Michele;
4. Mattaccini;
5. Satiri;
6. Calci.

Le squadre della Parte di Mezzogiorno si schierano nel Corteo Storico secondo il seguente ordine:

1. Sant'Antonio;
2. San Martino;
3. San Marco;
4. Leoni;
5. Dragoni;
6. Delfini.

Articolo 16 – Il ruolo del Maggiore Sergente

Il Maggiore Sergente ha la responsabilità del corretto schieramento e del rispetto dei tempi da parte del Corteo di Parte. Nell'assolvere a tale compito il Maggiore Sergente si avvale della collaborazione delle persone indicate a tale scopo dal Generale di Parte.

Articolo 17 - Controllo bracciale e attrezzatura per i combattenti

L'Amministrazione comunale provvede a individuare e a fornire al Comandante Generale il tipo di bracciale da applicare al polso di ogni combattente che partecipa al Gioco; ogni squadra avrà un bracciale di diverso colore. I suddetti bracciali vengono consegnati dal Comandante Generale ai due Luogotenenti Generali la mattina del Gioco durante la verifica del carrello.

I Comandi di Parte hanno il compito di scegliere il tipo di punzonatura da applicare al bracciale dei 132 combattenti delle 6 squadre di Parte.

All'orario e nel locale indicati dall'Amministrazione Comunale viene applicato al polso dei 132 combattenti, a cura della Parte avversa, il bracciale, con un punzone a garanzia di eventuali manomissioni del medesimo.

L'operazione di punzonatura è svolta da 8 punzonatori e da 12 verificatori di attrezzatura delle Parti, coadiuvati da 2 agenti di Polizia Municipale. I punzonatori delle Parti, sempre coadiuvati dagli agenti della Polizia Municipale, devono controllare l'effettiva partecipazione al Corteo Storico di 20 combattenti per squadra, muniti di bracciale punzonato, e del Caposchiera, qualora quest'ultimo indossi bracciale punzonato.

Qualora un punzonatore di Parte constatasse un'irregolarità relativa al bracciale di uno o più combattenti deve darne immediata segnalazione al punzonatore della Parte avversa e agli agenti della Polizia Municipale. Tale irregolarità, al termine del Corteo Storico, viene comunicata per scritto dal punzonatore di Parte e dagli agenti di Polizia Municipale al Comandante Generale, che la trasmette immediatamente ai Giudici.

Per ogni squadra composta da 21 combattenti braccialettati devono sfilare un minimo di 20 combattenti e il Caposchiera, di cui 20 devono essere punzonati. Se la squadra è composta da 22 combattenti braccialettati, tutti e 20, più il Caposchiera devono sfilare braccialettati.

Solo un Combattente per squadra può non sfilare.

CAPO QUINTO: SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Articolo 18 - Autorizzazione a iniziare il Gioco

Non appena il Corteo della Parte di Tramontana ha sfilato sotto la tribuna delle Autorità, l'Anziano Rettore e il Consiglio degli Anziani si recano sulla pedana per autorizzare l'inizio del Gioco del Ponte. L'Anziano Rettore procede consegnando nelle mani dei Giudici il simbolo della suprema autorità rappresentato da una bandiera con il simbolo di Pisa.

Articolo 19 - Verifiche del funzionamento del carrello, posizionamento delle Parti sulle Piazze, compiti del Maestro di Campo

Il giorno del Gioco alle ore 12.00 i Giudici si recano sul Ponte, seguiti dai loro Cavalieri addetti, dagli Osservatori e dagli Addetti all'orologio di entrambe le Parti e dai Comandi di Parte, per esaminare gli organi meccanici accessori del carrello e per verificare lo stato del tavolato. I Giudici verificano, con la collaborazione degli Osservatori, la regolarità di scorrimento del carrello, portandolo a fine corsa da entrambe le parti. terminate tali operazioni, non possono essere effettuate altre verifiche, salvo diversa valutazione da parte dei Giudici.

Giunti i Cortei nelle rispettive piazze, si procede al corretto posizionamento di tutti i partecipanti al Gioco e al saluto delle due Parti ai Giudici, con la contemporanea salita sul Ponte dei due Luogotenenti Generali.

Il corretto posizionamento dei partecipanti al Gioco è curato dal Maestro di Campo, che ha anche la responsabilità del mantenimento dell'ordine sulle piazze fino al termine del Gioco.

Il posizionamento dei partecipanti al Gioco è precedentemente definito in un apposito progetto di schieramento, elaborato dal Maestro di Campo di concerto con il Consigliere Civile e sottoposto al Generale di Parte, che fa pervenire al Comandante Generale la pianta degli schieramenti entro le ore 9 del settimo giorno prima del giorno del Gioco.

Il Maestro di Campo si avvale della collaborazione delle persone indicate dal Consigliere Civile in accordo con il Generale di Parte.

Il Maggiore Sergente, i Comandanti dei Corpi armati, i responsabili degli specialisti sono a disposizione del Maestro di Campo per favorire il corretto posizionamento dei partecipanti al Gioco e per garantire il mantenimento dell'ordine sulle piazze fino al termine del Gioco.

Articolo 20 - Chiamata a battaglia e cerimonia di sfida

Il Giudice Mossiere, dopo aver verificato il corretto posizionamento delle due Parti, dà il via per la chiamata a battaglia. Al segnale del Giudice Mossiere, dato con l'abbassamento della bandiera con il simbolo di Pisa, gli Alfieri, i Tamburini e i Trombettieri delle due Parti salgono contemporaneamente sul Ponte fino a raggiungere, dalla propria Parte, la base della pedana su cui è collocato il carrello. A questo punto effettuano lo schieramento e procedono alla chiamata a battaglia, che non deve superare i 5 minuti. Terminata la chiamata a battaglia, si procede alla cerimonia di sfida. Tale cerimonia prevede la partenza a cavallo, dalla propria piazza con la pergamena di sfida, dell'Ambasciatore della Parte che

che ha perso l'ultima edizione del Gioco del Ponte.

L'Ambasciatore legge la sfida rivolgendosi direttamente al Comando della Parte avversa. Dopo la lettura, consegna la pergamena di sfida al Generale della Parte avversa. A questo punto l'Ambasciatore dell'altra Parte si reca sul Ponte a cavallo e con la pergamena di risposta alla sfida, e la legge rivolgendosi al Comando della Parte sfidante. Infine, consegna la pergamena di risposta alla sfida al Generale della Parte avversaria.

Articolo 21 - Combattimento

Il combattimento del Gioco del Ponte consiste in una spinta esercitata tra le avverse squadre delle Parti di Tramontana e di Mezzogiorno tramite un mezzo meccanico definito "carrello" che, scorrendo su una rotaia centrale, consente a una delle due squadre la conquista del Ponte, spingendo gli avversari oltre la linea mediana del Ponte medesimo, fino a che il "carrello" non arresta la sua corsa trattenuto dall'apposito fermo.

Il "carrello" consente la spinta di due squadre, una contrapposta all'altra, composte di 20 (venti) uomini ciascuna. Ogni squadra è comandata da un Capitano.

A ciascun termine della rotaia è posta un'asta con uno standardo che al momento dell'aggancio nell'apposito fermo cade, consentendo di individuare esattamente il momento in cui si determina la vittoria di una squadra.

Qualora, per un inconveniente tecnico, l'asta non cadesse, la vittoria è assegnata dai Giudici alla squadra che è riuscita a spingere gli avversari sino al termine di corsa della rotaia. Ogni combattimento è a oltranza.

Articolo 22 - Procedimento dei combattimenti

La Parte che ha vinto l'ultima edizione del Gioco del Ponte svolta ha l'onere e l'onore dell'inizio.

Il Luogotenente di questa Parte invia sul ponte la squadra scelta entro due minuti dal termine della cerimonia di sfida, o comunque entro tre minuti dalla richiesta dei giudici. I Giudici chiamano immediatamente l'altra Parte a inviare una squadra sul Ponte tramite un segnale acustico (il suono di un corno) e uno visivo (lo sventolio della bandiera con il simbolo di Pisa). La squadra deve essere all'interno dei canapi entro tre minuti dal segnale acustico e dal segnale visivo.

Gli Addetti al taglio dei bracciali effettuano immediatamente il taglio alla presenza di un punzonatore della Parte avversa.

Per i successivi combattimenti il Luogotenente Generale della Parte che ha vinto il precedente combattimento invia sul Ponte la squadra entro tre minuti dal segnale acustico e da quello visivo, effettuati dai Giudici. A questo punto il Luogotenente Generale della Parte che ha perso il precedente combattimento invia sul Ponte la propria squadra entro tre minuti dal segnale acustico e da quello visivo, effettuati dai Giudici.

I Luogotenenti Generali sono responsabili del rispetto di tutti i tempi indicati nel presente articolo. Tali tempi sono calcolati direttamente dai Giudici e sono riportati nel verbale da loro redatto; l'eventuale violazione dei tempi è oggetto di sanzione da parte del Consiglio degli Anziani.

Dopo ogni combattimento i Giudici provvedono a far liberare quanto prima la pedana su

cui si svolge il combattimento, a far scorrere il carrello sino al respingente della Parte che ha vinto l'ultimo combattimento, e a far riportare il carrello sino al centro del Ponte agganciandolo all'apposito fermo centrale.

Dopo tali operazioni non possono essere effettuate altre prove di scorrimento, salvo diversa valutazione dei Giudici.

Articolo 23 - Il Capitano della Squadra

Il Capitano di ogni squadra provvede a disporre i combattenti al carrello.

Il Capitano di ogni squadra può muoversi esclusivamente nell'ambito della propria mezzeria, con divieto assoluto di venire in contatto con il carrello. Per mezzeria si intende, all'inizio del combattimento, la metà del tavolato e, durante il combattimento, anche il "territorio nemico" conquistato. La mezzeria è segnalata sempre e comunque dalla bandierina alzata al centro del carrello.

Il Capitano di ogni squadra deve salire sul Ponte e compiere le operazioni di comando indossando correttamente il costume completo, compresa la corazza.

Articolo 24 – La squadra

La squadra designata, con il rispettivo Capitano, accede nella zona di Gioco oltre i canapi accompagnata dal Luogotenente Generale e seguita dal Magistrato, dall'Alfiere, dai due Tamburini e dal Paggio di Squadra e Portafiamma. Durante il combattimento non possono essere presenti sul Ponte altre persone, a eccezione del Generale e del Consigliere Militare.

Tutti i combattenti devono indossare correttamente le ghettoni, i pantaloni, la cotta.

La Squadra designata, una volta che ha oltrepassato il canapo, non può essere ritirata.

Articolo 25 - Attrezzatura a tutela dei Combattenti

Mentre sono sulla pedana, oltre ai costumi loro assegnati, i Combattenti hanno le dotazioni per il combattimento, autorizzate dal Consiglio degli Anziani e dal Comandante Generale, che sono le seguenti:

1. scarpe omologate;
2. cuscino omologato;
3. cintura omologata.

Specifiche tecniche per le scarpe omologate: altezza anteriore 10 cm (compresa la scarpa); altezza posteriore 1 cm (solo "zeppa"); uscita anteriore 5 cm; uscita laterale 1 cm; uscita posteriore 0 cm.

Specifiche tecniche per il cuscino omologato: altezza 30 cm; profondità 30 cm; nessun limite per quanto concerne la larghezza.

Specifiche tecniche per la cintura omologata: altezza 30 cm.

Articolo 26 - I Giudici

Al momento in cui l'Anziano Rettore consegna la bandiera con il simbolo di Pisa ai Giudici, a questi viene delegato ogni potere connesso allo svolgimento della Battaglia fino

alla conclusione di questa.

I Giudici si collocano sulla pedana a valle dell'Arno nel seguente modo:

1. un Giudice in alto sulla pedana, con bandiera con il simbolo di Pisa, con il compito di segnalare l'inizio del combattimento;
2. un Giudice sull'estrema destra della pedana, con pistola, per la contemporanea segnalazione di inizio; tale Giudice deve chiedere il "pronti?" ai due Capitani di squadra, e questi devono dare il consenso alzando in alto il braccio.

Quando i Capitani hanno segnalato chiaramente di essere pronti a iniziare il combattimento, il Giudice ordina l'inizio sparando un colpo di pistola, mentre nel più breve tempo possibile il terzo Giudice sgancia il carrello tramite l'apposita leva.

Nello stesso tempo i due Addetti all'orologio prendono il tempo ufficiale del combattimento.

Articolo 27 - Accesso alla pedana del carrello

Durante i combattimenti possono accedere al piano di calpestio del carrello soltanto i tre Giudici, i tre Cavalieri Addetti, i due Capitani, e i quattro Osservatori.

Gli Addetti all'orologio devono collocarsi sulla pedana dei Giudici, unitamente all'incaricato tecnico.

All'inizio del combattimento gli Osservatori si collocano ai quattro angoli del piano di calpestio, negli spazi loro riservati, e devono qui rimanere fino al termine del combattimento. In caso di riscontrate o presunte irregolarità, l'Osservatore è tenuto a dare opportuna segnalazione ai Giudici al termine di ogni combattimento.

I due Alfieri Sbandieratori, i due Tamburini, i due Paggi di Squadra con il labaro devono rimanere ai piedi della rampa di accesso alla pedana dove è situato il carrello.

I due Tamburini possono rullare per tutta la durata del combattimento.

Articolo 28 - Termine del Gioco

Durante tutto lo svolgimento del Gioco i Giudici di Campo applicano insindacabilmente le norme del presente Regolamento. Le due Parti sono tenute ad accettare disciplinatamente le loro decisioni.

I Giudici possono, nei casi di particolare e improvvisa gravità, interrompere un combattimento o il Gioco.

Il Gioco del Ponte si intende concluso nel momento in cui, dopo la fine dell'ultimo combattimento, i Giudici consegnano all'Anziano Rettore la bandiera di Pisa simbolo della suprema autorità del Gioco.

Entro 48 ore dalla conclusione del Gioco, i Giudici devono redigere il verbale relativo ai combattimenti svolti sul Ponte e consegnarlo al Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani e al Comandante Generale del Gioco del Ponte.

Articolo 29 - Palio e Paliotti

Il Palio della Vittoria è consegnato dall'Anziano Rettore alla Parte vincente in una cerimonia che si svolge sul Ponte non appena concluso il Gioco.

Il Palio viene consegnato dai Giudici al Capitano della squadra vincente al termine di ogni combattimento.

CAPO SESTO: DISPOSIZIONI FINALI

Articolo 30 - Sanzioni

Tutti i partecipanti al Gioco del Ponte sono tenuti a osservare le norme contenute nel Regolamento Generale e nel Regolamento Tecnico e le eventuali disposizioni impartite dall'Anziano Rettore, dal Consiglio degli Anziani e dal Comandante Generale.

Il Consiglio degli Anziani deve garantire l'osservanza di tutte le norme e, in caso di violazione delle stesse, deve comminare in rapporto alla gravità della situazione una delle seguenti sanzioni:

1. richiamo;
2. ammonizione;
3. censura;
4. sospensione temporanea dal Gioco;
5. radiazione dal Gioco.

Il Cancelliere Generale deve tenere il Registro delle Sanzioni e riportare nello stesso:

1. nome e cognome del sanzionato;
2. la sanzione comminata e l'eventuale sua durata;
3. le motivazioni della sanzione.

Il Cancelliere Generale raccoglie e conserva tutti gli eventuali atti connessi al rispetto delle norme e delle disposizioni e alle sanzioni comminate.

Articolo 31 – Modifiche regolamentari

Eventuali modifiche al presente Regolamento possono essere proposte da tutti i partecipanti al Gioco del Ponte, e devono essere approvate dal Consiglio degli Anziani entro il 31 ottobre di ogni anno, dopo che è stato acquisito il parere del Comando Generale.

Nei 30 giorni precedenti il Gioco il Comandante Generale può, per motivi eccezionali, impartire disposizioni organizzative difformi da quanto previsto nel presente Regolamento; in tale ipotesi il Comandante Generale deve comunque avere il consenso esplicito scritto dei Generali e dei Luogotenenti Generali delle due Parti, e deve limitare l'applicazione di tali disposizioni all'edizione del Gioco che si sta per svolgere.

Di queste disposizioni eccezionali deve in ogni caso dare preventiva comunicazione all'Anziano Rettore, al Cancelliere Generale e al Consiglio degli Anziani.

CAPO SETTIMO: DEROGHE

Articolo 5 - Limiti di età per i partecipanti al Gioco del Ponte

Questa norma entra in vigore dal 1 Gennaio 2023.

