



Regolamento generale Gioco del Ponte

Indice:

Articolo 1 – Gioco del Ponte	pag. 1
Articolo 2 – Gli organi del Gioco del Ponte	pag. 1
Articolo 3 – L’Anziano Rettore	pag. 1
Articolo 4 – Il Consiglio degli Anziani	pag. 1
Articolo 5 – Composizione del Consiglio degli Anziani	pag. 1
Articolo 6 – Durata del Consiglio degli Anziani	pag. 2
Articolo 7 – Compiti del Consiglio degli Anziani	pag. 2
Articolo 8 – Convocazione e funzionamento del Consiglio degli Anziani	pag. 2
Articolo 9 – Il Camcelliere Generale del Consiglio degli Anziani	pag. 2
Articolo 10 – Il Comando Generale	pag. 3
Articolo 11 – I Comandi di Parte	pag. 3
Articolo 12 – La Magistratura	pag. 4
Articolo 13 – Disposizioni transitorie	pag. 5
Articolo 14 – Disposizioni finali	pag. 5

GIOCO DEL PONTE

REGOLAMENTO GENERALE

Articolo 1 - Il Gioco del Ponte Il Gioco del Ponte è una manifestazione storico-culturale del Comune di Pisa che si propone di rievocare, in generale, un passato cittadino glorioso e, in particolare, l'antico Gioco del Mazza-Scudo e le manifestazioni storicamente documentate a partire da quella del 22 Febbraio 1568. Il Comune di Pisa - direttamente o indirettamente - promuove, regola e gestisce il Gioco del Ponte secondo quanto previsto anche dall'Articolo 2/b dello Statuto comunale. La manifestazione è imperniata sullo scontro tra la Parte di Mezzogiorno e la Parte di Tramontana e si svolge secondo le modalità definite nel "Regolamento Tecnico della Battaglia".

Articolo 2 - Gli organi del Gioco del Ponte Gli organi del Gioco del Ponte sono:

l'Anziano Rettore

il Consiglio degli Anziani

il Comando Generale i Comandi di Parte

le Magistrature

I Comandi di Parte e le Magistrature assumono la veste giuridica di "Comitati Promotori" secondo quanto previsto dall'Articolo 39 del Codice Civile.

Articolo 3 - L'anziano Rettore L'Anziano Rettore, massima autorità del Gioco, è il Sindaco di Pisa. L'Anziano Rettore presiede il Consiglio degli Anziani e nomina - come membri di tale organo - il Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani, il Comandante Generale del gioco del Ponte e 4 (quattro) esperti. L'Anziano Rettore nomina il Generale di Parte, il Luogotenente Generale, i Magistrati. L'anziano Rettore può commissariare - per gravi e comprovati motivi - tutti gli organi e le cariche del Gioco ad eccezione del Consiglio degli anziani. L'anziano Rettore è tenuto ad acquisire il parere del Consiglio degli Anziani solo in caso di commissariamento del Comando Generale o del Comando di Parte.

Articolo 4 - Il Consiglio degli Anziani Il Consiglio degli Anziani è l'organo unitario che riassume la tradizione storica dei massimi organi deliberanti del Gioco del Ponte; rappresenta la massima espressione consultiva, propositiva, volitiva e giurisdicente del Gioco. Sovrintende gerarchicamente gli organi appartenenti alla struttura del Gioco. Finalizza la sua attività - in generale - alla tutela, alla salvaguardia ed alla valorizzazione del Gioco del Ponte in tutti i suoi aspetti storici e culturali.

Articolo 5 - Composizione del Consiglio degli Anziani Il Consiglio degli Anziani è composto dai seguenti membri:

- L'Anziano Rettore -
- Un assessore indicato dall'Anziano Rettore, tale assessore sostituisce l'Anziano Rettore in caso di assenza di quest'ultimo
- Il Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani
- Il Comandante Generale del Gioco del Ponte
- N° 4 Consiglieri Comunali dei quali - due di Maggi oranza e due di Minoranza - eletti dal Consiglio Comunale
- N° 4 Esperti nominati dall'Anziano Rettore Un rappresentante della Regione Toscana

- Un rappresentante della Provincia
- Un rappresentante dell'Università
- Un rappresentante della Soprintendenza ai Monumenti
- I Generali di Parte

Articolo 6 - Durata del Consiglio degli Anziani Il Consiglio degli Anziani resta in carica una legislatura amministrativa e comunque fino alla nomina del nuovo Consiglio degli Anziani. In presenza di un qualsiasi impedimento al normale funzionamento del Consiglio degli Anziani tutti i compiti sono demandati al Cancelliere Generale.

Articolo 7 - Compiti del Consiglio degli Anziani Nel quadro della tutela, salvaguardia e valorizzazione degli aspetti storico-culturali del Gioco, il Consiglio degli Anziani provvede in particolare a: Curare la redazione e l'applicazione del "Regolamento Tecnico della Battaglia" dei suoi eventuali aggiornamenti e di ogni altro Regolamento si renda necessario per la migliore riuscita del Gioco; Promuovere lo studio la conoscenza, la diffusione della tradizione del Gioco; Stabilire, ogni anno, il calendario dei vari momenti in cui far vivere il Gioco; Esprimere il proprio parere per tutte le iniziative similari proposte dal Comando Generale, dai Comandi e dalle Magistrature; Esercitare il controllo sulla conservazione dei costumi e delle armature; Sostenere la realizzazione del Museo del Gioco del Ponte; Conservare il "Ruolo d'Onore" nel quale saranno iscritti cronologicamente i Sindaci del Comune di Pisa, il Sindaco in carica del Comune di Calci; Conservare il "Ruolo di Merito" nel quale saranno iscritti: un rappresentante delle Antiche Famiglie Pisane, coloro i quali hanno ricoperto, anche in modo cumulativo ed in periodi diversi, cariche di responsabilità nel Gioco (Generale di Parte, Luogotenente Generale di Parte, giudice, Consigliere Anziano) per oltre 10 (dieci) edizioni del Gioco, coloro i quali hanno comunque acquisito meriti rilevanti per la riuscita, la valorizzazione, la diffusione del Gioco, Nominare, ogni anno, i Giudici ed il responsabile del corteo dei Giudici; Esprimere all'Anziano Rettore il parere sulle proposte per l'incarico di Magistrato; Adottare eventuali sanzioni nei confronti di tutti gli organismi del Gioco su cui sovrintende gerarchicamente, di tutte le cariche e di tutti i partecipanti del gioco secondo quanto previsto in uno specifico Regolamento; Decidere sulle controversie legate al buon funzionamento del Gioco; Approvare la relazione del Comandante Generale sullo svolgimento del Gioco del Ponte; Avanzare al Consiglio Comunale eventuali proposte di modifica del presente Regolamento; Esprimere al Consiglio Comunale il parere su eventuali proposte di modifica del presente Regolamento.

Articolo 8 - convocazione e funzionamento del Consiglio degli Anziani Il Consiglio degli Anziani viene convocato, in via ordinaria, ogni due mesi - e pertanto 6 volte all'anno - e, in via straordinaria quando lo ritiene opportuno l'Anziano Rettore. Il Consiglio è convocato, su comunicazione dell'ordine del Giorno firmato all'Anziano Rettore, o per delega dal Cancelliere Generale ed inviato, almeno 7 (sette) giorni prima dalla data stabilita. Le riunioni sono valide con la partecipazione della metà più uno dei componenti, partecipazione che viene accertata entro 30 minuti dall'orario di convocazione. Il Consiglio degli Anziani delibera a maggioranza dei presenti, in caso di parità è determinante il voto dell'Anziano Rettore o, in sua assenza, dell'Assessore incaricato. Le decisioni adottate dal Consiglio degli Anziani sono immediatamente operanti. Il Verbale della riunione deve essere approvato, nella sua stesura, nella riunione successiva e deve essere conservato nel libro dei verbali. Su richiesta motivata di almeno un terzo dei membri del Consiglio degli Anziani, l'Anziano Rettore deve convocare entro dieci giorni la riunione del Consiglio.

Articolo 9 - Il Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani Il Cancelliere Generale garantisce la regolarità delle sedute del Consiglio degli Anziani nel rispetto delle procedure previste nel presente

Regolamento Il Cancelliere Generale provvede alla redazione del verbale delle riunioni ed all'attuazione delle decisioni del Consiglio degli Anziani. Il Cancelliere Generale tiene un pubblico registro sulla composizione del Consiglio degli Anziani da conservarsi nella sede del Consiglio in modo da poter essere consultato a normale richiesta. Il Cancelliere Generale provvede alla tenuta ed alla conservazione del libro dei verbali, del Ruolo d'Onore, del Ruolo di Merito e di tutti i materiali che riguardano l'attività del Consiglio degli Anziani.

Articolo 10 - Il Comando Generale Il Comando Generale contribuisce all'organizzazione pratica del Gioco del Ponte seguendo le indicazioni impartite, per quanto di competenza, dall'Anziano Rettore e dal Consiglio degli Anziani e fungendo da coordinamento tra la parte di Mezzogiorno e la parte di Tramontana per i problemi militari e civili. Il Comando Generale è composto da:

- Il Comandante Generale
- I due Generali di Parte
- I due Luogotenenti Generali di Parte
- I due Consiglieri Civili di Parte
- I due Consiglieri Militari di Parte

Il Comando Generale può essere allargato alla partecipazione di tre Esperti con funzioni di responsabili del corteo e delle manifestazioni collaterali. I tre Esperti sono nominati: 2 (due) dalle rispettive Parti ed 1 (uno) dal Consiglio degli Anziani; quest'ultimo si identifica con il responsabile del Corteo dei Giudici. Il Comandante Generale può invitare alle riunioni del Comando Generale i suoi collaboratori o gli incaricati di comitati specifici. Il Comandante Generale risponde, del suo operato, solo all'Anziano Rettore ed al Consiglio degli Anziani. Il Comandante Generale è tenuto, entro il 31 Luglio, a relazionare al Consiglio degli Anziani, su tutti gli aspetti connessi allo svolgimento del Gioco che sono di sua competenza.

Articolo 11 - I Comandi di Parte I Comandi di Parte riassumono la tradizione storica ereditata dalle antiche Deputazioni di Parte ed operano per garantire alla Parte il miglior risultato militare e civile nel Gioco del Ponte. In questo contesto i Comandi di Parte pur godendo della massima autonomia, sono tenuti a comunicare al Consiglio degli Anziani, tramite il Comando Generale, le iniziative che intendono realizzare anche d'intesa con le Magistrature che afferiscono alla Parte. Il Comando di parte è formato da:

- Il Generale di parte
- Il Luogotenente Generale
- Il Consigliere Civile, nominato dal Generale
- Il Consigliere Militare, nominato dal Luogotenente Generale
- I Magistrati

Il Comando di Parte può essere allargato alla partecipazione:

- del Cancelliere Civile, nominato dal Generale con funzioni di tesoriere,
- del Cancelliere Militare nominato dal Luogotenente Generale,
- dei responsabili del corteo, nel numero di tre, nominati dal Generale, con mansioni di reclutamento, addestramento, controllo di specialisti, armati, figuranti.

Il Generale di Parte ed il Luogotenente Generale durano in carica per l'intera legislatura amministrativa e vengono comunque rinnovati con il rinnovo del Sindaco. Tutti gli altri componenti del Comando di Parte sono rinnovati annualmente dopo lo svolgimento del Gioco; il Generale di Parte può rimuovere eccezionalmente, anche prima dello svolgimento del Gioco, quei componenti del Comando che non godessero più della sua fiducia, ad esclusione dei Magistrati. Il Generale di Parte è la massima dignità della parte e presiede l'organizzazione civile Il Luogotenente Generale è la massima autorità militare della Parte, presiede l'organizzazione militare, elabora le strategie per la Battaglia. Il Generale ed il Luogotenente Generale collaborano per raggiungere l'obiettivo della migliore riuscita della Parte nella preparazione del Gioco e nello svolgimento della Battaglia. Il Luogotenente Generale ha la piena autonomia nelle scelte della strategia militare e quindi nella scelta dei collaboratori, mentre deve confrontarsi con il Generale e con il Comando per tutto quello che concerne eventuali problematiche inerenti a cattivi funzionamenti dell'apparato militare e quindi ad eventuali problemi con Capitani e Combattenti che dovessero compromettere, oltre che il risultato sul Ponte, anche la credibilità e l'armonia della Parte. Le decisioni del Comando devono essere rispettate ed attuate dai Magistrati e dai Capitani. Il Comando di Parte nomina i Capitani delle Squadre delle rispettive Magistrature secondo quanto previsto nel Regolamento Tecnico. Il Comando di Parte deve tenere un Registro Generale dove, anno dopo anno, vengono annotati tutti coloro che hanno partecipato alla sfilata o che comunque hanno ricoperto cariche all'interno delle stesse. I Componenti del Corteo dei Giudici vengono annotati nel Registro Generale con il ruolo ricoperto nella parte di provenienza o di quella dichiarata dagli stessi come appartenenza. La responsabilità della tenuta del Registro Generale è del Cancelliere Civile di Parte. I Comandi di Parte hanno sede in locali posti nel territorio di appartenenza delle due Parti.

Articolo 12 - La Magistratura La Magistratura è la struttura rappresentativa della Parte di Mezzogiorno e della Parte di Tramontana nel territorio di sua specifica appartenenza così come risulta delimitato dal Regolamento del 1982, salvo nuove definizioni che potranno essere approvate dal Consiglio degli Anziani in accordo con i Comandi di Parte. Le Magistrature della parte di Mezzogiorno sono: 1) Sant'Antonio, 2) San Martino, 3) San Marco, 4) Leoni, 5) Dragoni, 6) Delfini. La Magistrature della Parte di Tramontana sono: 1) Santa Maria, 2) San Francesco, 3) San Michele, 4) Mattaccini, 5) Satiri, 6) Calci. La Magistratura tutela, salvaguardia e valorizza il Gioco del Ponte per gli aspetti civili e militari nel territorio di appartenenza. La Magistratura è guidata da un Consiglio di Magistratura composto da:

- un Magistrato,
- un Ufficiale Addetto,
- un Tesoriere, un Consigliere Civile,
- un Consigliere Militare.

Il Magistrato rappresenta le insegna del territorio, promuove e coordina le iniziative civili secondo un calendario formulato all'inizio di ogni anno nell'ambito del programma della Parte, propone al Luogotenente Generale il nominativo per ricoprire la carica di Capitano della Squadra della Magistratura, collabora con il Luogotenente Generale per tutti gli aspetti militari del Gioco, nomina i componenti del Consiglio di Magistratura dandone comunicazione al Cancelliere Generale ed al Generale di Parte, collabora con il Generale per il reperimento dei figuranti del corteo storico. L'Ufficiale Addetto collabora con il Magistrato, lo sostituisce in caso di assenza, tiene il Registro dei partecipanti al Gioco organizzati o provenienti dalla Magistratura. Il Tesoriere promuove la raccolta di risorse economiche prioritarie nel territorio della Magistratura, tiene il rendiconto dei fondi raccolti e delle spese effettuate, cura l'inventario degli eventuali beni in uso o in proprietà della Magistratura. Il Consigliere Civile ed il Consigliere Militare collaborano con il Magistrato nell'ambito delle rispettive competenze. Il Capitano ha la responsabilità della

squadra così come stabilito nel Regolamento Tecnico, fa riferimento al Magistrato ed al Consigliere Militare per tutti gli aspetti connessi al reperimento dei combattenti o inerenti a situazioni logistiche, si attiene alle disposizioni del Luogotenente Generale per tutti gli aspetti tattici o strategici. L'incarico di Capitano della squadra termina con l'edizione del Gioco del Ponte, l'incarico può comunque essere rinnovato. Il Magistrato è nominato dall'Anziano Rettore su proposta di associazioni presenti nel territorio della Magistratura o di cittadini, singoli o raggruppati, che hanno la residenza o svolgono la propria attività nel territorio della Magistratura. Le proposte di nomina devono essere accompagnate da ogni documentazione atta a sostenere la candidatura a Magistrato. L'Anziano Rettore procede alla nomina del Magistrato dopo avere acquisito il parere del Consiglio degli Anziani che dovrà verificare, in modo prioritario, le attività svolte nell'ambito del Gioco del Ponte da parte dei proponenti. Ciascuna Magistratura è subordinata gerarchicamente, dal punto di vista civile e militare, al rispetto del Comando di Parte. L'attività del Consiglio di Magistratura può essere supportata da un'associazione che si richiami al Gioco del Ponte come sua finalità principale e che abbia la sua sede nel territorio della Magistratura. Ogni Magistratura ha diritto ad avere una propria sede nel territorio di appartenenza. L'eventuale patrimonio costituito dalla Magistratura rimane comunque nella disponibilità della Magistratura e viene devoluto al Comune di Pisa se si registra la definitiva cessazione della Magistratura o la interruzione prolungata della sua attività. Se si registrano comunque situazione di insormontabili difficoltà all'interno della Magistratura.

Articolo 13 - Disposizioni transitorie Gli incarichi di Cancelliere Generale del Consiglio degli Anziani e di Comandante Generale del Gioco del Ponte sono ricoperti dalla stessa persona fino all'attuazione di un nuovo "Regolamento Tecnico della Battaglia" e comunque non oltre il 30.06.2001. I Magistrati eletti in base alle disposizioni del Regolamento Generale del 1997 decadono dopo lo svolgimento del Gioco del Ponte del 2001, continuando tuttavia a svolgere la normale attività nel periodo di transizione tra il momento della decadenza ed il momento delle nomina dei nuovi magistrati.

Articolo 14 - Disposizioni finali Tutte le cariche del Gioco del Ponte, salvo diversa indicazione contenuta nel presente regolamento, decadono con la fine del mandato del Sindaco e del Consiglio Comunale vengono rinnovate con il Consiglio Comunale. Nel periodo di transizione tra il momento della decadenza ed il momento dell'insediamento delle cariche rinnovate rimangono comunque operative le cariche decadute per lo svolgimento della normale attività connessa al Gioco del Ponte. Tutte le disposizioni già emanate dal Comune di Pisa che riguardano il Gioco del Ponte e che risultano incompatibili con il presente regolamento sono abrogate.