

## **REGOLAMENTO TECNICO**

(Artt.1, 7 Reg. Gen.)

Testo emendato dal Consiglio degli Anziani e approvato all'unanimità, nella seduta del 23/01/2012

### **CAPO PRIMO**

#### **DISPOSIZIONI GENERALI**

##### **Articolo 1: Oggetto del Regolamento Tecnico**

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

##### **Articolo 2: Svolgimento del Gioco del Ponte**

La Battaglia del Gioco del Ponte e' frazionata in sei combattimenti tra le Parti di Mezzogiorno e di Tramontana, e, in caso di parità, in un ulteriore combattimento.

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

L'orario di svolgimento della manifestazione imperniata sulla Battaglia del Gioco del Ponte viene stabilito ogni anno dal Consiglio degli Anziani.

##### **Articolo 3: Partecipanti 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
- 5) I Capitani, i Comandanti, i combattenti, i figuranti, gli specialisti delle due Parti
- 6) I Giudici
- 7) Il Luogotenente Alfiere del Palio
- 8) I figuranti e gli specialisti del Corteo dei Giudici

##### **Articolo 4: Comportamenti 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; devono essere sempre rispettosi e mai offensivi nei confronti di tutti gli organi, le cariche, i partecipanti al Gioco e, in particolare, di quelli della Parte avversa; devono in ogni caso mantenere un contegno aderente al ruolo loro assegnato; devono sempre prestare la loro collaborazione per la migliore riuscita del Gioco e per la valorizzazione dell'immagine della città'.

I partecipanti al gioco devono effettuare la vestizione, durante tutte le manifestazioni e in particolare il giorno del Gioco, in modo ordinato e nel rispetto dei costumi e degli accessori loro assegnati e di cui rispondono fino alla riconsegna.

I partecipanti al Gioco, durante tutte le manifestazioni e in particolare durante il corteo del Gioco, devono assumere un comportamento marziale, tenere il tempo dei tamburi, osservare i comandi loro impartiti dai capitani e dai comandanti.

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 vi siano soltanto le persone esplicitamente autorizzate.

I minori di anni 18 che partecipano in qualsiasi veste al Gioco del Ponte devono essere autorizzati da chi esercita la patria potestà'.

Per gli aspetti piu' particolareggiati, a completamento di quanto sopra, si rinvia all'allegato A del presente Regolamento, allegato che ha valore di disposizione regolamentare.

### **CAPO SECONDO:**

#### **RECLUTAMENTO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO DEL PONTE**

##### **Articolo 5: Nomina dei Capitani**

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

Il Luogotenente Generale, di concerto con il Generale e il Consigliere Militare, deve nominare i Capitani entro il 30 novembre e deve darne immediata comunicazione al Comandante Generale che a sua volta provvederà' ad informare il Consiglio degli Anziani.

Il Capitano risponde in ogni sua azione e comportamento al Luogotenente Generale.

Ogni sostituzione del Capitano e' di competenza del Luogotenente Generale.

##### **Articolo 6: 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 del Gioco.

Ogni combattente deve essere identificato dal documento di riconoscimento in corso di validità da cui si evince cognome, nome, data di nascita, luogo di nascita e residenza deve infine 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 deve sottostare all'accertamento presso il centro medico individuato tramite gara dall'Amministrazione Comunale prima di effettuare il primo allenamento.

Coloro che invece sono stati sottoposti ad accertamento medico l'anno precedente devono comunque sottoporsi ad accertamento di idoneità fisica presso il centro medico individuato tramite gara dall'Amministrazione Comunale prima della scadenza della vecchia certificazione (la certificazione ha validità di un anno dalla data di emissione).

Il Comandante Generale trattiene una copia del ruolo provvisorio presso l'archivio del Comando Generale e consegna in pari data l'altra 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 almeno 132 combattenti idonei, suddivisi per squadra, nonché l'elenco dei combattenti che potranno formare la "nazionale", redatti secondo le modalità precedentemente indicate.

I combattenti iscritti nel ruolo effettivo rimangono vincolati alla Parte anche per l'edizione successiva.

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 al suo delegato.

Il ruolo provvisorio e il ruolo definitivo sono controfirmati dal Luogotenente Generale.

Copia del ruolo definitivo sarà pubblicata sul sito delle Manifestazioni Storiche

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 uno strumento imparziale di identificazione.

Tutti i combattenti devono aver compiuto almeno 18 anni alla data di iscrizione nel registro provvisorio dei combattenti e non aver compiuto i 50 anni al momento dello svolgimento della Battaglia del Gioco del Ponte. Deroghe all'età massima (50 anni) saranno possibili solo per le edizioni 2012 e 2013 del Gioco.

I combattenti non possono partecipare a più di 10 edizioni del Gioco; la partecipazione al Gioco risulta dall'iscrizione nel ruolo effettivo presentato dal Luogotenente Generale di Parte.

#### **Articolo 7: 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 specialisti e per le manifestazioni collaterali e propone la nomina dei Comandanti dei Corpi Armati. Il Consigliere Civile è tenuto a compilare un apposito ruolo che deve essere consegnato al Comandante Generale entro le ore 12 del giorno antecedente al Gioco. Inoltre è garante delle scelte fatte ed è tenuto a controfirmare 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.

#### **Articolo 8: 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. L'incarico è annuale e può essere rinnovato. I Giudici provvedono a reclutare i propri cavalieri a cavallo.

Il Luogotenente Alfieri del Palio è nominato dal Consiglio degli Anziani.

L'incarico è annuale e può essere rinnovato.

#### **Articolo 9: Reclutamento dei figuranti e degli specialisti del Corteo dei Giudici**

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

Il Responsabile del Corteo dei Giudici predispone, in accordo con i Comandi di Parte, il ruolo dei figuranti e degli specialisti del Corteo dei Giudici e deve consegnare tale ruolo, controfirmato da lui stesso e dai rappresentanti dei Comandi di Parte, al Comandante Generale entro le ore 12 del giorno antecedente il Gioco.

### **CAPO TERZO:**

#### **ADDESTRAMENTO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO**

##### **Articolo 10: Addestramento dei combattenti**

Il Luogotenente Generale e il Consigliere Militare sovrintendono alla 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 ad essa specificatamente dedicati almeno durante lo svolgimento degli allenamenti; a tali locali hanno accesso esclusivamente – oltre al Capitano e ai combattenti – il Generale, il Luogotenente Generale, il Consigliere Militare, il Cancelliere Militare, il Magistrato, i membri del Consiglio di Magistratura, i membri della commissione addetta alla tutela della salute dei combattenti o gli incaricati

dal responsabile di tale commissione. La presenza di persone diverse da quelle indicate e' ammessa soltanto a condizione che sia stata preventivamente comunicata dal Capitano o dal Magistrato al Luogotenente Generale e che sia stata da questo autorizzata.

#### **Articolo 11: 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 specialita', 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 responsabilita'.

Il Generale individua i figuranti che, per la Parte, sfilano a cavallo.

I personaggi e i figuranti che sfilano a cavallo devono seguire le indicazioni date dal responsabile dei cavalieri nominato dal Comitato Promotore.

#### **Articolo 11 bis: Scuola per figuranti e specialisti delle manifestazioni storiche**

Tutti i figuranti e gli specialisti indicati nel precedente articolo potranno mettersi a disposizione del Consigliere Civile, per la specifica preparazione della Parte, solo dopo aver frequentato proficuamente la scuola per figuranti e specialisti delle manifestazioni storiche.

### **CAPO QUARTO:**

#### **VESTIZIONE, CORTEO, PIAZZE**

#### **Articolo 12: 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 del Comitato organizzatore che da' comunicazione al Consiglio degli Anziani e al Comando Generale delle disposizioni impartite.

#### **Articolo 13: Corteo Storico**

Il Corteo Storico e' formato dal Corteo dei Giudici, dal Corteo della Parte di Mezzogiorno, dal Corteo della Parte di Tramontana e si compone di 707 figuranti, dicui 41 a cavallo, piu' 3 valletti comunali porta-gonfalone.

Il Corteo Storico sfila sui lungarni compresi tra il ponte Solferino e il Ponte della Fortezza, procedendo in senso antiorario.

Il Corteo Storico e' aperto dai valletti comunali con il Gonfalone del Comune di Pisa; il Corteo dei Giudici si pone subito dopo i valletti e precede i Cortei delle Parti.

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

In deroga alle previsioni del vigente articolo, il Consiglio degli Anziani potra' prevedere, nelle prossime edizioni del Gioco, un nuovo e diverso percorso del Corteo Storico

#### **Articolo 14: Organico e schieramento del Corteo Storico**

##### **Corteo dei Giudici**

- 4 Trombettieri
- 1 Comandante dei Picchieri
- 1 Ufficiale addetto
- 2 Tamburini dei Picchieri
- 12 Picchieri
  
- 3 Giudici di Campo + 3 cavalli
- 3 Palafrenieri
- 3 Cavalieri dei Giudici + 3 cavalli
- 3 Palafrenieri
- 1 Paggio porta medaglione
- 6 Paggi porta paliotto delle vittorie
- 1 Luogotenente Alfiere del Palio + 1 cavallo
- 1 Palafreniere
- 9 Cavalieri del Luogotenente Alfiere
- 2 Osservatori della Parte vincente l'ultimo Gioco
- 1 Addetto all'orologio della Parte vincente l'ultimo Gioco
- 2 Osservatori della Parte perdente l'ultimo Gioco
- 1 Addetto all'orologio della Parte perdente l'ultimo Gioco
- 1 Alfiere dei Cavalieri di S. Stefano
- 2 Cavalieri di S. Stefano
- 12 Alfieri porta Insegna
- 1 Comandante degli Alabardieri
- 1 Ufficiale Addetto
- 2 Tamburini degli Alabardieri
- 6 Alabardieri

**totale dei figuranti: 81**

**totale dei cavalli: 7**

**Corteo di Parte**

- 10 Trombettieri
- 1 Maggiore Sergente
- 6 Paggi porta Fiamma
- 2 Tamburini dei Celatini
- 1 Comandante dei Celatini
- 1 Capo schiera dei Celatini
- 24 Celatini
- 1 Cavaliere Alfiere + 1 cavallo
- 1 Palafreniere
- 4 Paggi del Generale
- 1 Generale + 1 cavallo
- 1 Palafreniere
- 2 Nobili al seguito + 2 cavalli
- 2 Palafrenieri
- 1 Ambasciatore + 1 cavallo
- 1 Palafreniere
- 9 Cavalieri del Generale + 9 cavalli
  
- 2 Tamburini delle Guardie al Campo senza corazza
- 1 Comandante delle Guardie al Campo senza corazza
- 1 Ufficiale Addetto
- 33 Guardie al Campo senza corazza
  
- 3 Paggi del Luogotenente Generale
- 1 Luogotenente Generale + 1 cavallo
- 1 Palafreniere
- 2 Consiglieri + 2 cavalli
- 2 Palafrenieri
- 1 Maestro di campo
- 9 Cavalieri del Luogotenente Generale

6 Squadre di combattenti così composte:

- 2 Tamburini di squadra
- 1 Alfiere sbandieratore
- 1 Magistrato
- 1 Paggio di squadra
- 1 Capitano
- 1 Caposchiera, munito o privo di bracciale punzonato
- 20 Combattenti con bracciale punzonato
  
- 2 Tamburini delle Guardie al Campo con corazza
- 1 Comandante delle Guardie al campo con corazza
- 1 Ufficiale Addetto
- 24 Guardie al Campo con corazza

**totale dei figuranti: 313 per ogni Parte**

**totale dei cavalli per ogni parte: 17**

**Articolo 14 bis: guardia al Ponte, organico di Parte**

- 11 Guardie di Picchetto al Ponte

**Articolo 15: Schieramento delle squadre nel Corteo Storico**

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

- Santa Maria
- San Francesco
- San Michele
- Mattaccini
- Satiri
- Calci

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

- Sant'Antonio
- San Martino
- San Marco
- Leoni
- Dragoni
- Delfini

### **Articolo 16: Maggiore Sergente**

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

### **Articolo 17: Bracciale con punzone per i combattenti**

Il Comitato promotore provvede ad individuare e a fornire al Comandante Generale il tipo di bracciale da applicare al polso di ogni combattente partecipante al Gioco; ogni squadra avr  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 dal Comitato Promotore viene applicato al polso dei 132 combattenti, a cura della Parte avversa, il citato bracciale con un punzone a garanzia di eventuali manomissioni del medesimo.

L'operazione di punzonatura   svolta dai punzonatori delle Parti, coadiuvati da un agente di Polizia Municipale.

I punzonatori delle Parti, sempre coadiuvati dall'agente della Polizia Municipale, devono controllare la effettiva partecipazione al Corteo Storico dei 20 combattenti per squadra, muniti di bracciale e punzone e del caposchiera, qualora indossi bracciale e punzone

Qualora un punzonatore di Parte constati una irregolarit  relativa al bracciale di uno o pi  dei combattenti deve darne immediata segnalazione al punzonatore della Parte avversa e all'agente della Polizia Municipale. Tale irregolarit , al termine del Corteo Storico, viene comunicata per scritto dal punzonatore di Parte e dall'agente di Polizia Municipale al Comandante Generale che la trasmette immediatamente ai Giudici.

## **CAPO QUINTO.**

### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

#### **Articolo 18: Autorizzazione a iniziare il Gioco**

I Giudici, non appena il Corteo della Parte di Tramontana ha sfilato sotto la tribuna del Consiglio degli Anziani, si recano dall'Anziano Rettore per ricevere l'autorizzazione a dare inizio al Gioco.

L'Anziano Rettore procede consegnando nelle mani dei Giudici il simbolo della suprema autorit  rappresentato da una "bandierina pisana".

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

I Giudici, non appena autorizzati a iniziare il Gioco, si recano direttamente sul Ponte seguiti dai loro Cavalieri addetti, dagli Osservatori e dagli Addetti all'orologio di entrambe le Parti, esaminano gli organi meccanici accessori del carrello, verificano lo stato del tavolato e verificano, con la collaborazione degli Osservatori, la regolarit  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   curato dal Maestro di Campo che ha anche la responsabilit  del mantenimento dell'ordine sulle Piazze fino al termine del Gioco.

Il posizionamento dei partecipanti al Gioco   precedentemente definito in un 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 terzo giorno antecedente al 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, da' il via per la chiamata a battaglia.

Al segnale del Giudice Mossiere, dato con l'abbassamento della "bandierina pisana", gli Alfieri, i Tamburini, i Trombettieri delle due Parti salgono contemporaneamente sul Ponte fino a raggiungere, dalla propria Parte, la base della pedana su cui   collocato il carrello, 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, con la pergamena di sfida, dell'Ambasciatore della Parte perdente l'ultima edizione del Gioco dalla propria Piazza; la lettura della sfida da parte dell'Ambasciatore al Comando della Parte avversa; la consegna della pergamena di sfida al Generale della Parte avversa; la partenza a cavallo, con la pergamena di risposta alla sfida, dell'Ambasciatore dell'altra Parte; la lettura della risposta alla sfida da parte dell'Ambasciatore al Comando della Parte sfidante; la consegna della pergamena di risposta alla sfida al Generale della Parte sfidante.

#### **Articolo 21: Combattimento**

Il combattimento 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 ad una squadra la conquista del Ponte spingendo gli avversari oltre la linea mediana del Ponte medesimo sino a che il “carrello” non arresta la sua corsa trattenuto dall’apposito fermo.

Il “carrello” consente la spinta di due Squadre, l’una contrapposta all’altra, di venti uomini ciascuna. Ogni Squadra e’ comandata da un Capitano.

A ciascun termine della rotaia e’ posta un’asta con uno stendardo 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 e’ assegnata dai Giudici a quella Squadra che e’ riuscita a spingere gli avversari sino al termine di corsa della rotaia.

Ogni combattimento e’ ad oltranza.

#### **Articolo 22: Ordine dei combattimenti**

La Parte che ha vinto la precedente edizione ha l’onere e l’onore dell’inizio: invia sul ponte la Squadra scelta entro due minuti dal termine della cerimonia di sfida, o comunque entro due minuti dalla richiesta dei giudici.

I Giudici chiamano immediatamente l’altra Parte ad inviare una Squadra sul Ponte tramite segnale acustico (suono del corno) e segnale visivo (sventolio della “bandierina pisana”).

La Squadra deve essere all’interno dei canapi entro due 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 il secondo e per il terzo combattimento il Luogotenente Generale della Parte che ha vinto il precedente combattimento invia sul Ponte la Squadra entro tre minuti dai segnali acustici e dai segnali visivi effettuati dai Giudici; successivamente il Luogotenente Generale della Parte che ha perduto il precedente combattimento invia sul Ponte la Squadra entro tre minuti dai segnali acustici e dai segnali visivi effettuati dai Giudici. I Giudici provvedono a segnalare ogni volta il termine dei tre minuti attraverso segnali acustici e visivi.

I Luogotenenti Generali sono responsabili del rispetto di tutti i tempi indicati nel presente articolo. Tali tempi sono presi direttamente dai Giudici e sono riportati nel verbale da Loro redatto; l’eventuale violazione dei tempi e’ 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, 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 competente la propria mezzeria con divieto assoluto di venire in contatto con il carrello.

Per mezzeria si intende, all’inizio del combattimento, la meta’ del tavolato e, durante il combattimento, anche il “territorio nemico” conquistato. La mezzeria e’ 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 l’intero costume 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 e dai due Tamburini ed dal Paggio.

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

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

Una volta oltrepassato il canapo, ai venti combattenti della squadra viene tagliato il bracciale dagli addetti al taglio.

#### **Articolo 25: I Giudici**

I Giudici si collocano sulla pedana, a valle dell’Arno, nel seguente modo: un Giudice in alto sulla pedana, con bandiera pisana, onde segnalare l’inizio del combattimento; 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 – uno di Mezzogiorno e uno di Tramontana – questi devono dare il consenso alzando in alto il braccio.

Quando i Capitani hanno segnalato “il pronti”, il Giudice ordina l’inizio sparando un colpo di pistola mentre il terzo Giudice sgancia, nel piu’ breve tempo possibile, il carrello tramite l’apposita leva.

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

L’inizio e la fine del Gioco vengono segnalati da un colpo di bombarda e, dopo ogni scontro, viene emessa una fumata con il colore della Parte vincente.

#### **Articolo 26: Accesso alla pedana del carrello**

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

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

Gli Osservatori, all’inizio del combattimento, devono collocarsi ai quattro angoli del piano di calpestio negli spazi loro riservati ed ivi rimanere fino al termine del combattimento.

In caso di riscontrate o presunte irregolarità l’Osservatore e’ tenuto a segnalarle ai Giudici al termine di ogni combattimento.

I due Magistrati, 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 ove e' situato il carrello; i due Tamburini possono rullare per tutta la durata del combattimento.

### **Articolo 27: Termine del Gioco**

I Giudici di Campo, durante tutto lo svolgimento del Gioco, applicano insindacabilmente le norme del presente Regolamento e le due Parti sono tenute ad accettare disciplinatamente le loro decisioni.

I Luogotenenti Generali sono responsabili degli eventuali disordini che possono verificarsi sul Ponte e sulle Piazze di Parte.

I Giudici possono, nei casi di particolare e improvvisa gravita', 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 "bandierina pisana" simbolo della suprema autorita' del Gioco.

I Giudici, entro 48 ore dalla conclusione del Gioco, devono redigere il processo 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 28: Palio e Paliotti**

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

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

Il sabato successivo al Gioco del Ponte si svolge la festa della vittoria nel corso della quale viene consegnata una apposita medaglia a tutti i Magistrati e a tutti i Capitani della Parte vincente.

## **CAPO SESTO:**

### **DISPOSIZIONI FINALI**

#### **Articolo 29: Cerimonie ufficiali**

Le cerimonie ufficiali del Gioco sono le seguenti e si svolgono secondo il calendario indicato:

1. Investitura dei Ruoli del Gioco del Ponte: in occasione del Capodanno Pisano
2. Benedizione delle Bandiere: il giorno stesso del Gioco

Le date sopra indicate possono essere modificate dal Consiglio degli Anziani per gravi e giustificati motivi.

Le cerimonie ufficiali del Gioco sono organizzate dal Comitato promotore di concerto con il Consiglio degli Anziani.

Le Parti devono dare la massima collaborazione per la migliore riuscita delle cerimonie ufficiali del Gioco; ogni altra manifestazione o iniziativa organizzata dalle Parti non deve essere concomitante o comunque di ostacolo con le cerimonie ufficiali del Gioco.

#### **Articolo 30: Ruolo d'Onore e Ruolo di Merito**

I membri del Ruolo d'Onore e quelli del Ruolo di Merito presenziano al Gioco e alle Cerimonie ufficiali secondo le modalita' e le formalita' stabilite ogni anno dal Consiglio degli Anziani.

#### **Articolo 31: Sanzioni**

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

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

- a) richiamo; b) ammonizione; c) censura; d) sospensione temporanea dal Gioco; e) radiazione dal Gioco.

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

- a) nome e cognome del sanzionato; b) sanzione comminata; c) 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 32: Emendamenti**

Gli emendamenti al presente Regolamento possono essere proposti da tutti i partecipanti al Gioco e devono essere approvati dal Consiglio degli Anziani entro il 31 ottobre di ogni anno dopo aver acquisito il parere del Comando Generale.

Dopo tale data il Consiglio degli Anziani puo' apportare emendamenti al presente Regolamento soltanto se questi sono stati proposti nel Comando Generale ed hanno avuto il consenso esplicito dei Generali e dei Luogotenenti Generali delle due Parti.

Nei 30 giorni antecedenti il Gioco il Comandante Generale puo', 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 dei Generali e dei Luogotenenti Generali delle due Parti, deve limitare l'applicazione di tali disposizioni alla edizione del Gioco che si sta per tenere, dare immediata comunicazione delle stesse all'Anziano Rettore e al Cancelliere Generale.