



comune di  
**PRATO**

## **Regolamento di organizzazione e disciplina del gioco della Palla Grossa**

Approvato con Delibera di Consiglio Comunale n. 34 del 10.05.2012  
Modificato con Delibera di Consiglio Comunale n. 54 del 04.07.2013  
Modificato con Delibera di Consiglio Comunale n. 27 del 03.04.2014  
Modificato con Delibera di Consiglio Comunale n. 24 del 30.04.2015  
Modificato con Delibera di Consiglio Comunale n. 38 del 09.06.2016  
Modificato con Delibera di Consiglio Comunale n. 36 del 10.05.2018

## **INDICE**

### **TITOLO I – ORGANIZZAZIONE E FUNZIONAMENTO DEGLI ORGANI**

Articolo 1: Definizione e norme generali

Articolo 2: Denominazione e marchio

Articolo 3: Squadre e calcianti

Articolo 4: Tesseramento dei calcianti partecipanti al torneo ufficiale

Articolo 5: Commissione per i tesseramenti

Articolo 6: Commissione disciplinare

Articolo 7: Definizione delle sanzioni disciplinari

### **TITOLO II – LE STRUTTURE, LE FIGURE E LE REGOLE DEL GIOCO**

Articolo 8: Il campo

Articolo 9: La palla

Articolo 10: Squadre e calcianti

Articolo 11: L'equipaggiamento dei calcianti

Articolo 12: Direzione di gioco e arbitraggio

Articolo 13: Adempimenti preliminari e successivi al gioco

Articolo 14: Il gioco

Articolo 15: Azioni lecite ed illecite di gioco

Articolo 16: Svolgimento del torneo, determinazione del quartiere vincente e premi in palio

Articolo 17: Applicazione della normativa antidoping

## **TITOLO I – ORGANIZZAZIONE E FUNZIONAMENTO DEGLI ORGANI**

### **Articolo 1: Definizione e Norme generali**

Il gioco della " Palla Grossa " è una manifestazione storico-sportiva che si effettua in Prato, in occasione di feste solenni in date disposte dal Sindaco, sentito il "Comitato Gioco della Palla Grossa" fra quattro squadre rappresentanti i quattro antichi quartieri della Città, come graficamente rappresentato dalla planimetria allegata, costituente parte integrante del presente Regolamento :

- "Santo Stefano" (giallo) - simbolo: Leone giallo in campo rosso
- "San Marco" (verde) - simbolo: Drago verde in campo granata
- "Santa Maria" (azzurro) - simbolo: Orso nero in campo giallo
- "Santa Trinita" (rosso) - simbolo: Aquila rossa in campo bianco

La rappresentanza dei quartieri è data dalle rispettive associazioni:

- A.S.D. "Quartiere Santo Stefano", costituita in data 25/02/2013 – C.F./P. I.V.A. 02263170975
- A.S.D. "Quartiere San Marco I Verdi Prato", costituita in data 22/02/2013 C.F./P. I.V.A. 02263200970
- A.S.D. "Azzurri Santa Maria", costituita in data 22/02/2013 – C.F./P. I.V.A. 02263210979
- A.S.D. "Quartiere Santa Trinita di Prato" costituita in data 25/02/2013 – C.F./P. I.V.A. 02263660975

I quartieri si rapportano con l'Amministrazione Comunale, in merito all'organizzazione e gestione delle attività relative alla manifestazione, attraverso il "Comitato Gioco della Palla Grossa", costituitosi il 19/03/2015, con sede in Via Giovanni Bovio, 4 – Prato.

### **Articolo 2: Denominazione e marchio**

La denominazione "Palla Grossa" contraddistingue la manifestazione tradizionale Pratese così come definita e regolamentata dal Comune di Prato, il cui segno distintivo è definito nel seguente simbolo (che si allega in forma grafica):

*Uno scudo sormontato dalla scritta "Palla Grossa".* Lo scudo è diviso in due campi: nel sinistro è riportata la parte sinistra del giglio tradizionale pratese di colore giallo in campo rosso, nel destro sono riportati i quattro simboli dei quartieri pratesi (come sopra indicati) su campo blu. Il nome e lo stemma possono essere usati solo dal Comune o da altro soggetto, previa atto di concessione dell'ente.

Gli enti pubblici o privati, associazioni, i comitati o singoli cittadini che intendono farne uso devono chiedere ed ottenere specifica autorizzazione da parte dei competenti uffici del Comune.

L'eventuale autorizzazione a riprodurre od utilizzare il nome ed il logo deve essere comunque, finalizzata a:

- identificare o reclamizzare attività o manifestazioni o prodotti che comportino lustro e prestigio per la Comunità locale;
- rispondere all'esigenza di evidenziare un rapporto di promozione o patrocinio o collaborazione tra attività istituzionale del Comune ed il soggetto richiedente.

Il Comune pone in essere ogni mezzo di tutela idoneo ad impedire l'uso abusivo del nome e del logo della Palla Grossa.

### **Articolo 3: Squadre e calcianti**

Le squadre saranno formate da 25 calcianti ciascuna, divise in :

- "datori addietro" ( 4 portieri )
- "datori innanzi" ( 3 terzini )
- "sconciatori" ( 5 mediani )
- "corridori" ( 13 attaccanti )

Ogni squadra avrà:

- un "capitano"
- un "alfiere" ( portatore dell'insegna )
- un "allenatore"

Non giocatori.

### **Articolo 4: Tesseramento dei calcianti partecipanti al torneo ufficiale**

La partecipazione a tutte le manifestazioni è subordinata, per uomini e donne al rispetto dei seguenti requisiti:

- Età compresa fra i 18 ed i 60 anni
- Possesso di certificazione medico sportiva attestante l'idoneità fisica alla attività agonistica (equiparabile al Rugby o superiore) fatta salva l'applicazione delle disposizioni nazionali vigenti in materia di legislazione antidoping.

La certificazione di cui al comma precedente è acquisita da ogni quartiere e conservata presso la propria sede, nel rispetto della normativa sulla privacy, che dovrà essere in corso di validità al momento della svolgimento degli incontri.

I calcianti, alla data della domanda e per tutto il periodo del tesseramento, non dovranno essere indagati, imputati o aver riportato negli ultimi cinque anni condanne definitive per i seguenti reati:

- associazione per delinquere, associazione al fine di commettere delitti contro la personalità dello Stato di cui al Titolo I, Capo I del libro II c.p
- delitti contro l'incolumità pubblica di cui al Libro II, Titolo VI, Capo I e II del c.p.;
- omicidio volontario e preterintenzionale, rissa, lesioni personali dolose, omissione di soccorso;
- delitti contro la libertà personale e contro la libertà morale di cui agli artt. 605 e ss. del c.p.,
- delitti di rapina, estorsione, sequestro di persona, danneggiamento.
- delitti e contravvenzioni per la detenzione abusiva di armi;
- produzione, detenzione e traffico illecito di sostanze stupefacenti e psicotrope.

- reati ai sensi dell'art. 416-bis. C.P. "Associazioni di stampo mafioso anche straniere".
- delitti o contravvenzioni attinenti manifestazioni di carattere sportivo alla base di provvedimenti interdittivi di accesso agli impianti ( cd. Daspo).

Resta inteso che detta elencazione ha carattere meramente esemplificativo e di indirizzo, non escludendo l'aggiunta di altre condanne che, per analogia, siano rilevanti sotto il profilo dell'ordine e della sicurezza pubblica. Altresì in relazione ai reati di rissa, lesioni personali dolose e danneggiamento – nell'ottica di una concreta e attuale valutazione della pericolosità sociale, connessa a tali ipotesi criminose – potranno essere concesse deroghe al divieto di tesseramento di cui al precedente comma, quando il fatto per cui si procede o si è proceduto giudizialmente (denuncia, processo penale in corso o condanna definitiva) si sia verificato temporalmente almeno 5 anni prima della richiesta di tesseramento per il calciante in questione.

Il tesseramento è effettuato senza discriminazioni di carattere religioso, politico, e razziale. Nel rispetto dei principi di non discriminazione indicati, nell'ottica di preservare la tradizione pratese il legame con il territorio, e la manifestazione nel suo complesso, potranno essere schierati in campo come calcianti solamente:

- i nati a Prato o nei comuni della Provincia di Prato;
- i residenti a Prato o nei comuni della Provincia di Prato da almeno due anni prima dello svolgimento delle partite;
- chi ha avuto residenza a Prato o nei comuni della Provincia di Prato (sarà cura dell'interessato produrre documentazione certa presso gli uffici demografici) per almeno 15 anni consecutivi;
- i calcianti autorizzati a giocare in deroga alle precedenti condizioni e solo per quello che concerne i criteri di legame con il territorio, sono esclusivamente quelli che hanno partecipato come calcianti all'edizione della Palla Grossa del 2012.

Per la competenza territoriale dei calcianti si fa riferimento alla conformazione organizzativa e territoriale della Provincia di Prato e dei suoi Comuni all'anno 2012.

Potranno prendere parte alle dispute i calcianti, che avendo i requisiti sopra descritti, abbiano giocato nello stesso anno partite del Calcio Storico Fiorentino purché non siano stati da esso radiati, o non stiano scontando squalifiche.

Fermi restando tutti gli altri requisiti di carattere non territoriale, è possibile tesserare e schierare in campo un massimo di 10 calcianti per ciascun quartiere, che abbiano almeno una delle seguenti caratteristiche:

- Essere nati in un Comune della Regione Toscana
- Essere residenti in un Comune della Regione Toscana da almeno due anni prima dello svolgimento delle partite.

Tali calcianti non dovranno aver mai partecipato alla manifestazione del "Calcio Storico Fiorentino";

I calcianti che si siano tesserati per un quartiere non potranno tesserarsi in altri quartieri per i due anni successivi, a meno che non sia consegnata alla Commissione Tesseramenti specifica liberatoria da parte del Presidente del quartiere di primo tesseramento.

Ogni tesseramento ha la validità ed è vincolante per l'interessato per l'anno sportivo in corso, in base all'ente di promozione sportivo o federazione a cui è affiliato, senza necessità di aggiornamento della documentazione. Qualora un calciante perda uno dei requisiti indicati in questo articolo, dovrà comunicarlo immediatamente alla Commissione per i Tesseramenti.

Le domande di tesseramento dei giocatori devono comprendere la seguente documentazione:

Domanda di tesseramento su apposito modulo, vistato dal Comune per approvazione:

- Autocertificazione relativa al possesso dei requisiti morali del presente articolo;
- Certificato medico sportivo attestante l'idoneità fisica alla attività agonistica (equiparabile al Rugby o superiore), in corso di validità.
- Certificato ASL attestante l'assenza di malattie veneree trasmissibili ed epatite virale di tipo "C" (in alternativa, per quest'ultimo, certificazione AVIS) con data non antecedente al primo giugno dell'anno delle dispute.
- Tre fotografie formato tessera.
- Dichiarazione di consenso per l'effettuazione dell'esame anti-doping.

La redazione infedele dell'autocertificazione comporterà, su segnalazione di chiunque, la radiazione, fatte salve le altre responsabilità penali.

Le domande di tesseramento per i calcianti, a pena di nullità e corredate di tutte le certificazioni e documentazioni di cui al presente articolo, dovranno essere obbligatoriamente presentate da ogni quartiere alla Commissione entro il termine individuato al successivo art. 5.

Unitamente alle domande di tesseramento dei calcianti devono essere prodotte analoghe certificazioni e documentazioni anche per i capitani e gli alfieri per quanto concerne il solo requisito della territorialità, che la Commissione per il Tesseramento procederà a verificare. E' condizione necessaria per l'Ammissione in campo.

Al fine dell'identificazione certa dei soli calcianti che scenderanno in campo, viene istituito un ulteriore tesserino di gioco. Tale tesserino verrà consegnato al Presidente del Quartiere entro e non oltre le 48 ore antecedenti la disputa dalla Commissione Tesseramenti.

Il Presidente del Quartiere lo consegnerà ai soli calcianti che scenderanno in campo, i quali lo consegneranno a loro volta alla Commissione Arbitrale come attestazione della loro autorizzazione a giocare e del fatto che siano in possesso dei requisiti essenziali previsti.

Al momento della "chiama", il tesserino dovrà comunque essere accompagnato da un documento di identità.

A fine partita sarà cura della Commissione Arbitrale riconsegnare alla Commissione Tesseramenti i tesserini di gioco dei calcianti, evidenziando eventualmente quali dei calcianti hanno avuto comportamenti scorretti sanzionati e siano passibili di sanzione che può comportare l'esclusione dalla disputa della successiva partita. Il Presidente del Quartiere dovrà riconsegnare alla Commissione Tesseramenti i tesserini di gioco dei calcianti che non hanno giocato.

Non hanno bisogno di tesserino di gioco il "Capitano", l'"Alfiere" e l'"Allenatore".

## **Articolo 5: Commissione per i Tesseramenti**

La verifica dei termini e dei presupposti obbligatori per il tesseramento è devoluta alla competenza della Commissione per i Tesseramenti che, nominata annualmente dal Sindaco, sarà composta da:

- Un delegato del Sindaco, con funzioni di Presidente;
- un esperto della materia, proveniente da una Federazione Sportiva o Ente Promozionale, nominato dal Sindaco sentito il Comitato Gioco della Palla Grossa;
- Un rappresentante del “Comitato Gioco della Palla Grossa”

La Commissione per i Tesseramenti delibera sulle questioni ad essa affidate secondo il presente regolamento a maggioranza, ed in caso di parità sarà decisivo il voto del Presidente. Sarà cura della Commissione per i Tesseramenti, provvedere all'istruttoria per l'accettazione delle domande e alla compilazione del relativo schedario degli iscritti. La Commissione per i Tesseramenti attesta formalmente la presenza di tutti i documenti richiesti, segnalando alla Commissione Disciplinare di cui al successivo art. 6, i casi di documentazione irregolare per le relative decisioni.

Tutti i documenti dovranno essere consegnati alla Commissione Tesseramenti entro il primo del mese di Luglio di ogni anno, al fine di poter regolarmente scendere nell'arena per le partite da disputarsi nello stesso anno. La Commissione deve esaminare le liste entro 20 giorni dalla consegna. I Quartieri avranno sette giorni di tempo per sostituire i nominativi esclusi, presentando la documentazione necessaria.

Sarà altresì cura della Commissione Tesseramenti verificare che i cartellini dei calcianti siano correttamente predisposti, e che siano consegnati debitamente compilati, dai Presidenti dei Quartieri nei termini previsti dal presente regolamento. La loro realizzazione è a carico dei singoli quartieri.

La Commissione Tesseramenti tratterà i cartellini dei calcianti che, per motivi disciplinari, non potranno partecipare alla successiva disputa.

## **Articolo 6: Commissione disciplinare**

La Commissione disciplinare sarà composta da:

- Un delegato del Sindaco, con funzioni di Presidente;
- Un esperto di diritto sportivo o penale, o comunque esperto conoscitore delle regole e della prassi del Gioco della Palla Grossa, nominato dal Sindaco sentito il Comitato Gioco della Palla Grossa;
- Un rappresentante del “Comitato Gioco della Palla Grossa”

Alla commissione disciplinare è invitato a partecipare, senza diritto di voto, il “Giudice Commissario” della partita o delle partite sulle quali la Commissione deve Deliberare.

I membri della Commissione restano in carica per un anno dalla data di nomina. Sono invitati

alle sedute della Commissione anche i Presidente di ogni quartiere, senza diritto di voto. Possono intervenire nella discussione su richiesta dei membri votanti per esprimere pareri o spiegare, se necessario, i comportamenti dei calcianti sottoposti a giudizio. I membri della Commissione sono rieleggibili.

La Commissione Disciplinare si riunisce, su convocazione del Presidente entro le 48 ore successive allo svolgimento di ogni partita.

La Commissione può chiedere agli arbitri, integrazioni o precisazioni dei loro rapporti o del verbale, prima dell'apertura del procedimento disciplinare. Quando lo ritenga opportuno, la Commissione può esperire il libero interrogatorio a chiarimento del Giudice Arbitro, e dei due Capitani delle squadre che hanno giocato, nonché dei giocatori oggetto di deferimento.

La Commissione Disciplinare relativamente ai casi sanzionati durante le partite, ai fini della decisione potrà inoltre avvalersi di qualsiasi mezzo di prova ritenuto idoneo ed attendibile, anche in caso di mancata presentazione dei rapporti o di loro insufficienza o a fronte di gravi violazioni del regolamento avvenute prima, durante o dopo la partita e non presenti nei rapporti arbitrali. La Commissione potrà comunque sempre avvalersi dei filmati della partita, testimonianze, referti medici e quant'altro sia necessario per l'accertamento delle responsabilità. La Commissione dovrà emettere un Comunicato Ufficiale con i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti di un giocatore, "Allenatore", "Alfiere" o "Capitano", o di squadra, al termine della riunione della Commissione stessa o comunque entro le 48 ore successive.

Per proporre riesame contro le decisioni assunte dalla Commissione Disciplinare, il tempo è fissato in 6 (sei) mesi dalla decisione della Commissione stessa: il Capitano della squadra per i provvedimenti di carattere collettivo che riguardano il quartiere o il singolo giocatore per i provvedimenti di carattere individuale potranno presentare istanza di riesame rispetto alla sanzione irrogata avvalendosi di filmati, testimonianze o referti medici.

Il Presidente della Commissione valuterà in via preliminare in merito all'ammissibilità dell'istanza di riesame.

La decisione della Commissione disciplinare in sede di riesame è inappellabile.

Presso la segreteria della Commissione Disciplinare è istituito uno speciale schedario "provvedimenti disciplinari", dove saranno registrate tutte le sanzioni disciplinari nel rispetto del Codice per la tutela dei dati personali. Tale schedario è tenuto in custodia, sotto la responsabilità della Commissione Disciplinare.

### **Articolo 7: Definizione delle sanzioni disciplinari**

I calcianti e le relative squadre compresi "Allenatore", "Alfiere", "Capitano" possono essere puniti con le seguenti sanzioni disciplinari, secondo la natura e la gravità dei fatti commessi, applicando, per quanto non indicato in modo specifico in altre parti del regolamento, un criterio di proporzionali e recidività:

- deplorazione,
- sospensione
- espulsione,
- radiazione

## TITOLO II – LE STRUTTURE, LE FIGURE E LE REGOLE DEL GIOCO

### Articolo 8: IL CAMPO

Il Campo di Gioco è rettangolare, a fondo sabbioso. Misura un minimo di 25 ed un massimo 35 metri nella sua larghezza ed un minimo di 60 ed un massimo di 70 metri nella sua lunghezza. E' tutto cintato da uno steccato imbottito, alto 1,50 mt (o di altra altezza ritenuta congrua per la sicurezza dei calcianti o del pubblico dalle autorità competenti).

I due lati corti del campo sono delimitati al di sopra dello steccato, per tutta la loro ampiezza, da strutture in ferro o in legno che sorreggono le "poste", i cui limiti superiori sono i "canapi" dai quali pendono le "tele a sacco" pronte a ricevere la palla, quando essa viene scagliata in "posta". Ai quattro angoli del campo ci sono quattro bandierine bianche. A metà dei due lati lunghi ci sono altre due bandierine bianche, segnalanti le estremità della "linea di centrocampo" e altre due gialle per lato poste a 10 mt. dalla posta per segnalare suddetto limite per la rimessa della mancata posta o per la rimessa della palla quando questa esce dallo steccato per effettuare le cd. "rimesse sotto posta".

Devono essere realizzate, fuori dallo steccato di cinta, il "Seggio dei Giudici" e due "Guardiole" separate fra loro, predisposte per accogliere i giocatori momentaneamente sospesi dal gioco.

### Articolo 9: LA PALLA

La palla utilizzata per il gioco è leggermente più grossa di un normale pallone da calcio, a spicchi bianchi e neri, del peso di circa 650 grammi. Può essere colpita, lanciata, sospinta, in avanti o indietro, con i piedi, con le mani o con qualsiasi altra parte del corpo.

### Articolo 10: SQUADRE E CALCIANTI

Le squadre sono formate da 25 (venticinque) giocatori ciascuna, divise in:

- **"Datori addietro"** in numero di 4 (portieri), Ultimo meccanismo di difesa, i più coraggiosi;
- **"Datori innanzi"** in numero di 3 (terzini), Portano o spingono la palla in avanti per passarla agli attaccanti;
- **"Sconciatori"** in numero di 5 (mediani), Corporatura robusta; ostacolano gli attacchi avversari; bloccano al volo le palle alte e sostengono l'azione degli attaccanti;
- **"Corridori" o "Innanzi"** in numero di 13 (attaccanti), Velocità di gamba, destrezza di salto e di pugno; dotati di precisione, finalizano l'azione lanciando la palla in posta.

Ci sono inoltre le seguenti tre figure non giocanti ma presenti in campo:

- Un **"Capitano"**
- Un **"Alfiere"**

- Un “**Allenatore**”

Non sono ammesse riserve né sostituzioni. Il numero minimo di giocatori per squadra non è determinato.

## - I **CALCIANTI**

I giocatori prendono il nome di Calcianti. Possono ricoprire tale ruolo tutti coloro che soddisfano i requisiti richiesti dal Regolamento del Gioco della Palla Grossa in materia di tesseramento, stabiliti dalla Commissione per i Tesseramenti e come riportato nel Titolo I Articolo 4 del presente Regolamento. Tale Commissione verifica il rilascio agli associati del cartellino di riconoscimento, utile alla loro identificazione da parte dell'Arbitro prima dell'inizio degli incontri.

Questo ruolo, oltre le necessarie doti atletiche, richiede anche una precisa conoscenza delle regole di gioco, del ruolo delle figure d'ordine e delle loro competenze. Sarà cura dei Capitani e degli Allenatori delle squadre preparare al meglio i propri atleti sotto il profilo tecnico.

Ai Calcianti è richiesto il massimo impegno nei confronti della manifestazione, considerando un non comune privilegio vestire i colori del proprio quartiere, dovranno trasmettere un'immagine di fermezza, di orgoglio e di fierezza, affinché si comprenda lo spirito esatto che anima la festa.

Il comportamento con gli avversari deve sempre e comunque essere rispettoso e mai antisportivo. Ogni condotta di gioco, per quanto sportivamente e apparentemente violenta, deve sempre rispecchiare tale codice d'onore, a tutela dell'immagine della manifestazione. Ogni comportamento difforme sarà segnalato dagli organi competenti e giudicato dalla Commissione Disciplinare per i provvedimenti previsti dal Regolamento.

A tutela della manifestazione e della salute dei Calcianti, è previsto il test anti doping per gli atleti che scenderanno in campo. Verrà eseguito al termine della contesa su alcuni Calcianti estratti a sorte. Qualora un Calciante risultasse positivo al test, la sanzione da applicare sarà la radiazione per il Calciante.

Ogni squadra ha, inoltre:

- Un **CAPITANO**: è la massima autorità di parte sul campo; ha la responsabilità di tutte le azioni della propria squadra, di cui è il tutore morale e materiale, favorendo il rispetto delle regole della contesa; deve mantenere il corretto comportamento di giocatori e tecnici della propria squadra; ha la funzione di sedare le risse e pacificare gli animi, su richiesta del Maestro di Campo; è tenuto ad accompagnare fuori dal campo i Calcianti del proprio rione che sono stati espulsi, può spaziare nella metà campo della propria squadra, non può intervenire né essere di intralcio al gioco, non può essere un Calciante. I Capitani devono possedere gli stessi requisiti territoriali necessari per il tesseramento dei calcianti. Fatte salve le ulteriori sanzioni previste, nel caso di un calciante espulso che si rifiuti di abbandonare il campo, il Capitano della sua squadra potrà essere sanzionato anche con la squalifica.

- Un **ALFIERE**: è il portatore dell'insegna del quartiere, ha la funzione di segnalare la posta a favore o a sfavore della propria squadra, durante il cambio di campo che segue la segnatura di ogni posta, esorta i propri Calcianti a sveltire le operazioni di cambio campo dopo la segnatura

di una posta, si posiziona nei pressi della guardiola e non può mai abbandonare il campo, non può intervenire né essere di intralcio al gioco né discutere con i Calcianti avversari, non può essere un Calciante. Gli Alfieri devono possedere gli stessi requisiti territoriali necessari per il tesseramento dei calcianti.

- Un **ALLENATORE**: è il responsabile tecnico – tattico - atletico della squadra; ha la funzione di guidare la strategia di gioco della squadra, può muoversi o stare in qualsiasi parte del terreno di gioco per impartire le disposizioni ai propri Calcianti, non può intervenire né essere di intralcio al gioco, non può discutere con i Calcianti avversari né con i Giudici, non può essere un Calciante. Fatte salve le ulteriori sanzioni previste, nel caso di un calciante espulso che si rifiuti di abbandonare il campo, l'Allenatore potrà essere sanzionato anche con la squalifica.

### **Articolo 11: EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIANTI**

Tutti i Calcianti, per essere ammessi in campo, devono obbligatoriamente indossare paradenti, conchiglia protettiva, scarpe (da ginnastica o da calcetto), maglia, pantaloni e calze ufficiali. L'equipaggiamento deve rimanere tale fino al termine della contesa. Qualora uno di questi componenti dovesse deteriorarsi o perdersi, il Calciante rimastone privo deve, nel più breve tempo possibile, farsene dare uno di riserva.

Sono facoltativi i parastinchi, le fasciature ai polsi, le ginocchiere o altri tutori di materiale morbido.

Non è consentito fasciarsi le nocche delle mani, che devono rimanere sempre nude e completamente libere. Non sono ammessi accorgimenti che uniscano due o più dita della mano, nonché anelli, bracciali, catene, orecchini, collane, anche se di materiale plastico o di origine naturale o altri oggetti che possano costituire pericolo per sé o per gli avversari. I pantaloncini non potranno essere cinti con cinghie chiuse con fibbie metalliche o che possano dare danno al calciante stesso o agli avversari. Qualora un Calciante dovesse essere trovato in difetto durante la contesa o alla "chiama", sarà intimato di correggere immediatamente l'equipaggiamento e se esiterà non potrà scendere in campo o verrà espulso.

I calcianti dovranno uscire dal terreno di gioco in caso di vistose ferite o perdita di sangue, per appropriate medicazioni. E' prevista la presenza di personale medico ausiliario ai bordi del campo.

Ogni Calciante porterà cucito, in posizione ben visibile sulla parte anteriore del proprio pantalone, dei simboli identificativi, rappresentanti un numero romano ed il corrispettivo numero arabo, diverso da quello di qualsiasi altro compagno di squadra presente in campo in quel momento e che indicherà quel Calciante e quello soltanto, in modo che egli possa essere riconosciuto durante la contesa, senza possibilità di errore da parte del Seggio dei Giudici.

### **Articolo 12: DIREZIONE DEL GIOCO E ARBITRAGGIO**

Il Seggio dei Giudici è composto da 15 (quindici) “gentiluomini periti nel gioco”, richiesti dalla Commissione Disciplinare alle sezioni arbitrali delle seguenti federazioni:

- Federazione Italiana Giuoco Calcio
- Federazione Italiana Giuoco Calcio a cinque
- Federazione Italiana Rugby
- Altre Federazioni Sportive.

#### **- Un Giudice Commissario**

Figura di riferimento dell'intero Campo di Gioco; presiede il Seggio dei Giudici e prende posto in posizione elevata, in apposita tribunetta; controlla il tempo di gioco e decreta la fine della contesa; tiene il conto delle poste e del punteggio; compila il referto della gara, durante la contesa e al termine della stessa; comunica allo speaker i nomi dei Calcianti che devono abbandonare il terreno di gioco ed ogni altro annuncio utile che deve essere notificato pubblicamente mediante altoparlante;

#### **- Due Giudici di Guardiola**

Esterni al recinto di gioco, uno per parte, trattengono fuori dal gioco e sorvegliano i Calcianti rei di aver mancato una posta; controllano che i Calcianti in “fuori gioco” prendano di nuovo parte al gioco al momento opportuno, secondo il regolamento;

#### **- Un Maestro di Campo**

Assume sul terreno di gioco il comando e la responsabilità del regolare svolgimento della contesa; risolve ogni grave controversia; interviene in caso di mischie collettive ristabilendo l'ordine, coadiuvato in questo, se necessario e su sua richiesta, dai Capitani delle due squadre; controlla il corretto svolgimento delle “dispute di pugno”; segnala al palco le “poste valide”; non tocca mai la palla; comunica al Giudice Commissario le sanzioni da annunciare ai Calcianti;

#### **- Un Arbitro**

Munito di fischietto, applica il regolamento, interrompendo il gioco quando necessario e dirimendo i contrasti che sorgono tra Calcianti durante la gara; convalida o meno la posta; comunica al Maestro di Campo le sanzioni contro i Calcianti;

#### **- Un Pallaio**

Provvede al recupero della palla, quando essa finisce fuori dal campo o dentro le poste; mette in gioco la palla al centro del terreno di gioco all'inizio della contesa e dopo la segnatura di ogni posta; rimette in gioco la palla ogni volta che essa finisce fuori dal campo o dopo ogni interruzione del gioco da parte dell'Arbitro, secondo il regolamento;

#### **- Nove Giudici di Campo**

Si dispongono ai bordi dei due lati lunghi del campo, tre per lato; coadiuvano il Maestro di Campo nel controllo del corretto svolgimento del gioco, delle “dispute di pugno” e in caso di mischie collettive; richiamano i Calcianti al rispetto del regolamento; comunicano al Maestro di Campo le sanzioni da comminare ai Calcianti; segnalano al palco le “poste valide”; Arbitro e Giudici di Campo indossano vestiti di colore nero e bianco, per distinguersi da qualsiasi Calciante.

## **Articolo 13: ADEMPIMENTI PRELIMINARI E SUCCESSIVI ALLA CONTESA**

### *Riconoscimento dei Calcianti*

I Calcianti che partecipano al gioco e le figure storiche che accompagnano ciascuna squadra in campo devono essere riconosciuti dall'Arbitro mediante appello, prima dell'inizio della contesa. A tale scopo, ogni rione, per parte del proprio Capitano, provvederà a consegnare all'Arbitro, nei momenti che precedono la gara, la lista ufficiale riportante l'elenco dei Calcianti che disputeranno l'incontro, nella quale sono indicati il nome, il cognome e il numero riportato sul pantaloncino. Alla suddetta lista ufficiale si alleggerà il “Cartellino Calciante” di ciascun Calciante, rilasciato nei tempi e nei modi riportati dal presente regolamento dalla Commissione Tesseramenti accompagnato da un documento di riconoscimento valido. Ogni lista ufficiale, per semplificare le operazioni, potrà essere suddivisa per ruolo, a cominciare dai “corridori” e, proseguendo nell'ordine, da “sconciatori”, “datori innanzi” e “datori addietro”, come da tradizione.

Il riconoscimento delle squadre viene effettuato sul campo, davanti alle rispettive poste. Per ogni rione è previsto un referente responsabile per la corretta compilazione della lista ufficiale dei Calcianti. Egli dovrà assicurarsi inoltre, prima di entrare in campo, che i Calcianti siano tutti in possesso di un documento di riconoscimento valido e che abbiano un equipaggiamento a norma.

### *Il sorteggio del campo*

Una volta identificati, i Calcianti si schiereranno mentre i Capitani delle due squadre si porteranno al centro del terreno di gioco per effettuare il sorteggio del campo alla presenza dell'Arbitro. Il sorteggio viene effettuato mediante moneta o con altro mezzo idoneo. La squadra prima nominata avrà diritto di scegliere il recto o verso della moneta, la squadra vincente il sorteggio avrà diritto di scegliere in quale parte del campo andare a disporsi per l'inizio della contesa.

## **Articolo 14: IL GIOCO**

### *Inizio del Gioco*

Terminata la procedura di sorteggio del campo, l'Arbitro (o chi per esso) emetterà un primo segnale ad indicare che tutti i non partecipanti al gioco devono abbandonare il terreno di gioco. L'Arbitro (o chi per esso) emetterà un secondo segnale ad indicare ai calcianti di disporsi e tenersi pronti alla contesa, mentre il Pallaio si posizionerà al centro del terreno di gioco con la

palla. Quindi, le luci della piazza verranno spente. Al riaccendersi delle luci verrà dato il segnale d'inizio della contesa e contemporaneamente il Pallaiolo metterà in gioco la palla, lanciandola in aria, per poi ritirarsi rapidamente ai bordi del campo.

Il lancio della palla verrà effettuato dal "pallaiolo" e così pure ogni lancio, dopo ogni posta valida o per rimettere in gioco la palla dopo una interruzione o dopo che questa è uscita dallo steccato. Il gioco è diretto in campo dal Maestro di Campo e dall'Arbitro, coadiuvati da sei Giudici di Campo. Ad ogni "disputa" o "contesa" troppo accesa, l'Arbitro dovrà sospendere il gioco e il Pallaiolo, una volta impossessatosi della palla, la rimetterà velocemente in gioco con un lancio tra le due squadre schierate una dinnanzi all'altra. Sia il Maestro di Campo, i sei Giudici e l'Arbitro sia i due Capitani possono interrompere una "disputa di pugno", quando la stessa diventi prolungata o non sia utile ai fini della strategia di gioco, e possono controllare la reale inattività al gioco nel momento della resa di un Calciante.

Ad ogni nuova rimessa in gioco della palla da parte del Pallaiolo, i Calcianti delle due squadre dovranno essere liberi da placcaggi o aver cessato la "disputa di pugno". Qualora l'Arbitro si trovasse ad interrompere il gioco in prossimità della zona di posta, la rimessa in gioco avverrà a 10 mt. dalla posta stessa, nel punto più vicino al quale si trovava la palla al momento dell'interruzione.

A risolvere ogni grave controversia e ad assegnare le poste è il Maestro di Campo, che può, in caso di necessità, convocare a consulto l'Arbitro e i due Capitani.

Il calciante che si ribelli alle decisioni arbitrali o che venga richiamato per la seconda volta a seguito di falli gravi verrà espulso ed allontanato dal terreno di gioco e, non potrà prendere parte alla disputa successiva per l'anno in corso, successivamente su eventuale decisione della Commissione Disciplinare il suddetto, potrà incorrere oltre che nelle sanzioni riportate nel Titolo I art. 9 del presente regolamento, qualora la Commissione Disciplinare lo ritenga necessario, potrà essere denunciato alle autorità competenti.

### *Durata e Finalità del Gioco*

Il gioco si svolge nell'arco di tempo di 60 (sessanta) minuti, ininterrotti, e la contesa consiste nella disputa della palla da parte dei Calcianti delle due squadre, per poterla calciare, lanciare o spingere dentro le tele di posta, nello spazio racchiuso fra lo steccato e il bordo superiore della posta stessa. Vincerà la partita la squadra che avrà realizzato il maggior numero di poste. In caso di parità al termine del tempo regolamentare, la contesa continuerà senza sosta fino alla marcatura di una posta da parte di una delle due squadre.

### *La Posta*

Una posta valida viene assegnata quando la palla entra dentro le tele di posta. Ogni posta realizzata vale un punto per la squadra che la effettua. Verrà segnalata dal suono della "martinella" e dall'alzarsi della bandiera sulla tirella dell'asta recante l'insegna della squadra che ha marcato il punto. Ad ogni posta realizzata le squadre si cambieranno di campo, precedute dal proprio Capitano e dal proprio Alfiere recante l'insegna alta (se sarà della squadra avente segnato il punto) o bassa (se sarà della squadra avente subito la posta). Dopo che i Calcianti hanno preso posto nella metà campo di loro competenza, l'Arbitro fischierà la ripresa del gioco

e il Pallaio, con un suo lancio, rimetterà in gioco la palla al centro del campo.

### *La mancata Posta*

Nel caso in cui il tiro della palla in posta superi la stessa in altezza, sopra il bordo superiore, il Calciante che ha effettuato il tiro dovrà abbandonare il terreno di gioco e andare a sedersi sulla panca in "guardiola", nell'angolo della parte di campo presidiata in quel momento dal proprio Alfiere.

Qualora un Calciante in gioco, appartenente alla stessa squadra di un Calciante in quel momento "fuori dal gioco", manchi anch'egli una posta, dovrà abbandonare il terreno di gioco e andare a sedersi sulla panca in "guardiola", accanto al compagno. E così avverrà per ogni altro Calciante della stessa squadra.

I Calcianti attenderanno "fuori dal gioco", finché non verrà segnata una posta. Dopo ogni posta segnata, chiunque sieda in "guardiola" verrà liberato e prenderà nuovamente parte al gioco.

Il Calciante che, dopo aver tirato la palla verso la posta, si vede parare o deviare il tiro volontariamente o casualmente da un Calciante avversario, non dovrà andare a sedersi in "guardiola", ma rimarrà in campo e proseguirà a giocare.

### *Riprese di Gioco e Rimesse Laterali*

Dopo ogni posta segnata o mancata, la palla verrà recuperata e rimessa in gioco dal Pallaio, al fischio dell'Arbitro. A seguito di ogni interruzione di gioco decretata dall'Arbitro, il gioco riprenderà con un fischio da parte dell'Arbitro e contemporaneamente il Pallaio rimetterà in gioco la palla, lanciandola in aria dal punto del campo in cui si trovava al momento dell'interruzione.

Se a seguito di un tiro verso la posta, la palla venisse deviata sopra la posta stessa da un Calciante, la rimessa in gioco della palla verrà effettuata da parte del Pallaio, dal punto appositamente segnalato sullo steccato di cinta dallo Stemma di riconoscimento indicante la distanza di 10 metri da quella posta.

Se a seguito di un tiro verso la posta, la palla venisse deviata oltre lo steccato laterale di cinta, entro i 10 metri dalla posta stessa, la rimessa in gioco della palla verrà effettuata da parte del Pallaio, dal punto appositamente segnalato sullo steccato di cinta dallo Stemma di riconoscimento indicante la distanza di 10 metri da quella posta.

Se a seguito di un tiro verso la posta, la palla venisse deviata oltre lo steccato laterale di cinta, oltre i 10 metri dalla posta stessa, la rimessa in gioco della palla verrà effettuata da parte del Pallaio, dal punto dello steccato di cinta perpendicolare a quello da cui è stato effettuato il tiro.

Qualora la palla, a seguito di un lancio di un Calciante, esca direttamente fuori dai lati lunghi del campo, questa verrà rimessa in gioco dal Pallaio dal punto dello steccato di cinta perpendicolare a quello da cui è stato effettuato il lancio.

Qualora un Calciante lanci o spinga la palla oltre lo steccato laterale di cinta, anche a seguito della deviazione di un avversario, entro 10 metri dalla posta, la rimessa da parte del Pallaio dovrà essere effettuata dal punto appositamente segnalato sullo steccato di cinta dallo Stemma di riconoscimento, indicante la distanza di 10 metri dalla posta.

### *Gioco di sponda*

Qualora per effetto di un tiro o di un'azione di gioco, la palla venisse lanciata o sospinta contro un punto qualsiasi del perimetro dello steccato di cinta e non fuoriuscisse dal terreno di gioco, ma toccando o rimbalzando sullo steccato rimanesse sul terreno, continuerà ad essere in gioco, consentendo ai Calcianti di effettuare il "gioco di sponda".

### *Comportamento dilatorio*

Se, ad insindacabile giudizio dei giudici di gara, il quartiere in possesso della palla, tiene un comportamento esplicitamente dilatorio, non proponendo un'azione di gioco nel termine di 5 minuti, ed in ogni caso in cui la palla non superi la linea dei 10 metri sempre nel termine di 5 minuti, il gioco viene interrotto, riprendendo con una rimessa dalla metà campo.

## **Articolo 15: AZIONI LECITE E ILLECITE DI GIOCO**

I Calcianti di ogni squadra possono ostacolare qualsiasi avversario secondo le seguenti regole:

- confronto "testa a testa" fra due avversari esclusivamente ai fini della strategia di gioco;
- effettuare un'azione contro un solo avversario non già impegnato in un confronto;
- ostacolare o arrestare gli avversari che siano o non siano in possesso della palla;
- placcare, tenere, o spingere un avversario con gli arti superiori;
- sgambettare un avversario con la mano o un piede effettuando la c.d. "spazzata".;
- portare e bloccare a terra un avversario;
- usare tutte le parti del corpo per passare o tirare la palla;
- colpire solo a pugno chiuso durante una "disputa di pugno";
- mettersi in guardia alta per avvisare o accettare una "disputa di pugno";
- mettersi in guardia bassa per rifiutare una "disputa di pugno" in segnale di resa;
- battere su qualsiasi parte del corpo dell'avversario la propria mano aperta in segnale di resa;
- in qualsiasi momento dare il segnale di resa.

Un placcaggio si verifica quando un Calciante è messo a terra, cioè con almeno un ginocchio al suolo o seduto su altri giocatori a terra, e contemporaneamente tenuto a terra da uno o più avversari. Il Calciante placcato o comunque caduto, una volta a terra, deve passare, lasciare o spingere sul terreno la palla al fine di renderla disponibile per il proseguimento del gioco. Il Calciante a terra, dopo il placcaggio, può placcare a sua volta un Calciante in piedi.

Il KO pone fine al confronto "testa a testa".

Non è ammessa la mischia fra Calcianti. E' vietato tenere un comportamento scorretto ovvero contrario allo spirito delle regole del gioco.

I Calcianti di ogni squadra NON possono effettuare le seguenti azioni:

- fermare un avversario in corsa all'altezza del collo e della testa;
- placcare in corsa, da dietro, un avversario sprovvisto di palla;
- effettuare un'azione su un avversario già impegnato;
- prolungare l'azione sull'avversario dopo aver dato o ricevuto il segnale di resa o dopo averlo messo KO;
- colpire un avversario senza mettersi prima in "guardia alta";
- colpire un avversario che non sia in "guardia alta" o che sia in "guardia bassa";
- colpire un avversario nel momento in cui ci sia una presa ad un arto o al corpo;
- colpire un avversario con un calcio;
- colpire di pugno "saltato" o "girato" un avversario;
- colpire un avversario con i ginocchi, con i gomiti o con la testa;
- colpire un avversario alle spalle;
- colpire volontariamente un avversario al volto con la palla;
- pestare, calciare o saltare su un avversario a terra;
- pestare volontariamente e con violenza i piedi di un avversario;
- colpire di pugno un avversario sui ginocchi o sui piedi;
- afferrare un avversario per i capelli;
- gettare volontariamente sabbia negli occhi di un avversario;
- recare volontariamente un danno fisico grave ad un avversario;
- strangolare un avversario;
- non possono essere usati gli arti inferiori per colpire sia in fase statica (di lotta) che in fase dinamica (percuSSIONE);
- contestare le decisioni dei Giudici;
- offendere con parole o gesti ingiuriosi Giudici, Calcianti, Capitani, Alfieri o Allenatori;
- colpire in qualsiasi modo Giudici, Calcianti, Capitani, Alfieri o Allenatori;
- In caso di simulazione chiara, palese e/o ripetuta può essere comminata anche la sanzione di espulsione.

I Calcianti che si rendono colpevoli delle suddette azioni verranno sanzionati dal Maestro di Campo col provvedimento di espulsione e dovranno allontanarsi immediatamente dal terreno di

gioco o, qualora si rifiutassero, verranno allontanati dal proprio Capitano. Se il Calciante espulso, nell'uscire dal campo mentre il gioco è in svolgimento, dovesse interferire nell'azione o impedire il proseguimento della stessa, l'Arbitro, salva l'eventuale concessione del vantaggio, fermerà il gioco e lo farà riprendere con una rimessa laterale, nel punto più vicino all'interruzione, a favore della squadra in possesso del pallone al momento dell'interruzione stessa. Se il colpevole di suddette azioni è uno dei due Allenatori, questi sarà espulso e non potrà essere sostituito da un altro allenatore, vale la stessa cosa per Alfiere e Capitano.

L'Arbitro comunicherà a voce al Maestro di Campo i provvedimenti disciplinari da prendere nei confronti dei Calcianti colpevoli di condotta scorretta o violenta. Il Maestro di Campo a sua volta comunicherà al palco i provvedimenti da adottare. Tali provvedimenti verranno di seguito comunicati con altoparlante da uno SPEAKER e resi noti alle squadre e al pubblico. Al Calciante colpevole quindi verrà intimato di abbandonare il terreno di gioco tramite annuncio dello speaker, non direttamente dall'Arbitro. Subito dopo, un Giudice o il suo Capitano accompagneranno il Calciante espulso verso l'uscita.

Qualora un Calciante venisse espulso dall'Arbitro e si rifiutasse di uscire dal campo, la squadra cui appartiene verrà eliminata. Il Maestro di Campo comunicherà l'accaduto ai Capitani delle squadre in gioco e dichiarerà persa d'ufficio la contesa ai danni del quartiere del Calciante che si è reso colpevole.

Il Calciante, l'Allenatore, il Capitano o l'Alfiere che si ribelli alle decisioni arbitrali o che venga richiamato per la seconda volta a seguito di falli gravi verrà espulso ed allontanato dal terreno di gioco e, non potrà prendere parte alla disputa successiva per l'anno in corso, successivamente su eventuale decisione della Commissione Disciplinare il suddetto, potrà incorrere oltre che nelle sanzioni riportate nel Titolo I art. 7 del presente regolamento, qualora la Commissione Disciplinare lo ritenga necessario, potrà essere denunciato alle autorità competenti.

*E' inoltre vietato:*

- trattenere in maniera statica la palla sotto il proprio corpo impedendo ad altri di giocarla.

Qualora la palla sia trattenuta in una mischia di più Calcianti o sotto il corpo da parte di un Calciante a terra, impedendo così un fluido svolgimento del gioco, l'Arbitro interromperà la contesa con un fischio e il Pallaiolo si impossesserà della palla e le rimetterà subito in gioco con una propria rimessa nel punto stesso in cui è stata trattenuta. Se la medesima scorrettezza avviene sotto una posta, il Pallaiolo rimetterà in gioco la palla a 10 mt. dalla posta stessa. La palla deve essere sempre in movimento!

I calcianti dovranno uscire dal terreno di gioco in caso di vistose ferite o perdite di sangue per appropriate medicazioni.

Nell'interpretare ed applicare le regole qui scritte e in ciò che non è previsto in questo regolamento sia sovrana l'autorità dei Giudici e da loro si attenda sentenza inappellabile.

Spetta solo ai soggetti individuati all'interno del presente regolamento, per le rispettive competenze, mantenere l'ordine all'interno del terreno di gioco. Qualsiasi presenza estranea porterà alla sospensione della partita fino al ripristino delle condizioni di regolarità.

## **Articolo 16: SVOLGIMENTO DEL TORNEO, DETERMINAZIONE DEL QUARTIERE**

## **VINCENTE E PREMI IN PALIO**

Il torneo è disputato dai quattro quartieri storici di Prato, che si scontreranno al primo turno in due gare semifinali ad eliminazione diretta. Le squadre vincenti le due semifinali si scontreranno in finale per determinare il quartiere vincente del torneo. Per le squadre uscite sconfitte dalle semifinali può essere organizzata una finale per determinare il terzo e quarto posto. Il premio in palio per la vittoria finale è costituito dalla “Tela”, che verrà consegnata a mano dal Sindaco al Capitano della squadra vincitrice del Torneo. Al raggiungimento delle tre vittorie da parte di un quartiere, la “Tela” gli verrà consegnata definitivamente. Per il successivo torneo verrà posta in Palio una nuova “Tela” e ripartirà il conteggio delle tre vittorie.

Nel caso l'Amministrazione ritenga di variare la formulazione del torneo, il Sindaco con proprio atto indicherà le differenze organizzative per l'anno di riferimento.

## **Articolo 17: APPLICAZIONE DELLA NORMATIVA ANTIDOPING**

Le *Norme Sportive Antidoping*, adottate dal C.O.N.I. – N.A.D.O., sono le uniche regole antidoping nell'ambito dell'ordinamento sportivo italiano. Analogamente ai regolamenti di gara, sono norme che concorrono a disciplinare le situazioni in cui si svolge l'attività sportiva. Gli i tesserati, con la sottoscrizione del tesseramento e del consenso informato, accettano queste Norme per partecipare alla manifestazione della Palla Grossa.

Essendo la normativa troppo lunga per poter essere riportata e per i continui aggiornamenti annuali si rimanda all'applicazione della totalità della normativa visibile al seguente indirizzo web:

<http://www.coni.it/images/documenti/antidoping/normativa/1731NORMESPORTIVEANTIDOPING2013.pdf>

La Commissione per i Tesseramenti ha il compito di verificare la corretta applicazione della normativa antidoping da parte di ogni singolo quartiere, in relazione ai propri tesserati.