

REGOLAMENTO DI ORGANIZZAZIONE E DISCIPLINA DELLE FESTE E TRADIZIONI FIORENTINE E DELLA RIEVOCAZIONE STORICA DEL GIOCO DEL CALCIO FIORENTINO

(Delibera C.C. n.21 del 18.04.2011 modificata con Delibera C.C. n.23 del 14.05.2012, Delibera C.C. n.66 del 20.12.2012 e Delibera 18 del 23/03/2015)

ART. 1 Organizzazione e gestione del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina. Il Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine. Il Direttore del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina

1. Il Comune di Firenze tramite l'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine gestisce il complesso di beni, risorse, personale, impegnati per la realizzazione, promozione, disciplina storica e normativa delle Feste e Tradizioni Fiorentine, nel rispetto degli indirizzi e degli obiettivi di programma dell'Amministrazione comunale, come esplicitati nell'ambito della relazione previsionale programmatica.
2. L'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, programma ed organizza le manifestazioni cui partecipa il Corteo Storico della Repubblica Fiorentina con particolare attenzione alle Feste Tradizionali fiorentine e alla rievocazione storica del Gioco del Calcio Fiorentino.
3. L'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine nell'esercizio delle funzioni di cui ai commi 1 e 2, con lo scopo di migliorare l'organizzazione del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina e di programmare l'attività inerente alle Feste e Tradizioni Fiorentine, supporta l'attività del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine.
4. Il Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine è presieduto e convocato dal Sindaco o suo delegato ed è composto, di diritto, dal Presidente del Consiglio Comunale, dai Capigruppo delle forze politiche rappresentate in Consiglio comunale, dal Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, dal Direttore del Corteo della Repubblica Fiorentina, dai Presidenti delle quattro Associazioni di Colore. Per specifici argomenti, su invito del Sindaco, possono partecipare, senza diritto di voto, il Maestro dei Musicisti, il Capogruppo dei Bandierai, il Maggiore Generale Sergente delle Milizie, i singoli Capigruppo del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, il Maestro di Campo e il Giudice Commissario. Le funzioni di segreteria amministrativa e di verbalizzazione delle attività del Consiglio sono svolte dall'Ufficio delle Feste e delle tradizioni fiorentine.
5. Il Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine ha il compito di promuovere le iniziative istituzionali ed indirizzare l'attività inerente alle Feste e Tradizioni Fiorentine, di valutare tutte le attività del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina e di migliorare la sua organizzazione, di mantenerne le peculiarità e caratteristiche storiche.
- 5.bis Il Consiglio delle Feste e Tradizioni popolari da gli indirizzi al Comitato del Calcio Storico Fiorentino sulla organizzazione generale del Torneo di San Giovanni e delle attività ad esso correlate, può proporre modifiche al regolamento e rilascia pareri obbligatori non vincolanti su proposte di modifiche regolamentari;
6. Il Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine è convocato *dal Sindaco o dal suo delegato*. Esso delibera a maggioranza dei presenti. I Capigruppo delle forze politiche rappresentate nel Consiglio Comunale di Firenze esprimono complessivamente 12 voti, ripartiti in proporzione alla loro rappresentanza all'interno del Consiglio Comunale.
7. *Il Sindaco* designa d'intesa con il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, di volta in volta, il "Magnifico Messere", al quale sono dedicate le partite di Calcio Fiorentino.

ART. 2 Rievocazione del Calcio Fiorentino e Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino

1. Il Calcio Fiorentino è la principale rievocazione storica organizzata nel contesto delle Feste e Tradizioni Fiorentine. Il Calcio Fiorentino è presieduto da un Presidente nominato dal Sindaco con autonoma competenza per le decisioni inerenti al corretto svolgimento del Torneo di S. Giovanni, del Torneo di Carnevale per esordienti e di tutte le altre eventuali partite o manifestazioni di carattere sportivo, cui partecipano i Calcianti e/o le squadre, stabilite dalla Amministrazione Comunale, e coordinate dal Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine.

2. E' costituito un Comitato per il gioco del Calcio Fiorentino composto dal Presidente, *nominato dal Sindaco*, dai Presidenti e Capitani delle quattro Associazioni di Colore, dai Presidenti (o loro delegati) delle Circoscrizioni Comunali, dal Direttore del Corteo della repubblica Fiorentina, dal Maestro di Campo e da tre esperti nominati dal Presidente. E' sempre invitato alle riunioni il Sindaco o suo delegato.

3. Il Comitato delibera a maggioranza dei presenti aventi diritto previa convocazione scritta a cura della segreteria.

4. Il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino coordina, *sulla base degli indirizzi dati dal Consiglio delle Feste e delle Tradizioni*, il corretto svolgimento della rievocazione storica del Gioco del Calcio Fiorentino, verifica che ad ogni Associazione di Colore e ad ogni Squadra sia garantita, per quanto di competenza, la concessione, nei tempi e nei modi concordati, di tutte quelle risorse necessarie al compimento dei propri doveri istituzionali previsti. Con particolare riferimento alle sedi dei Quartieri Storici, ai campi di allenamento e con un'attenzione particolare per quanto concerne la tutela dell'immagine dei partecipanti al gioco del Calcio Fiorentino. Nomina, se necessario, gruppi di lavoro o commissioni per l'analisi di un particolare evento o manifestazione.

5. Il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino deve relazione al Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine entro e non oltre il 31 dicembre di ogni anno, sulle attività delle Associazioni di Colore ovvero delle Squadre, svolte nel medesimo anno.

ART. 2bis Direttore del Corteo della Repubblica Fiorentina

1. Il Sindaco, sentito il Presidente del Comitato per il gioco del Calcio Fiorentino, nomina il Direttore del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina che ha il compito di:

- selezionare e controllare tutte le attività del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, sia quelle ordinarie previste dalla programmazione annuale, che quelle straordinarie dove è richiesta la presenza del Corteo o parte di esso;
- cura l'organizzazione del corteo e della scelta dei figuranti che, per sfilare, o partecipare ad altre iniziative devono essere in regola con il tesseramento e il previsto limite di età di cui all'art. 12 del presente regolamento;
- definire per ogni manifestazione gli organici necessari alla partecipazione del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina;
- promuovere la partecipazione di tutti i Gruppi del Corteo garantendone in ogni caso il più equo e vasto coinvolgimento;
- coordinare il corretto svolgimento di ogni manifestazione o partecipazione del Corteo;
- coordinare, d'intesa con il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, tutte le attività ed iniziative volte alla valorizzazione del Calcio Storico Fiorentino;
- coordinare d'intesa con l'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, gruppi di lavoro per l'organizzazione di eventi o manifestazioni.

2. Il Direttore del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina e del Calcio Fiorentino relazione al Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine entro e non oltre il 31 dicembre di ogni anno, sulle attività svolte dal Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, nel medesimo anno.

ART. 3 Corteo Storico della Repubblica Fiorentina per il Torneo di San Giovanni

1. Il Corteo Storico della Repubblica Fiorentina in occasione del Torneo di San Giovanni è ordinato e sfila nel modo seguente:

- I. GONFALONE DI FIRENZE
- II. SERGENTI DEGLI OTTO DI GUARDIA E DI BALIA
- III. ARALDO DELLA SIGNORIA
- IV. BANDIERAIO DELL'ARALDO
- V. CAPITANO DI GUARDIA DEL CONTADO E DEL DISTRETTO
- VI. BANDIERAIO DI FIRENZE
- VII. PAGGETTO
- VIII. GRUPPO DI CINQUE BANDIERAI
- IX. GRUPPO DEI MUSICI
- X. UFFICIALI DELLE FANTERIE
- XI. COMANDANTE DELLA COMPAGNIA DEL VAIO
- XII. ARCHIBUSIERI
- XIII. BALESTRIERI
- XIV. ALABARDIERI
- XV. FANTI DI PALAZZO
- XVI. BANDIERAI DELLE MAGISTRATURE E DEGLI UFFIZZI
- XVII. MAESTRO DI CAMPO
- XVIII. SCORTA DEL MAESTRO DI CAMPO
- XIX. PALLAIO
- XX. GIUDICE COMMISSARIO
- XXI. TRE ARBITRI (UN GIUDICE ARBITRO E DUE AIUTANTI ARBITRI)
- XXII. OTTO GIUDICI DI CAMPO
- XXIII. BOVARI E CONTADINI
- XXIV. I QUATTRO QUARTIERI DI SANTO SPIRITO, SANTA CROCE, SANTA MARIA NOVELLA e SAN GIOVANNI, con le rispettive squadre dei - BIANCHI, AZZURRI, ROSSI E VERDI.
- XXV. MAGGIOR GENERAL SERGENTE DELLE MILIZIE
- XXVI. LANCE SPEZZATE
- XXVII. COLONNELLI E CAPITANI DELLE BANDE A CAVALLO
- XXVII bis. CAVALLERIA
- XXVIII. SEI STAFFIERI
- XXIX. CAPITANO GENERALE DELLE ARTIGLIERIE
- XXX. BOMBARDIERI
- XXXI. FANTI DELL'ORDINANZA
- XXXII. MUSICI PER LE ARTI
- XXXIII. PROCONSOLO DELLE ARTI
- XXXIV. TRIBUNALE DI MERCATANZIA
- XXXV. GRUPPO DELLE ARTI MAGGIORI
- XXXVI. GRUPPO DELLE ARTI MINORI
- XXXVII. FANTI DELLE CORPORAZIONI

2. Possono altresì fare parte del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, secondo la disponibilità e le occasioni: i Signori Otto di Guardia e di Balia, che sfilano dopo i Sergenti degli Otto; il Gonfaloniere di Giustizia (tale ruolo, in ordine di precedenza, può essere impersonato dal Sindaco, dall'Assessore da cui dipende per competenza il servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, dal Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, da un membro delle famiglie che dettero Gonfalonieri alla Repubblica Fiorentina dal 1527 al 1530) che sfila dopo i Signori Otto, i Priori (tale ruolo può essere impersonato, in ordine di precedenza, dai consiglieri comunali, da membri delle famiglie che dettero priori alla Repubblica Fiorentina dal 1527 al 1530) che sfilano dopo il Gonfaloniere; il Gruppo delle Madonne che stanno ai balconi e in tribuna d'onore durante le partite del Torneo del Calcio Fiorentino o che sfilano in particolari circostanze.

3. Nell'ordine di sfilata dei quattro Quartieri è data la precedenza al Quartiere la cui squadra ha riportato la vittoria nella precedente partita del Calcio Fiorentino; per ultimo sfilerà il Quartiere la cui squadra è risultata perdente nella partita medesima.
4. Il Corteo Storico della Repubblica Fiorentina partecipa obbligatoriamente alle manifestazioni programmate annualmente ed organizzate dall'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, in rappresentanza della città e nell'ordine che sarà predisposto di volta in volta, secondo le indicazioni del Direttore del Corteo Storico e sentito il parere del Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino.
5. Tutti i partecipanti al corteo devono indossare il costume proprio della figura rappresentata.
6. E' vietata la partecipazione al corteo da parte di estranei allo stesso. E' onere di ciascun capitano, curare che gli estranei al corteo siano allontanati, sia di propria iniziativa che su indicazione del Direttore del Corteo della Repubblica Fiorentina.

ART. 4 Titolarità dell'immagine storica (insegne, stemmi, emblemi, armi e armature, bandiere, gonfaloni, costumi, vestiario, colori, musiche e testi) della città di Firenze, rituale d'uso, comportamento dei rappresentanti in costume.

1. La titolarità dell'immagine storica della città di Firenze con tutti i suoi vessilli, insegne, stemmi, emblemi, armi e armature, bandiere, gonfaloni, costumi, vestiario, colori, musiche e testi appartiene al Comune di Firenze che la tutela e gestisce, tramite il Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, in tutte le forme e modi ritualmente deliberati, anche eventuale delega di attività dirette a vantaggio dei quartieri, gonfaloni e le altre aggregazioni storiche per scopi mutualistici. Potrà provvedere, ove sia necessario o richiesto, al deposito presso le sedi competenti, dei prototipi e di tutto quanto ritenuto meritevole di tutela e protezione, al fine di assicurarne una diffusione e riproduzione secondo quanto consentito dalla normativa in vigore.
2. E' delegata al Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine ogni decisione in merito alla partecipazione e allo scambio gratuito finalizzato a sostenere particolari iniziative pubbliche, nonché all'istruzione di figuranti a servizio di organizzazioni storiche dei comuni dell'ex Repubblica Fiorentina (sia contado che distretto), a condizione che sia preventivamente sottoscritto fra le parti un protocollo di intesa che disciplini il reciproco riconoscimento della titolarità dell'immagine storica con tutte le sue componenti.
3. Ogni gruppo, senza distinzione di ruolo, è tenuto obbligatoriamente a partecipare al Corteo Storico della Repubblica Fiorentina. In caso di assenze o partecipazioni parziali al Corteo Storico, è fatto obbligo del Capitano di Guardia del Distretto e del Contado, dei suoi Collaboratori o in alternativa una delle Figure d'Ordine inoltrare rapporto alla Commissione Disciplinare di 1° grado per i provvedimenti a carico dei responsabili di cui dall'art.16, ove ne ricorrano i presupposti. E' inoltre obbligatorio presenziare alle manifestazioni negli spazi e nei modi elaborati dal Direttore del Corteo Storico secondo quanto indicato dal Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine.
4. Ogni partecipante al Corteo Storico della Repubblica Fiorentina ed ogni Calciante iscritto alle quattro Associazioni di Colore riconosce la titolarità dell'immagine storica della Città al Comune di Firenze e non potrà partecipare a manifestazioni e quindi ad altri gruppi od organizzazioni storiche, senza l'autorizzazione dell'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, sentito il parere del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine. La violazione della presente norma prevede il deferimento alla Commissione Disciplinare, la quale, visto il verbale di segnalazione redatto dal Capitano di Guardia del Contado e del Distretto o in alternativa da una qualsiasi delle Figure d'Ordine, nella prima sessione utile, potrà emanare le sanzioni di cui all' Art. 16.
5. Tutti i componenti, nelle varie forme di partecipazione, del Corteo Storico della Repubblica, del Calcio Fiorentino e di tutte le altre iniziative a tali Istituzioni riconducibili, sono soggetti all'osservanza del presente regolamento di organizzazione e disciplina, e sono tenuti a mantenere durante le manifestazioni una condotta conforme ai principi della lealtà, cavalleria, rettitudine e decoro dovuto al costume che indossano e alla città che in quel momento rappresentano.
6. Chiunque indossa un costume è tenuto, durante le manifestazioni, a portarlo con ordine, dignità e completezza, e si costituisce custode nei confronti dell'Amministrazione Comunale per i danni e per i trafugamenti dello stesso, dei materiali, delle armi e degli oggetti. Le Figure Singole, i Capitani delle squadre e i Capi gruppo del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina sono comunque responsabili dei costumi in

uso a loro o ai propri gruppi, anche se non direttamente affidatigli, e dovranno denunciare alla Commissione Disciplinare i danni e gli ammanchi di cui sopra unitamente ai colpevoli, quando ne vengano a conoscenza; in caso di omissione ai doveri di vigilanza saranno chiamati a risponderne personalmente. Ogni anno, prima della predisposizione del bilancio preventivo del settore, i capogruppo del Corteo Storico sono tenuti a presentare al Presidente delle Feste e Tradizioni Fiorentine l'elenco dei costumi propri o del proprio gruppo che necessitano di restauro o rifacimento, unitamente all'elenco dei costumi che su concessione del Capitano di Guardia del Distretto e del Contado sono conservati a casa dei figuranti con i nomi di coloro presso cui sono conservati.

7. E' data licenza alle Associazioni di Colore, che sono in regola con i loro obblighi istituzionali e hanno assolto regolarmente tutte le procedure relative alla propria conduzione, di presentare domanda scritta al Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine per l'affidamento dei costumi loro competenti che dovranno inderogabilmente essere custoditi presso le proprie sedi. Nella richiesta dovranno essere chiaramente indicati il nominativo del Capitano, che ne sarà in ogni caso responsabile e il nominativo del magazziniere che effettuerà materialmente la custodia e la manutenzione. L'accoglimento di tale richiesta sarà esclusivamente di competenza del Consiglio delle feste e tradizioni Fiorentine, sentito il parere del Comitato del Calcio Fiorentino, che potrà effettuare dei controlli, anche senza preavviso, per valutare l'attendibilità degli affidatari. Le Associazioni di Colore potranno richiedere, al Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine, un contributo speciale per provvedere all'ordinaria manutenzione dei costumi. Ogni intervento straordinario, dovrà essere preceduto da una dettagliata relazione e presentato al Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine nei tempi e nei modi previsti dal regolamento comunale.

8. Le Associazioni di Colore potranno utilizzare i costumi solo per gli usi previsti dal protocollo predisposto dal Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine e secondo le indicazioni ricevute; diversamente ad istanza di ogni interessato potrà essere fatta comunicazione alla Commissione disciplinare per gli adempimenti e le sanzioni di cui all'art. 16 del presente Regolamento.

9. L'uso privato o improprio dei costumi, ovvero senza autorizzazione scritta da parte dell'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, implica l'immediata revoca della concessione in oggetto nonché per i responsabili la radiazione dal tesseramento.

ART. 5 Definizione dei ruoli dei componenti il Gruppo delle Figure d'Ordine. Definizione dei ruoli delle Figure Singole e dei Capigruppo del Corteo Storico

Capitano di Guardia del Distretto e del Contado

1. Il Direttore del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina assume contestualmente la carica di Capitano di Guardia del Distretto e del Contado ed è responsabile di fronte alla Città di Firenze, ordina e comanda il Corteo Storico per tutta la durata della manifestazione, dal momento della vestizione dei costumi di tutti i partecipanti, alla disciplina e all'ordine fino al termine della stessa.

2. Ha la responsabilità del corretto svolgimento delle Manifestazioni, nella forma e nella rispondenza storica, verifica il Corteo Storico sia dal punto di vista coreografico sia da quello comportamentale. Pertanto ha l'obbligo di segnalare alla competente Commissione Disciplinare ogni violazione al Regolamento per quanto concerne i partecipanti al Corteo Storico della Repubblica.

3. In occasione delle Partite, ha facoltà di redigere il referto di gara se evidenzia particolari episodi da segnalare al Maestro di Campo e che saranno da lui riportati nel verbale da inviare alla Commissione Disciplinare.

4. Il Capitano di Guardia del Distretto e del Contado è coadiuvato da quattro responsabili da lui delegati, scelti tra i componenti del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e il Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino, ha potere di controllo e facoltà di prendere immediate decisioni durante lo svolgimento delle manifestazioni, relaziona sull'andamento della manifestazione al Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine nella seduta successiva.

5. La mancata osservanza degli ordini del Capitano di Guardia del Distretto e del Contado comporta per i tesserati sanzioni disciplinari come previsto dall'Art. 16 del presente Regolamento.

Maestro di Campo

1. Il Presidente, con l'Ufficio di Presidenza, sentito il Capogruppo arbitri, nominerà quattro (4) giudici arbitro che dovranno ricoprire durante le partite del Calcio fiorentino il ruolo di Maestro di Campo
2. I quattro (4) giudici arbitro che ricopriranno il ruolo del Maestro di Campo dovranno avere i seguenti requisiti:
 - specifica competenza della manifestazione;
 - riconosciuta integrità morale;
 - aver partecipato ad almeno 3 (tre) tornei (anche non consecutivi) con il ruolo di arbitro. I suddetti giudici/arbitro che saranno di volta in volta sorteggiati, alla presenza dei rappresentanti delle Quattro Associazioni di Colore, per rivestire durante le partite del gioco del Calcio Fiorentino, il ruolo del Maestro di Campo, saranno la massima Autorità presente in campo durante le partite;
3. Il sorteggio del giudice/arbitro che dovrà ricoprire il ruolo del Maestro di Campo, avverrà presso l'ufficio del Presidente del Calcio Fiorentino ventiquattrore prima dello svolgimento di ogni partita di semifinale e di finale, alla presenza dei Presidenti dei Quattro colori o loro delegati;
4. Gli altri 3 giudici/arbitro, sorteggiati contestualmente e con le modalità di cui al precedente punto 1, dovranno ricoprire uno il ruolo di giudice/arbitro, gli altri due il ruolo di aiutanti/arbitro;
5. Il primo giudice arbitro con il ruolo di Maestro di Campo non potrà partecipare al sorteggio delle altre partite del torneo, il secondo giudice/arbitro con il ruolo di Maestro di Campo non potrà partecipare al sorteggio della partita di finale, di conseguenza il ruolo di giudice/arbitro dovrà seguire le stesse modalità di sorteggio del giudice/arbitro/maestro di campo.
6. Come massima autorità presente in Campo in occasione delle Partite del Calcio Fiorentino nonché in tutte le altre manifestazioni dove è prevista la partecipazione agonistica delle Squadre, sovrintende al corretto svolgimento della Partita e alla corretta applicazione di quanto previsto dal presente Regolamento, costituendosi garante nei confronti delle parti in gioco della corretta applicazione delle norme del Regolamento stesso;
7. ABROGATO
8. Verifica e autorizza le designazioni dei Giudici di Campo e di Linea;
9. Ha il compito e la responsabilità di verifica e convalida delle decisioni prese sul Campo, sia per l'aspetto disciplinare sia per l'aspetto tecnico (assegnazione e convalida delle Cacce). Dette convalide avverranno con le seguenti segnalazioni:
 - Comunicazione verbale all'interessato per l'ammonizione e comunicazione al suo Capitano
 - Fazzoletto rosso alzato davanti al Calciante per l'espulsione dal Campo e comunicazione al suo Capitano
 - Le due braccia alzate e tese, caccia valida.
 - Le due braccia alzate, con le punte delle dita di una mano che poggiano sul palmo dell'altra, mezza caccia valida.
10. Si avvarrà, se necessario, del contributo delle altre Figure d'Ordine presenti sul Campo, intervenendo in ogni caso per quanto da loro segnalato.
11. Redige il verbale delle partite, consegnandolo alla Commissione disciplinare di primo grado, nelle 24 ore successive alla disputa della partita.

Vice Maestro di Campo

1. Il Vice Maestro di Campo coadiuva il Maestro di Campo nel mantenere la disciplina sul terreno di gioco e svolge le funzioni di Maestro di Campo in tutti i casi di impedimento di quest'ultimo.
2. Il Vice Maestro di Campo è nominato dal Presidente, sentito il parere del Capogruppo arbitri.

3. Possono accedere a questo ruolo sia coloro che sono rispondenti a quanto previsto per il ruolo di Maestro di Campo, sia chi appartiene al gruppo degli Arbitri con esperienza specifica di almeno cinque tornei nel Calcio Fiorentino.

4. E' sottoposto all'obbligo di redigere il referto di Gara che consegnerà alla Commissione disciplinare di primo grado nelle 24 successive alla partita.

Giudice Commissario

1. Il Giudice Commissario, coadiuvato dal capogruppo degli arbitri, è responsabile presso il Calcio Fiorentino sia della copertura arbitrale delle partite, sia per quanto riguarda il Giudice Arbitro, i due Aiutanti Arbitro e i Giudici di Linea (Guardalinee). Il Giudice Commissario è nominato dal Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, la sua Carica ha validità annuale e può essere rinominato.

2. Il Giudice Commissario si avvarrà della collaborazione di quattro persone designate, per tutta la durata del Torneo di San Giovanni, dalle quattro squadre; detti collaboratori assisteranno alle partite dal podio riservato al Giudice Commissario.

3. Il Giudice Commissario omologa ufficialmente e convalida, dalla propria postazione, le cacce e le mezze cacce segnate su notifica del Maestro di Campo; assiste, insieme al Maestro di Campo, il Giudice Arbitro prima, durante e dopo la partita. In caso di sua assenza le funzioni di Giudice Commissario sono assunte dal Giudice Arbitro Anziano, cioè l'Arbitro che ha arbitrato il maggior numero di partite fra quelli a disposizione.

4. Ha l'obbligo di redigere il referto di gara che invierà alla Commissione disciplinare di primo grado nelle 24 ore successive alla disputa della partita.

Gruppo degli Arbitri

1. I partecipanti al Gruppo Arbitri devono essere iscritti nel proprio gruppo del Corteo Storico della Repubblica.

2. Per la nomina è necessario essere in possesso dei seguenti requisiti:

- Tesseramento secondo quanto previsto dal presente Regolamento.

- Abilitazione, in corso di validità, all'arbitraggio per una qualsiasi Federazione Sportiva o Ente di promozione, con particolare preferenza per il gioco del calcio, del rugby o di altri sport di contatto.

- L'assenza di significative sanzioni disciplinari.

- Profonda conoscenza ed esperienza del Gioco del Calcio Fiorentino, acquisita frequentando apposite sessioni d'istruzione organizzate dal Responsabile del Gruppo Arbitri con la collaborazione del Maestro di Campo e delle Associazioni di Colore.

3. Il Gruppo degli Arbitri partecipa a tutte le manifestazioni ove è prevista la presenza con impegno agonistico delle Squadre, ovvero dei Calcianti, nelle forme e nei modi stabiliti dal Comitato del Calcio Fiorentino.

4. Il Gruppo Arbitri nomina al proprio interno un Capogruppo che avrà il ruolo di designatore il quale, sentito il Maestro di Campo, provvede alle nomine per ogni incarico e partita.

5. Possono accedere al ruolo di Vice Maestro di Campo coloro che hanno maturato esperienza specifica in almeno cinque tornei di Calcio Fiorentino.

6. Il Capogruppo dovrà tener conto sia del valore dei singoli nonché delle loro peculiari caratteristiche, nonché di una necessaria rotazione negli affidamenti.

7. Le designazioni comprensive di due riserve devono essere comunicate al Presidente del Calcio Fiorentino 2 giorni, non oltre, prima della partita.

8. E' cura del loro Responsabile concordare col Direttore del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina le attrezzature più idonee per l'espletamento del loro ruolo.

Giudice Arbitro

1. Il Giudice Arbitro è designato dal suo Capogruppo, all'interno del Gruppo Arbitri, ed è il conduttore della partita.
2. Per poter accedere al ruolo di Giudice Arbitro deve essere iscritto nell'albo dei Giudici di Gara (Giudice Arbitro e suoi Aiutanti, Giudici di Linea).
3. È designato, per competenza e conoscenza dal Responsabile del Gruppo Arbitri, secondo i criteri previsti dal Regolamento Tecnico e di Disciplina.
4. È colui che s'incarica di verificare la corrispondenza dei dati anagrafici riportati nei cartellini con i Calcianti presenti in Campo in occasione della Partita, ne dà conferma al Maestro di Campo e a lui comunica eventuali difformità.
5. Verifica il rispetto di quanto previsto per i Calcianti in materia d'abbigliamento, controlla le protezioni personali, quelle relative all'allestimento del campo di gioco, e quant'altro possa non essere conforme a quanto previsto dal Regolamento Tecnico e di Disciplina in materia di sicurezza, informandone il Maestro di Campo per l'adozione dei necessari provvedimenti.
6. È suo compito specifico la gestione della partita, d'intesa col Maestro di Campo e le altre Figure d'Ordine preposte, la sua conduzione e interruzione secondo quanto previsto dal Regolamento, segue costantemente ogni azione di gioco al fine di intervenire nel più breve tempo possibile, rimette in gioco la palla dopo ogni interruzione da lui comandata, con tempestività e autorità evitando inutili temporeggiamenti e sottraendosi ad ogni discussione con i presenti in Campo.
7. Ha l'obbligo di redigere al termine della Partita il referto, consegnandolo alla Commissione disciplinare di primo grado nelle 24 ore successive alla disputa della partita, indicando dettagliatamente quanto da lui rilevato durante il suo svolgimento.

Aiutanti Arbitro

1. Gli Aiutanti Arbitro sono due, uno per ogni metà campo, e sono designati dal loro Responsabile per competenza e conoscenza, secondo quanto previsto dal Regolamento.
2. Per poter accedere al ruolo di Aiutanti Arbitro devono essere iscritti nell'albo dei Giudici di Gara (Giudice Arbitro e suoi Aiutanti, Giudici di Linea).
3. Si adopereranno a collaborare e vigilare con le altre Figure d'Ordine preposte alla disciplina sul campo comunicando al Giudice Arbitro e al Maestro di Campo quanto rilevato da loro e dai Giudici di Linea.
4. Intervengono dove necessario, con tempestività e decisione, onde assicurare il corretto svolgimento Gioco.
5. Hanno l'obbligo di redigere al termine della Partita ognuno il proprio referto, , indicando dettagliatamente quanto da loro rilevato durante il suo svolgimento consegnandolo alla Commissione disciplinare di primo grado nelle 24 ore successive alla disputa della partita.

Giudici di Linea

1. I Giudici di Linea appartengono al Gruppo Arbitri, e sono designati (in numero d'otto più due riserve) dal loro Responsabile per competenza e conoscenza, secondo quanto previsto dal Regolamento.
2. Per poter accedere al ruolo di Giudice di Linea devono essere iscritti nell'albo dei Giudici di Gara (Giudice Arbitro e suoi Aiutanti, Giudici di Linea).
3. Il loro ruolo consiste nel presidiare la linea che delimita l'area di gioco (lato lungo del campo), segnalando chiaramente e con decisione l'uscita del pallone dal terreno di gioco, indicando a chi spetta la sua rimessa in gioco.
4. Hanno la responsabilità di controllare ogni parte del campo per evidenziare episodi in contrasto con quanto previsto dal presente Regolamento per i Calcianti e le altre Figure (Capitani, Alfieri e Allenatori), segnalando quanto sopra al Maestro di Campo per l'adozione dei provvedimenti del caso. Coloro che operano nella parte più prossima alle cacce contribuiscono per la corretta interpretazione di quegli episodi d'importanza rilevante (assegnazione di cacce e mezze cacce).

5. Intervengono dove necessario, con tempestività e decisione, per evitare scontri e risse. Il loro tempestivo intervento, oltre che evidenziare la costante attenzione necessaria durante la partita, ha lo scopo di evitare il dilagare d'episodi violenti ed estranei al gioco.
6. In caso di comportamento scorretto dovranno, simbolicamente, frapporre tra i contendenti il proprio cappello (facilmente riconoscibile da chiunque) evitando così il degenerare della situazione oltre che il verificarsi di pericolosi equivoci.
7. Hanno l'obbligo di redigere al termine della Partita ognuno il proprio referto, indicando dettagliatamente quanto rilevato durante il suo svolgimento, consegnandolo alla Commissione disciplinare di primo grado nelle 24 ore successive alla disputa della partita.
- 8 Ogni rapporto tra le figure di ordine durante lo svolgimento della manifestazione potrà avvenire anche attraverso l'uso di strumenti tecnici di comunicazione a distanza.

Maggiore Generale Sergente delle Milizie

1. Il Maggiore Generale Sergente delle Milizie é il Nobile Comandante di tutte le Milizie Fiorentine sia a piedi che a cavallo; egli fa parte del Gruppo dei Nobili insieme all'Araldo della Signoria, ai quattro Commissari di Quartiere e a tutti i nobili cavalieri; è inoltre Capogruppo del Gruppo dei Nobili riguardo alla sua composizione, alla disciplina dello stesso e ad ogni altra questione connessa.
2. Coordina e sovrintende all'ordine della Piazza, e interviene, sentito il Maestro di Campo, con i mezzi a sua disposizione (Famigli di Quartiere) affinché siano rispettate le indicazioni disciplinari provenienti dal Campo.
3. E' autorizzato a redigere referto di gara se deve segnalare episodi degni di rilievo da Lui evidenziati consegnandolo al Maestro di campo nelle 24 ore successive alla disputa della partita.

Figure Singole, e Capigruppo del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina

1. Le Figure Singole rappresentano le categorie sociali più elevate del Popolo Fiorentino e sono quindi il simbolo della comunità.
2. Prendono parte al Corteo Storico secondo l'ordine sancito dall'art. 3 del regolamento e sono responsabili della cura e tenuta dei propri costumi se ed in quanto a loro affidati.
3. Ogni Gruppo del Corteo Storico della Repubblica è diretto dal Capogruppo che è responsabile riguardo alla composizione del Gruppo, alla disciplina dello stesso e ad ogni altra questione connessa.
4. All'inizio della partita liberano il campo e si dispongono ai bordi dello stesso e negli spazi a loro destinati, con i loro Gruppi, e quindi presenziando alla partita partecipano attivamente al corretto e regolare svolgimento della manifestazione.
5. E' affidato al Capitano di Guardia del distretto e del Contado, nonché Direttore del Corteo Storico, il compito di individuare e specificare nell'ambito della manifestazione i ruoli e le competenze di ogni Figura o Gruppo di figuranti.
6. I Capigruppo eletti dai figuranti del loro gruppo restano in carica 5 anni e sono rieleggibili senza eccezione alcuna.
7. La procedura per l'elezione dei Capigruppo è stabilita dal Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e possono parteciparvi tutti gli iscritti di ogni Gruppo in regola con il tesseramento.
8. La non ottemperanza a quanto previsto da ogni singolo ruolo prevede la segnalazione, da parte dei Presidenti Competenti alla Commissione Disciplinare per gli accertamenti necessari e le eventuali sanzioni.

ART. 6 Identificazione dei Quartieri Storici, dei Gruppi del Corteo Storico, definizione dei ruoli istituzionali per i dirigenti delle Associazioni di Colore e dei Capogruppo del Corteo Storico. I Calcianti. I Famigli di Quartiere.

1. I Colori sono identificati con i quattro Rioni dell'antico centro storico della città corrispondenti agli Azzurri per S. Croce, Bianchi per S. Spirito, Rossi per S.M. Novella e Verdi per S. Giovanni. I quartieri della città, che per progressivo consolidamento sociale sono identificati ai quattro Colori storici, sono in ordine: La Circoscrizione 2 con i Verdi, La Circoscrizione 3 con i Bianchi, La Circoscrizione 4 con i Rossi e La Circoscrizione 5 con gli Azzurri, territorialmente pertinenti al Quartiere.

2. La Circoscrizione 1 - centro storico – cui non è stata associato nessun Quartiere Storico, ha facoltà di nominare un consigliere per il Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino e partecipare quindi alle sessioni di lavoro, con diritto di voto.

3. L'attività delle Associazioni di Colore sarà svolta utilizzando le strutture ed i mezzi messi a disposizione dall'Amministrazione Comunale oltre ad altri eventuali mezzi propri, con autonomia amministrativa e finanziaria e quindi senza responsabilità alcuna, per tali aspetti, per il Comitato del Calcio Fiorentino e quindi per l'Amministrazione Comunale.

4. Le Associazioni di Colore devono essere costituite con atto pubblico e secondo le norme previste dagli artt. 14 e seguenti del Cod. Civ. e lo statuto dovrà essere conforme alle norme del presente regolamento previste per le Associazioni di Colore e per la rappresentatività dei propri organi deliberanti. I Consigli delle Associazioni di Colore garantiranno, comunque, che tutti i cittadini interessati alle Associazioni stesse, partecipino all'elezione delle cariche dirigenziali prevedendo che le cariche sociali debbano essere sempre espressioni dell'assemblea dei soci che procedono con metodo democratico allo sviluppo dei lavori.

5. Le Assemblee elettive delle Associazioni di Colore provvederanno alla nomina delle seguenti figure istituzionali:

Presidente

Vice Presidente

Capitano

Alfiere

Consiglieri

Allenatore

(che ne compongono il Consiglio Direttivo)

Gli iscritti ai Gruppi del Corteo Storico nominano la seguente figura:

Capogruppo (Per ogni Gruppo di Figuranti, di cui ne è responsabile)

6. Obiettivo comune è il corretto svolgimento delle attività previste dal Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine e del Comitato del gioco del Calcio Fiorentino al fine della diffusione dell'immagine di Firenze in Italia e nel mondo. A tale scopo:

- gli Statuti delle Associazioni di Colore prevedono la programmazione e la realizzazione delle proprie attività d'intesa con il Comune;

- il contributo comunale è corrisposto soltanto alle Associazioni di Colore i cui componenti del Consiglio Direttivo abbiano ricevuto il gradimento da parte del Comune;

- i componenti del Consiglio direttivo e il Capogruppo di cui al precedente comma 5 garantiscono come proprio dovere il perseguimento delle finalità proprie del Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine e del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino;

- il Comune può revocare tutto o parte del Contributo per l'anno in corso e/o per l'anno successivo, qualora ravvisi una o più violazioni del presente articolo da parte dell'Associazione o di una delle figure istituzionali.

7. Legittimati a ricoprire le cariche sociali relative ai ruoli sopra descritti sono tutti coloro che, in regola con quanto contemplato dal presente Regolamento in materia di tesseramenti, saranno eletti dai propri Gruppi e

Associazioni in apposita assemblea quinquennale nella quale siano presenti, di persona, non meno di 1/3 (un terzo) degli iscritti, in regola con gli obblighi associativi, ed aventi diritto al voto. Le Associazioni ed i Gruppi dovranno, nel termine di giorni venti dall'effettuazione dell'Assemblea, depositare presso la Segreteria del Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine copia integrale del verbale della stessa, con indicati i nomi dei Soci, ovvero gli iscritti ad ogni Gruppo, partecipanti e firmata dal Presidente o Capogruppo uscente, dal nuovo Consiglio e dal Presidente o Capigruppo eletti. Entro quindici giorni dal deposito il Comune comunica l'eventuale mancato gradimento di uno o più membri del Consiglio direttivo. In caso di silenzio il gradimento si considera espresso

8. Le cariche hanno la durata di 5 (cinque) anni, di norma non sono ammesse scadenze diverse per procedere al rinnovo delle cariche, eventuali deroghe saranno autorizzate dal Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine o dal Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino secondo la specifica competenza a seguito di motivata richiesta da parte degli interessati.

9. Sono consentite sostituzioni in caso di motivate rinunce, squalifiche o radiazioni dai ruoli del Calcio Fiorentino, nonché in caso di mancato gradimento da parte del Comune, attingendo dalla lista dei non eletti per ciascun' Assemblea elettiva, risultanti dai verbali presentati nei termini di cui al precedente comma 6.

10. In deroga a quanto sopra il ruolo di Presidente d'Associazione di Colore del Quartiere Storico è sostituibile esclusivamente dal Vice Presidente fino alla fine del mandato. Nel caso di un residuo di mandato superiore ad un anno sarà possibile procedere alla nomina di un nuovo Presidente e del relativo Consiglio. I ruoli di Capitano e d'Alfiere possono essere sostituiti solo ed esclusivamente da coloro che, nei verbali presentati all'Amministrazione Comunale, sono eletti come Consiglieri del proprio Colore.

11. Le persone nominate nelle cariche, una volta elette, dovranno presenziare alla Cerimonia d'Investitura che si svolgerà alla presenza del Sindaco di Firenze, nella quale dovranno prestare promessa d'osservanza di fronte alla Città del presente Regolamento d'Organizzazione e di Disciplina. Della cerimonia sarà redatto verbale con la sottoscrizione di tutte le parti. La Cerimonia d'Investitura si terrà di norma in occasione del Capodanno Fiorentino, che cade il 25 di Marzo, ed avrà cadenza quinquennale ugualmente alla legislatura Comunale.

12. Alla scadenza quinquennale delle cariche le Associazioni dovranno procedere nei 60 (sessanta) giorni antecedenti la fine del mandato, alla convocazione delle nuove assemblee elettive.

ART. 7 Specifica dei ruoli istituzionali

Presidente dell'Associazione di Colore

1. Può essere eletto Presidente qualsiasi Socio dell'Associazione di Colore che sia in regola con quanto previsto dal presente Regolamento in materia di tesseramenti, e che abbia dimostrato specchiata rettitudine morale e garanzie d'affidabilità economica. E' considerato motivo d'ineleggibilità l'esistenza di contenziosi e/o procedimenti, anche di carattere amministrativo, pendenti nei confronti dell'Amministrazione Comunale di Firenze, oltre che di quanto già previsto dal presente regolamento in materia di tesseramento (art.12).

2. Il Presidente eletto di un Associazione di Colore del Quartiere Storico è il responsabile legale della stessa, quindi ne esprime la maggiore rappresentatività, la sua nomina è il momento più alto nella costruzione dell'identità dell'Associazione; è compito principale del Presidente attivare tutte le risorse e potenzialità dell'Associazione al fine di garantire l'adempimento dei propri doveri costitutivi, con particolare riferimento alla disputa dei Tornei di Calcio Fiorentino e la partecipazione a tutte le manifestazioni e attività che fanno parte del programma redatto dall'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine. Il suo operato è sottoposto alla verifica congiunta del Sindaco o suo delegato e del Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino.

3. Il Presidente è personalmente responsabile nei confronti dell'Amministrazione Comunale della conduzione dell'Associazione di Colore del Quartiere Storico, è il custode delle tradizioni, dell'integrità, della moralità dell'Associazione. Il Presidente dell'Associazione di Colore del Quartiere Storico, è colui che rappresenta la stessa e i propri iscritti di fronte alla Presidenza del Calcio Fiorentino, al Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e all'Amministrazione Comunale.

4. Salvo quanto disposto a proposito del ruolo di Capitano, in nessun caso è consentito l'intervento d'altri Consiglieri o di altri iscritti nei rapporti con le Istituzioni sopra citate.
5. È il custode e responsabile del Libro dei Soci, che ha l'obbligo di aggiornare e di fornirne annualmente copia al Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino.
6. Il Presidente dell'Associazione di Colore dovrà relazionare periodicamente al Presidente del Consiglio Circoscrizionale dell'Amministrazione Comunale (Circoscrizioni 2-3-4-5) d'appartenenza, sulle attività e le iniziative promosse dall'Associazione, il quale avrà il compito di verificarne la fattibilità, oltre all'operato degli iscritti nell'ambito del programma delle iniziative congiuntamente concordate per l'inserimento dell'Associazione nella vita e nelle attività del Quartiere.
7. Il programma di tali attività è elaborato congiuntamente dal Consiglio dell'Associazione di Colore e dal Consiglio Circoscrizionale, esso è presentato all'Amministrazione Comunale entro il 31 Dicembre d'ogni anno.
8. La presentazione, la conseguente attuazione del programma e la successiva rendicontazione entro il 30 aprile dell'anno successivo è presupposto vincolante per la concessione dei contributi Comunali annuali per le attività dell'Associazione.
9. Il Presidente dell'Associazione di Colore del Quartiere Storico ha l'obbligo di informare il Presidente del Consiglio Circoscrizionale di tutti quei problemi, oltre a quelli di carattere logistico, che possono condizionare, rallentare o addirittura impedire l'esercizio della propria attività istituzionale. Il Presidente del Consiglio Circoscrizionale, nell'ambito delle proprie competenze istituzionali, provvederà ad attivare le risorse di cui dispone per la risoluzione dei problemi a lui segnalati.
10. ABROGATO

Vice Presidente

1. Sostituisce e rappresenta, in caso di giustificata assenza, il Presidente dell'Associazione di colore del Quartiere Storico in tutte le attività, compiti, mansioni, con pieno potere decisionale a tutti i livelli, condividendo col Presidente le conseguenti responsabilità di fronte all'Amministrazione Comunale.
2. ABROGATO

Capitano

1. Il Capitano dell'Associazione di Colore del Quartiere Storico ha la delega del suo Presidente, a rappresentare il proprio Colore di fronte al Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine, al Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino e all'Amministrazione Comunale ad ogni manifestazione cui partecipa la propria Associazione.
2. Può essere eletto esclusivamente dai Soci della propria Associazione ed è membro di diritto tra i Consiglieri eletti dall'Assemblea dei Soci.
3. Per la nomina a Capitano del proprio Colore occorre essere in possesso dei requisiti previsti per i calcianti all'art.12 del presente Regolamento e di aver disputato con il proprio Colore almeno 5 (cinque) Tornei di Calcio Fiorentino. È possibile accedere alla carica di Capitano, anche in assenza del suddetto requisito, a condizione che il candidato abbia già rivestito precedentemente questa carica per il proprio colore e l'abbia mantenuta per un periodo non inferiore a due anni.
4. Per il proprio Colore, è la massima autorità di parte presente in campo, durante gli incontri dei Tornei, in occasione delle uscite del proprio Colore, anche per partecipazioni solamente rappresentative.
5. Ha la responsabilità e il compito di sovrintendere a tutte le procedure che disciplinano le attività della propria squadra, è il tutore morale e materiale, per la propria Associazione, del gioco del Calcio Fiorentino nella sua completezza e tradizione, è il garante del rispetto delle regole del gioco, di cui è perfetto conoscitore e interprete; è colui che, attraverso l'esercizio della sua mansione, favorisce e tutela il rispetto dei regolamenti da parte dei Calcianti, trasmette a loro ogni indicazione, interpretazione o adeguamento del regolamento che il Consiglio Comunale, attraverso il Sindaco il Presidente del Comitato del Calcio

Fiorentino, ritiene necessario far giungere alle Squadre per un corretto svolgimento delle Partite e di tutte le altre Manifestazioni.

6. Ha il dovere di collaborare con il Maestro di Campo per l'organizzazione delle Partite dei Tornei, di suggerire allo stesso eventuali interventi per rendere più fluidi i rapporti tra le Squadre.

7. Rispetta il regolamento e con il suo irreprensibile atteggiamento contribuisce al corretto svolgimento delle Partite, dimostra in ogni caso la massima collaborazione con il Maestro di Campo, con il Giudice Arbitro e i Giudici di Linea rimandando, nei tempi e nelle sedi opportune, ogni controversia e discussione.

8. In occasione delle partite di Calcio Fiorentino, se presente in Campo nella sola veste di Capitano, dopo aver prestato giuramento sulla Spada del Maestro di Campo, nei modi previsti dal presente Regolamento, si posiziona entro la linea che delimita l'area di Caccia (dieci metri dalla Garitta) e da questa si sposta solo per gravi motivi e non prima di aver chiesto l'autorizzazione alle Figure d'Ordine.

9. Dirime eventuali attriti con i Calcianti avversari, delegando al Maestro di Campo e al Gruppo dei Giudici in Campo ogni intervento atto a ristabilire l'ordine e la disciplina durante la Partita.

10. Garantisce, per conto della sua Associazione, l'esecuzione in campo di quanto previsto dal presente Regolamento e di quanto deliberato in campo dagli organi arbitrali, è responsabile dell'applicazione delle norme, con particolare riferimento a quanto previsto in materia d'espulsioni dal Regolamento Tecnico e di Disciplina.

11. Provvede a far eseguire le eventuali espulsioni e pertanto, in caso di mancato rispetto della normativa o dei provvedimenti disposti, è sottoposto alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento. Nel caso che le sue inadempienze a tale riguardo possano compromettere il regolare svolgimento della Partita, nei suoi confronti possono essere presi provvedimenti eccezionali sia, immediati, come l'espulsione, sia, in sede di Commissione Disciplinare, la radiazione dai ruoli del Calcio Fiorentino. Partecipa a tutti gli incontri, anche informali, su richiesta della Presidenza del Calcio Fiorentino o del Maestro di Campo nonché in ogni altra occasione dove è richiesto il suo contributo; garantisce in ogni caso la propria disponibilità per ogni iniziativa che coinvolge il suo ruolo sia dal punto di vista tecnico sia da quello rappresentativo.

12. È il Rappresentante del proprio Colore autorizzato ad intervenire, in occasione delle riunioni delle Commissioni Disciplinari di Primo e Secondo grado.

13. Il suo mandato dura per 5 (cinque) anni e non è permessa la sua sostituzione, a meno di motivata giustificazione. In caso di sua impossibilità a proseguire il suo mandato, dovrà essere presentata una relazione scritta al Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino con la richiesta di sostituzione, con indicato, il nominativo del Candidato (indicato tra i membri del proprio consiglio), la cui nomina è subordinata, oltre ai requisiti sopra indicati, all'accettazione del Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino.

14. La carica di capitano non è compatibile con il ruolo di calciante.

Alfiere

1. È colui che custodisce la Bandiera dell'Associazione, ne rappresenta le insegne in occasione delle cerimonie o manifestazioni ufficiali cui partecipa il proprio Quartiere Storico, è eletto dall'assemblea dei Soci della propria Associazione e quindi è membro di diritto del proprio consiglio direttivo.

2. Nel corso della partita si schiera all'interno della Garitta sostenendo sempre la bandiera del Colore. In nessun caso potrà allontanarsi nel corso delle fasi di gioco dalla Garitta e si sottrae a discussioni con i Calcianti avversari.

3. Ad ogni "Caccia" provvederà a cambiare campo nel più breve tempo possibile, esortando i propri Calcianti a fare lo stesso. In caso di "Caccia" a favore sventolerà la propria Bandiera fino alla Garitta opposta, altrimenti la Bandiera sarà sempre alta ma avvolta.

4. La carica di Alfiere non è compatibile con il ruolo di Calciante.

5. Collabora con il capitano nello svolgimento delle funzioni di cui al punto 11 della sezione riguardante il capitano a pena di responsabilità e sanzione disciplinare qualora partecipi attivamente al gioco.

Consiglieri delle Associazioni di Colore

1. Rappresentano i Soci dell'Associazione di Colore, sostengono le attività della stessa e contribuiscono all'attuazione di quanto previsto dai programmi concordati con il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, con il Presidente del Quartiere d'appartenenza e quant'altro da attuare per la promozione e lo sviluppo dell'Associazione e dei propri iscritti, con particolare attenzione alla tutela dell'aspetto morale e sociale.
2. Partecipano con assiduità alle riunioni di Consiglio concordate dal proprio Presidente, a lui trasmettono ogni indicazione o suggerimento proveniente dai Soci dell'Associazione di Colore.
3. Possono essere eletti nel Consiglio tutti coloro che vogliono partecipare alle attività dello stesso, a condizione che siano iscritti come Soci nella propria Associazione di Colore.
4. ABROGATO
5. ABROGATO
6. La loro nomina è valida per 5 (cinque) anni ed è ammessa la loro sostituzione solo ed esclusivamente con nominativi compresi tra quelli non eletti, in ordine crescente come indicato dal Verbale dell'Assemblea Elettiva dei Soci. In ogni caso, per la composizione del Consiglio dell'Associazione si deve assolutamente rispettare quanto previsto dal presente Regolamento.
7. Non intervengono in nessun caso nei rapporti della propria associazione con gli organi del Calcio Fiorentino né durante lo svolgimento delle manifestazioni sportive o rappresentative.
8. La carica di Consigliere è compatibile con il ruolo di Calciante.

Allenatore

1. È il responsabile tecnico della preparazione della Squadra che disputa i Tornei, ne cura la preparazione atletica, la disciplina tecnica e trasmette ai Calcianti le sue conoscenze relative al gioco del Calcio Fiorentino.
2. Insegna, ai Calcianti, le regole del gioco e le applica secondo le proprie strategie, rimanendo in ogni caso vincolato da quanto previsto dal presente Regolamento.
3. Per accedere alla qualifica di Allenatore di Calcio Fiorentino occorre essere in possesso dei seguenti requisiti:
 - Essere abilitato all'insegnamento di una disciplina sportiva, di qualsiasi ordine e grado;
 - Aver disputato, anche con altre Associazioni di Colore, almeno 5 (cinque) Tornei di Calcio Fiorentino. È possibile accedere alla qualifica di Allenatore, anche in assenza del suddetto requisito, a condizione che, il Candidato, abbia già rivestito precedentemente questa carica e l'abbia mantenuta per un periodo non inferiore a 3 (tre) anni.
4. ABROGATO
5. ABROGATO
6. ABROGATO
7. ABROGATO
8. Coloro che sono in regola con i requisiti necessari per svolgere l'attività di Allenatore, saranno iscritti in un registro tenuto a cura della Segreteria del Calcio Fiorentino, dal quale le Associazioni di Colore dovranno attingere per la scelta del loro Tecnico da presentare all'assemblea dei Soci e successivamente al Consiglio per la nomina.
9. La carica d'Allenatore è incompatibile con ogni altra carica fatta eccezione per quella di Consigliere.
10. L'Allenatore è nominato dal Consiglio di Parte, e può anche essere esterno al Consiglio stesso.

11. Il suo compito istituzionale consiste nel preparare i Calcianti per le Partite dei Tornei, stimolarne la passione agonistica nonché l'osservanza alle norme del Calcio Fiorentino ed a quelle generali di lealtà sportiva.

12. E' garante nei confronti degli organi del Calcio Fiorentino della presenza in campo della propria squadra durante tutto il periodo di effettuazione delle competizioni. Risponde direttamente anche sotto il profilo disciplinare, per le decisioni dallo stesso assunte in ordine alla presenza ed alla condotta di gara.

13. La sua presenza in campo, se nella sola veste di Allenatore, è finalizzata esclusivamente alla conduzione tecnica della squadra, pertanto non sono tollerate da parte sua ingerenze nel rapporto tra Calcianti, Capitano e Maestro di Campo, inoltre è escluso da qualsiasi intervento nei confronti dell'operato dei Giudici di Gara e dei Giudici di Linea. Durante le partite del Calcio Fiorentino si posiziona lungo la linea laterale del campo di gioco (lato lungo) e da questa non gli è consentito spostarsi, né transitare o sostare in aree diverse del Campo. I due Allenatori delle Squadre in campo si dispongono frontalmente e mai dallo stesso lato di campo.

I Calcianti

1. I Calcianti sono coloro che, con la loro prestazione sportiva, permettono materialmente la rievocazione storica, e il perpetuarsi della tradizione del Gioco del Calcio Fiorentino.

2. Possono accedere a tale ruolo tutti coloro che, in osservanza al presente Regolamento, soddisfano tutti i requisiti richiesti in materia di tesseramento specificati nell'art.12 del presente regolamento.

3. Questo ruolo, oltre alle necessarie doti atletiche, richiede anche una precisa conoscenza delle regole di gioco, dei ruoli 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.

4. E' responsabilità diretta di ogni Calciante, la tutela dell'immagine della propria Associazione, che con il proprio comportamento contribuirà a mantenere integra e affidabile.

5. Il comportamento dei calcianti sia nel Corteo Storico della Repubblica sia durante lo svolgimento della Partita, deve rispecchiare i comandi e le indicazioni previste dai Codici del 1688, e che sono improntate al rispetto dei valori della fiorentinità, della nobiltà e della cavalleria.

6. A loro è richiesto il massimo impegno nei confronti della Manifestazione, considerando un non comune privilegio vestire i Colori dell'Associazione di appartenenza, dovranno trasmettere un'immagine di fermezza, di orgoglio e di fierezza, affinché si comprenda lo spirito esatto che anima le loro gesta.

7. Il comportamento con gli avversari dovrà sempre e comunque essere rispettoso e mai antisportivo, ed ogni condotta di gioco, per quanto sportivamente e apparentemente violenta, dovrà sempre rispecchiare tale codice d'onore. Ogni comportamento difforme sarà segnalato dagli organi competenti e giudicato dalla Commissione Disciplinare per i provvedimenti previsti dall'Art. 16.

Gruppo dei Famigli di Quartiere

1. Sono costituiti da ex Calcianti o Dirigenti ed ex Dirigenti delle Associazioni di Colore e devono appartenere al Gruppo dei Veterani del Calcio Fiorentino.

2. Partecipano attivamente alle Partite e alle Manifestazioni dove è prevista la presenza della loro Squadra, accompagnando i Calcianti durante il Corteo, presidiando gli spazi occupati dalle proprie tifoserie, esercitando la tutela e il controllo dei propri Calcianti quando si allontanano dal Campo a seguito di provvedimento d'espulsione o intervento medico o di altro motivo assimilabile.

3. Nominano un Capogruppo, secondo le modalità previste dal presente Regolamento, che li coordina e seleziona, il quale sarà individuato tra coloro che danno maggiori garanzie di serietà, competenza e personalità.

4. Rispondono ai comandi del Maggiore Generale Sergente delle Milizie Fiorentine, collaborando comunque con tutte le Figure d'Ordine allo scopo di garantire un corretto svolgimento della Manifestazione.

5. Dovranno essere dotati di adeguato costume, o solo temporaneamente, di adeguato mezzo di identificazione secondo quanto indicato dal Direttore del Corteo che ne curerà l'esatta rispondenza storica e l'allocazione nelle file del Corteo.

ART. 8 Calendario delle Partite e sorteggi

1. La rievocazione storica del gioco del Calcio Fiorentino si terrà in due diverse sessioni nei tornei di San Giovanni e di Carnevale, quest'ultimo riservato ai calcianti esordienti e comunque che abbiano partecipato a non più di una partita nel Torneo di San Giovanni. In via eccezionale si potranno anche organizzare altre partite o altri tornei.

2. Le partite del Calcio Fiorentino si svolgono a Firenze nel luogo che l'Amministrazione comunale determinerà anno per anno e che per il Torneo di San Giovanni è piazza Santa Croce quale sede della rievocazione storica della partita dell'assedio del 17 febbraio 1530. Il Torneo di Carnevale si svolge generalmente nel mese di febbraio, comunque secondo quanto deliberato dal Comitato per il Gioco del Calcio, sia per quello che riguarda i tempi di esecuzione sia per le modalità di partecipazione.

3. L'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine, sentiti i pareri del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino, decide in merito alla partecipazione a tornei, partite, manifestazioni dimostrative che si svolgono fuori Firenze.

4. Per ogni torneo ogni anno saranno effettuate almeno tre partite: due eliminatorie e una finale per l'aggiudicazione della vittoria.

5. Le partite si svolgeranno secondo il seguente calendario: le eliminatorie possibilmente a non meno di una settimana l'una dall'altra, la finale, di norma, ad almeno sette giorni di distanza dall'ultima eliminataria e nella giornata del 24 Giugno, festività di San Giovanni, Patrono di Firenze.

6. Gli accoppiamenti delle partite eliminatorie saranno effettuati normalmente per sorteggio la mattina del giorno di Pasqua in occasione della cerimonia dello Scoppio del Carro, alla presenza del Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino o suo delegato, del Maestro di Campo, del Capitano di Guardia del Distretto e del Contado e dei Capitani delle squadre accompagnati dai rispettivi Alfieri.

7. Gli accoppiamenti relativi alle eliminatorie del Torneo di Carnevale si effettueranno in occasione della Festa degli Omaggi presso la sede del Comune e presenziati dalle stesse figure.

8. Alla squadra vincitrice del torneo verrà assegnato il Palio e la vitella. Il Palio resterà di proprietà del colore vincente il torneo

9. Al termine della gara di finale, il Magnifico Messere consegnerà il Palio al Nobile Commissario del quartiere vincente il quale, a sua volta, lo consegnerà al capitano della squadra vincente unitamente alla vitella condotta dai bovani

ART. 9 Svolgimento del Gioco del Calcio Fiorentino

1. Dal momento dello schieramento in campo dei giocatori e durante la partita, il comando e la responsabilità della piazza sono assunti dal Maestro di Campo che sarà coadiuvato dalle altre Figure d'Ordine (Vice Maestro di Campo, Giudice Commissario, Giudici di Gara, Maggiore Generale Sergente delle Milizie) e dai Capitani delle Squadre.

2. La partita è diretta dal Giudice Arbitro coadiuvato da due Aiutanti Arbitro e da otto Giudici di Linea.

3. Ai bordi del Campo, il Pallaio provvederà al recupero della palla.

4. Il Giudice Commissario segue la partita dall'alto dell'apposita tribuna coadiuvato da un rappresentante per ogni squadra in campo e da un rappresentante del gruppo dei Bombardieri.

5. Il Maestro di Campo controlla il regolare svolgimento della partita. Prima dell'inizio della partita, al centro del campo, i due Capitani delle squadre, scortati dai rispettivi Alfieri, si assumono con atto solenne, secondo la formula prevista dai Codici Fiorentini per il Gioco del Calcio Fiorentino del 1688, ponendo la mano destra sulla spada del Maestro di Campo, l'impegno d'onore, di lealtà e cavalleria durante il gioco.

6. Gli Alfieri seguono la partita sulla porta della propria garitta e possono muoversi da questa solo con la bandiera della propria parte nei casi previsti dal gioco per il cambio di campo. I Capitani delle squadre in campo seguono la partita accanto alla garitta posta a metà della linea di caccia e di norma non devono superare la linea dei 10 metri, sono vincolati a far mantenere il corretto svolgimento del gioco da parte dei giocatori e tecnici della propria squadra. Solo se si verificano violenze non sedate dagli altri giocatori e solo su richiesta del Maestro di Campo o da una delle Figure d'Ordine, sono autorizzati ad intervenire nei punti del campo ove è richiesta la loro presenza. Le sanzioni disciplinari relative alle infrazioni dei Capitani e degli Alfieri sono previste all'art.16 del presente regolamento.

7. Comportamenti violenti ed offensivi nel campo di gioco o fuori da parte di qualsiasi componente del Calcio Fiorentino verso chiunque saranno puniti dalla Commissione Disciplinare con le sanzioni previste all'art. 16 del presente Regolamento. Massime sanzioni saranno previste per tali comportamenti nei confronti del: Maestro di Campo, Vice Maestro di Campo, Giudice Arbitro, Giudici di Linea, Capitano di Guardia del Distretto e del Contado, Giudice Commissario, Maggiore General Sergente delle Milizie, Capitani *e alfieri* delle Squadre .

8. Chiunque colpirà una delle Figure d'Ordine oltre che i due Capitani *e alfieri*, dovrà essere immediatamente espulso dalla piazza da parte del Maestro di Campo, notificando il fatto al Capitano responsabile, per assicurarne l'espulsione.

9. Ogni espulsione, per qualsiasi causa e diffida, oltre che segnalata dal Maestro di Campo sarà annunciata dallo speaker ai soli fini di pubblicità e non di efficacia del provvedimento, impersonato da un Giudice di Gara non operativo, il quale si limiterà a pronunciare il nome, cognome e il simbolo corrispondente del Calciante espulso. I Capitani dovranno collaborare a rendere effettiva l'espulsione facendo in modo da sospendere immediatamente la partecipazione al gioco del componente della propria squadra che si sia reso colpevole e allontanarlo. Se il giocatore espulso, nell'uscire dal campo mentre il gioco è in svolgimento, dovesse interferire nell'azione o impedire il proseguimento della stessa, il giudice Arbitro, salvo l'eventuale concessione del vantaggio, fermerà il giuoco e lo farà riprendere, con una rimessa laterale nel punto più vicino all'interruzione, alla squadra in possesso del pallone. Il giocatore che si sia reso colpevole della infrazione di cui al comma 8 sarà deferito alla Commissione Disciplinare per il provvedimento di radiazione. L'allenatore che fosse espulso per qualsiasi motivo non potrà essere sostituito in campo dall'altro allenatore. Gli espulsi, a seconda della decisione del Maestro di Campo saranno allontanati dalla Piazza e seguiranno la partita da un apposito spazio fuori dal campo, sotto la tutela del Maggiore Generale Sergente delle Milizie coadiuvato dai Famigli di Quartiere.

10. Qualora il giocatore o allenatore o altro membro di squadra espulso, per qualunque motivo, si rifiuti di lasciare il terreno di gioco, nonostante il comando del Maestro di Campo, verrà decretata irrevocabilmente la interruzione della partita con sconfitta a tavolino del colore il cui giocatore, allenatore o altro membro della squadra espulso non abbia lasciato il terreno di gioco. Sarà inoltre comminata una sanzione economica euro 5.000 per ogni giocatore non uscito dal campo e la revoca del contributo annuale. Nel caso di recidiva nel biennio, la sanzione amministrativa sarà raddoppiata ferma rimanendo l'ulteriore revoca del contributo annuale. Nei casi più gravi sarà, altresì, disposta la revoca dell'assegnazione della sede. Il calciante non ottemperante sarà responsabile in solido con il colore fino alla concorrenza del 50% della sanzione pecuniaria

11. Sarà inoltre valutato l'atteggiamento dei Capitani ed ogni altra figura di cui all'art. 7 al fine di sanzionare atteggiamenti di scarsa incisività nel far rispettare il provvedimento d'espulsione.

12. Qualsiasi tesserato che con il suo atteggiamento, invece di far rispettare lo stile della manifestazione, favorirà situazioni di particolare gravità in campo o sugli spalti, sarà proposto alla Commissione Disciplinare la quale potrà decidere le sanzioni del caso fino alla radiazione.

13. I Calcianti, per essere ammessi in campo, dovranno avere le mani completamente libere da bende, fasciature, accorgimenti che uniscano due o più dita della mano, nonché anelli, bracciali, catene ed altri oggetti costituenti pericolo per i Calcianti avversari. Il controllo è affidato, prima e durante la partita, al Maestro di Campo, all'Arbitro, ai Giudici di Campo e ai Capitani delle squadre. Se il Calciante sarà trovato in difetto prima della partita sarà obbligato a porsi in regola e comunque deferito alla Commissione Disciplinare, se sarà trovato in difetto durante la partita sarà espulso immediatamente dal Maestro di Campo,

previa notifica ai Capitani delle squadre e sarà punito dalla Commissione Disciplinare con le sanzioni previste all'Art.16 del presente Regolamento.

14. I Calcianti non sono ammessi né al Corteo Storico, né in campo con scarpe o altri indumenti dal marchio di fabbrica riconoscibile o comunque non approvati dal Presidente delle Feste e Tradizioni Fiorentine sulla base dei criteri concordati dal Consiglio competente.

ART. 10 Disposizioni Tecniche

1. Il terreno di gioco è definito secondo misure funzionali alle caratteristiche della Piazza, alle misure di sicurezza necessarie, alla corretta disposizione delle tribune e dei mezzi necessari ad assicurare la piena visibilità della manifestazione. La delibera della giunta, annualmente predisposta per il montaggio e lo smontaggio delle tribune, deve indicare chiaramente le misure del campo.

2. Dalla linea di caccia, lungo il lato lungo, ad una distanza di metri 10, sarà evidenziato un punto che, con una linea immaginaria perpendicolarmente all'altra balastra, identificherà l'area di caccia.

3. Le partite del torneo di S. Giovanni si svolgono in tempo unico della durata di 50 minuti; per il Torneo di Carnevale o per partite straordinarie, il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino può prevedere tempi diversi.

4. In caso di parità al termine dei regolamentari 50 minuti, dopo breve intervallo di 5 (cinque) minuti, il gioco riprenderà "ad oltranza" fino a quando il risultato di parità non sarà modificato anche di sola mezza caccia.

5. La partita si svolge secondo le regole tecniche tradizionali del gioco, come risultano dai documenti storici, rivisitate per tener conto del mutamento dei costumi.

6. I Capitani delle squadre sono responsabili del mancato schieramento delle stesse nei modi e nei tempi sopra specificati, fino dalla partenza del Corteo Storico della Repubblica: l'inosservanza costituirà per la squadra inadempiente "comportamento sleale" con segnalazione alla Commissione Disciplinare con l'erogazione di eventuali sanzioni.

7. L'equipaggiamento obbligatorio di ogni giocatore comprende: maglia con simbolo di riconoscimento, calzoni con in evidenza lo stesso simbolo, calzettoni e calzature, questi indumenti devono restare integri fino al compimento del Saluto alla Voce, diversamente sarà riferito alla Commissione Disciplinare per i provvedimenti del caso. Il giocatore rimasto privo di maglia durante il gioco deve, nel più breve tempo possibile, farsi dare la maglia di riserva dagli addetti ai bordi del campo.

8. Dopo l'impegno di lealtà prestato dai capitani sulla spada del maestro di campo, le due squadre si schiereranno nelle rispettive metà campo su quattro righe come in antico. Accertata la regolarità dello schieramento, il maestro di campo ordinerà uno sparo della colubrina ed il pallaio lancerà la palla alla battuta. Ad ogni cambio di campo la palla sarà rimessa in gioco dall'arbitro dopo che le squadre avranno ripreso lo schieramento nella rispettiva metà campo. Ad ogni nuova rimessa in gioco della palla da parte dell'arbitro i giocatori delle due squadre dovranno essere liberi da placcaggi.

9. In caso di trattenuta statica della palla da parte dei giocatori nell'area di caccia, la battuta avverrà da parte del Giudice Arbitro all'altezza della linea dei 10 metri; se la trattenuta statica della palla si verifica nella parte centrale del campo, fra le due linee dell'area di caccia (area neutra), la ripresa avverrà dalla balastra laterale più vicina al punto dove si trova la palla.

9.bis Il maestro di campo, a propria discrezione, ordinerà il lancio della palla alla battuta dal centro del campo quando questa rimanga inattiva in possesso della stessa squadra

10. Quando il pallone, in aria, tocca od oltrepassa la linea laterale, ovvero quando il calciante in possesso della palla con uno o entrambi i piedi tocca o oltrepassa detta linea, lo stesso sarà considerato uscito dai perimetri del campo e la rimessa in gioco spetterà alla squadra avversaria. La rimessa in gioco sarà valida anche calciando il pallone direttamente da terra. Qualora il pallone esca nello spazio delle aree di caccia, la ripresa sarà effettuata dal punto dei 10 metri. Da una rimessa laterale si può segnare direttamente una caccia.

Se il pallone uscirà dalla linea di caccia al di sopra della rete, sarà valida la normativa per l'assegnazione della mezza caccia, cioè a sfavore della squadra cui appartiene il giocatore che l'ha toccata per ultimo.

11. I giocatori che, singoli o in gruppo, si rendano colpevoli di atti volontari diretti a procurare un danno fisico all'avversario saranno espulsi dal campo e, secondo la gravità, sottoposti ai provvedimenti del caso da parte della Commissione Disciplinare, secondo le sanzioni di cui all'Art.16. Non è concesso, a nessun titolo, la possibilità di perdurare in simili atteggiamenti dopo l'intervento di una delle Figure d'Ordine, in tal caso si procederà immediatamente al provvedimento d'espulsione. Nel caso che il giocatore si rifiuti di uscire valgono comunque nei suoi confronti le norme di cui ai commi 9 e 10 dell'Art. 9. Si considera atto sanzionabile anche lo scontro a pugni chiusi o a mano aperta fra più di due giocatori. Come tattica di gioco non è sanzionato dalle vigenti disposizioni tecniche il cosiddetto "testa a testa uno contro uno" fra due giocatori in piedi e di fronte uno all'altro, anche con l'uso delle mani a pugno purchè questo avvenga per un periodo di tempo limitato e l'avversario abbia accettato l'ingaggio.

12. Ogni giocatore può placcare, tenere o spingere un avversario.

12 bis. E' vietato il placcaggio da dietro di un avversario impegnato nel "testa a testa uno contro uno" con altro giocatore.

13. Si verifica un placcaggio quando il giocatore è messo a terra da un avversario. L'uomo a terra, deve passare o lasciare o spingere sul terreno il pallone, al fine di renderlo disponibile per far continuare il gioco. Il giocatore che è a terra dopo un placcaggio può comunque placcare un giocatore in piedi anche con la gamba (sgambetto) o con le mani. Un giocatore, non partecipante al placcaggio, può recuperare il pallone che ancora si trova nell'area del placcaggio (cioè lo spazio che è all'interno di un perimetro che si sviluppa tutto attorno ai giocatori partecipanti al placcaggio, ad un metro di distanza da loro). In un placcaggio, se il pallone diventa ingiocabile senza che l'arbitro rilevi alcun tipo di infrazione, il gioco dovrà essere fermato e l'arbitro dovrà rimettere la palla al vento.

13 bis. Si considera "uomo a terra" quando il giocatore placcato si trovi fisicamente a terra oppure appoggi al suolo almeno 3 parti del corpo. L'uomo a terra può essere tenuto fermo da un avversario, ma non può essere colpito, neanche se cerca di sottrarsi dalla posizione di immobilizzazione; parimenti, per sottrarsi da tale posizione, lo stesso non può colpire l'avversario che cerca di immobilizzarlo.

14. Comportamento scorretto: è considerato comportamento scorretto qualsiasi azione commessa da una persona all'interno del recinto di gioco che è contraria alla lettera e allo spirito delle regole di gioco. Il comportamento scorretto comprende il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso e le scorrettezze.

15. Gioco sleale: nessun giocatore deve infrangere volontariamente una regola. Nessun giocatore deve perdere tempo volontariamente.

16. Gioco pericoloso e scorrettezze: nessun giocatore può colpire alle spalle l'avversario con pugni, testate o gomitate; pestare o calciare un avversario; saltare su un avversario a terra, fermare un avversario per consentire ad un altro giocatore di colpirlo; placcare a braccio rigido, entrare su un avversario a gamba tesa.

ART. 11 Composizione delle squadre e modalità della partecipazione al gioco

1. Le Squadre per le partite normali e per il Torneo di San Giovanni, sono composte di 27 giocatori per parte, suddivisi in 3 "datori indietro" (portieri), 4 "datori innanzi" (terzini), 5 "sconciatori" (mediani), 15 "corridori" o innanzi (attaccanti), più il Capitano, l'Alfiere che deve restare sulla porta della propria garitta e un allenatore che deve restare lungo la balaustra sul confine del terreno di gioco, fuori campo è ammesso un altro allenatore. Non sono ammesse riserve. Al momento dell'ingresso del Corteo Storico non potranno entrare in campo per ogni squadra più di 30 persone, di cui 27 giocatori, il Capitano, l'Alfiere e l'Allenatore. Sarà cura dell'organizzazione del Calcio e sottratta alla competenza delle Squadre la predisposizione di spugnaio ai lati del campo. Chiunque subisce abrasioni o ferite con fuoriuscita di sangue è escluso dal gioco e potrà riprenderlo solo quando la fuoriuscita di sangue sarà interrotta su conferma del capo dei medici di servizio al campo.

1 bis. Nel rispetto delle caratteristiche del calcio fiorentino e per salvaguardare la fiorentinità tipica del gioco tutti i calcianti dovranno essere nati a Firenze ovvero residenti nel Comune di Firenze o altro Comune della Città Metropolitana Fiorentina da almeno 10 anni ininterrottamente.

2. Le squadre sono ammesse al campo e i giocatori alla partita dopo che il Giudice Arbitro, coadiuvato dai due Aiutanti Arbitro e dai Giudici di Linea, avrà provveduto all'identificazione degli stessi tramite appello nominativo e controllo dei cartellini e della corrispondenza dei simboli sul costume, da effettuarsi sul terreno di gioco prima dell'inizio della partita. Le foto sui cartellini devono essere fedeli all'aspetto del giocatore al momento del suo ingresso sul terreno di gioco.
3. Il giorno di Pasqua, al momento del sorteggio, sarà presentato da ogni Associazione di Colore il riepilogo delle persone che sono legittimate a seguire e rappresentare la Squadra; oltre ai nomi del Presidente, del Capitano, dell'Alfiere, dell'Allenatore, saranno indicati il Rappresentante della Squadra in merito alla normativa anti-doping, il nome del secondo Allenatore, il rappresentante collaboratore del Giudice Commissario e il fisioterapista dei Calcianti. La figura del fisioterapista è autorizzata a recarsi nello spazio riservato alle Squadre prima della Partita per svolgere i propri compiti, e mai all'interno del Campo. Tali nominativi sono definitivi e non potranno essere modificati fino alla fine del torneo, a meno di infortunio o altro grave motivo assimilabile. Ogni squadra dovrà presentare 30 giorni prima della prima partita del Torneo di San Giovanni, all'ufficio di segreteria del Calcio Fiorentino, che provvederà a sottoporlo all'apposita Commissione per i tesseramenti, un elenco con al massimo 60 nominativi di giocatori tesserati, fra i quali dovranno essere scelti i 27 che parteciperanno alle partite del torneo. La squadra che non presenterà l'elenco entro le ore 12 del 30° giorno precedente alla prima partita del torneo, sarà sottoposta a una penale minima di Euro 300 (trecento) al giorno e potrà eventualmente essere esclusa dal torneo da parte della Commissione Disciplinare. In caso di documenti mancanti o incompleti vale quanto espresso nell'Art. 12 comma 7, ma in nessun caso potranno essere cambiati i nominativi consegnati nella lista dei 60. Il giorno precedente la partita sarà consegnato al Giudice Arbitro, un elenco in triplice copia con i nomi dei due allenatori presenti, tenendo conto che solamente colui che è in possesso della qualifica di Allenatore è quello autorizzato a scendere in campo, dei 27 giocatori coi relativi simboli. L'elenco dovrà comprendere i dati anagrafici delle persone elencate e dovrà essere firmato dal Presidente e dal Capitano della squadra.
4. Il Giudice Arbitro esamina gli elenchi, riceve dal segretario della Commissione Disciplinare i cartellini dei membri delle Squadre, restituisce prima dell'inizio della Partita ai Capitani delle squadre che devono scendere in campo, una copia dell'elenco della Squadra avversaria e, al termine dei controlli, consegna alla segreteria della Commissione Disciplinare i documenti in suo possesso. Due copie di ogni elenco delle Squadre che disputano la partita devono essere consegnate al Giudice Commissario il quale provvederà a fornirne una copia all'annunciatore della manifestazione.
5. Tutti i giocatori che partecipano agli allenamenti, al torneo di S. Giovanni o a qualunque altra partita o torneo del gioco del Calcio Fiorentino devono aver sottoscritto l'accettazione del regolamento antidoping allegato che fa parte integrante del presente regolamento.
6. I Capitani delle Squadre sono responsabili della veridicità degli elenchi compilati, della presenza sul terreno di gioco dei componenti le squadre e della loro identità unitamente a coloro la cui identità fosse stata falsificata.
7. E' presente sul campo il servizio medico-sanitario con tutte le sue occorrenze, assicurato dall'Organizzazione della manifestazione. Il Responsabile del servizio medico, alla fine della partita, è tenuto a presentare un rapporto scritto al Responsabile dei Medici in carichi dei prelievi Antidoping che lo trasmetterà al Presidente, dove saranno precisati i nomi dei giocatori espulsi per ferite nonché quelli autorizzati al ricovero in ospedale di cui all'Art. 4 comma 2 del Regolamento Antidoping e dovrà accompagnare all'esame i giocatori estratti per l'esame antidoping.
8. Eventuali violazioni alle disposizioni di cui sopra saranno punite dalla Commissione Disciplinare con le sanzioni previste all'Art.14 del presente Regolamento.
9. Entro le 24 ore del giorno successivo alla partita, le figure d'ordine di cui al precedente articolo 5 redigono ognuno un rapporto della partita e lo trasmettono alla Commissione disciplinare di primo grado.
10. Il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino istituisce un servizio di videoripresa delle fasi di gioco da utilizzarsi con valore di prova a servizio delle Commissioni Disciplinari.

11. ABROGATO

ART.12 Tesseramento dei partecipanti al Corteo Storico della Repubblica, dei giocatori del Calcio Fiorentino e dei Dirigenti delle Associazioni di Colore

1. La partecipazione a tutte le manifestazioni è subordinata, per uomini e donne, ai limiti di età dei 18 e 70 anni, in possesso di idonea certificazione medica. Per il corteo e previo assenso scritto del Presidente del Calcio Storico e del Direttore del Corteo, è ammessa la partecipazione di ragazzi di età non inferiore ai 10 anni, acquisendo formalmente l'assenso di chi esercita la potestà genitoriale.

1 bis. La partecipazione dei figuranti al Corteo Storico e alle manifestazioni programmate dall'Ufficio Tradizioni Popolari Fiorentine è effettuato a titolo volontario e gratuito. Nessun compenso è dovuto loro per le prestazioni effettuate, salvo quanto diversamente disposto da apposito provvedimento dell'Amministrazione comunale.

1 ter. La certificazione di cui al comma precedente è acquisita da ogni capogruppo e conservata presso la sede di ogni gruppo, nel rispetto della normativa sulla privacy.

1 quater. I calcianti alla data della domanda e per tutto il periodo del tesseramento devono essere iscritti all'associazione di colore da almeno un anno; alla stessa data, inoltre, non devono avere riportato condanna penale definitiva a pena superiore a mesi 6 di reclusione o di arresto per delitti non colposi o contravvenzioni nonché qualsiasi pena sia detentiva che pecuniaria per reati in materia di armi e quelli non colposi di cui a libro secondo, titolo 12, capo I codice penale per fatti commessi entro 10 anni dalla data di presentazione della domanda di tesseramento. Il conseguimento della riabilitazione di cui all'art. 178 c.p. fa venire meno gli effetti preclusivi derivanti dalla sentenza di condanna

2. Tutti i partecipanti alle Manifestazioni devono essere tesserati in osservanza alle disposizioni del presente Regolamento.

3. Il tesseramento è autorizzato senza discriminazioni di carattere religioso, politico, territoriale e quant'altro sia in contrasto con la legislatura vigente salvo quanto previsto dall'art. 11 comma 1 bis a tutela della manifestazione storica della manifestazione. Ogni tesseramento ha la validità ed è vincolante per l'interessato per dieci anni, senza necessità di aggiornamento della documentazione, per gli appartenenti al Corteo Storico della Repubblica e per gli iscritti alla Associazioni di Colore, mentre ha validità ed è vincolante per cinque anni per i Calcianti e per i Dirigenti, con espressa necessità di aggiornamento annuale della documentazione di cui al successivo punto 14 del presente articolo. Qualora un calciante perda uno dei requisiti indicati al comma 1 dovrà comunicarlo immediatamente alla propria Associazione di Colore che dovrà riferire senza ritardo alla Commissione Tesseramenti.

4. Il trasferimento da un Gruppo del Corteo Storico della Repubblica all'altro, o da un'Associazione di Colore all'altra è consentito solamente dopo che sono scaduti i termini del vincolo di cui al punto precedente, dietro presentazione, alla Commissione Tesseramenti, della richiesta scritta del Gruppo o Associazione richiedente e il nulla osta del Capogruppo o Presidente d'origine.

5. Sono considerati tesserati di diritto tutte le figure indicate negli Artt. 1, 2, 14 e 15 del presente Regolamento.

6. Dovranno essere obbligatoriamente iscritti, con cartellino diversificato per ogni categoria di appartenenza, i 27 Calcianti partecipanti ad ogni partita, il Presidente della squadra, il Capitano, l'Alfiere e gli allenatori. Possono essere iscritti anche i simpatizzanti e coloro che intendono collaborare alle attività e manifestazioni in varie forme.

7. Coloro che non saranno in regola con il tesseramento non possono assumere alcun ruolo elettivo o istituzionale collegato in alcun modo alle manifestazioni organizzate dal servizio stesso. La tessera di iscrizione predisposta dall'Ufficio per la valorizzazione delle Tradizioni Popolari Fiorentine dovrà indicare puntualmente la dizione: "Calcio Fiorentino" ovvero "Corteo Storico della Repubblica Fiorentina" secondo l'attività propria degli iscritti.

8. La verifica dei termini e dei presupposti obbligatori per il tesseramento è devoluto alla competenza della Commissione per i Tesseramenti che, nominata annualmente dal Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino, sarà composta da:

- il Presidente del Comitato che la presiede

- un esperto della materia, proveniente da una Federazione Sportiva o Ente Promozionale
- un rappresentante del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e ad esso appartenente
- un Rappresentante del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino e ad esso appartenente.

9. La Commissione per i Tesseramenti delibera sulle questioni, a lei affidate secondo il presente regolamento a maggioranza, ed in caso di parità sarà decisivo il voto del Presidente. Avverso le decisioni rese dalla Commissione Tesseramenti è ammesso ricorso alla Commissione d'Appello secondo quanto disposto dal successivo art. 15.

10. I Presidenti delle Feste e Tradizioni Fiorentine e del Gioco del Calcio Fiorentino autorizzano il tesseramento dei partecipanti del Corteo Storico della Repubblica e del Gioco del Calcio Fiorentino, ognuno per la propria competenza, previa presentazione della domanda redatta su apposito modulo, e corredata dalla documentazione di cui al successivo punto 15.

11. Per partecipare al Torneo e agli allenamenti è obbligatoria per i calcianti la certificazione medico sportiva d'idoneità alla pratica agonistica. In nessun caso possono essere accettate domande incomplete dei documenti richiesti.

12. Le domande di tesseramento per i calcianti, a pena di nullità, dovranno essere obbligatoriamente presentate entro 30 (trenta giorni) dallo svolgimento della prima partita del Torneo. Le domande presentate tardivamente non potranno essere prese in considerazione.

13. ABROGATO

14. Sarà cura della Commissione per i Tesseramenti, provvedere all'istruttoria per l'accettazione delle domande e alla compilazione del relativo schedario. La Commissione per i Tesseramenti attesta formalmente la presenza di tutti i documenti richiesti, segnalando alla Commissione Disciplinare i casi di documentazione irregolare per le relative decisioni. Il tesseramento dei giocatori, che conferma l'idoneità al gioco, di validità annuale, sarà completato dalla Commissione per i Tesseramenti in tempo utile per l'inizio dei Tornei.

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

- a) Domanda di tesseramento su apposito modulo.
- b) Autocertificazione relativa al possesso del requisito morale di cui al comma 1 del presente articolo.
- c) Certificato medico sportivo attestante l'idoneità fisica, in corso di validità.
- d) Tre fotografie formato tessera.
- e) Dichiarazione di consenso per l'effettuazione dell'esame anti-doping.

16. La redazione infedele dell'autocertificazione comporterà, su segnalazione di chi ne abbia interesse, la radiazione, fatte salve le altre responsabilità penali.

17. Sono comunque soggetti alla osservanza del presente regolamento, ancorché non iscritti od in regola con il tesseramento, tutti i Calcianti contenuti negli elenchi presentati dai Colori per la copertura assicurativa.

18. Sia le tessere che i cartellini saranno di colore: bianco per gli appartenenti al Quartiere Storico di Santo Spirito, patrocinato dalla Circoscrizione 3 (Gavinana-Galluzzo); azzurro per gli appartenenti al Quartiere Storico di Santa Croce, patrocinato dalla Circoscrizione 5 (Novoli-Rifredi); rosso per gli appartenenti al Quartiere Storico di Santa Maria Novella, patrocinato dalla Circoscrizione 4 (Isolotto-Legnaia); verde per gli appartenenti al Quartiere Storico di San Giovanni, patrocinato dalla Circoscrizione 2 (Campo di Marte).

19. Potranno essere rilasciate fino a 90 tessere per squadra, ma non più cartellini dei calcianti che entrano effettivamente in campo.

20. Per il rilascio dei cartellini a Capitani, Alfieri, Allenatori e Presidenti non è necessaria la documentazione di cui al comma 15 punto e) del presente articolo. E' prevista inoltre una diversificazione per i cartellini di dette Figure, la cui presentazione grafica sarà curata dalla Commissione per i Tesseramenti.

21. Il rilascio del cartellino prima dell'entrata in campo comporta per il giocatore il dovere di presentarsi in campo per lo svolgimento della partita, salvo giustificato motivo da documentare per iscritto. L'eventuale inadempienza comporterà sanzioni da parte della Commissione Disciplinare.

ART. 13 Giurisdizione

1. Organi di disciplina sono: la Commissione Disciplinare, e la Commissione d'Appello, che nel Corteo Storico è impersonificata dai signori Otto di Guardia e di Balìa, di cui agli Artt. 14 e 15. Tutti i membri degli organi di disciplina sono muniti di apposita iscrizione.
2. La Commissione Disciplinare è organo collegiale di prima istanza per tutti i partecipanti al Corteo Storico, gli iscritti ai Quartieri, alle squadre del Calcio e alle altre iniziative dell'Ufficio delle Feste e Tradizioni Fiorentine.
3. La Commissione d'Appello è Organo collegiale di seconda istanza.
4. Le Commissioni operano in piena autonomia ed è affidato al Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino il compito di garantirne l'operatività e la funzionalità. I componenti delle Commissioni presenziano alle partite del torneo dalla tribuna d'onore.
5. L'appartenenza alle Commissioni di primo e secondo grado è incompatibile con ogni altro incarico nell'ambito del Calcio Fiorentino e del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina.

ART. 14 Commissione Disciplinare

1. La Commissione Disciplinare è composta da tre membri scelti fra esperti di diritto, giustizia penale, giustizia sportiva, ordine pubblico, da un segretario senza diritto di voto, nominati ogni anno dal Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino in piena autonomia. I membri della Commissione sono rieleggibili. Presiede la seduta il Presidente della Commissione nominato a maggioranza dai componenti all'atto della formale costituzione del Collegio.
2. La Commissione Disciplinare si riunisce, su convocazione del Presidente, nei cinque giorni successivi allo svolgimento di ogni partita quando una delle due squadre debba giocare un'altra partita dello stesso Torneo. La Commissione può chiedere agli arbitri integrazioni o precisazioni dei loro rapporti ovvero, al Maestro di Campo, integrazione o precisazione del verbale prima dell'apertura del procedimento disciplinare.
3. Quando lo ritenga opportuno, la Commissione può esperire il libero interrogatorio a chiarimento del Maestro di Campo, del Giudice Commissario, del Giudice Arbitro, e dei due Capitani delle squadre che hanno giocato, nonché dei giocatori oggetto di deferimento. Il Presidente dell'Associazione eventualmente oggetto di deferimento alla Commissione potrà intervenire in giudizio e dovrà essere obbligatoriamente ascoltato.
4. La Commissione Disciplinare ai fini della decisione potrà inoltre avvalersi di qualsiasi mezzo di prova ritenuto idoneo ed attendibile, compresi i rapporti delle Figure d'Ordine. In caso di mancata presentazione dei rapporti o di loro insufficienza o a fronte di gravi violazioni del regolamento notoriamente avvenute prima, durante o dopo la partita e non presenti nei rapporti arbitrali, la Commissione potrà avvalersi dei filmati della partita (forniti nei modi e termini stabiliti dalla Commissione), testimonianze, referti medici, e quant'altro sia necessario per l'accertamento delle responsabilità. Testimonianze e filmati possono essere utilizzati come prova anche nei casi in cui agli Arbitri non sia stato possibile riconoscere un giocatore passibile di sanzioni disciplinari. E' facoltà della Commissione, in caso di mancanza o insufficienza manifesta dei rapporti arbitrali a fronte di fatti gravi evidenti avvenuti in campo ed emersi nel corso dell'istruttoria, aprire d'ufficio un procedimento disciplinare nei confronti delle Figure d'Ordine rimaste inadempienti.
5. Per le violazioni al Regolamento presente, a carico dei componenti il Corteo Storico, giocatori compresi, maturate nella fase della sfilata, la Commissione Disciplinare sentirà il Capitano di Guardia del Distretto e del Contado (Direttore del Corteo Storico) e gli aiutanti da lui designati che dovranno stendere uno specifico rapporto scritto, oltre al Maestro di Campo, per la parte loro competente. Gli eventuali provvedimenti in merito saranno presi dalla Commissione Disciplinare soltanto dopo la fine del Torneo di San Giovanni.
6. La Commissione Disciplinare delibera a maggioranza; in caso di parità per tre votazioni successive varrà doppio il voto del Presidente.

7. Il Sindaco, il Presidente delle Feste e Tradizioni Fiorentine e il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino possono investire la Commissione degli argomenti di ordine disciplinare che ritengono opportuni nell'ambito dei fini della Manifestazione.

8. La Commissione Disciplinare dovrà emettere il Comunicato Ufficiale con i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti di un giocatore o di una squadra, entro cinque giorni dalla apertura del procedimento e comunque in tempo utile da consentire l'esperimento dell'appello. I provvedimenti nei confronti di altri iscritti dovranno essere emessi con gli stessi criteri.

9. Copia del Comunicato Ufficiale sarà affissa nel Palagio di Parte Guelfa subito dopo la sua pubblicazione e dovrà essere notificata a mezzo Raccomandata A.R., telefax o mezzo elettronico presso le sedi delle squadre interessate ove tutti i tesserati si intendono domiciliati. Ai fini della notificazione degli atti del procedimento disciplinare, ogni Associazione di Colore, entro il trentesimo giorno precedente l'inizio della manifestazione, dovrà comunicare alla segreteria della Commissione disciplinare con raccomandata A.R. il luogo di ubicazione della sede con tutte le indicazioni utili alla effettuazione delle notifiche previste dal presente regolamento. In mancanza o insufficienza della comunicazione, le notifiche saranno eseguite presso gli indirizzi delle sedi precedentemente comunicati.

ART. 15 Commissione d'Appello

1. La Commissione d'Appello, organo collegiale, è nominata dal Presidente del Comitato del Calcio, rimane in carica cinque anni ed è riconfermabile. La stessa è composta da un Avvocato esperto di giustizia sportiva che la presiede, da altri quattro esperti di diritto, nonché da un segretario senza diritto di voto.

2. La Commissione d'Appello decide collegialmente e funge da organo di Seconda Istanza avverso alle decisioni della Commissione Disciplinare; nel giudizio di 2° grado i ricorrenti hanno diritto di essere sentiti e prendere visione degli atti e documenti ufficiali, soltanto nel caso in cui ne abbiano fatta esplicita richiesta con il ricorso. E' ammesso il ricorso avverso alle decisioni della Commissione Disciplinare in tutte le materie.

3. La Commissione d'Appello delibera in unica istanza con competenza esclusiva in materia di antidoping nel caso in cui non siano state rispettate le procedure previste dal regolamento apposito e su ricorso di ogni interessato.

4. I provvedimenti disciplinari, emessi dalla Commissione di primo grado, sono impugnabili, dagli aventi diritto, ovvero dalle altre figure del Calcio fiorentino che ne abbiano interesse, con ricorso davanti alla Commissione d'Appello da presentarsi alla segreteria del Calcio entro 30 giorni dalla comunicazione del Comunicato Ufficiale della Commissione Disciplinare.

5. I ricorsi alla Commissione d'Appello dovranno essere accompagnati dalla tassa di Euro 35.00 (trentacinque) e inviati in copia alle rispettive segreterie del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino e del Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, a pena di improcedibilità.

6. Inoltre è previsto, con il rispetto delle stesse forme, il ricorso d'urgenza alla Commissione d'Appello che dovrà riunirsi e deliberare prima della successiva partita. Il ricorso d'urgenza dovrà essere accompagnato dalla tassa di reclamo di Euro 200.00 (duecento).

7. Le tasse di reclamo sopra descritte saranno incamerate in caso di rigetto del ricorso o di sua inammissibilità, mentre saranno integralmente restituite in caso di accoglimento, anche parziale.

8. I ricorsi ordinari o d'urgenza devono essere presentati a mano alla Segreteria della Commissione d'Appello, che rilascerà ricevuta con l'attestazione del giorno e dell'ora di presentazione.

9. I ricorsi dovranno contenere: a) il nominativo del ricorrente o la sua qualifica nel caso che il ricorso sia presentato per conto di un'associazione o gruppo, b) l'indicazione analitica dei fatti contestati, c) i motivi di appello, d) le prove o fonti di prova a supporto dei motivi, e) le conclusioni in merito alla quantificazione o revoca delle sanzioni emesse.

10. All'atto del ricevimento del ricorso la segreteria della Commissione dovrà inviare entro tre giorni ai singoli componenti il ricorso presentato sottolineando gli eventuali motivi di urgenza. Quindi, entro i

successivi tre giorni, il Presidente della Commissione convoca, con comunicazione a cura della Segreteria, per l'udienza di discussione sia i membri della Commissione stessa che il ricorrente qualora ne abbia diritto. Nel caso di ricorso ordinario la deliberazione della Commissione dovrà essere emanata entro e non oltre giorni 20 giorni dalla data di presentazione del ricorso in appello mentre nel caso di ricorso d'urgenza in tempo utile per lo svolgimento della partita successiva.

11. Nel caso siano ammessi, in via eccezionale e sempre che i tempi lo consentano, atti istruttori, la Commissione rinvia a successiva udienza comunicandone formale ai ricorrenti per il tramite della segreteria.

12. La Commissione d'Appello se valuta diversamente, in fatto o in diritto, le risultanze del procedimento di 1° istanza, riforma in tutto o in parte la decisione impugnata. Soltanto nel caso in cui il destinatario della sanzione sia l'unico ricorrente la Commissione d'Appello non potrà modificare in senso sfavorevole il provvedimento di primo grado.

13. La Commissione d'appello è competente in unico grado per i reclami presentati da chiunque interessato avverso i provvedimenti resi dalla Commissione Tesseramenti per le questioni ad essa affidate. I ricorsi per questa materia sono qualificati esclusivamente d'urgenza e secondo la procedura di cui ai precedenti articoli.

14. Avverso le decisioni della Commissione d'Appello non è ammesso ulteriore reclamo.

ART. 16 Sanzioni disciplinari e amministrative

1. Le violazioni alle norme di cui al presente Regolamento sono punite secondo la natura e la gravità dei fatti commessi, con le seguenti sanzioni: diffida, ammenda, squalifica e radiazione;

- Diffida: consiste in un formale richiamo ad una più corretta osservanza delle norme che disciplinano il gioco del Calcio Fiorentino e l'attività inerente alle Feste e Tradizioni Popolari Fiorentine;

- Ammenda: sanzione amministrativa pecuniaria a carico dell'Associazione di Colore, da un minimo di Euro 2.500 (duemilacinquecento) ad un massimo di Euro 5.000 (cinquemila), che sarà recuperata sul contributo comunale dell'anno successivo, fatta eccezione per le sanzioni amministrative previste per la ritardata comunicazione da parte della squadra di cui all'Art.11 comma 3, per non aver partecipato ad una Manifestazione, o avervi partecipato in forma ridotta o anomala, per il rifiuto ad entrare in campo e per il rifiuto di uscire dal campo a seguito di un'espulsione che saranno recuperate dal contributo dell'anno in corso. In caso di deterioramento, sottrazione, o comunque indisponibilità dei costumi per il regolare svolgimento delle manifestazioni, potrà essere comminata un'ammenda pari ai due terzi del contributo annuale erogato alla Associazione. In caso di mancanza del contributo economico a favore delle Associazioni di Colore, si potrà, in alternativa, intervenire sulle risorse logistiche o agevolazioni concesse dall'Amministrazione Comunale, ovvero dal Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine e dal Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino, a favore delle attività delle Associazioni di Colore interessate dal provvedimento disciplinare;

- Squalifica per una partita: il provvedimento si applica a carico del Calciante che commetta un'infrazione per la quale abbia già ricevuto un provvedimento di diffida ovvero violi una delle norme tecniche di gioco di cui all'art. 10 del presente Regolamento, salvo che la violazione commessa non comporti l'adozione di una sanzione più grave; In caso di espulsione dal terreno di gioco, si applica sempre la sanzione della squalifica per la prima partita successiva;

- Squalifica per uno o più Tornei: il provvedimento si applica a carico del Calciante che si renda colpevole di comportamento di gioco pericoloso, scorretto e violento, nonché per comportamenti apertamente sleali, accertati prima, durante o dopo la partita, ovvero nel caso che espulso dalle Figure d'Ordine, tardi o si rifiuti di uscire dal terreno di gioco;

- Radiazione dai ruoli del Calcio Fiorentino: il provvedimento si applica al Calciante che si sia reso colpevole di slealtà e manifesta vigliaccheria nei confronti di un avversario o di altra figura (Capitano o Alfiere), per comportamenti violenti verso una delle Figure d'Ordine ovvero per reiterazione di comportamenti già sanzionati con il provvedimento di cui al punto precedente;

- Radiazione per una squadra o parte di essa, per un gruppo del Corteo della Repubblica nel caso di comportamento apertamente sleale, di minaccia di non presentarsi in campo, di effettiva non presentazione al

gioco o ad una manifestazione e/o di partecipazione in forma ridotta o anomala, tale da pregiudicare l'immagine della manifestazione stessa;

2. Le persone che rivestono i ruoli di cui all'art. 6, comma 5 sono punibili a secondo della natura e la gravità della irregolarità accertata con le sanzioni previste dal presente articolo, che potranno essere aumentate, valutati i singoli casi, fino al doppio.

3. I calcianti o figuranti che dovessero essere raggiunti dal provvedimento di Polizia DA.SPO. o da misure di restrizione della libertà personale disposte dall'A.G., anche per manifestazioni diverse da quelle riguardanti il Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, non potranno in alcun modo né partecipare al gioco, né alla sfilata del Corteo Storico, né assistere alle manifestazioni sia del Calcio Fiorentino, sia delle Feste e Tradizioni Fiorentine, per tutta la durata dell'inibizione, fino alla revoca disposta dall'Autorità che lo ha emanato o al giudizio di merito della giurisdizione competente.

4. I componenti il Corteo Storico della Repubblica, i Calcianti e ogni altra Figura ad essi assimilabile in qualsiasi manifestazione alla quale partecipano, sono soggetti al rispetto delle norme del presente Regolamento ed alle sanzioni ivi previste.

5. La Commissione Disciplinare potrà adottare sanzioni nei confronti di un tesserato del Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, che col suo comportamento pubblico disonori il buon nome della città e della manifestazione, anche se non incorre in condanne penali.

6. 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, sia per quanto attiene alle questioni relative al doping che alle condanne penali passate in giudicato. Tale schedario è tenuto sotto la responsabilità della Commissione Disciplinare.

ART. 17 Provvedimenti straordinari e norme finali

1. Nel caso di incidenti di notevole gravità, quali, ad esempio l'invasione di campo, la sospensione di una partita per incidenti o scontri fra calcianti o altri fatti di simile tenore, la Commissione Disciplinare può sanzionare la squadra ritenuta responsabile con la sconfitta d'ufficio. Il ritiro di uno o più Calcianti di una Squadra, quindi l'abbandono del Campo, che provochi direttamente o indirettamente la sospensione della Partita, oltre alle sanzioni già enunciate prevede, nei confronti del Presidente, del Capitano e dell'Alfiere della Squadra, oltre che di ogni altra persona ritenuta compiutamente responsabile del fatto, la sospensione del tesseramento da un minimo di tre anni fino al ritiro definitivo del cartellino. Nel caso si ritengano ambedue le squadre responsabili dei gravi episodi sono entrambe squalificate dal torneo in corso.

2. L'eliminazione delle due squadre dal Torneo per gli incidenti di notevole gravità di cui al comma 1, che si verifichi in sede di semifinale, porta le altre due squadre automaticamente in finale; se invece si verifica in occasione della finale del Torneo, lo stesso potrà essere assegnato in occasione di una nuova finale giocata fra le squadre risultate perdenti nelle semifinali, in caso d'impedimento alla disputa di nuova partita non vi sarà alcuna assegnazione.

3. Qualora il Comune di Firenze sia costretto al rimborso agli spettatori del prezzo del biglietto d'ingresso a causa del rifiuto di una squadra ad entrare in campo o per altri suoi comportamenti che obblighino ad annullare o a sospendere la partita, o qualora la partita sia sospesa per fatti imputabili ai giocatori anche se non vengano rimborsati i biglietti, risarà effettuato recupero sul contributo dall'anno in corso alla squadra o alle squadre responsabili. Oltre alle sanzioni previste a carico del Presidente, del Capitano, dell'Alfiere e dell'Allenatore.

3 bis. Qualora un'Associazione di colore decida di non partecipare al Torneo di San Giovanni senza valide motivazioni, comunicate almeno 60 giorni della prima partita prevista, si procederà alla revoca definitiva della concessione dei campi o degli spazi utili alla preparazione di Calcianti e Figuranti e alla revoca definitiva della concessione delle sedi di qualsiasi ordine e importanza.

4. Qualora a carico delle Associazioni di Colore o di Gruppi di Figuranti o di singoli calcianti siano ravvisati e accertati comportamenti e usi delle proprie risorse lesivi dell'onorabilità dei propri iscritti, dell'immagine della città di Firenze, del Servizio Feste e Tradizioni Fiorentine, del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino e comunque non rispondenti alle norme indicate nel presente Regolamento, ovvero comunque in

contrasto con la legislazione vigente, saranno adottati provvedimenti eccezionali quali la sospensione di tutto o parte del contributo Comunale, quando previsto, la revoca definitiva della concessione dei campi o degli spazi utili alla preparazione di Calcianti e Figuranti, e delle sedi di qualsiasi ordine e importanza.

5. E' concesso a tutti gli interessati interpellare, per iscritto, in caso di necessità, il Presidente del Consiglio per le Feste e Tradizioni Fiorentine o il Presidente del Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino, per avere chiarimenti, o suggerire integrazioni e variazioni al presente Regolamento, con un tempo limite di 90 (novanta) giorni prima della manifestazione in questione. Successivamente questo non sarà possibile fino alla scadenza della manifestazione oggetto dell'interrogazione. L'istanza al Presidente deve essere depositata presso la Segreteria del Calcio Storico.

6. Il numero dei giocatori può essere ridotto proporzionalmente ove la dimensione del campo sia inferiore a quello regolamentare.

7. Il Presidente con l'Ufficio di Presidenza nominerà quattro garanti che saranno scelti tra le Autorità cittadine per la loro vicinanza all'Amministrazione Comunale e per la profonda conoscenza delle Associazioni di Colore e del gioco del Calcio Fiorentino;

8. Il Presidente del Comitato del Calcio Fiorentino nominerà un coordinatore, scelto tra chi all'interno della manifestazione abbia i requisiti richiesti per il ruolo di Maestro di campo, che visionerà l'operato dei Maestri di Campo durante lo svolgimento delle partite e invierà successivamente al Presidente una relazione sullo svolgimento delle partite stesse. Tale coordinatore seguirà lo svolgimento delle partite di Calcio Fiorentino dalla torretta riservata allo speaker.

9. Il Presidente invierà la relazione di cui al comma precedente alla Commissione Disciplina e alla Commissione d'Appello.

10. Le presenti disposizioni hanno carattere disciplinare e resta ferma l'applicazione ai partecipanti al torneo delle altre norme vigenti nell'ordinamento, in relazione alle responsabilità individuali dei medesimi.

NORME TRANSITORIE

I. Riguardo alle Feste e Tradizioni Fiorentine da rivitalizzare ne è demandata generalmente l'individuazione specifica al Presidente del Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine, nel caso di coinvolgimento del Calcio Fiorentino, ovvero delle Associazioni di Colore si procederà sentito il parere del Comitato del Calcio Fiorentino.

II. Tutte le manifestazioni diverse dalla rievocazione storica del Calcio Fiorentino, che si svolge in occasione del Torneo di San Giovanni, sono disciplinate da norme precise, nell'aspetto tecnico, nell'aspetto storico e in quello organizzativo. Tali norme sono messe a punto dai Presidenti, ognuno per la propria competenza, sentito il parere dei rispettivi organi consultivi, in funzione delle diverse caratteristiche o necessità che di volta in volta si presentano.

III. Le Associazioni di Colore, i Gruppi del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina e tutti coloro coinvolti a qualsiasi titolo nell'esercizio del Servizio delle Feste e Tradizioni Fiorentine, sono tenuti al rispetto di quanto previsto dal Regolamento Comunale in materia economica e amministrativa, e di cui sono messi a conoscenza dalle segreterie competenti.

IV. ABROGATO

V. Per quanto non previsto dal presente regolamento decidono il Consiglio delle Feste e Tradizioni Fiorentine o il Comitato per il Gioco del Calcio Fiorentino in base alla loro rispettiva competenza a maggioranza di due terzi, con la presenza di almeno la metà degli aventi diritto.

VI. ABROGATO

VII. ABROGATO

VIII. ABROGATO

IX. Le sanzioni disciplinari ed amministrative previste dall'art. 16 del presente Regolamento così come sostituito dalla delibera del Consiglio comunale n. 465/66 del 17/12/2012 si applicano, ove più favorevoli, anche alle violazioni relative a fatti commessi nel corso del Torneo di San Giovanni dell'anno 2012.

X In deroga a quanto previsto all'art. 11, comma 1bis, nel triennio 2015/2017 sarà consentito inserire nella lista dei calcianti numero 5 atleti (che sarà presentata contestualmente alla lista dei 60) che siano già scesi in campo almeno ad una partita ufficiale. Di questi cinque giocatori ne possono giocare solamente due; in caso di infortuni refertati o scelte tecniche, nella successiva partita possono giocare altre due in sostituzione.