

# REGOLAMENTO DEL GIOCO DELLA PALLA GROSSA

## **PREMESSA**

In questo regolamento, ad uso delle figure preposte a mantenere l'ordine in campo durante lo svolgimento della manifestazione, si è voluto fornire un quadro generale del gioco, in modo da rendere chiaro anche a chi non ne avesse mai sentito parlare, quali siano le sue origini, le finalità e lo spirito che stanno alla base, i partecipanti e le motivazioni che li spingono.

Questo regolamento si prefigge di illustrare le regole utili agli arbitri per espletare nel miglior modo possibile il loro delicato ruolo all'interno dell'evento. Si è cercato di spiegare quale tipo di gioco essi andranno a giudicare, per gestire in modo chiaro e univoco le varie fasi e circostanze che si presenteranno sul campo, prima, durante e dopo la contesa.

In questa sede non sono state trattate compiutamente né le norme o le fasi riguardanti il tesseramento né le regole associative, del cerimoniale o le norme e sanzioni di disciplina, le quali sono di competenza di altri organi e specificate in altri regolamenti.

## CHE COSA E' IL GIOCO DELLA "PALLA GROSSA"

Il cortigiano mediceo e pratese Giovanni Miniati nel 1594 scriveva: "...su la piazza detta del Duomo, ogn'anno per Carnevale per più d'un mese avanti, per esercitare la gioventù lesta e gagliarda, a imitazione de gli Antichi e della Serenissima Firenze e per spasso e piacere della Terra" (di Prato, nda), si gioca "con un pallone a vento assai ben grosso, quasi come si giuoca a Firenze, a suon di trombe e tamburri per incitar gioventù, che giuoca o giuocar più attillatamente, con grazia, garbo e gentilmente con gli suoi uffizi e gradi di datori, poste, mezze poste, sconciatori e quelli della folla, o fossa, che seguitano sempre il pallone, quale, come s'è detto, si costuma grosso perché la Piazza non è sì grande come quella di Santa Croce, dove si giuoca a Firenze, dove giuocano giovani Fiorentini con palla assai minore, più eccellentemente e leggiadramente, perché in Prato il più delle volte si giuoca di battitura col calcio, gittarla, ribatterla e dargli in ogni sorte, di modo che avvenga; e si tiene anco un po' troppo il pallone coperto fra gli huomini e giuocatori, che nel gareggiar delle parti andranno quasi tutta la Piazza, per forza di forza spingendosi ora in qua ed ora in là alla confusa, che non si vedrà mai il pallone, e loro stessi non sanno chi se lo habbia. Se non che in un tratto si vede sbalzarlo per l'aria verso la parte più debole, che muove a gran riso i circostanti con gran piacere, e si vede fughe, scappate e inganni, torsela, darsela, correrla molto capricciosamente, che assai diletta e piacciono, e posposto Firenze, si giuoca ragionevolmente, e giuocano i giovani le più volte una vitella per gentilezza, e ne fanno livrea di mascherate capricciose e belle, vestiti sempre tutti di dua colori, e gli alfieri, l'insegne, tamburri e trombe, che è pure un gran dire e fare a una Terra come Prato".

Il gioco della "Palla Grossa" è quindi un gioco di origine medioevale, già praticato nella Prato di fine Cinquecento. Questo gioco sembra somigliare ad un altro gioco, praticato nella vicina città di Firenze, dove veniva chiamato "Calcio" e che a sua volta trae origine da antichi giochi che affondano le radici in tempi e luoghi più remoti.

Era un avvenimento cittadino memorabile, indetto per celebrare ricorrenze straordinarie o festività solenni. Gioco aristocratico, a cui inizialmente potevano partecipare soltanto uomini di nobili natali, in seguito si aprì a giovani di comprovata destrezza e abilità, richiamando vere e proprie folle di spettatori.

Giovanni (Maria) de' Bardi de' conti di Vernio, nel 1580, spiegava in cosa consisteva il gioco che veniva praticato a Firenze in quegli anni: "Il Calcio è un gioco pubblico di due schiere di giovani a

piede, e senza arme, che gareggiano piacevolmente di far passare di posta, oltre all'opposto termine, un mediocre pallone a vento, a fin d'onore".

Spiegava anche che "...è un esercizio paramilitare...", che tutti gli altri giochi con la palla sono subalterni al calcio, sono solo "battaglie per scherzo", mentre nel calcio si tratta di una cosa seria. Lo schieramento dei suoi giocatori su tre file deriva probabilmente da quello "dell'antica battaglia romana" e "serve all'arte militare". L'essenza del gioco sta nel "vincere".

A proposito del modo di giocare al calcio dei pratesi, ben diverso da quello dei fiorentini, in un'opera del 1669 si legge ciò che Francesco Redi scriveva della sua giovinezza trascorsa a Prato: "In Prato, già Terra, oggi Città, in Toscana, non più che dieci miglia distante di Firenze, si fa il giuoco del calcio, non meno che in Firenze. Ma se nel giuoco di Firenze si usano piccoli palloncini, e si percuotono col pugno armato di solo guanto, in Prato si adoperano di que' pallon grossi, co' quali si suol giuocare il giuoco del pallon grosso (giuoco noto in Francia) ed in questo giuoco del calcio de' pratesi, non si dà al pallone col pugno, ma sempre col calcio: anzi rarissime son quelle volte che se gli dà col pugno; perché il pugno nudo, o armato d'un semplice guanto, non avrebbe forza sufficiente a poter battere e spigner lontano quel così grosso pallone. Scrivo questa notizia per l'origine del Calcio da calcio percossa di piede. Nelle piccole città si conservano più puri i costumi antichi".

Nel corso degli anni, o meglio, dei secoli, il regolamento è stato cambiato, per adattarsi di volta in volta alle esigenze dei vari periodi storico-culturali ed ai cambiamenti sociali che si verificavano e tutt'ora si verificano in Prato. Anche l'edizione 2012 dell'Antico Gioco della Palla Grossa avrà così il suo Regolamento, scritto con il contributo di Calcianti vecchi e nuovi e degli Arbitri, nel tentativo di mantenere piacevole questo gioco, che seppur allontanandosi dalla tradizione in alcuni suoi aspetti, un gioco deve rimanere e come tale deve essere inteso, in quanto oggi assolve ad una funzione diversa rispetto al passato.

Da queste poche righe si intuisce quanto sia importante, quindi, avere un insieme di regole precise, da applicare con fermezza. Ciò consentirà il corretto svolgimento di una sfida che prevede lo scontro fisico, anche duro e a volte cruento, fra squadre di uomini, i quali si misureranno con lealtà e sportività sulla base di discipline diverse comprendenti lotta, rugby, football e pugilato.

## REGOLAMENTO

### Art. 1) **NORME GENERALI**

Il gioco della “Palla Grossa” si svolge in Prato, in occasione di feste solenni o in date disposte dal Sindaco o dal direttivo, in piazza Mercatale, fra quattro squadre rappresentanti i quattro antichi quartieri della città:

- **“Santo Stefano”** (Leone giallo in campo rosso – Colore Giallo),  
di cui fanno parte le frazioni di Villa Fiorita, Santa Lucia, Galceti, Coiano, Maliseti, Narnali, Figline, Viaccia;
- **“San Marco”** (Drago verde in campo rosso – Colore Verde),  
di cui fanno parte le frazioni di La Pietà, La Castellina, La Macine, Cantiere, La Querce, I Lecci, Filettole, Giolica;
- **“Santa Maria”** (Orso nero in campo giallo – Colore Azzurro),  
di cui fanno parte le frazioni di Mezzana, Grignano, Il Soccorso, Le Fontanelle, Le Badie, Cafaggio, S. Giorgio a Colonica, S. Maria a Colonica, Paperino, Castelnuovo;
- **“Santa Trinita”** (Aquila rossa in campo bianco – Colore Rosso),  
di cui fanno parte le frazioni di San Paolo, San Giusto, Vergaio, Tobbiana, Casale, Iolo, Galciana, Tavola, Sant’Ippolito.

### Art. 2) **IL CAMPO**

Il Campo di Gioco è rettangolare, a fondo sabbioso. Misura mt. 35 nella sua larghezza e mt. 70 nella sua lunghezza. E’ tutto cintato da uno steccato in legno e imbottito, alto mt. 1,50. I due lati corti del campo sono delimitati al di sopra dello steccato, per tutta la loro ampiezza, da strutture in ferro o in legno che sorreggono le “poste”, i cui limiti superiori sono i “canapi” dai quali pendono le “tele a sacco” pronte a ricevere la palla, quando essa viene scagliata in “posta”. Ai quattro angoli del

campo ci sono quattro bandierine bianche. A metà dei due lati lunghi ci sono altre due bandierine bianche, segnalanti le estremità della “linea di centrocampo”.

Al centro del lato lungo del rettangolo di gioco, opposto alla tribuna principale e fuori dallo steccato di cinta, si trova il palco del Direttivo, con il “Seggio dei Giudici” e la “Guardiola”, fornita di due panche separate fra loro, predisposte per accogliere i giocatori momentaneamente sospesi dal gioco. In questa zona vengono poste due aste in legno, sormontate da due insegne recanti i colori delle due squadre in campo e munite di “tirelle”, atte ad alzare le bandierine che di volta in volta segnaleranno la posta valida per la squadra che ha marcato. Inoltre, qui viene installata una struttura a supporto della “Martinella”, che segnalerà, con i suoi rintocchi vivaci, ogni posta valida.

### Art. 3) **LA PALLA**

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

### Art. 4) **SQUADRE E CALCIANTI**

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

- **“Datori addietro”** in numero di 4 (portieri),

Ultimo meccanismo di difesa in situazioni di vita o di morte; i più coraggiosi;

- **“Datori innanzi”** in numero di 3 (terzini),

Portano o spingono la palla in avanti per passarla agli attaccanti;

- **“Sconciatori”** in numero di 5 (mediani),

Corporatura robusta; ostacolano gli attacchi avversari; bloccano al volo le palle alte e sostengono l’azione degli attaccanti;

- **“Corridori” o “Innanzi”** in numero di 13 (attaccanti),

Velocità di gamba, destrezza di salto e di pugno; dotati di precisione, finalizano l’azione lanciando la palla in posta.

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

## I Calcianti

I giocatori prendono il nome di Calcianti. Possono ricoprire tale ruolo tutti coloro che soddisfano i requisiti richiesti dal Regolamento del Gioco della Palla Grossa in materia di tesseramento, stabiliti dalla Commissione per i Tesseramenti. Tale Commissione rilascia agli associati il cartellino di riconoscimento, utile alla loro identificazione da parte dell'Arbitro prima dell'inizio degli incontri. A titolo informativo, si ricorda che potranno partecipare al gioco i Calcianti che sono nati e/o residenti in Prato o provincia, da almeno 2 (due) anni domiciliati in Prato o provincia. Si ricorda inoltre che non esistono vincoli di stradario nella scelta del quartiere per il quale gareggiare.

La partecipazione a tutte le manifestazioni è subordinata, per uomini e donne, ai limiti di età di 18 e 70 anni, in possesso di certificato medico di pratica agonistica e di certificato ASL sulle malattie veneree trasmissibili (in alternativa, per quest'ultimo, certificazione AVIS o liberatoria). I suddetti limiti di età potranno essere eventualmente derogati mediante la produzione di specifica certificazione medica, a cura del diretto interessato, la quale attesti che l'attività da svolgere è priva di situazioni di rischio per il richiedente.

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

Il comportamento con gli avversari deve sempre e comunque essere rispettoso e mai antisportivo.

Ogni condotta di gioco, per quanto sportivamente e apparentemente violenta, deve sempre rispecchiare tale codice d'onore, a tutela dell'immagine dell'associazione. Ogni comportamento difforme sarà segnalato dagli organi competenti e giudicato dalla Commissione Disciplina per i provvedimenti previsti dal Regolamento di Disciplina.

A tutela di questo regolamento e della salute dei Calcianti, è previsto il test anti doping per gli atleti che scenderanno in campo. Verrà eseguito al termine della contesa su alcuni Calcianti estratti a sorte. Qualora un Calciante risultasse positivo al test, la sanzione da applicare sarà la radiazione per il Calciante e la sconfitta d'ufficio per il quartiere cui egli appartiene.

Ogni squadra ha, inoltre:

- Un **CAPITANO** (è la massima autorità di parte sul campo; ha la responsabilità di tutte le azioni della propria squadra, di cui è il tutore morale e materiale, favorendo il rispetto delle regole della contesa; deve mantenere il corretto comportamento di giocatori e tecnici della propria squadra; ha la funzione di sedare le risse e pacificare gli animi, su richiesta del

Maestro di Campo; è tenuto ad accompagnare fuori dal campo i Calcianti del proprio rione che sono stati espulsi; può spaziare nella metà campo della propria squadra; non può intervenire né essere di intralcio al gioco; non può essere un Calciante);

- Un **ALFIERE** (è il portatore dell'insegna del quartiere; ha la funzione di segnalare la posta a favore o a sfavore della propria squadra, durante il cambio di campo che segue la segnatura di ogni posta; esorta i propri Calcianti a sveltire le operazioni di cambio campo dopo la segnatura di una posta; si posiziona nei pressi della guardiola e non può mai abbandonare il campo; non può intervenire né essere di intralcio al gioco né discutere con i Calcianti avversari; non può essere un Calciante);
- Un **ALLENATORE** (è il responsabile tecnico-tattico-atletico della squadra; ha la funzione di guidare la strategia di gioco della squadra; può muoversi o stare in qualsiasi parte del terreno di gioco per impartire le disposizioni ai propri Calcianti; non può intervenire né essere di intralcio al gioco; non può discutere con i Calcianti avversari né con i Giudici; non può essere un Calciante).

#### Art. 5) **L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCANTI**

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

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

Non è consentito fasciarsi le nocche delle mani, che devono rimanere sempre nude e completamente libere. Non sono ammessi accorgimenti che uniscano due o più dita della mano, nonché anelli, bracciali, catene, orecchini, collane, anche se di materiale plastico o di origine naturale o altri oggetti che possano costituire pericolo per sé o per gli avversari. Qualora un Calciante dovesse essere trovato in difetto durante la contesa, sarà intimato di correggere immediatamente l'equipaggiamento e se esiterà verrà espulso.

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

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

#### Art. 6) **DIREZIONE DEL GIOCO E ARBITRAGGIO**

Il Seggio dei Giudici è composto da 12 (dodici) “gentiluomini periti nel gioco”:

- **Un Giudice Commissario**

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

- **Due Giudici di Guardiola**

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

- **Un Maestro di Campo**

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

- **Un Arbitro**

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

- **Un Pallaio**

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

- **Sei Giudici di Campo**

Si dispongono ai bordi dei due lati lunghi del campo, tre per lato; coadiuvano il Maestro di Campo nel controllo del corretto svolgimento del gioco, delle "dispute di pugno" e in caso di mischie collettive; richiamano i Calcianti al rispetto del regolamento; comunicano al Maestro di Campo le sanzioni da comminare ai Calcianti; segnalano al palco le "poste valide";

Arbitro e Giudici di Campo indossano vestiti di colore nero e bianco, per distinguersi da qualsiasi Calciante.

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

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

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

## Art. 7) **ADEMPIMENTI PRELIMINARI E SUCCESSIVI ALLA CONTESA**

### Riconoscimento dei Calcianti

I Calcianti che partecipano al gioco e le figure storiche che accompagnano ciascuna squadra in campo devono essere riconosciuti dall'Arbitro mediante appello, prima dell'inizio della contesa. A tale scopo, ogni rione, per parte del proprio Capitano, provvederà a consegnare all'Arbitro, nei momenti che precedono la gara, la lista ufficiale riportante l'elenco dei Calcianti che disputeranno l'incontro, nella quale sono indicati il nome, il cognome e il numero di tesseramento di ciascun Calciante. Alla suddetta lista ufficiale si allegherà il cartellino di ciascun Calciante, comprensivo di fototessera, o altro documento di riconoscimento valido. Ogni lista ufficiale, per semplificare le operazioni, potrà essere suddivisa per ruolo, a cominciare dai "corridori" e, proseguendo nell'ordine, da "sconciatori", "datori innanzi" e "datori addietro", come da tradizione.

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

### Il sorteggio del campo

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

## Art. 8) **IL GIOCO**

### Inizio del Gioco

Terminata la procedura di sorteggio del campo, l'Arbitro (o chi per esso) emetterà un primo segnale ad indicare che tutti i non partecipanti al gioco devono abbandonare il terreno di gioco. L'Arbitro (o chi per esso) emetterà un secondo segnale ad indicare ai calcianti di disporsi e tenersi pronti alla contesa, mentre il Pallaiò si posizionerà al centro del terreno di gioco con la palla. Quindi, le luci della piazza verranno spente. Al riaccendersi delle luci verrà dato il segnale d'inizio della contesa e contemporaneamente il Pallaiò metterà in gioco la palla, lanciandola in aria, per poi ritirarsi rapidamente ai bordi del campo.

### Durata e Finalità del Gioco

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

### La Posta

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

### La mancata Posta

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

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

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

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

### Riprese di Gioco e Rimesse Laterali

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

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

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

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

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

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

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

## Art. 9) **AZIONI LECITE E ILLECITE DI GIOCO**

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

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

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

Il KO pone fine al confronto “testa a testa”.

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

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

- fermare un avversario in corsa all’altezza del collo e della testa;

- placcare in corsa, da dietro, un avversario sprovvisto di palla;
- effettuare un'azione su un avversario già impegnato;
- prolungare l'azione sull'avversario dopo aver dato o ricevuto il segnale di resa o dopo averlo messo KO;
- colpire un avversario senza mettersi prima in "guardia alta";
- colpire un avversario che non sia in "guardia alta" o che sia in "guardia bassa";
- colpire un avversario nel momento in cui ci sia una presa ad un arto o al corpo;
- colpire un avversario con un calcio;
- colpire di pugno "saltato" o "girato" un avversario;
- colpire un avversario con i ginocchi, con i gomiti o con la testa;
- colpire un avversario alle spalle;
- colpire volontariamente un avversario al volto con la palla;
- pestare, calciare o saltare su un avversario a terra;
- pestare volontariamente e con violenza i piedi di un avversario;
- colpire di pugno un avversario sui ginocchi o sui piedi;
- afferrare un avversario per i capelli;
- gettare volontariamente sabbia negli occhi di un avversario;
- recare volontariamente un danno fisico grave ad un avversario;
- strangolare un avversario;
- contestare le decisioni dei Giudici;
- offendere con parole o gesti ingiuriosi Giudici, Calcianti o Capitani;
- colpire in qualsiasi modo Giudici, Capitani, Alfieri o Allenatori;

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

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

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

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

Il Calciante che si ribelli alle decisioni arbitrali o che venga richiamato per la seconda volta a seguito di falli gravi, per comportamento scorretto o per atti gravi, verrà allontanato dal terreno di gioco, e in seguito, dopo una decisione da parte del direttivo, radiato a vita e denunciato alle autorità competenti.

E' inoltre vietato:

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

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

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

**Art. 10) DETERMINAZIONE DEL QUARTIERE VINCENTE E PREMI IN PALIO**

L'edizione 2012 del Gioco della Palla Grossa è un torneo disputato dai quattro quartieri storici di Prato, che si scontreranno al primo turno in due gare semifinali ad eliminazione diretta, la sera del 9 settembre. Le squadre vincenti le due semifinali si scontreranno in finale, la sera del 15 settembre, per determinare il quartiere vincente del torneo. Le squadre uscite sconfitte dalle semifinali si affronteranno per determinare il terzo e quarto posto, la sera del 15 settembre, prima della finalissima. Il premio in palio per la vittoria finale è costituito dalla "Tela", che verrà consegnata a mano dal Sindaco al Capitano della squadra vincitrice del Torneo.

## ***BIBLIOGRAFIA***

Artusi L., Gabrielli S., Gioco, giostra, palio in Toscana. Ed. SP44, Firenze (1978).

Bredenkamp Horst, Calcio Fiorentino - Il Rinascimento visto attraverso i suoi giochi. Ed. Nuovo Melangolo, Genova (1995).

Bresci Comm. Amerigo, La questione dell'italianità nel gioco del calcio. Stab. Lito-Tipografico M. Martini, Fondo Petri, Biblioteca Lazzerini. Prato (1926).

De' Bardi Giovanni (Maria) de' conti di Vernio, Discorso sopra 'l giuoco del calcio fiorentino del Puro Accademico Alterato. Ed. Giunti, Firenze (1580).

Ménage Gilles, Le origini della lingua italiana. Stamperia di Edmondo Martino, Parigi (1669).

Miniati Giovanni, Narrazione e disegno della Terra di Prato di Toscana. Firenze (1596).

Giannini Silvio, Antico Gioco della Palla Grossa. Fondo Roberto Giovannini, Biblioteca Lazzerini. Prato (1981).

## ***SITI INTERNET***

<http://www.francescoredi.it/database/redi/redi.nsf/b4604a8b566ce010c125684d00471e00/cb47bbb4af500798c1256d720043cc92!OpenDocument>

[http://it.wikipedia.org/wiki/Calcio\\_in\\_costume](http://it.wikipedia.org/wiki/Calcio_in_costume)