Organizzazione civile della Parte di Mezzogiorno

rev14012026

Quartier Generale: Via San Martino 108 – 56125 Pisa (PI)
E-mail: info@partedimezzogiorno.it

È con estrema soddisfazione che presentiamo questo piccolo documento, che va ad integrare i regolamenti adottati per il Gioco del ponte, ovvero il Regolamento Generale e il Regolamento Tecnico.

Seppur questi ultimi completino la buona riuscita del Gioco del ponte, inteso come il giorno in cui lo stesso viene effettuato, risultano carenti per tutti quegli aspetti che regolano la vita annuale del Gioco del ponte, in particolare per le figure apicali di Parte.

Nel corso degli anni, le figure che ricoprivano le cariche più importanti del Gioco del ponte si sono ritrovate senza una guida di massima per poter svolgere al meglio il loro incarico.

Seppur il nome possa trarre in inganno, "Gioco del ponte", non dobbiamo mai dimenticare che si tratta della più antica festa cittadina, intrisa di storia e tradizione, che in passato veniva disputata per accogliere gli avvenimenti più importanti e le persone più autorevoli che venivano a farvi visita.

Con l'intento di fornire un contributo migliore per svolgere correttamente gli incarichi affidati e per tramandare quei valori, quelle abilità e quelle competenze necessarie a rendere grande la nostra manifestazione, ma soprattutto la Parte Australe, affinché il sole di Mezzogiorno possa sempre brillare, ringrazio chi ha collaborato e reso realtà questo documento. Ringrazio inoltre tutti voi che, ne sono sicuro, ne farete tesoro.

ULTRA DIMIDIUM

Pisa, 01 Gennaio 2025 s.p.

Il Generale

Sergio Mantuano

Introduzione

Il funzionamento del Gioco del Ponte è disciplinato da due documenti fondamentali: il **Regolamento Generale** e il **Regolamento Tecnico**, entrambi disponibili sul sito www.partedimezzogiorno.it.

Tuttavia, questi regolamenti non sempre risultano esaustivi per quanto riguarda la gestione della vita di Parte. Nel corso degli anni, sono emerse regole non scritte e pratiche consolidate che, con il tempo, si sono trasformate in consuetudini.

Questo documento si propone di raccogliere e sistematizzare tali consuetudini, riconducendole alla base del Regolamento Generale e del Regolamento Tecnico, per delineare un quadro chiaro e condiviso dell'organizzazione dell'ambito civile della manifestazione.

I Ruoli

Il Gioco del Ponte è composto da appassionati volontari che si dedicano quotidianamente alla sua realizzazione e valorizzazione. Non è strutturato come un'associazione, né prevede una gerarchia democratica, ma si basa su un sistema di deleghe. L'unica figura democraticamente eletta è l'Anziano Rettore, in quanto Sindaco di Pisa, mentre tutte le altre cariche derivano da nomine delegate.

Questo sistema richiede che, a ogni livello, si instauri un rapporto di fiducia e rispetto reciproco tra delegante e delegato.

Le uniche cariche di Parte con una durata coincidente con il mandato del Sindaco sono quelle del Generale di Parte, del Luogotenente Generale e dei Magistrati. Tutte le altre cariche terminano con il giorno del Gioco del Ponte. Tuttavia, per Mezzogiorno, le figure che ricoprono cariche legate alla gestione di gruppi di persone mantengono un ruolo di facente funzione per le comunicazioni fino a un'eventuale riconferma, da effettuare entro i tempi stabiliti dal regolamento tecnico.

Le deleghe possono essere volontariamente rimesse al Generale o revocate da quest'ultimo in qualsiasi momento.

Rif. Articolo 11 del regolamento generale

Il Generale

Il **Generale di Parte** è la massima autorità della Parte e presiede l'organizzazione civile. Fa parte del Consiglio degli Anziani e trasmette le delibere alla Parte. È il punto di contatto unico tra l'amministrazione comunale e la Parte.

Il Generale è responsabile dell'organizzazione della vita civile della Parte, nominando la relativa struttura e fissando gli obiettivi.

Rif. Articolo 11 del regolamento generale

Il Consigliere Civile

Il **Consigliere Civile** attua le disposizioni del Generale per l'organizzazione civile e coordina il suo funzionamento. Propone al Generale la nomina del **Maestro di Campo** e del **Maggiore Sergente**, che devono essere nominati entro il 31 dicembre.

Il Consigliere Civile collabora con il Generale nella composizione dell'organico dei figuranti e degli specialisti e nell'organizzazione di eventi collaterali. Inoltre, propone, d'intesa con il Maggiore Sergente, la nomina dei **Comandanti dei Corpi Armati** e dei **responsabili** degli altri gruppi del corteo storico.

Il Consigliere Civile è tenuto, altresì, a compilare un apposito ruolo che deve essere consegnato al **Comandante Generale** entro le ore 12 del giorno precedente il Gioco. Il Consigliere Civile è garante della struttura dei ruoli civili ed è tenuto a controfirmare il ruolo dei figuranti e degli specialisti.

Rif. Articolo 8,12 del regolamento tecnico

Il Cancelliere Civile

Il **Cancelliere Civile** è nominato direttamente dal Generale e svolge anche il ruolo di Tesoriere di Parte. È responsabile della tenuta del **Registro Generale**, che include i verbali e le liste dei figuranti del corteo storico e dei combattenti.

Rif. Articolo 11 del regolamento generale

Il Maestro di Campo

Il **Maestro di Campo**, nominato dal Generale su proposta del Consigliere Civile entro il 31 dicembre, è responsabile dello schieramento dei figuranti nella Piazza di Parte. Si occupa del corretto posizionamento dei partecipanti durante il Gioco e del mantenimento dell'ordine in piazza fino al termine delle sfide.

Il Maestro di Campo definisce un apposito progetto di schieramento in collaborazione con il Consigliere Civile, che deve essere approvato dal Generale di Parte. Il progetto deve essere inviato al **Comandante Generale** entro le ore 9 del settimo giorno prima del Gioco.

Il Maestro di Campo si avvale della collaborazione delle persone indicate dal Consigliere Civile, in accordo con il Generale di Parte, e si avvale del supporto del **Maggiore Sergente**, dei **Comandanti dei Corpi Armati** e dei **Responsabili degli specialisti** per garantire un corretto posizionamento dei partecipanti e il mantenimento dell'ordine sulla piazza.

Rif. Articolo 8, 19 del regolamento tecnico

Il Maggiore Sergente

Il **Maggiore Sergente**, nominato dal Generale su proposta del Consigliere Civile entro il 31 dicembre, è responsabile del corteo di rievocazione storica della Parte.

Propone, in accordo con il Consigliere Civile, la nomina dei **Comandanti dei Corpi Armati** e dei responsabili degli altri gruppi del corteo. Il Maggiore Sergente collabora anche con il Consigliere Civile nell'addestramento dei figuranti e degli specialisti, assumendone la responsabilità diretta insieme al Consigliere.

Rif. Articolo 8,12 del regolamento tecnico

I Responsabili dei Gruppi

La Parte di Mezzogiorno è composta da specifici ruoli organizzati in gruppi:

- I **Gruppi Armati**: Picchetto di piazza, Celatini, Guardie al Campo, Guardie con Corazza, Alabardieri.
- **Gli specialisti**: Trombettieri, Tamburini, Alfieri.
- I **figuranti a cavallo**
- I **Paggi**
- I **cavalieri del luogotenente**
- I **figuranti del corteo dei giudici**: cavalieri, cavalieri di santo Stefano.

I Gruppi sono gestiti da Responsabili, che per i Gruppi Armati possono essere denominati **Comandanti** (o, informalmente, **Capitani**) e per gli altri gruppi semplicemente **Responsabili**. Per semplicità, entrambe le figure saranno indicate come **Responsabili** nel presente documento.

I Responsabili sono nominati direttamente dal Generale entro il 15 febbraio di ogni anno, su proposta del Consigliere Civile in accordo con il Maggiore Sergente.

Il Responsabile ha il compito di:

- Gestire l'arruolamento e curare la lista anagrafica del Gruppo, consegnandola al Cancelliere Civile per l'inserimento nel Registro Generale. Eventuali variazioni nella lista dei partecipanti devono essere comunicate tempestivamente.
- Promuovere la crescita di ogni figurante, sviluppandone la consapevolezza del proprio ruolo. Il Responsabile è direttamente responsabile dell'atteggiamento e del comportamento di ciascun figurante appartenente al proprio Gruppo.
- Promuovere le comunicazioni relative alla vita di Parte all'interno del proprio Gruppo, favorendo la partecipazione alle attività della Parte.

- Informare e coinvolgere le altre cariche civili delle iniziative del Gruppo, per rafforzare lo spirito di unità di Parte.

Pur non vincolante per il Generale, al termine del proprio incarico il Responsabile è tenuto a presentare al Consigliere Civile fino a tre nominativi di possibili successori, al fine di garantire continuità nella gestione del Gruppo.

Rif. Articolo 12 del regolamento tecnico

I vice responsabili dei gruppi.

I regolamenti non contengono articoli specifici che definiscano le funzioni di alcune figure come gli **Ufficiali**, i **Caposchiera** e i **Vice**, ma nel corso degli anni queste hanno assunto un ruolo di grande importanza all'interno dei Gruppi.

I Vice sono proposti dal Responsabile del Gruppo al Generale, previa consultazione con il Consigliere Civile. Quest'ultimo ha il compito di verificare che il candidato risponda ai seguenti requisiti:

- **Consapevolezza**: Conoscenza del Gioco e del proprio ruolo.
- **Partecipazione**: Disponibilità a prendere parte attiva alla vita e alle iniziative del Gruppo e della Parte.
- **Successione**: La figura del Vice viene scelta anche sulla base della disponibilità a subentrare come Responsabile qualora si presenti la necessità, garantendo così una transizione fluida e lineare tra le cariche. Pertanto, un Vice può essere nominato solo se accetterà l'eventualità di assumere in futuro il ruolo di Responsabile.

Il Vice svolge la funzione di sostituto in tutte le occasioni in cui il Responsabile non possa essere presente, garantendo la presenza e consapevolezza del Gruppo nelle attività della Parte.

I Collaboratori di Parte

Sono figure individuali incaricate di supportare attivamente la Parte su specifici ambiti. Collaborano nella preparazione e nell'organizzazione degli eventi, affiancando le altre cariche nella gestione delle attività. Vengono nominati dal Generale e, come tutte le altre cariche, il loro mandato ha durata annuale e termina il giorno del Gioco.

Il Figurante

Durante le iniziative del Gioco, il partecipante assume il ruolo previsto dal proprio costume, rispettando il regolamento, il costume stesso e la gerarchia della Parte. Non prende iniziative personali senza averle condivise con il proprio Responsabile diretto, garante del suo operato.

Gli organi della Parte di Mezzogiorno

Gli organi di Parte sono definiti dal regolamento del Gioco, anche se nel tempo si sono aggiunte per necessità altre tipologie.

Il Comando

Il Comando è formato dalle seguenti figure:

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

Il Comando di Parte può essere allargato alla partecipazione:

- del Cancelliere Civile, nominato dal Generale con funzioni di tesoriere
- del Cancelliere Militare, nominato dal Luogotenente Generale
- dei responsabili del corteo, nel numero di 3 (tre), nominati dal Generale, con mansioni di reclutamento, addestramento, controllo di specialisti, armati, figuranti

Rif. Articolo 11 del regolamento generale

I Dignitari

I dignitari costituiscono un gruppo di figure chiave all'interno della Parte, scelto direttamente dal Generale per supportarlo nella gestione e nel raggiungimento degli obiettivi comuni. Questo gruppo comprende il Consigliere Civile, il Cancelliere Civile, il Maestro di Campo e il Maggiore Sergente, ciascuno con responsabilità specifiche e interconnesse.

In stretta collaborazione con il Generale, i dignitari agiscono in base alle direttive ricevute e al ruolo che rivestono, garantendo coerenza e armonia nell'organizzazione della Parte. Tra le loro principali responsabilità rientra la gestione delle commissioni, attraverso le quali si affrontano questioni specifiche, contribuendo in modo concreto alla realizzazione degli obiettivi comuni.

La riunione dei responsabili

Chiamata negli anni "Comando Civile" è un organismo formato da:

- Generale

- Consigliere Civile
- Cancelliere Civile
- Maestro di Campo
- Maggiore Sergente
- Responsabili dei gruppi
- Figure Singole, decise dal Generale
- Collaboratori di Parte

Serve come coordinamento per la preparazione e organizzazione del Gioco e delle iniziative ad esso collegate. Possono essere create da queste cariche commissioni di lavoro preposte all'organizzazione di eventi.

Svolgimento della riunione

Prima di ogni incontro è cura del Consigliere civile definire data, luogo e ODG.

Le figure che ne fanno parte in quanto per loro obbligo di partecipazione, sono chiamate a garantirne la presenza o comunicarne la sostituzione con il proprio vice.

E' richiesta puntualità e comunicazione di eventuali improvvisi problemi che possano ritardare la riunione.

Durante la riunione è richiesto a tutti un atteggiamento partecipativo e rispettoso.

Il Cancelliere civile redige il verbale della seduta entro due settimane e lo fa pervenire ai presenti.

Le Iniziative

Sono tutte quelle iniziative fatte allo scopo della promozione del Gioco.

E' richiesta nei limiti delle possibilità lavorative e familiari, la partecipazione da parte di tutte le figure nominate e del coinvolgimento da parte di queste dei rispettivi gruppi.
E' necessario che chi partecipa lo faccia con serietà, presenza continuativa ed evitando atteggiamenti denigratori verso la manifestazione stessa.

Durante le iniziative di Parte i Gruppi non possono organizzare altre iniziative.

Le iniziative Annuali Istituzionali

Le iniziative istituzionali del Gioco sono ricorrenti:

- **Sant'Antonio Abate**: 17 Gennaio
- **Il Capodanno Pisano**: 25 Marzo

- **Santa Caterina da Siena**: 29 aprile
- **Die di San Sisto:** 6 Agosto

Le iniziative non istituzionali

Sono tutte quelle iniziative di Parte che vengono organizzate durante le attività annuali.

Addestramento dei figuranti e degli specialisti

L'addestramento dei figuranti è coordinato dal Consigliere Civile, con il supporto del Maggiore Sergente. Il Consigliere Civile può delegare l'organizzazione e la gestione delle attività direttamente al Maggiore Sergente.

Fino a quattro collaboratori possono essere nominati per assistere il Consigliere Civile e il Maggiore Sergente, in base alle loro indicazioni.

I Responsabili dei Gruppi e i loro vice partecipano attivamente all'addestramento dei figuranti e degli specialisti dei rispettivi gruppi, gestendoli in base alle disposizioni impartite dal Consigliere Civile e dal Maggiore Sergente. Nessun'altra figura, salvo espressa autorizzazione, è coinvolta attivamente nell'addestramento.

Le prove di passo si svolgono nelle settimane precedenti il Gioco. È compito del Consigliere Civile comunicare il numero e le date delle prove ai Responsabili, i quali hanno il dovere di informare i propri gruppi.

Se necessario, su proposta dei Responsabili e previo confronto con il Consigliere Civile e il Maggiore Sergente, possono essere organizzate ulteriori prove dedicate agli specialisti durante l'anno.

Figuranti

Passaggio di figuranti tra gruppi

Un figurante può manifestare il desiderio di sperimentare nuovi gruppi o ricoprire ruoli differenti.

In tal caso, prima di accoglierlo nel nuovo gruppo, il responsabile del gruppo di destinazione è tenuto a confrontarsi con il responsabile del gruppo di provenienza, al fine di valutare eventuali implicazioni che tale trasferimento potrebbe comportare per il gruppo di origine. Inoltre, tali passaggi dovrebbero avvenire entro il 25 marzo, così da garantire un adeguato margine di tempo per l'individuazione di nuovi figuranti.

Assegnazione e Sottoscrizione dei Ruoli del Gioco

L'assegnazione dei ruoli di **Alfiere**, **Tamburino**, **Cavaliere del Luogotenente**, **Paggio di Squadra** e **Paggio Porta Fiamma** è formalmente sottoscritta dal **Consigliere Civile**, secondo il protocollo di seguito definito.

Segnalazioni per i Ruoli di Alfiere e Tamburino

I **Magistrati** possono segnalare al Comando nella figura del consigliere civile:

- n. 1 nominativo per il ruolo di **Alfiere**;
- fino a n. 2 nominativi per il ruolo di **Tamburino**.

Qualora i candidati proposti **non abbiano ricoperto il medesimo ruolo nell'edizione precedente del Gioco**, le segnalazioni devono pervenire entro il **25 febbraio** antecedente al Gioco.
Qualora i candidati **appartenessero già al gruppo degli Alfieri o dei Tamburini**, le segnalazioni devono pervenire entro il **25 marzo**.

I **Comandanti dei Gruppi Armati** possono, con le medesime modalità e tempistiche sopra indicate, segnalare i propri candidati **esclusivamente per il ruolo di Tamburino**.

Segnalazioni per i Ruoli di Cavaliere e Paggi

Ad ogni **Magistratura** compete la segnalazione di:

- n. 1 **Cavaliere del Luogotenente**;
- n. 1 **Paggio Porta Fiamma**;
- n. 1 **Paggio di Squadra**.

Le segnalazioni devono pervenire al **responsabile del gruppo preposto** entro il **25 febbraio**.

Requisiti di validità delle segnalazioni

Affinché una segnalazione sia considerata valida, devono essere soddisfatte **tutte** le seguenti condizioni:

- il figurante deve indossare correttamente il costume assegnato, senza forzature; il Comando può richiedere una prova preliminare;
- il candidato al ruolo di **Tamburino** deve partecipare ad almeno un'uscita durante l'anno, compatibilmente con i costumi disponibili;
- il candidato al ruolo di **Alfiere** deve garantire la propria presenza all'uscita del **29 aprile**, in occasione della festa di **Santa Caterina**;

- il candidato deve partecipare in modo attivo e costruttivo a tutte le prove stabilite dal Comando per la preparazione del Gioco;
- il candidato deve partecipare alla vita di Parte nel rispetto del proprio ruolo, della gerarchia, delle persone e dei materiali;
- la Magistratura o il Gruppo Armato accetta, previo confronto, la possibilità di **riassegnazione del candidato**, qualora ciò si rendesse necessario per esigenze legate alle taglie dei costumi o alla chiusura delle assegnazioni;
- Il candidato al ruolo di **Porta Fiamma** o **Paggio di Squadra** deve avere un'età **non inferiore ai 12 anni**. Il **Comando** può concedere deroga al limite di età, ammettendo candidati di età **non inferiore ai 10 anni**, esclusivamente qualora il **costume storico** risulti indossabile in modo corretto, armonioso e senza forzature, garantendo il decoro e la coerenza storica della rappresentazione.
- non sono consentite segnalazioni di riserve.

Compilazione e Consegna degli Elenchi

Sulla base delle segnalazioni ritenute valide, i **Responsabili degli Alfieri, dei Tamburini, dei Cavalieri del Luogotenente, dei Paggi** redigono l'elenco ufficiale dei ruoli assegnati.
Tale elenco deve essere consegnato al **Consigliere Civile** entro il **31 maggio**.

Simboli

I simboli aiutano a identificare le entità riguardanti la Parte e i Gruppi e ne sintetizzano il significato.

I loghi

La Parte di Mezzogiorno è rappresentata dal logo di Parte, scelto dal Generale durante il suo mandato.

Ogni Gruppo dispone di un proprio logo, che deve esprimere chiaramente l'appartenenza alla Parte e rispettare il contesto del Gioco del Ponte. Il logo del Gruppo deve essere sempre accompagnato dal logo di Parte in tutti i documenti ufficiali e le iniziative del Gruppo. L'unica eccezione è prevista per i gadget autogestiti dai Gruppi, al fine di contenerne i costi.

È prioritario avviare un confronto tra il Consigliere Civile e i responsabili dei Gruppi per valutare un eventuale rinnovo dei loghi. L'obiettivo è uniformare i loghi a uno stile comune, con simboli coerenti e pertinenti al Gioco, evitando immagini coperte da copyright, elementi cartoonistici o non legati al contesto del Gioco del Ponte.

Bandiere e vessilli

La bandiera di Parte viene identificata dal Generale durante il suo mandato ed è l'unico simbolo ufficiale rappresentativo dei Gruppi.

Non sono ammesse, né devono essere utilizzate, altre bandiere, vessilli o stendardi per rappresentare i Gruppi, ad eccezione della bandiera di Parte.

Un Gruppo non possiede una propria bandiera, poiché ciò lo identificherebbe come entità autonoma, distinta dalla Parte.

Motto: "Ultra Dimidium"

"Ultra dimidium" è l'unico motto ufficiale della Parte. Sebbene in momenti non ufficiali siano consentiti altri motti, questi devono sempre rispettare l'istituzione del Gioco. L'ufficialità delle sfilate ha inizio con la partenza del corteo e si conclude con il rientro nei locali di vestizione. Ad esempio, nel caso del Gioco, l'ufficialità si estende dall'ingresso in Corso Italia fino al rientro nei suddetti locali.

Il motto "Ultra Dimidium" può essere pronunciato esclusivamente dall'ufficiale di grado più alto presente. Durante il corteo del Gioco, nei gruppi armati, esso è riservato ai Comandanti o, per delega, agli ufficiali, ed è consentito solo in occasione del saluto.

Nel corso dello svolgimento del Gioco, il motto è prerogativa esclusiva del Maestro di Campo o di un suo delegato.

Note

Quartier Generale: "Sala Sergio Paradossi"

La sede del Comando della Parte di Mezzogiorno è situata in **Via San Martino 108 – 56125 Pisa (PI)**. Essa è intitolata a **Sergio Paradossi**, stimato Generale della Parte.

La sede è di proprietà del Comune di Pisa ed è concessa in utilizzo al Comando di Mezzogiorno per le sue attività organizzative e di promozione del Gioco.

La sede è messa a disposizione dei gruppi della Parte per tutte quelle attività direttamente o indirettamente legate al Gioco, nel rispetto delle regole e del contesto a cui essa è destinata.

La sala, se richiesta con adeguato anticipo, è disponibile anche per altri gruppi che necessitano di spazi per questioni logistiche o per finalità affini al Gioco, previa consultazione con il Consiglio degli Anziani e con il Comune di Pisa.

Comportamento nei locali di Vestizione del Gioco del Ponte

L'accesso ai locali di vestizione è consentito esclusivamente alle persone autorizzate dal Comando; i figuranti possono accedervi solo in presenza del proprio responsabile.

Ogni responsabile deve verificare lo stato della propria stanza prima di lasciarla, accertandosi che finestre e porte siano chiuse e che le luci siano spente.

È severamente vietato manovrare o spostare materiali senza la necessaria autorizzazione.

Inoltre, nessuno è autorizzato a contattare direttamente il personale tecnico di Ospedaletto; eventuali mancanze o problematiche devono essere segnalate al Consigliere Civile o alle persone da lui designate.

Accesso ai locali di Ospedaletto

Per minimizzare i disagi al personale tecnico, l'accesso ai magazzini comunali di Ospedaletto è consentito esclusivamente previa autorizzazione del Generale o di un suo delegato. Spetta quindi ai Responsabili adottare questa norma e garantire che i propri figuranti la rispettino scrupolosamente.

Pagine e gruppi social

I social media sono espressione ufficiale della Parte di Mezzogiorno e, pertanto, è necessaria una gestione condivisa e coordinata. Le pagine e gruppi social non devono essere considerati fini a sé stessi, ma come strumenti di rappresentazione della Parte.

I contenuti pubblicati devono rispecchiare lo spirito della Parte, mantenendo un carattere collettivo ed evitando qualsiasi forma di personalismo.

Attualmente, la proliferazione di gruppi e pagine deriva dal mancato trasferimento delle autorizzazioni tra i responsabili uscenti e subentranti. Questo fenomeno comporta una dispersione delle risorse digitali e una frammentazione della storia dei gruppi.

Si dispone, pertanto, che prima della creazione di nuovi gruppi o pagine sui social network venga data comunicazione al Generale o a un suo delegato. Inoltre, per garantire la continuità gestionale e il corretto passaggio delle credenziali tra i responsabili, il Generale o un suo delegato dovrà essere inserito come ulteriore amministratore di tutti i gruppi o pagine, compresi quelli già esistenti.

Indice

I Ruoli **4**
Il Generale 4
Il Consigliere Civile 5
Il Cancelliere Civile 5
Il Maestro di Campo 5
Il Maggiore Sergente 6
I Responsabili dei Gruppi 6
I vice responsabili dei gruppi. 7
I Collaboratori di Parte 7
Il Figurante 7
Gli organi della Parte di Mezzogiorno **8**
Il Comando 8
I Dignitari 8
La riunione dei responsabili 8
Svolgimento della riunione 9
Le Iniziative **9**
Le iniziative Annuali Istituzionali 9
Le iniziative non istituzionali 10
Addestramento dei figuranti e degli specialisti **10**
Figuranti **10**
Passaggio di figuranti tra gruppi 10
Assegnazione e Sottoscrizione dei Ruoli del Gioco 11
Segnalazioni per i Ruoli di Alfiere e Tamburino 11
Segnalazioni per i Ruoli di Cavaliere e Paggi 11
Requisiti di Validità delle Segnalazioni 11
Compilazione e Consegna degli Elenchi 12
Simboli **12**
I loghi 12
Bandiere e vessilli 12
Motto: “Ultra Dimidium” 13
Note **13**
Quartier Generale: “Sala Sergio Paradossi” 13
Comportamento nei locali di Vestizione del Gioco del Ponte 13
Accesso ai locali di Ospedaletto 14
Pagine e gruppi social 14
Indice **15**