

Domenica 17 Giugno, 2012 - 17:49 da Franco Mariani



Calcio Storico: sfilano i 500 del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, tra poco Azzurri-Rossi

Ore 17,49 scendono in campo i 500 figuranti del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina. Tra circa 40 minuti la partita Azzurri-Rossi. Prima della partita il Presidente Michele Pierguidi è tornato sulla prova tv: "chi non rispetta le regole salterà la finale".



Firenze - Dopo l'esibizione dei Bandierai degli Uffizi, entrati in campo alle 17,32, e che come tradizione ha aperto il pomeriggio dedicato alle partite del Calcio Storico Fiorentino alle ore 17,49 è toccato ai 500 figuranti del Corteo Storico della Repubblica Fiorentina sfilare sul campo di gioco in Piazza Santa Croce. Il Corteo Storico al completo è composto da:

GONFALONE DI FIRENZE Giglio rosso in campo bianco, scortato dalla Famiglia di Palazzo, chiarine, alabardieri, mazzieri.

Da qualche anno il Corteo ha un proprio gonfalone che viene usato quando il Gonfalone non partecipa ai cortei. Tale nuovo Gonfalone al centro ha il Giglio rosso in campo bianco con la scritta in basso FIORENZA.

SERGENTI DEGLI OTTO DI GUARDIA E DI BALIA in corazza e borgognotta piumata. Il gruppo apre il corteo seguendo il Gonfalone di Firenze. Il Comandante o Capitano è seguito dai Sergenti. Indossano un'armatura che scende fino a proteggere le cosce del militare. L'armatura è composta dalla Colatrina, Corazza, Bracciali, Fiancali ed una Borgognotta a tre creste sulla quale è posto il piumaggio.

MAESTRO DI CAMPO con uniforme di velluto nero e armato di spada. Ufficiale Comandante di Reggimento. La sua importanza prevedeva una scorta ed un'insegna personale.

SCORTA DEL MAESTRO DI CAMPO composta da due Cornette di Cavalleria e da tre Ufficiali. La Cornetta ha un costume particolare con pantaloni a sboffo e di colore diverso tra le due. Gli Ufficiali vestono costumi di panno azzurro con soppannature bianche. Sono armati di spada.

ARALDO DELLA SIGNORIA con lucco e copricapo a foggia di mazzocchino in panno rosso. Era il Capo della Famiglia della Signoria e Maestro del Cerimoniale. Aveva il compito di annunciare i Bandi e le Ordinanze che venivano emesse dal Signore. Per il Calcio fiorentino, ha l'importantissimo compito di rivolgersi al Magnifico Messere leggendo la "Grida" e lasciando infine il comando al Maestro di Campo con la formula: "Maestro di Campo, a te il comando!"

BANDIERAIO DELL'ARALDO in uniforme azzurra con l'insegna personale dell'Araldo. Porta l'insegna dell'Araldo che attualmente fa riferimento al Marchese Ubaldo Bartolini Salimbeni.

CAPITANO DI GUARDIA DEL CONTADO E DEL DISTRETTO in divisa di velluto azzurro soppannata di panno paonazzo. E' il Comandante della Milizia Popolare. Nel Corteo è il Direttore ed istruttore delle compagini storiche. E' il responsabile della parata dell'organizzazione della stessa e dello svolgersi delle manifestazioni. Ordina il "saluto alla voce" secondo l'etichetta militare del XVI secolo che rende suggestivo il momento della presentazione del corteo alle autorità.

BANDIERAIO DI FIRENZE con l'insegna della città. Ha il compito di portare il gonfalone o la bandiera con il simbolo di Firenze.

BANDIERAIO DI FIRENZE con l'insegna della città. Ha il compito di portare il gonfalone o la bandiera con il simbolo di Firenze.

PAGGETTO con il "palio" destinato alla squadra vincente. Un ragazzino di giovane età vestito di panno rosso con raffaella piumata e pugnoletto, porta il palietto durante tutto il Corteo del Calcio Storico Fiorentino.

GRUPPO DEI BANDIERAI portano le insegne principali della Repubblica fiorentina. Insegne della Parte Guelfa con frangia bianco-rossa rappresenta un'aquila rossa che brandisce un drago verde con un giglio rosso in campo bianco posto nella parte superiore sinistra, della Repubblica con frangia bianco-rossa rappresenta una croce bianca in campo rosso e due scudetti del Comune e del popolo, del Comune con frangia bianco-rossa è suddivisa in una parte bianca a sinistra ed una parte rossa a destra unione delle armi delle città di Fiesole e Firenze intorno all'anno 1125, dei Priori di Libertà con frangia giallo-azzurra e la scritta libertas gialla in campo azzurro, della Chiesa con frangia giallo-rossa riporta le due chiavi incrociate della chiesa in oro in campo rosso.

PALLAIO che porta i palloni del colore delle due squadre che disputeranno la partita. Vestito in panno dei quattro colori dei quartieri di Firenze. Da inizio alle ostilità lanciando in aria il pallone al centro del campo.

GIUDICE COMMISSARIO in divisa di velluto nero e verde. Ha il ruolo di convalidare i punteggi delle squadre durante la partita e rilevare le irregolarità. Da il segnale alle colubrine di sparare i colpi quando viene segnata una caccia.

TRE ARBITRI in divisa nera e rossa. Il principale rimane in campo a dirigere la partita e gli altri due affiancano il Giudice Commissario nell'espletamento dei propri compiti.

GIUDICI DI CAMPO in numero di 8 (2 per quartiere). Solo strettamente legati alle partite del Calcio Storico. Hanno il compito di guardalinee e segnalano all'arbitro ogni uscita del pallone.

GRUPPO DEI MUSICI composto da tamburi, trombe e pifferi. Il Maestro dei Musici con il caratteristico bastone guarnito di nappe e pomo d'ottone comanda la direzione della marcia. I Tamburi sono vestiti con il caratteristico costume giallo e suonano un tamburo in legno con pelli d'asino tirati a corda, essi sono rappresentati a simbolo del Calcio Storico Fiorentino. Le Chiarine o Trombetti, suonano strumenti senza pistoncini, sono vestiti di azzurro con bordature rosse e gialle, i Pifferi suonano un piffero traverso in legno, sono vestiti di panno rosso con bordature azzurre.

CAPITANO GENERALE DELLE ARTIGLIERIE veste in panno azzurro e velluto scarlato. È il comandante di tutte le artiglierie presenti nella parata.

UFFICIALI DELLE FANTERIE in numero di 26 preceduti dal Bandieraio con l'insegna della Parte Guelfa. Rappresentano i Colonnelli e i Capitani delle compagnie assoldate al servizio della Repubblica Fiorentina durante l'assedio del 1530. Essi erano al comando delle forze militari che difendevano Firenze dagli attacchi nemici. Divennero in quel periodo professionisti della guerra.

COMANDANTE DELLA COMPAGNIA DEL VAIO nobile a cavallo. Rappresenta simbolicamente Dante da Castiglione, Gonfaloniere della Compagnia della milizia cittadina che combatteva contro l'Impero. È una figura a cavallo che viene accompagnato da uno Staffiere che indossa un costume di panno azzurro con tiracche azzurre e gialle.

ARCHIBUSIERI con morione a barca e corsaletto di cuoio trinciato, armati di archibugio e spada. Soldati a piedi o a cavallo erano armati di archibugio derivata dallo schioppo. Particolare la dotazione dell'acciarino, della fiasca, del fiaschino ed il morione a barca simile a quello degli eserciti spagnoli.

ALABARDIERI con bacinetto fiorentino e corsaletto di cuoio, armati di alabarda e spada. Sono soldati a piedi armati di alabarda, un'arma tipica delle fanterie svizzere del 1400 che venne poi diffusa in tutta Europa. L'alabarda fu inventata innestando, su una "picca" corta, la lama di una scure, unendo così le funzioni di arma di punta con quella da taglio. Gli Alabardieri indossano corpetto e calzoncini in panno rosso e tela bianca. Vestono inoltre un corsaletto in cuoio grezzo affibbiato ai fianchi e alle spalle, sono armati di bacinetto, alabarda e spada.

FANTI DI PALAZZO in corazza, con berretta piumata, armati di picca e spada. Erano i soldati che vigilavano sulla sicurezza della Signoria e scortavano i componenti alle cerimonie. Montavano di guardia al palazzo della Signoria.

BALESTRIERI FIORENTINI del Gonfalone della Scala. I Balestrieri fiorentini del Baluardo di San Giorgio, indossano una giacca rossa con polsini neri, pantaloni neri con tiracchie bianche. Sono armati di balestra in legno con arco in acciaio con caricamento a staffa.

I QUARTIERI col nobile Commissario di Quartiere, le insegne i Capitani e i Fanti. Sono i figuranti che precedono la parata delle squadre del Calcio Storico, ogni quartiere ha la propria insegna seguita dai quattro gonfaloni.

I CALCIANTI col Capitano e Alfieri. Le squadre si posizionano nell'ordine di sfilata dei quattro Quartieri e viene data la precedenza al Quartiere la cui squadra ha riportato la vittoria nella precedente partita.

MAGGIOR GENERAL SERGENTE DELLE MILIZIE nobile Comandante di tutta la Milizia fiorentina, sia a piedi che a cavallo. Rappresenta colui che al tempo dell'assedio lo impersonificava: Stefano Colonna da Palestrina. Aveva sotto il suo comando 1500 fanti e 12 capitani. Sfila a cavallo ed indossa un giubbone di velluto damascato rosso bordò e avorio con bordature dorate.

LANCE SPEZZATE due nobili di scorta al Maggior General Sergente. Fu Giovanni dalle Bande Nere che rinnovò la milizia delle Lance Spezzate. Erano uomini molto ben pagati che facevano sempre esclusivo riferimento al proprio Capitano e a nessun altro.

COLONNELLI E CAPITANI DELLE BANDE A CAVALLO nobili cavalieri. Rappresentano gli Ufficiali fiorentini che erano presenti in città nel periodo dell'assedio. All'interno del Corteo sono impersonificati da membri di nobili famiglie fiorentine ancora esistenti.

STAFFIERI sono figure che accompagnano il nobile a cavallo, a piedi tenendone la briglia.

BOMBARDIERI addetti alla manovra ed al tiro delle quattro colubrine. Il gruppo rappresenta simbolicamente le artiglierie della Repubblica Fiorentina. La Colubrina è un'arma di artiglieria campale utilizzata negli scontri in campo aperto. Nelle attuali rappresentazioni storiche viene caricata a salve.

BOVARI con la vitella ambito premio della squadra vincente.

FANTI DELL'ORDINANZA con borgognotta piumata e collarina, milizia cittadina armata di picca e spada. Erano la milizia cittadina, quella cioè residente all'interno della città, costituita principalmente da fiorentini; al contrario degli eserciti che erano formati da truppe mercenarie assoldate appositamente per la guerra.

PROCONSOLO DELLE ARTI in lucco di panno nero soppannato di giallo, seguito dal Bandieraio con l'insegna dei Giudici e Notai e da due Nunzi. Il Proconsole dell'Arte dei Giudici e dei Notai assunse questo titolo ed ebbe un ruolo preminente rispetto a tutti i Priori delle Arti presenti a Firenze intorno al 1300. La figura è accompagnata da due Nunzi.

TRIBUNALE DI MERCATANZIA composto dal Bandieraio con la relativa insegna e da cinque Ufficiali Magistrati dei quali tre sono armati e due Camarleggi. Rappresentano i Magistrati del Tribunale che redimeva le controversie tra le varie Corporazioni, tra i mercanti ed l'amministrazione pubblica.

GRUPPO DELLE ARTI MAGGIORI composto da Console, dal Cancelliere e dai 7 Gonfalonieri con l'insegna della rispettiva Arte. Arte dei Giudici e dei Notai, Arte dei Mercatanti o Calimala, Arte del Cambio, Arte della Lana, Arte di Por Santa Maria o della Seta, Arte dei Medici e Speziali, Arte dei Vaiai e Pellicciai.

GRUPPO DELLE ARTI MINORI composto da Console, dal Cancelliere e dai 14 Gonfalonieri con l'insegna della rispettiva Arte. Arte dei Beccai, Arte dei Calzolai, Arte dei Fabbri, Arte dei Maestri di Pietra e Legname, Arte dei Linaioi e Rigattieri, Arte dei Vinattieri, Arte degli Albergatori, Arte degli Oliandoli e Pizzicagnoli, Arte dei Cuoiari e Galigai, Arte dei Corazzai e Spadai, Arte dei Correggiai, Arte dei Legnaioli, Arte dei Chiavaioi e Staderai, Arte dei Fornai.

BANDIERAI DEGLI UFFIZI gruppo di sbandieratori che giostrano le insegne delle 16 Magistrature civili da essi rappresentate. Sono preceduti dal Capitano e dai tamburini. I Bandierai degli Uffizi sono gli Sbandieratori Ufficiali di Firenze. Maneggiano bandiere che, oltre a portare il Giglio Guelfo di Firenze al centro, hanno lateralmente rappresentate le 16 magistrature e uffizi della Firenze rinascimentale al tempo della Repubblica del XVI secolo. Sono gli Unici depositari dell'Arte fiorentina del maneggio della bandiera, con il mantenimento della più tradizionale e rigida rievocazione dei modi e delle maniere, sia scenografiche che atletiche, del maneggio della bandiera a fini militari. Le Magistrature che rappresentano sono: Ufficio dei Capitani di Parte Guelfa, Ufficio dell'Archivio Generale, Ufficio del Monte Comune, Ufficio degli Otto di Guardia e Balìa, Magistrato di Cinque Conservatori del Contado e Dominio fiorentino, Magistrato dell'Onestà, Maestri della Gabella e dei Contratti, Conservatori di Legge, Tribunale di Mercatanzia, Capitani di Orsanmichele, Ufficio dei Pupilli, Maestri di Dogana, Maestri del Sale, Ufficio della Grascia, Ufficio delle Decime, Maestri della Zecca.

FANTI DELLE CORPORAZIONI in divisa verde e raffaella rossa piumata, armati di picca, costituivano la Milizia delle Arti Maggiori e delle Arti Minori. Il gruppo è l'ultimo a sfilare nel corteo e chiude l'imponente sfilata di compagini militari.

MADONNE FIORENTINE Madonne in costume cinquecentesco. Le Madonne fiorentine fanno parte del Corteo Storico della Repubblica e rappresentano, in un contesto militare e maschile, la parte femminile della vita del tempo rinascimentale del sedicesimo secolo. La grazia e la bellezza e la cortesia erano le prerogative di queste dame che, sempre al fianco di uomini durissimi, condividevano sofferenze e privazioni.

Prima della partita odierna tra Azzurri e Rossi il Presidente del Calcio Storico, e consigliere comunale, Michele Pierguidi ha voluto sottolineare come "le immagini della sfida tra Bianchi e Verdi sono già state acquisite, e oggi le telecamere del Nucleo Operativo di Protezione Civile torneranno in Piazza Santa Croce per riprendere la partita tra Azzurri e Rossi. I filmati saranno valutati nei prossimi giorni e, nel caso emergano gravi violazioni del regolamento, potrebbero portare all'immediata sospensione dei calcianti che hanno commesso falli". "Le riprese – puntualizza – serviranno come prova tv per la Commissione Disciplinare a fine torneo, ma saranno comunque analizzate prima della Finale: chi avrà commesso irregolarità sarà immediatamente sospeso e non potrà scendere in campo il 24 giugno".

"Non saranno tollerati colpi proibiti – aggiunge il Presidente – è importante che il Regolamento sia rispettato perché è l'unica garanzia per i calcianti per evitare problemi legali e giudiziari. Chi non lo rispetta lo fa a proprio rischio e pericolo".

"Sono sicuro – ha concluso Pierguidi – che anche Azzurri e Rossi, come ieri Bianchi e Verdi, daranno un grande spettacolo e onoreranno Firenze nel rispetto delle regole. I calcianti dimostreranno ancora una volta che chi scende in piazza lo fa con intelligenza, fair play e quel senso dell'onore indispensabile per indossare la maglia del proprio Colore".

Tra poco, al termine dell'esibizione dei Bandierai degli Uffizi, farà il suo ingresso in piazza Santa Croce il Corteo Storico della Repubblica Fiorentina, con i suoi 500 figuranti, e infine, dopo 40 minuti circa, la partita Azzurri-Rossi, che decreterà la seconda squadra che disputerà, domenica prossima, 24 giugno, festa del Santo Patrono Giovanni Battista, la finale con i Bianchi per l'assegnazione del Palio del Torneo 2012.

Leggi direttamente online: <http://www.stamptoscana.it/articolo/societa/calcio-storico-tra-poco-azzurri-rossi-con-la-prova-tv-alla-pierguidi#.T93rpi9eyxI.facebook>