

# REGOLAMENTO GIOCHI RIONALI

## "PERUGIA 1416 - Passaggio tra Medioevo e Rinascimento"

### Art.1 – Denominazione e colori dei Rioni

Il territorio comunale di Perugia è suddiviso in 5 Rioni denominati Rione Porta Eburnea, Rione Porta San Pietro, Rione Porta Sant'Angelo e Rione Porta Santa Susanna, Rione Porta Sole.

Ogni rione è caratterizzato da un proprio colore e dalla propria effigie:

**RIONE PORTA EBURNEA:** colore **VERDE**, effigie **ELEFANTE**;

**RIONE PORTA SAN PIETRO:** colore **GIALLO**, effigie **CHIAVI**;

**RIONE PORTA SANT'ANGELO:** colore **ROSSO**, effigie **ALI E SPADA**;

**RIONE SANTA SUSANNA:** colore **BLU**, effigie **CATENA**;

**RIONE PORTA SOLE:** colore **BIANCO**, effigie **SOLE**.

Durante lo svolgimento dei Giochi Rionali ogni partecipante dovrà indossare una divisa fornitagli, che riporti colori o simboli del Rione, in modo tale da evidenziare il Rione di appartenenza.

### Art. 2 – Archivio dei Rioni

L'archivio delle sfide tra i Rioni sarà tenuto presso la sede dell'Associazione "Perugia 1416", verrà aggiornato annualmente e conterrà, oltre al regolamento originale, anche l'organigramma di ogni Rione, l'albo dei vincitori e le classifiche dei giochi.

### Art. 3 – Punteggi dei giochi

Il palio viene assegnato sulla base dei punteggi ottenuti dai Rioni in quattro competizioni: Lancio del Giavellotto, Mossa alla Torre, Corteo Storico e Corsa del Drappo.

Il punteggio massimo totalizzabile nelle quattro gare è di 100 punti ed è così suddiviso:

Prova	Punteggio
Corteo Storico	40
Giavellotto	20
Mossa alla Torre	20
Corsa del Drappo	20

Per le singole prove non sono previsti arrivi a pari merito. Se nella classifica finale si verificano situazioni di parità di punteggio fra due o più rioni, prevale il piazzamento ottenuto nella gara del Corteo ai fini del posizionamento in classifica.

#### Giochi

La classifica finale di ogni singolo gioco (Giavellotto, Mossa alla Torre, Corsa del Drappo) assegna i seguenti punteggi in base al piazzamento ottenuto.

Piazzamento	Punteggio
1°	20
2°	15
3°	12
4°	10
5°	8

Nel caso in cui nella classifica del singolo gioco si dovessero verificare situazioni di *ex aequo* per qualsiasi piazzamento tra uno o più Rioni, si provvederà ad uno o più spareggi, al fine di determinare la classifica finale

Qualora uno o più Rioni dovessero essere squalificati nel corso del singolo gioco, il punteggio della prova sarà pari a zero.

### **Corteo storico**

La classifica finale del corteo storico assegna i seguenti punteggi in base al piazzamento ottenuto.

<b>Classifica finale del Corteo</b>	
<b>Piazzamento</b>	<b>Punteggio</b>
1°	40
2°	30
3°	24
4°	20
5°	16

## **Art. 4 – Prima gara: lancio del giavellotto**

### **Campo di gioco**

Il campo di gioco per il lancio del giavellotto è costituito da un'area delimitata da due linee orizzontali; in detta area si trovano:

- anello in ferro (di seguito denominato bersaglio 1) del diametro di 80 cm, posizionato a 170 cm da terra con la misura presa dal centro del cerchio;
- bersaglio (di seguito denominato bersaglio 2) di forma circolare di colore rosso, del diametro 1 m, al cui centro è posizionato un quadrato di cm 10 di lato, ruotato di 45°, di colore bianco, posizionato a circa 80 cm da terra con la misura presa dal centro del bersaglio;
- il bersaglio 1 ed il bersaglio 2 sono allineati in pianta tra loro;
- Tutte le protezioni e/o dotazioni ritenute necessarie dal Giudice di gara e dal responsabile della sicurezza;
- due linee parallele a terra delimitanti l'area di lancio. La distanza tra le suddette linee è di metri 5. La distanza tra la linea di lancio (quella più avanzata) è di 12 m dal bersaglio 1 e di 15 m dal bersaglio 2.
- La distanza tra il bersaglio 1 e il bersaglio 2 è di 3m.

### **Punteggi di gara**

Il punteggio viene calcolato come di seguito indicato:

- se il giavellotto colpisce solo l'area rossa (bersaglio 2), senza aver prima attraversato il cerchio metallico (bersaglio 1) totalizza **punti 1**;
  - se il giavellotto colpisce solo l'area bianca quadrata (bersaglio 2), senza aver prima attraversato il cerchio metallico (bersaglio 1) totalizza **punti 4**;
  - se il giavellotto attraversa solo il cerchio metallico (bersaglio 1), non colpendo il bersaglio 2 totalizza **punti 2**;
  - se il giavellotto attraversa il cerchio metallico (bersaglio 1) e colpisce l'area rossa (bersaglio 2), totalizza **punti 3**;
  - se il giavellotto attraversa il cerchio (bersaglio 1) e colpisce l'area bianca (bersaglio 2), totalizza **punti 6**;
  - Se il giavellotto non colpisce il bersaglio 2 e non attraversa il bersaglio 1 totalizza **punti 0**;
- Ogni tiratore, 1 per Rione, ha a disposizione 5 lanci.

Pertanto ciascun atleta può totalizzare un massimo di 30 punti.

Ogni rione può indicare 1 lanciatore di riserva. Nel corso della gara il lanciatore non può essere sostituito.

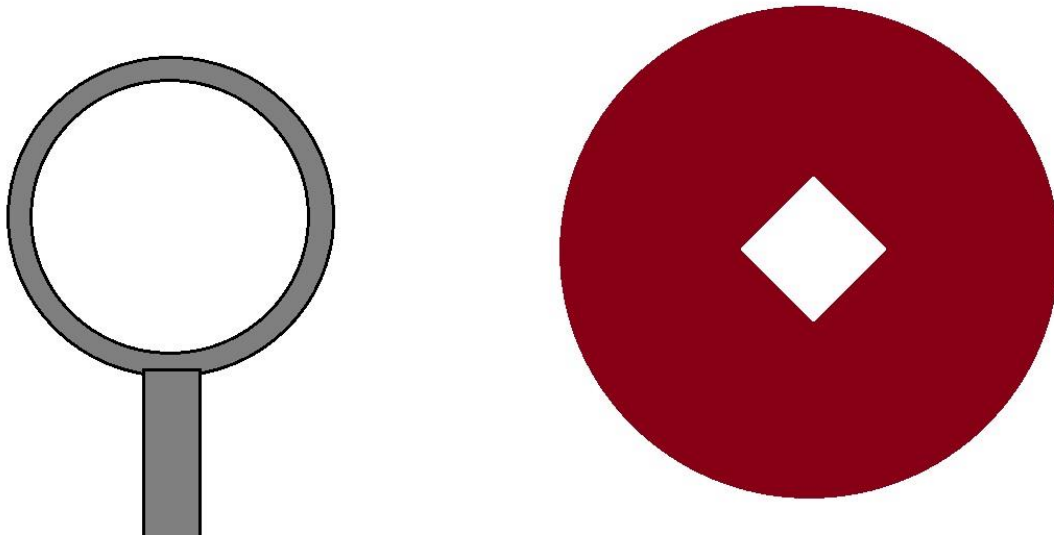


FIGURA 1

In caso di arrivo a pari merito (uguale numero di punti totalizzati dopo i tre lanci) tra due o più atleti verrà effettuato tra gli stessi uno spareggio consistente in un singolo lancio per ciascun contendente. In caso di ulteriori pareggi la procedura si ripete ad oltranza fino alla cessazione dello stato di parità.

\*\*\*\*\*

### **Partecipanti**

Possono partecipare alla gara gli atleti con età superiore ai 16 anni ed in possesso dei requisiti previsti dagli artt. 3 comma 1 lett. a), b) e c) e 5 comma 7 del “Regolamento della struttura organizzativa che sovrintende alle attività rievocative di Perugia 1416”.

Gli stessi, inoltre, dovranno presentare, prima della gara, copia del certificato medico di sana e robusta costituzione per attività non agonistica.

### **Svolgimento del gioco**

Ogni tiratore effettua il lancio dopo aver ricevuto il via dal Giudice di gara.

Quando il tiratore ha ricevuto il via dal Giudice di gara, ha a disposizione 60 secondi per iniziare la rincorsa, pena l’annullamento del tiro, con conseguente punteggio pari a zero.

Ogni atleta si dispone dietro la linea di partenza e attende il via senza varcare la stessa. Al via del Giudice di gara il tiratore entra nell’area di lancio ed effettua lo stesso, senza superare la seconda linea limite. Il superamento della seconda linea determina l’annullamento del tiro effettuato con conseguente attribuzione del punteggio pari a zero.

L’ordine di lancio è determinato dalla classifica dei giochi dell’anno precedente, partendo dal quinto classificato. Il Rione primo classificato lancia per ultimo.

Ogni atleta effettua un singolo lancio ad ogni turno.

Nell’area di gioco accedono solo gli atleti, il Giudice di gara ed i suoi assistenti.

### **Equipaggiamento**

Si possono utilizzare solamente il vestiario (di foggia storica) e l’attrezzatura forniti dall’Associazione Perugia 1416.

## Art. 5 – Mossa alla Torre

### Campo di gioco

Il campo di gioco è costituito dal luogo di posizionamento della struttura/macchina da gioco, un parallelepipedo di 4 metri per 2,4 metri di base e alto 1,7 metri, rivestito in legno sopra il quale insistono una torre di diametro di base 1,2 metri e due alberi con bandiera dell'altezza di 2,5 metri. Dal parallelepipedo, da due fori posizionati nei lati corti, fuoriescono due catene, una per lato, alle quali sono assicurate due corde in canapa, una per lato, di diametro 3 cm e di lunghezza pari a 9 metri, per uno sviluppo complessivo dell'area di gioco di lunghezza lineare di 28/30 metri in una direzione (parallela al lato lungo della macchina) e un'area di rispetto di lunghezza lineare di 12 metri misurati in senso ortogonale alla prima.

La macchina è posizionata su una pedana posta in orizzontale.

### Partecipanti e ruoli

Ogni Rione può disporre, oltre al maresciallo, di un numero di atleti non superiore a 10 (5 tiratori con 5 riserve), di età superiore ai 16 anni.

Gli atleti devono essere in possesso dei requisiti previsti dagli artt. 3 comma 1 lett. a), b) e c) e 5 comma 7 del "Regolamento della struttura organizzativa che sovrintende alle attività rievocative di Perugia 1416".

Gli atleti devono essere di sesso maschile e devono presentare prima della gara copia del certificato medico di sana e robusta costituzione per attività non agonistica.

Ogni squadra è composta da n. 5 fanti (atleti regolari), ai quali si affiancano n. 5 riserve, e 1 maresciallo (capo squadra). Tra una sfida e l'altra il maresciallo ha facoltà di sostituire tutti e cinque o alcuni dei componenti della squadra titolare con una o più riserve. E' vietato sostituire gli atleti, pena la perdita della sfida, nel corso della "tirata".

I ruoli sono i seguenti:

- **i fanti** hanno il compito di tirare la fune allo scopo di attrarre la Torre fino al punto di blocco della stessa, determinando simultaneamente la caduta dell'asta metallica e dello stendardo del Rione avversario.

In corrispondenza dei due punti di blocco vi sono due aste metalliche (o alberi) a cui sono affissi gli stendardi dei Rioni in gara.

La torre, quando raggiunge il proprio punto di blocco, determina la caduta dell'asta metallica del Rione avversario, decretando la vittoria del Rione che è riuscito ad attrarre la torre.

I fanti possono posizionarsi sia alla destra che alla sinistra della fune. I fanti possono maneggiare esclusivamente la fune; è vietato toccare la parte metallica (o catena) ed il nodo che assicura la fune alla catena, pena la squalifica con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

L'area di tiro è delimitata lateralmente da due corde assicurate, da un lato, alla macchina da gioco e, dall'altro, ad un peso: il contatto, anche accidentale, di un solo fante con una delle corde determina la squalifica della squadra con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

Non è consentito ai fanti avvolgere la fune ai polsi né al corpo, pena la squalifica, con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

E' fatto divieto a qualsiasi tiratore di fare uso degli scalini della pedana di tiro; anche il solo indietreggiamento di uno dei tiratori negli scalini farà perdere la tirata alla propria squadra.

In caso di caduta accidentale di uno o più fanti nel corso della competizione, gli stessi hanno l'obbligo di rialzarsi nel più breve tempo possibile, pena la squalifica dell'intera squadra, con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

Le cadute, valutate come intenzionali dal Giudice di gara, comporteranno la squalifica dell'intera squadra con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

E' motivo di squalifica di tutta la squadra con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria la condotta scorretta o irrispettosa di fanti e maresciallo nei confronti di Giudice, assistenti, avversari e pubblico.

- **il maresciallo**, che per regolamento non partecipa al tiro della fune, ha il compito di guidare la propria squadra, attuando la strategia di gara, impartendo il ritmo ed incitando i propri fanti per tutta la durata della sessione di tiro. Lo stesso è contraddistinto, rispetto ai fanti, da un fazzoletto del colore del Rione di appartenenza legato intorno al collo.

Il maresciallo posiziona lo stendardo del proprio Rione in cima all'asta metallica nella parte della macchina di propria competenza; successivamente predispone e controlla l'area di gioco della propria squadra e dà l'assenso al Giudice per l'avvio della gara.

Il maresciallo è l'unico della propria squadra autorizzato ad interagire con il Giudice di gara. Il maresciallo può muoversi nell'area riservata, ricompresa tra la corda di delimitazione dell'area di tiro ed il punto di stazionamento del Giudice.

Al termine della sessione di tiro, il maresciallo si assicura che la macchina venga lasciata nelle stesse condizioni trovate all'avvio e pronta per una nuova sessione.

### **Preparazione del campo di gara e svolgimento del gioco**

I fanti attendono che marescialli e Giudici predispongano il campo di gara, posizionandosi all'esterno dello stesso.

I due marescialli, insieme al Giudice, sovrintendono alla procedura di sorteggio del campo di gara.

A sorteggio avvenuto, i marescialli prendono possesso della parte assegnata ed iniziano a predisporre, insieme agli assistenti del Giudice, il campo di gara.

In particolare:

-i marescialli, contemporaneamente, prendono lo stendardo del proprio Rione dall'alloggiamento e lo posizionano in cima all'asta di competenza; insieme all'assistente assicurano il meccanismo di caduta di asta e relativo stendardo;

-i marescialli, insieme agli assistenti, posizionano la fune di tiro e le funi di confine;

-i marescialli fanno entrare i fanti nell'area di tiro e li posizionano per l'inizio della sessione di gara;

-i marescialli, dopo aver verificato le condizioni ottimali di sicurezza del campo di gara e dopo l'assenso da parte dei propri atleti, comunicano al Giudice che le squadre sono pronte per l'avvio della sessione di gioco;

-il Giudice, verificata con gli assistenti la correttezza delle procedure seguite per la preparazione del campo di gioco, dà il via alla gara pronunciando ad alta voce la parola concordata ("TIRO"). In questo momento i fanti cominciano a tirare la corda;

-il Giudice, dopo aver pronunciato la parola che dà avvio alla gara, compie tre passi e procede allo sblocco della torre.

\*\*\*\*\*

### **Procedure di sicurezza**

Il Giudice può, in qualunque momento, interrompere la sessione di tiro alzando la bandiera in dotazione.

Gli assistenti del Giudice possono segnalare a questi un problema di sicurezza alzando il fazzoletto nero in dotazione.

I marescialli, parimenti, possono segnalare al Giudice un problema di sicurezza alzando il fazzoletto del colore del proprio Rione in dotazione. Qualora la richiesta di sospensione, avanzata da uno dei marescialli, risulti immotivata e/o strumentale, tale comportamento determinerà la squalifica della squadra con conseguente assegnazione della vittoria alla formazione avversaria.

### **Strumenti di gara ed equipaggiamenti**

Le attrezzature e le divise (di foggia storica) indossate dai fanti ed i marescialli, sono fornite dall'Associazione Perugia 1416.

### **Formula di svolgimento**

I Rioni si affrontano in un girone all'italiana (tutti contro tutti) per un numero complessivo di 10 sfide. Al termine delle 10 sfide le prime quattro classificate disputano un ulteriore spareggio per l'assegnazione delle prime quattro posizioni secondo il seguente schema: a) terza contro quarta (finale terzo/quarto posto); b) prima contro seconda (finale primo-secondo posto).

Il calendario delle sfide sarà sorteggiato dai giudici alla presenza dei marescialli prima della gara.

## **Art. 6 - Gara del Corteo Storico**

### **Svolgimento e regolamento**

Il periodo storico di riferimento degli abiti e della scenografia deve essere compreso tra il 1400 e il 1450.

I rioni dovranno produrre una presentazione esplicativa del loro lavoro, da consegnarsi almeno 10 giorni prima dell'inizio della manifestazione, per consentire ai singoli giurati eventuali verifiche personali e trovarsi in condizioni utili per poter valutare le varie proposte.

Per quanto riguarda la valutazione, il voto è assegnato e suddiviso sulla base di tre diversi criteri: l'attinenza storica, l'interpretazione e la scenografia.

Per **attinenza storica** si intende la verosimiglianza dell'esposizione storica.

La giuria dovrà valutare in particolare modo se i costumi, i contenuti, i fatti e il tema scelto dai singoli rioni siano plausibili rispetto all'epoca di riferimento, premiare l'eventuale utilizzo delle fonti storiche locali utilizzate nel creare la messinscena, e inoltre dovrà valutare se la proposta è affine all'area geografica di riferimento, in questo caso Perugia e il suo contado nel 1416.

Per **interpretazione** invece si intende la capacità di far vivere il corteo da parte dei figuranti tramite il portamento, i movimenti coreografici, la caratterizzazione differenziata dei vari personaggi, l'aderenza del commento elaborato da ogni singolo Rione e l'esposizione del suo commentatore.

Infine la **scenografia** riguarda tutte le simbologie, allegorie e materiali scenografici leggeri che possono essere portati durante la sfilata. Se si intende utilizzare eventuali piccoli carri, questi dovranno essere esclusivamente a trazione umana.

Fanno parte di questa sezione anche gli animali per i quali è fatto totale divieto di utilizzare i grandi quadrupedi. Sono pertanto ammessi: cani (solo se tenuti al guinzaglio), uccelli rapaci legati al braccio dei falconieri, animali della pollicoltura del tempo e conigli solo se accolti in apposite gabbie in legno. L'utilizzo e il trattamento di ogni singolo animale dovrà essere effettuato in base alle norme vigenti. Pertanto si suggerisce ai singoli rioni di avvalersi della collaborazione di un veterinario, che dovrà essere presente al momento del corteo, onde garantirne la salute e la dovuta cura degli animali.

La Commissione giudicatrice (o giuria) è formata da un numero di tre esperti nominati dal Comitato Direttivo dell'Associazione Perugia 1416, che provvede altresì a designare il presidente di giuria.

### **Punteggi di gara**

Fatto salvo quanto indicato al precedente articolo 3 per il punteggio finale, il punteggio parziale del corteo, in base ai criteri sopra descritti, dovrà essere così distribuito:

<b>Sezione</b>	<b>Punteggio</b>
Attinenza storica	40
Interpretazione	20
Scenografia	20

I punteggi rispetto ai piazzamenti per l'attinenza storica sono i seguenti:

<b>Attinenza storica</b>	
Piazzamento	Punteggio
1°	40
2°	30
3°	24
4°	20
5°	16

I punteggi per interpretazione e scenografia sono i seguenti:

<b>Interpretazione e Scenografia</b>	
Piazzamento	Punteggio
1°	20
2°	15
3°	12
4°	10
5°	8

La classifica verrà redatta dalla giuria al termine del corteo storico.

La stessa sarà conservata in busta chiusa e rivelata solo al termine della quarta ed ultima gara dei giochi, ossia la Corsa del Drappo.

L'ordine di sfilata dei vari Rioni è determinato dalla classifica finale dell'edizione precedente (dal primo al quinto).

## **Art. 7 - Corsa del Drappo**

### **Regolamento**

La Corsa del Drappo è una gara di velocità a staffetta, con singole frazioni della lunghezza di circa 400 metri (350-400 m), che si corre a piedi in un circuito allestito in Corso Vannucci.

Scopo della gara è consegnare un "testimone" al punto di arrivo. I "testimoni" in alluminio della lunghezza di circa 30-35 cm saranno di colori diversi, corrispondenti a quelli dei cinque Rioni.

### **Partecipanti**

Ogni Rione dovrà schierare n. 5 atleti di sesso maschile, di età superiore ai 16 anni, affiancati da n. 2 riserve. Se uno dei corridori si dovesse infortunare prima dell'inizio della gara, può essere sostituito solo con uno di coloro indicati come riserva.

Gli atleti dovranno essere in possesso dei requisiti previsti dagli artt. 3 comma 1 lett. a), b) e c) e 5 comma 7 del "Regolamento della struttura organizzativa che sovrintende alle attività rievocative di Perugia 1416".

Prima dello svolgimento della gara gli atleti devono presentare obbligatoriamente una copia del certificato medico di sana e robusta costituzione per attività non agonistica.

### **Svolgimento della gara**

La gara si sviluppa secondo la tipologia della cosiddetta "staffetta" con numero 4 cambi complessivi per squadra e passaggio/scambio tra un atleta e l'altro di un "testimone". Ogni atleta deve compiere una frazione della lunghezza di circa 350/400 m ed effettuare il passaggio del "testimone" al compagno esclusivamente all'interno dell'apposita area di cambio di 20m che viene

delimitata con specifica segnaletica. Qualora gli atleti dovessero effettuare il cambio al di fuori delle aree delimitate il Giudice ne decreterà la squalifica, con conseguente attribuzione dell'ultimo posto nella classifica della competizione.

Se il "testimone" cade a terra, deve essere raccolto dall'atleta al quale è caduto prima di continuare la corsa. A condizione che nessun altro atleta avversario sia stato ostacolato, la caduta del "testimone" non determina la squalifica.

Le aree di cambio e le "boe di virata" vengono individuate a seguito di sopralluogo da parte dell'organizzazione nei giorni precedenti la gara e successivamente comunicate ai Rioni.

Le boe di virata vanno superate obbligatoriamente in senso antiorario, pena la squalifica.

All'altezza della zona di cambio e delle boe, sono posizionati i Giudici cui spetta il compito di verificare il corretto passaggio del testimone e la virata degli atleti secondo le regole sopra descritte.

Un altro Giudice con il compito di "starter" della gara è posizionato all'altezza della linea di partenza e, successivamente, si accerta della classifica del gioco in prossimità di quella di arrivo.

La posizione (da sinistra verso destra) degli atleti sulla linea di partenza è determinata in base all'ordine di classifica della precedente edizione del palio in questo modo:

| 5° | 4° | 3° | 2° | 1° |

Non sono ammessi contatti fisici, tranne quelli involontari e quelli condizionati dalle traiettorie nei tratti curvilinei. Ogni valutazione di eventuali comportamenti scorretti viene rimessa ai Giudici di gara che, in modo insindacabile, possono sancire la squalifica di una o più squadre con conseguente retrocessione delle stesse all'ultimo posto della classifica ed assegnazione di 0 punti.

In caso di falsa partenza il giudice/starter ha facoltà di bloccare la gara e ripetere la partenza. Le false partenze non comportano nessuna penalità.

La comunicazione di eventuali squalifiche avverrà soltanto alla fine della competizione: il supervisore annuncerà la graduatoria e le eventuali squalifiche.

### **Equipaggiamento**

Le attrezzature e le divise (di foggia storica), sono fornite dall'Associazione Perugia 1416, con esclusione delle scarpette da ginnastica che vengono lasciate alla libera scelta degli atleti.

Se gli atleti della corsa del drappo vengono impiegati nella sfilata del corteo storico devono obbligatoriamente indossare calzature d'epoca.

## **Art. 8 – Classifica Finale**

Al termine dei Giochi Rionali viene stilata la classifica finale sommando i punti ottenuti da ogni Rione nelle varie competizioni, ovvero Lancio del Giavellotto, Mossa alla Torre, Corteo Storico e Corsa del Drappo.

In caso di arrivo a pari merito (uguale numero di punti totalizzati dopo le quattro gare) tra due o più Rioni, per stilare la classifica finale si farà riferimento alla classifica finale del corteo storico, ovvero prevarrà il Rione che si è classificato in posizione migliore nel corteo storico.

Al vincitore dei quattro Giochi Rionali viene assegnato il Palio "Perugia 1416".