

# REGOLAMENTO GIOCHI RIONALI 2019

## "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 TURRITO**;

**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

### **Partecipanti alle gare**

Possono partecipare alle gare (ad esclusione del corteo) gli atleti iscritti al Rione per i colori del quale gareggiano, 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 con le modalità richieste dall’Associazione Perugia 1416, copie del certificato medico sportivo, per attività non agonistica.

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

### **Atleti e campo di gioco**

Ogni squadra rionale è composta da n.2 atleti, un “Lanciatore” ed un “Corridore”.

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.
- Una terza linea parallela, sulla destra rispetto alla zona di tiro delimita una corsia riservata alla corsa dell’atleta (Corridore) che recupera l’attrezzo, della larghezza di m.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**;

## **Svolgimento del gioco**

Il gioco si articola in 3 sessioni di lanci.

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

Ogni atleta si dispone dietro la linea di partenza e attende il via senza varcare la stessa. Al via del Giudice di gara il Lanciatore 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 nella sessione in corso.

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 Lanciatore, ha a disposizione 3 lanci per ogni sessione, ognuno intervallato dalla corsa del proprio Corridore, ripetuta per 3 volte, nell'azione di recuperare l'attrezzo dalla posizione in cui si trova dopo il lancio (sul bersaglio od a terra) trascinando dietro di sé una treggia (antica slitta) in legno, dopo averlo riposto in una apposita faretra di cui è dotata la treggia, e riportarlo alla zona di tiro.

Il Corridore durante la sua corsa non può uscire dalla linea delimitante la corsia e può consegnare l'attrezzo (prima estraendolo dalla faretra della treggia) al Lanciatore solo dopo aver toccato la linea di arrivo, a fianco dell'area di lancio. Lo farà per 2 volte, fino all'arrivo di ritorno della 3a corsa. Il Corridore, nel recupero dell'attrezzo, ovunque si trovi, deve porsi di fianco alla lunghezza dello stesso, ponendosi in sicurezza nell'azione.

Al ritorno dovrà consegnare nelle mani del Lanciatore l'attrezzo, senza mai lanciarlo.

Alla 2a sessione di lanci sono ammessi i primi 3 Rioni classificati ed alla 3a sessione sono ammessi i primi 2 Rioni classificati, che effettuano la finale, con le stesse modalità di svolgimento.

Ogni Rione può utilizzare l'atleta Corridore quale Lanciatore di riserva, con la possibilità di sostituire il Lanciatore, scambiandosi il ruolo solo a partire dall'inizio di ogni sessione di lanci. Nel corso di una sessione di tiri il Lanciatore non può essere sostituito.

Un giudice di gara cronometrerà il tempo che intercorre dal superamento della linea di partenza per la rincorsa del primo lancio, fino all'ultima corsa di riporto dell'attrezzo, quando il Corridore supera la linea di delimitazione della sua corsia, andando a diventare discriminante per la classifica, in caso di parità in ciascuna sessione, fino alla 3a sessione, che costituisce la finale.

Nell'area di gioco accedono solo gli atleti, il Giudice di gara ed i suoi assistenti. Solo gli Alfieri e i Capitani di ogni Rione possono a turno posizionarsi vicino all'area di tiro, per l'assistenza ai propri atleti.

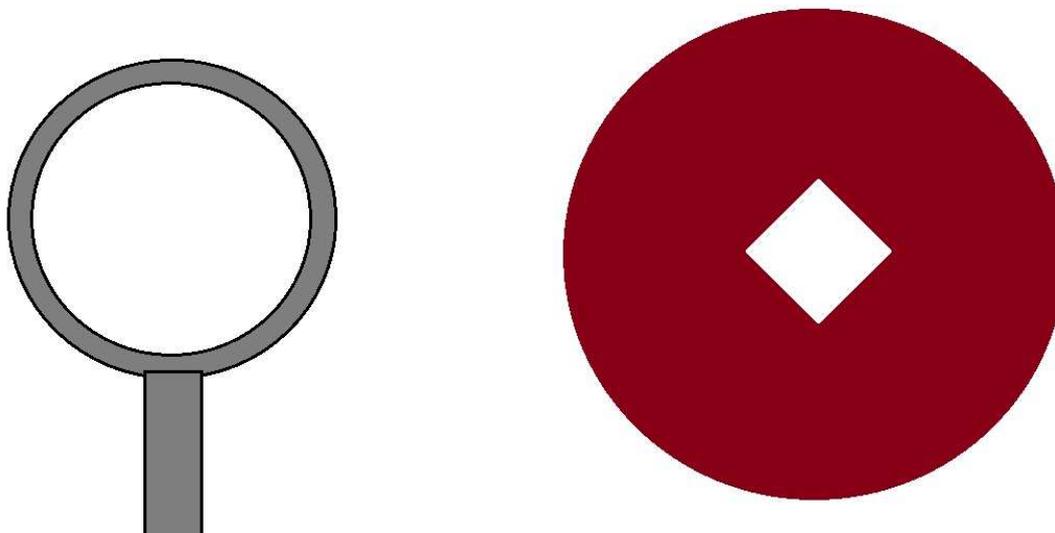


FIGURA 1

\*\*\*\*

### **Equipaggiamento**

le divise degli atleti (di foggia storica), sono fornite dall'Associazione Perugia 1416, con esclusione delle scarpette da ginnastica che vengono lasciate alla libera scelta degli atleti, possibilmente di colore scuro, nero o marrone, evitando colori sgargianti.

## **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 squadra di Rione 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.

Ogni squadra di 5 Fanti tiratori non deve superare il peso complessivo di Kg.620. La verifica avviene con la **Pesa degli Atleti** che viene effettuata su bilancia, posizionata vicino all'area di gioco, prima di ogni turno di sfida.

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**

La Giuria è composta dal Giudice supremo che è il Capitano del Popolo e dai 4 Mazzieri della Reggenza Comunale. 2 Mazzieri sono addetti all'assistenza nell'allestimento, gli altri 2 al controllo dello svolgimento del gioco e alla compilazione della tabella dei punteggi.

Le squadre di Fanti attendono il loro turno, assistiti dai propri Marescialli, in attesa che venga predisposto il campo di gara, posizionandosi all'esterno dello stesso, nelle aree predisposte.

I Marescialli, insieme al Giudice Capitano del Popolo, sovrintendono alla procedura di sorteggio del campo di gara.

A sorteggio avvenuto, i marescialli prendono possesso della parte assegnata ed iniziano a predisporre, insieme ai 2 Mazzieri addetti, 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 al Mazziere assicurano il meccanismo di caduta di asta e relativo stendardo;

-i Marescialli, insieme ai Mazzieri addetti, 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 Capitano del Popolo che le squadre sono pronte per l'avvio della sessione di gioco;

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

\*\*\*\*\*

## **Procedure di sicurezza**

Il Giudice capo può, in qualunque momento, per motivi di irregolarità riscontrate o di sicurezza allo svolgimento del gioco, interrompere la sessione di tiro alzando la bandiera in dotazione.

I Mazzieri, 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.

## **Formula di svolgimento**

I Rioni si affrontano in un girone all'italiana (tutti contro tutti) per un numero complessivo di 10 sfide, ognuna delle quali viene cronometrata da un Giudice delegato. Al termine delle 10 sfide le prime 2 squadre classificate disputano una sfida finale per determinare la squadra vincitrice.

(qualora vi fossero 2 o più squadre a pari merito, la classifica viene determinata in base ai tempi complessivi cronometrati, con vantaggio per i tempi minori).

Il programma delle sfide sarà sorteggiato dai Giudici (Capitano del Popolo e Mazzieri) alla presenza dei Marescialli prima della gara, a palazzo comunale, a mezzogiorno del sabato.

## Equipaggiamento

Le divise dei Fanti e dei Marescialli (di foggia storica), sono fornite dall'Associazione Perugia 1416, con esclusione delle scarpette da ginnastica che vengono lasciate alla libera scelta degli atleti, possibilmente di colore scuro, nero o marrone, evitando colori sgargianti.

## Art. 6 - Gara del Grande 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 particolar 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. In ogni corteo è ammesso l'utilizzo di (1 / max 3) carri trionfali 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 Regista, in accordo con il Consiglio Direttivo dell'Associazione Perugia 1416: un esperto storico, un esperto di regia ed un esperto di scenografia.

### 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:

Sezione	Punteggio
Attinenza storica	40

Interpretazione	20
Scenografia	20

I punteggi rispetto ai piazzamenti per ATTINENZA STORICA sono prodotti in base alla seguente griglia di valutazione :  
**PERTINENZA STORICA SPETTACOLO PROPOSTO**  
**ESATTEZZA CONTENUTI STORICI ESPOSTI**  
**COERENZA PERIODO ATTIVITA' RIPRODOTTE**

I punteggi rispetto ai piazzamenti per l'INTERPRETAZIONE sono prodotti in base alla seguente griglia di valutazione :  
**INTERPRETAZIONE DI INSIEME**  
**USO DELLO SPAZIO**  
**EFFICACIA DEI CONTENUTI ALLEGORICI**

I punteggi rispetto ai piazzamenti per SCENOGRAFIA sono prodotti in base alla seguente griglia di valutazione :  
**CORRETTEZZA E PERTINENZA STORICA DEI COSTUMI**  
**USO E DISTRIBUZIONE DEL COLORE**  
**RESA SCENOGRAFICA DEL (DEI) CARRO (CARRI)**

come segue:

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

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

<b>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 che si corre a piedi in un circuito allestito in Corso Vannucci, con singole frazioni della lunghezza di ca.m.430 nell'edizione 2019 , per l'allungamento del percorso (in senso antiorario), prevedendo 2 svolte di ritorno, una consistente in una botte di virata e l'altra nel giro intorno alla Fontana Maggiore, entrambe in senso antiorario)

Il percorso di gara è delimitato da una corda tenuta sollevata da volontari.

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

### **Svolgimento della gara**

Ogni Rione schiera una squadra di 5 atleti. 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 m.430 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.

La botte di virata, posizionata all'ingresso di Piazza della Repubblica, nonché la Fontana Maggiore, quali svolte di ritorno, vanno percorse in senso antiorario, pena la squalifica.

La botte di virata può essere toccata, ma non spostata, ed in modo che non arrechi danno agli altri atleti, pena la squalifica, a insindacabile giudizio dei giudici.

Per motivi di sicurezza, è vietato salire sul marciapiede nella virata intorno alla Fontana Maggiore, che sarà delimitata da una corda sorretta da figuranti volontari.

I Giudici lungo il percorso, alzando una bandiera in dotazione, possono segnalare se vi fossero situazioni compromettenti la sicurezza ed decidere, in caso di pericolo, di interrompere la gara e ripeterla.

All'altezza della zona di cambio e delle svolte 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° | rispetto al lato del portone del Palazzo dei Priori.

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, possibilmente di colore scuro, nero o marrone, evitando colori sgargianti.

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".