



“CORSА COL DRAPPO”

I edizione - anno 2016

REGOLAMENTO

La “Corsa col drappo” prevede una gara di velocità e resistenza. Protagonisti i contendenti dei cinque Rioni di Perugia. Obiettivo consegnare un drappo a coda di rondine al punto di arrivo, coincidente con quello di partenza, prima degli altri in modo da totalizzare il numero più alto possibile di punti: da 6 a 30 (consultare la tabella dei punteggi per maggiori informazioni). La gara si svolge lungo un percorso stabilito, che prevede quattro cambi (come nella staffetta; per i cambi consultare l'ultimo paragrafo) per giro, per un totale di due giri. I due giri non solo rendono più duratura e avvincente la gara, ma permettono una disposizione strategica degli atleti durante il cambio. La durata approssimativa totale della corsa dovrebbe aggirarsi intorno ai 10-12 minuti.

CONTENDENTI

Ogni Rione disporrà autonomamente gli atleti in modo da effettuare gli scambi del drappo in punti stabiliti, così da dividere l'intero percorso in sezioni della stessa lunghezza. Gli atleti devono essere cinque per Rione, per un totale di venticinque. Ogni atleta deve essere di sesso maschile, residente nel Comune di Perugia, nel Rione per cui gareggia, almeno da due anni al momento della gara, avere un'età fra i 16 e i 30 anni.

EQUIPAGGIAMENTO

Ogni contendente alla partenza impugna una bandiera a coda di rondine contrassegnata dall'insegna del proprio Rione. L'asta di legno, a sezione circolare del diametro di circa 2 cm, è lunga circa 130 cm; la bandiera alta circa 40 cm e lunga circa 120. Oltre a ciò:

- stivali in pelle con suola personalizzata ad uso agonistico e laccio saldo al livello della caviglia
- fuseaux a conchiglia rinascimentali
- camicione di lino
- cappello o berretto coppato o infula semplice
- cinta in cuoio o pelle (facoltativo)

PERCORSO DI GARA

Il percorso di gara segue lo schema seguente:

Partenza da piazza IV Novembre e giro in senso antiorario attorno alla Fontana Maggiore

Discesa in Via Calderini

Arrivo in Piazza Matteotti e 1° cambio approssimativamente davanti al Palazzo delle Poste

Attraversamento di Via Baglioni

Svolta in Piazza Italia lungo il Palazzo della Provincia e 2° cambio davanti a Palazzo Calderini

Completamento del percorso in Piazza Italia, svolta in Corso Vannucci e 3° cambio poco dopo Palazzo Donini

Attraversamento di Corso Vannucci e 4° cambio prima di Piazza della Fontana

Arrivo in Piazza IV Novembre e inserimento dello stendardo in un alloggiamento predisposto con fori ad altezze discendenti in modo che otticamente sia possibile percepire subito l'ordine di arrivo.



Non esiste un tempo limite per la gara, ma devono essere presenti otto supervisori incaricati di controllare tutti i cambi dei drappi. Infatti, il cambio dovrà avvenire rispettando rigorosamente due linee predisposte e seguire la regola standard del cambio del testimone per la staffetta entro le due linee. Se gli atleti non riescono ad effettuare con successo il cambio prima della linea limite e il ricevitore supera la linea prima di aver ottenuto la bandiera, vengono entrambi esclusi dalla gara. La comunicazione della squalifica avverrà soltanto alla fine della competizione, durante la conferma finale del supervisore, che annuncerà la graduatoria e le eventuali squalifiche. Un altro supervisore sarà incaricato di presenziare al traguardo, dove andrà controllato l'ordine di arrivo degli atleti.

LINEE LIMITE

Le linee limite rappresentano l'indice oltre il quale il ricevitore non può andare per prendere la bandiera, previa eliminazione successiva. I ricevitori dovranno quindi procedere a una corsa esponenziale per effettuare la manovra con successo, consentendo una presa ammortizzata dello standard. La presa va effettuata a partire da dietro la prima linea sino al confine della seconda, senza oltrepassarlo.

Al termine della gara viene annunciato il rione vincitore, i cui punti sono cumulati con quelli delle altre competizioni in vista della vittoria finale.

(Il presente regolamento sarà pubblicato sul sito www.perugia1416.com)