

## **REGOLAMENTO GIOCHI RIONALI 2022 "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 la 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 tre competizioni: Mossa alla Torre, Corsa del Drappo e Tiro con l'Arco (del quale si presenta regolamento a parte)

Il punteggio massimo totalizzabile nelle quattro gare è di 30 punti ed è così suddiviso:

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, verrà estratto a sorte dal Capitano del Popolo uno dei tre giochi e verrà accordata la vittoria del palio al rione con la migliore posizione in classifica nel gioco estratto.

#### **Giochi**

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

<b>Prova</b>	<b>Punteggio</b>
Tiro con l'Arco	10
Mossa alla Torre	10
Corsa del Drappo	10
<b>Piazzamento</b>	<b>Punteggio</b>
1°	10
2°	8
3°	6
4°	4
5°	2

1

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 nel rispetto delle regole stesse del gioco, il punteggio della prova sarà pari a zero.

### **Partecipanti alle gare**

Possono partecipare alle gare, 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.

Parteciperanno alle gare solo atleti in regola con i documenti richiesti. Il controllo dei documenti è obbligatoriamente affidato a un organo preposto, costituito dai 5 capitani dei Rioni, almeno 1 giorno prima dell’inizio della prima gara, in modo da poter regolarizzare eventuali posizioni non conformi o provvedere alla sostituzione di chi, comprovatamente, non fosse giudicato in regola. In ogni caso non potranno sussistere contestazioni di sorta circa l’idoneità degli atleti una volta effettuata la gara.

### **Giudici di gara:**

Ai giudici di gara è affidato il rispetto dei regolamenti. Il giudizio degli stessi è insindacabile.

## **Art. 4 – 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.

4

### **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:

- **gli atleti (detti “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 atleti 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 atleti 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.

5

## **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.

6

### **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. 5 - 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 , 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. Ogni Capitano è tenuto a prendere cura del testimone dopo la gara, essendone responsabile.

### **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.

9

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 alcuna penalità.

La comunicazione di eventuali squalifiche relativamente a scorrettezze fisiche 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 (della calzamaglia della riserva, NB) delle scarpette da ginnastica che vengono lasciate alla libera scelta degli atleti per questione di sicurezza, 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. 6 – Tiro con l'Arco**

Vedi regolamento allegato a parte.

### **Art. 7 – Classifica Finale**

Al termine dei Giochi Rionali viene stilata la classifica finale sommando i punti ottenuti da ogni Rione nelle varie competizioni, ovvero, Tiro con l'Arco, Mossa alla Torre e Corsa del Drappo.

In caso di arrivo a pari merito (uguale numero di punti totalizzati dopo le tre 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.

Il compito di controllare l'esattezza dei conteggi e il loro inserimento nel contesto dei punteggi maturati con i tre Giochi è affidato a un organo imparziale, composto dal Capitano del Popolo che verificherà i punteggi ottenuti con la supervisione dei Capitani ed Alfieri dei 5 Rioni.

E' fatto divieto a chiunque altro di entrare nella sala del giudizio e interrompere lo svolgimento delle operazioni di detto organo.

Il verdetto finale, dopo opportuna verifica, deve essere comunicato nel più breve tempo possibile.

Al vincitore dei tre giochi Rionali viene assegnato il Palio "Perugia 1416".