

# **REGOLAMENTO GIOCHI RIONALI E CORTEO STORICO PERUGIA1416**

## **Passaggio tra Medioevo e Rinascimento - 2026**

### **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, Rione Porta Santa Susanna e 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 delle quattro competizioni**

Il Palio viene assegnato sulla base dei punteggi ottenuti dai Rioni in quattro competizioni:

Tiro con l'Arco, Mossa alla Torre, Corsa del Drappo e Spettacolo Teatrale.

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

Prova	Punteggio
Spettacolo Teatrale	25
Tiro con l'arco	25
Mossa alla Torre	25
Corsa del Drappo	25

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 Corsa del Drappo ai fini del posizionamento in classifica.

## 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.

Piazzamento	Punteggio
1°	25
2°	20
3°	15
4°	10
5°	5

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.

## Spettacolo Teatrale

La classifica finale dello Spettacolo Teatrale assegna i seguenti punteggi in base al piazzamento ottenuto.

Piazzamento	Punteggio
1°	25
2°	18
3°	14
4°	10
5°	6

## Giudici di gara

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

## Art. 4 – Tiro con l'Arco

E' fatto obbligo a tutti i Rioni e a tutti gli arcieri iscritti, per essi, al torneo di Tiro con l'Arco di Perugia 1416, di uniformarsi al presente regolamento di gara. A tale proposito verrà consegnata una copia ai Rioni, in tempo utile affinché ne venga presa visione e provvedano di informare i propri arcieri.

### ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento richiesto sia per il Torneo Arcieristico che per le manifestazioni, nell'ambito dell'evento "Perugia 1416" è il costume storico che deve essere coerente con il periodo storico rappresentato, dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli. E' vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole, lenti fotocromatiche e quant'altro possa creare evidente contrasto con il periodo storico di "Perugia 1416".

E' ammesso l'uso degli occhiali da vista in gara.

E' ammesso il porto di armi bianche per uso scenico, riproduzione di modelli originali del periodo storico purché non affilate.

A tutti coloro che si presenteranno con un abbigliamento e/o con accessori non consoni (jeans, tute, scarponcini, occhiali da sole, etc.) verrà negata la partecipazione al Torneo. L'ammissione alla gara è a discrezione del Giudice di gara.

### **DIVISIONE ED ACCESSORI**

Il regolamento prevede solo l'utilizzo dell'arco storico. Per archi storici (Long Bow o Ricurvi) si intendono tutti gli archi "Monolitici" ricavati da un'unica dogia di legno o "Compositi" costruiti con la composizione di più legni. Nella costruzione di questo tipo di arco non è consentito l'impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche, carbonio, ecc. in nessuna componente dell'arco. E' consentito l'uso di colle epossidiche.

Gli archi storici e/o Compositi non devono possedere la finestra, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di ½ centimetro.

### **La Corda**

E' consentito l'utilizzo sia di corde in fibra naturale che sintetica (canapa, cotone, seta, lino etc., dacron – fast flight). E' consentito il rinforzo della corda (serving) agli estremi "LOOP" e centralmente nella zona in cui viene incoccata la freccia.

È consentito un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca. Non è consentito l'utilizzo di silenziatori o residui di trefoli di corda che possano avanzare dalla costruzione manuale, della corda, in prossimità dei Loop e che possano fungere a tale scopo. **Le Freccie Aste**

Le aste devono essere in legno; le stesse devono essere siglate, per un più facile riconoscimento nella zona destinata al "cresting", zona antistante all'impennaggio, con il nome o pseudonimo dell'arciere registrato al momento dell'accREDITAMENTO della squadra.

**Cocche**

Le cocche devono essere ricavate sull'asta stessa o innestate a questa purché realizzate in legno, corno od osso. Non sono ammesse cocche realizzate con materiali diversi da quelli indicati. Impennaggio L'impennaggio deve essere fatto con penne naturali siano esse barrate/striate o a tinta unita, non ci sono limitazioni alle tinte a patto che non siano fluorescenti.

**Punte Arco Storico**

Le punte ammesse sono il modello Italico, Quadrello, Ogiva e ogni altro tipo di punta storica purché in ferro e di diametro adeguato a quello dell'asta che si utilizza, non sono ammesse punte moderne, lame da caccia sia moderne che storiche. Ogni arciere dovrà avere come corredo 12 frecce, che dovranno essere utilizzate secondo le modalità previste nelle diverse fasi della gara che sarà specificato di seguito. E' consigliabile che ognuno abbia almeno 3 frecce di scorta oltre le 12 previste, che devono essere esattamente uguali nell'asta, cocca, impennaggio, punta e cresting, pena l'impossibilità di non poterle utilizzare.

### **Accessori - Archi**

Sono Ammessi:

- A) la Faretra compresa la cinta o spallaccio filologicamente corretta, e deve essere in materiale naturale;
- B) la Protezione per le dita, Guantino di foggia storica da 2 o 3 dita, che deve essere in materiale naturale, senza aggiunta di elastici, materiale plastico o velcro;
- C) il Parabraccio, che deve essere in materiale naturale: Pelle, Cuoio, Metallo, Osso;

Non Sono Ammessi:

- A) archi scuola anche se rivestiti;
- B) archi di metallo;
- C) archi take down;
- D) cocche in plastica;

E) lame da caccia;

F) silenziatori per la corda;

G) Rest = Poggia freccia aggiunti;

I) sull'arco e sulla corda non devono essere presenti accessori o segni che possano costituire aiuto per la mira, non potranno quindi, essere utilizzati archi sui quali saranno presenti segni non riconducibili alla normale usura dell'arco quali: tacche, scritte, fregi, riporti in pelle od altro materiale sul flettente superiore o al di sopra del punto di passaggio della freccia, dove non potranno altresì essere riportate protezioni laterali per lo scorrimento della freccia di misura superiore ai 2,5 cm. (tutti elementi questi che possono costituire un riferimento per la mira durante il tiro).

A chi faccia uso di materiale non conforme al regolamento non sarà riconosciuta la possibilità di partecipare al Torneo e se l'anomalia venisse riscontrata durante la gara, il punteggio acquisito verrà annullato e l'arciere sarà squalificato.

### **CATEGORIE**

Le categorie previste che possono partecipare al Torneo sono:

Messeri arco storico: uomini da 18 anni in poi;

Madonne arco storico: donne da 18 anni in poi;

### **LE SQUADRE**

**Il numero di arcieri che compongono la squadra che rappresenta il Rione il giorno della gara è di 3 elementi, tra Madonne e Messeri.**

**Alla presentazione delle rispettive squadre, entro la domenica antecedente la gara ogni Rione può iscrivere 4 arcieri, per avere così un sostituto.**

Al momento dell'accreditamento, il Capitano della squadra dovrà sorteggiare la piazzola per il Rione, dalla quale i rispettivi arcieri tireranno e sul battifreccia, corrispondente, verrà collocato uno piccolo stendardo con i colori del Rione. All'accreditamento verrà fatto anche il controllo materiali e abbigliamento.

### **IL TIRO**

Per il tiro istintivo con l'arco storico, la presa della corda deve essere quella di tipo Mediterranea con la freccia incoccata posizionata tra il dito indice e il dito medio. Durante la gara, per esigenze di tiro, può essere modificata l'impostazione del corpo e/o il punto di ancoraggio al viso ma non si può mai modificare la presa sulla corda.

L'arciere che esegue i tiri, deve sempre accertarsi che tutti gli arcieri siano alle sue spalle dietro la linea di tiro e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone, animali e cose.

L'arco deve essere sempre caricato di fronte all'arciere verso il bersaglio e durante la trazione non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena l'annullamento del tiro.

I bersagli sono 5, uno per Rione e saranno posti su una stessa linea alla distanza di 15m dalla linea di tiro, che sarà identificata da una corda fissata al terreno, sulla quale saranno posti i 5 riferimenti corrispondenti al centro dei 5 bersagli corrispondenti alle 5 piazzole di tiro.

Dietro la linea di tiro, alla distanza di 3m, verrà posta una seconda corda che sarà identificata come linea di attesa, dietro alla quale dovranno sostare gli arcieri di ogni squadra, in ordine di avvicendamento alla piazzola, in attesa del loro turno di tiro. I Bersagli sono costituiti da cavalletti o supporti in legno sui quali saranno appoggiati i battifreccia fissati opportunamente al suolo o ancorati al cavalletto/supporto di sostegno, al fine di evitare che possano cadere, specie nel momento dell'estrazione delle frecce.

I bersagli veri e propri sono costituiti da dei piattini di terracotta che saranno appesi al centro del battifreccia del diametro di 15 cm per la Fase 1 di gara e di 12 cm e 9 cm nella Fase di eventuale Spareggio.

## **LA GARA**

La gara si svolge nel seguente modo:

Una volta effettuato il sorteggio per la designazione del numero di Piazzola dalla quale, gli arcieri del Rione tireranno, verrà posto, sul rispettivo bersaglio un piccolo stendardo, identificativo del Rione.

Fase 1

Bersaglio un piattino di 15cm a 15m di distanza. Dietro la postazione designata dal sorteggio, gli arcieri del Rione si posizioneranno in ordine di avvicinamento al tiro. Ogni arciere, dovrà avere in faretra solamente 12 frecce.

Il primo dei Tre di ogni Rione, che sono dietro la linea di attesa, in ordine di avvicinamento, su segnale del giudice di gara, si avvicineranno alla loro rispettiva piazzola e con il piede sinistro ( il destro per mancini) dovranno stare dietro la corda della linea di tiro sfiorandola.

Al comando del Giudice di Gara con la parola "SAGITTA" potranno iniziare a tirare.

L'arciere che colpirà il piattino dovrà smettere immediatamente di tirare e attendere, sulla linea di tiro, che anche gli altri arcieri abbiano colpito il piattino. A questo punto il Giudice di Gara con la parola "IMMOTI" bloccherà la gara e gli arcieri devono rimanere sulla linea di tiro per dare modo ai Capitani/Giudici di Rione, di compilare gli scores, raccogliere le frecce che sono state tirate, ognuno per il proprio Rione e che verranno restituite solo alla fine della FASE 1 e riposizionare i nuovi piattini per poter continuare la gara.

Al comando del Giudice di Gara con la Parola "SAGITTA" gli arcieri potranno continuare a tirare. Questa procedura continuerà fino a quando tutti i primi arcieri avranno finito le loro 12 frecce a disposizione e la procedura si ripeterà in maniera identica per i 2° e 3° arcieri di Rione che si avvicineranno al tiro. Alla fine della Gara, dopo che tutti e tre gli arcieri di ogni rione, avranno tirato le loro 12 frecce a disposizione, i Capitani/Giudici di Rione insieme al Giudice di Gara andranno a completare gli scores e stilare la classifica finale per proclamare il Rione vincitore.

In caso di parità si procederà allo spareggio.

### **Fase di Spareggio**

Bersaglio un piattino di 12cm e da 9cm a 15m di distanza.

I Rioni che hanno terminato la Gara in parità, designeranno il loro Campione, che li rappresenterà nello spareggio, fra i 3 arcieri a loro disposizione, consultando anche la copia degli scores per una più equa decisione. I Campioni dovranno presentarsi dietro linea di attesa, nelle rispettive postazioni, con la faretra contenente solo 6 frecce e tireranno su un piattino da 12 cm, alternandosi uno alla volta e una sola freccia per volta, su comando del Giudice di Gara finché l'errore di uno dei contendenti determinerà la vittoria dell'altro e del Rione di appartenenza. Se al termine delle 6 frecce a disposizione, perdurasse la situazione di parità, si continua ad oltranza, con 12 frecce a disposizione, su un piattino da 9cm, finché l'errore di uno dei contendenti determinerà la vittoria dell'altro e del Rione di appartenenza.

### **Casualità di gara**

**Nel caso un Rione si presenti con un arciere in meno, il punteggio verrà calcolato solo sulle frecce tirate dagli arcieri presenti (12+12) senza nessuna deroga.**

**Nel caso un arciere si infortuni durante la gara, le frecce rimaste verranno tirate dagli altri arcieri dello stesso Rione, in quantità egualitaria in base ai componenti della squadra.**

### **Nel caso in cui un arciere sfiora il piattino.**

Se il piattino risulterà scheggiato il piattino è considerato rotto e quindi verrà assegnato il punto, nel caso invece che sia integro senza scheggiatura, il colpo viene considerato nullo. Tutto ciò dopo la verifica da parte dei giudici di Rione e del Giudice di Gara.

**Nel caso in cui venga colpito il cordino di sostegno.**

Se la freccia colpisce il cordino di sostegno tagliandolo e lasciando cadere il piattino, il punto non è valido, il punteggio è valido solo se si colpisce direttamente il piatto.

Nel caso che un arciere avesse finito tutte le 12 frecce a disposizione, senza colpire il piattino, termina subito la GARA.

Si fa presente che i punti 1-2-3-5 del presente regolamento, sono stati estrapolati dal Regolamento Sportivo delle Gare a.s.d. FITAST 2021, per facilitarne la comprensione da parte degli Arcieri Storici che normalmente fanno Gare, Campionati e Rievocazioni di Arco Storico e quindi hanno già una certa familiarità con queste regole.

In caso di maltempo ci sarà una sospensione temporanea e se ci fosse un peggioramento meteorologico, il Direttivo, gli organizzatori e i Giudici di gara potranno decidere l'interruzione definitiva.

Nel caso in cui un Rione dovesse essere sprovvisto di un terzo arciere, al suo posto i due arcieri presenti accreditati tireranno 6 frecce a testa, per un totale di 12 frecce, nel corso del terzo turno di gara.

**Promemoria organizzativo**

Predisporre gli scores per segnare i punteggi della FASE 1, in doppia copia, che saranno firmati dai Capitani/Giudici di Rione e dal Giudice di gara. Stilare la Classifica FINALE che sarà, anche questa firmata dai Capitani/Giudici di Rione e dal Giudice di gara che decreterà il Rione Vincitore.

**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:

- 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.

La squadra di 5 Fanti tiratori, che viene schierata dal Maresciallo ad ogni sfida, non deve superare il peso complessivo di Kg 600.00 senza nessuna tolleranza.

La verifica del peso avviene con la Pesa degli Atleti che viene effettuata da due delegati dell'Associazione Perugia 1416 con la supervisione dei Marescialli su bilancia, posizionata vicino all'area di gioco, prima dell'inizio della competizione, all'orario concordato dai Capitani.

I Fanti/Atleti dovranno essere pesati con l'abbigliamento completo con il quale saliranno in pedana, pena vi è la squalifica dell'atleta/fante.

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 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.

I Capitani dei Rioni sono gli unici a poter interagire con il Giudice di gara.

### **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;

- Finché le procedure di approntamento della Torre non sono terminate i Marescialli non possono far salire i Fanti sulla pedana;
- E' il Giudice Capitano del Popolo che, verificata con gli assistenti la correttezza delle procedure seguite per la preparazione del campo di gioco, consente ai Marescialli di far salire i Fanti sulla pedana;
- Il Giudice Capitano del Popolo, con l'ausilio degli assistenti, si accerta che i 5 Fanti, schierati da ognuno dei due Marescialli, non superino il peso massimo di 600.00 Kg.
- il Giudice Capitano del Popolo, una volta che le squadre sono posizionate correttamente sulla pedana e ricevuta conferma dai Marescialli delle due squadre gareggianti, dà il via alla gara pronunciando ad alta voce la parola concordata ("TIRO!"). In questo momento i fanti assumono la posizione di tiro;
- 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. **Stessa regola vale per determinare il terzo e il quarto posto.** (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 Capitani dei Rioni prima della gara, presso la sede dell'Associazione Perugia 1416, alle 15.00 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 - Corsa del Drappo



La Corsa del Drappo è una gara di velocità a staffetta che si corre a piedi in un circuito allestito tra Piazza IV Novembre e Corso Vannucci, come da immagine/allegato.

La partenza del primo staffettista avverrà all'altezza di Via Fani in direzione antioraria verso la Fontana Maggiore, con lo scambio del testimone al secondo passaggio sulla zona di 20m segnalata per lo scambio sotto le Scale della Vaccara. 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.400 data dalla ripetizione di 2 volte del percorso scritto in precedenza, tranne che per il primo frazionista che effettuerà un percorso ridotto di 339m vista la partenza avanzata in Corso Vannucci incrocio con via Fani. Ogni atleta dovrà effettuare il passaggio del “testimone” al compagno esclusivamente all’interno dell’apposita area di cambio di 20 m 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 botti di virata, posizionate all’incrocio tra Corso Vannucci e Via Fani e le 2 all’altezza della Fontana Maggiore di fronte al Duomo, quali svolte di ritorno, vanno percorse in senso antiorario, pena la squalifica.

Le botti di virata possono essere toccate, ma non spostate, ed in modo che non arrechino danno agli altri atleti, pena la squalifica, a insindacabile giudizio dei giudici.

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:

| 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | dal Portone di Palazzo dei Priori in direzione via Fani.

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.7- Spettacolo Teatrale**

Sono consentiti spettacoli teatrali della durata massima di 25 minuti, comprensiva di allestimento e disallestimento dello spazio scenico.

Gli spettacoli potranno prevedere fino ad un massimo di 60 partecipanti tra figuranti performer ed attori, di cui, potranno essere microfonati massimo 10.

Il periodo storico di riferimento da cui sarà possibile ricavare le fonti da cui trarre il soggetto per lo spettacolo è dal 1370 al 1450 (Va chiarito che per fonti si intende tutto il materiale scritto o iconografico che fa riferimento al periodo, relativamente al medioevo italiano).

Per quanto riguarda l'impianto luci ed audio, tutti i rioni avranno a disposizione una dotazione base così composta:

- 2 piantane frontali con 6 riflettori per piantana di cui 2 sagomatori
  - 2 punti controllo luce
  - 1 seguitore persone (occhio di bue)

Di questo allestimento verrà fornita la scheda tecnica ad ogni rione.

Qualsiasi aggiunta alla dotazione di base sarà a carico dei rioni e sarà possibile reperirla presso il fornitore dell'ente o presso propri fornitori.

La classifica degli spettacoli verrà determinata dal giudizio combinato di 3 giurati :

- Uno storico
- Un regista
- Uno scenografo

Ogni giurato si esprimerà su 3 campi di valutazione relativi al proprio settore assegnando un voto da 1 a 10 per ogni campo.

Il totale dei voti dei 3 campi, verrà poi diviso per 3 dando per risultato il voto espresso dal giurato che verrà poi sommato al voto degli altri giurati, dando per risultato il voto raggiunto dal Rione.

#### **Campi di valutazione del REGISTA:**

- Recitazione
- Sceneggiatura
- Regia

#### **Campi di valutazione dello STORICO:**

- Fedeltà storica
- Atmosfera e scenografia
- Interpretazione storica e contestualizzazione

#### **Campi di valutazione dello SCENOGRFO**

- Coerenza stilistica e atmosfera
- Creatività e originalità della soluzione
- Funzionalità e adattabilità dello spazio scenico

## **FIRME CAPITANI RIONI PERUGIA 1416**

Capitano Rione Porta Eburnea                      Giacomo Papa

Capitano Rione Porta San Pietro                      Matteo Pasquini

Capitano Rione Porta Sant'Angelo                      Lino Bizzaglia

Capitano Rione Porta Santa Susanna                      Gianfranco Borri

Capitano Rione Porta Sole                      Paolo Bartoccini

### **Regole comportamentali per i figuranti del Corteo Storico**

Durante lo svolgimento del Corteo Storico, ai partecipanti è fatto divieto di:

1. masticare gomme, caramelle o altro, fumare sigarette;
2. portare occhiali, da sostituire con lenti a contatto, portare orologio al polso;
3. portare braccialetti, orecchini, catenine, gioielli o decorazioni non rispondenti all'epoca e non conformi alle prescrizioni;
4. portare smalto alle unghie e trucco molto evidente; avere tatuaggi visibili, da coprire con fondotinta; portare piercing da coprire, eventualmente, con cerotti color carne; o piercing;
5. presentare tagli e colori dei capelli arditi e strani; spalmare gel sui capelli o applicarvi coloranti di tinta non naturale o applicare elementi decorativi sugli stessi, almeno per quanto concerne la parte visibile al di fuori del copricapo;
6. parlare al telefono né usarlo per fotografare;
7. soffermarsi a parlare con spettatori, né salutare alcuno;
8. utilizzare tutti gli oggetti moderni non espressamente autorizzati dalla commissione (ombrelli, cappelli, impermeabili e simili);
9. calzare scarpe non idonee all'epoca di riferimento e non autorizzate dal Rione;
10. portare accessori cronologicamente non pertinenti;
11. togliersi il copricapo o altra parte del costume nemmeno nei momenti di sosta;
12. allontanarsi per qualsiasi motivo o pretesto dal corteo, fino a quando la manifestazione non sia completamente finita: possibili deroghe sono assolutamente eccezionali e solo per motivi gravi.
13. durante la gara finale di Corsa col Drappo, tutti i figuranti dovranno sistemarsi al posto loro assegnato senza muoversi e non sedersi a terra, fumare, usare telefonini e macchine fotografiche

durante le soste in piazza Italia, prima della partenza, e in Piazza IV Novembre, durante lo svolgimento della gara e le premiazioni;  
14. avere qualsiasi atteggiamento che svilisca la buona immagine della Manifestazione.

### **Art. 8 – Classifica Finale**

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

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 della Corsa del Drappo, ovvero prevarrà il Rione che si è classificato in posizione migliore nella Corsa del Drappo.

Il compito di controllare l'esattezza dei conteggi e il loro inserimento nel contesto dei punteggi maturati con i tre Giochi e della rappresentazione Teatrale è affidato a un organo imparziale, composto dal Capitano del Popolo che verificherà i punteggi ottenuti con la supervisione dei Capitani e Priori dei 5 Rioni, alla presenza di Presidente e Vicepresidente di Perugia 1416 e il direttore artistico incaricato per il Corteo Storico.

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

Il verdetto finale, dopo opportuna verifica, deve essere comunicato nel più breve tempo possibile dal Capitano del Popolo al primo Priore nero che lo deve comunicare a Braccio Fortebracci che proclamerà il vincitore.

Al vincitore delle quattro competizioni rionali viene assegnato il Palio "Perugia 1416".