



Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

SPORT TRADIZIONALI MONDO FIGeST

Regolamenti Tecnici



Nelle terre degli Etruschi dove nacquero

di Leone Cungi

ruzzola e ruzzolone

I giochi hanno accompagnato il cammino dell'umanità fin da tempi remotissimi: le civiltà più antiche ne curarono la pratica come espressione di divertimento, di piacere, di passatempo e come forma di esercizio per lo sviluppo generale dell'uomo. I valori del gioco furono sottolineati da celebri pensatori e da medici antichi che ne esaltarono gli effetti fisici, educativi e morali.

Tra le varie e numerose attività ludiche svolte nel corso dei secoli, quelle con la palla furono universalmente le più conosciute, ma accanto ad esse si svilupparono altre forme di diporto che raccolsero altrettanta popolarità, seppure in aree e in realtà più delimitate.

Alcuni giochi dalle tradizioni più radicate sono giunti fino ai giorni d'oggi, tra questi, il ruzzolone e la ruzzola che trovarono, a quanto sembra, negli Etruschi i loro più appassionati cultori. Se infatti possono sorgere divergenze sull'interpretazione dell'affresco della "Tomba delle Olimpiadi" di Tarquinia in cui alcuni scorgono, dalla posizione e dalla forma dell'attrezzo, più che un discobolo, un lanciatore di ruzzolone, è certo che l'antichissimo popolo dell'Etruria si dilettava nel lancio di rotelle di legno o di forme di formaggio.

Prova ne sia la vastissima diffusione che il gioco ebbe in Toscana e nelle terre d'influenza della civiltà etrusca.

Sulla scia dei nobili progenitori, le generazioni successive coltivarono la passione per i suddetti giochi che, con il crescere del numero degli adepti e degli spettatori, necessitarono di essere in qualche modo regolamentati e disciplinati per evitare incidenti e danni, o per limitare lo sperpero di denaro dovuto alle scommesse.

Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

La Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali (F.I.G.e S.T.), è un Organismo Sportivo con sede in Perugia, riconosciuta dal Consiglio Nazionale del CONI quale Disciplina Sportiva Associata con Atto n°1005 del **24.7.98**, in base a quanto previsto dall'Art.2 del proprio Statuto provvede:

- a) a coordinare sul territorio Nazionale le iniziative, a qualsiasi livello, inerenti le Discipline Sportive di antica Tradizione del Lancio della Ruzzola, (Lancio) del Rulletto, (Lancio) del Ruzzolone, (Lancio) della forma di Formaggio, Boccia su strada, Morra, Freccette (Soft e Steel), Tiro alla Fune, Lippa, Tiro con la Fionda, Trottole, Tiro con la Balestra, Palet-Piastrelle, Tsan, Rebatta, Fiolet, Birilli, Ferro di Cavallo, Calcio Storico Fiorentino.
- b) a favorire, propagandare e sviluppare, in forma dilettantistica, l'esercizio dei sopradetti sport, ponendo in primo piano il rispetto della persona e della sua integrità fisica e morale;
- c) a mantenere il rapporto di massimo rispetto tra l'esercizio sportivo e l'ambiente naturale nel quale si svolge.

Attualmente La FIGeST, è affiliata alla TAFISA dal 2016, è Membro Fondatore dell'AEJST (ETSGA, European Traditional Sport and Games Association), riconosciuta dalla TWIF (Tug of War International Federation, membro CIO) e gode del riconoscimento IDF (International Dart Federation), EDU (European Dart Union) e IBA (International Bowlplaying Association).

La FIGeST oltre ad organizzare le varie attività, nazionale ed internazionale, si prodiga nell'organizzare attività giovanile in ambito scolastico e non, è presente, con i propri tesserati, in 64 Province di 20 Regioni Italiane e conta circa n°400 Società Sportive affiliate ed oltre 16.000 tesserati; La FIGeST è stata fondata in Perugia il **27.11.62** come Unione Interregionale degli Sport Tradizionali il cui primo Presidente fondatore fu il Dr. Giorgio Bottelli all'epoca delegato Provinciale CONI di Perugia.

Da detta data, attraverso il potenziamento organizzativo mediante Assemblee democratiche delle Società affiliate, ha assunto varie denominazioni; infatti, inizialmente, per ragioni logistiche, economiche ed organizzative si federò con l'Ente Nazionale di Assistenza dei Lavoratori (ENAL) assumendo la sigla ENAL-SPORTRAD; a seguito dello scioglimento dell'ENAL, l'Assemblea Generale delle Società, in data **14.01.79** deliberò, con Atto Notarile del Dr. G. Antonini di Perugia, varie modifiche Statutarie assumendo la nuova denominazione di Associazione Nazionale Sport Tradizionali (A.N a.S.T.).



Nell'anno 1985 in Rimini, l'Assemblea Generale delle Società Sportive, nell'intento di superare le obiezioni formali e burocratiche prospettate dal CONI per concedere il giusto riconoscimento dei valori sportivi rappresentati e coordinati dalla nostra organizzazione nell'interesse delle varie migliaia di praticanti, decise di modificare i propri ordinamenti Statutari adeguandoli ai principi informatori voluti dal CONI stesso; in tale Assemblea modificò anche la propria denominazione passando alla nuova Federazione Italiana Sport Tradizionali. (F.I.S.T) .

La suddetta Federazione, con le sole forze organizzative e finanziarie dei propri giocatori e dirigenti, si è resa promotrice della conoscenza e divulgazione dei valori tradizionali, agonistici e formativi degli sport autenticamente popolari e tradizionali dalla stessa organizzati.



Ha ampliato notevolmente il numero dei tesserati, ha aumentato l'interesse dei Mas-Media verso le discipline sportive coordinate mettendo in ampio risalto il connubio tra i nostri sport e l'ambiente naturale nel quale si svolgono. Nel 1994 i dirigenti della FIST, resisi conto della presenza nel territorio Italiano di altre organizzazioni che curavano gli stessi sport, si adoperarono per raggruppare in

una unica Federazione Nazionale tutte le varie realtà sportive rappresentate delle: Federaxon e Sport Nostra Tera (FENT) con sede in Aosta della Unione Sport Popolari (UISP), Associazione del gioco della Lippa, Associazione del gioco del pallone a Bracciale, Federazione S,INTRUMPA per la lotta Sarda e della Federazione Italiana Gioco del Tamburello (FIGT) con sede in Verona, convocando una Assemblea Nazionale costituente il 1° Ottobre 1994 in MEDE (PV) e firmando l'atto costitutivo della Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali (FIGeST). Lungo è stato l'iter per giungere alla definitiva costituzione di detta Federazione nonché alla elezione dei nuovi Organi Dirigenziali. Nel contempo la FIST, per agevolare detta operazione, costituì un Comitato Unitario dei Giochi Tradizionali (CUGiT) nel quale confluirono tutte le Società Sportive precedentemente aggregate alla FIST e alla UISP; dopo un anno di risultati estremamente positivi e grazie alla volontà di tutti i Dirigenti confluiti nel CUGiT e provenienti dalle varie esperienze sportive dettero vita, nel 1995, alla Federazione Italiana Giochi Sportivi Tradizionali (FIGiST). Sotto tale sigla, dal 1995 al 1998, si sono svolti tutti i Campionati Nazionali del Lancio del Ruzzolone e del Lancio della Ruzzola. Solamente in data **25.10.1998** in Chantillon (AO), L'Assemblea Generale delle Società Sportive rappresentanti tutti i Giochi Tradizionali, prese atto dell'approvazione del nuovo Statuto FIGeST da parte del CONI ed elesse gli Organi Federali della nuova Federazione alla cui Presidenza è stato eletto il Prof. Pierino Daudry di Chatillon (AO).

Lancio della Ruzzola

DENOMIAZIONE: ruzzola, rotola, ruzica, rota

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: regioni centrali d'Italia

TIPO DI GIOCO gioco itinerante con rotelle di legno

NUMERO DI GIOCATORI: quanti si vuole, ognuno per se oppure suddivisi in coppie o in squadre

MATERIALI DI GIOCO: un disco di legno per ogni giocatore

TERRENO DI GIOCO: all'aperto, lungo strade di poco trafficate

OBIETTIVO: vince chi realizza più punti

ORIGINI: antiche



Regole di gioco

- 1- il gioco richiede l'utilizzo di due attrezzi: la ruzzola e lo spago o fettuccia per il lancio;
- 2- la ruzzola è un disco di legno con diametro di cm 13 e dello spessore di cm 4,5 con un peso di almeno 450 grammi;
- 3- lo spago o fettuccia è un sottile cordino di canapa molto resistente, lungo circa due metri, che termina con un cappio scorsoio che viene fissato al dito indice della mano di lancio, a volte rivestito di una leggera e morbida striscia di cuoio per proteggere il dito stesso. Lo spago serve a lanciare la ruzzola con maggior forza rotativa, ma nulla vieta di lanciare la ruzzola a mano libera;
- 4- il campo di gioco è una strada campestre o asfaltata;
- 5- ogni partita consiste nel lanciare la ruzzola il più lontano possibile con un numero prefissato di lanci per ogni gioco;
- 6- per ogni gioco vengono effettuati vari lanci a seguire, si aggiudica il gioco la formazione, che, dopo il numero di lanci prefissato ha percorso la maggiore distanza;
- 7- vince la partita il giocatore o la squadra che per primo si aggiudica 5 giochi;
- 8- Il primo lancio potrà essere eseguito con rincorsa o da fermo senza superare o toccare la linea di partenza. Per i lanci successivi il giocatore lancia la ruzzola dal punto dove questa si è fermata nel lancio precedente;





Lancio del Ruzzolone

DENOMINAZIONE: Ruzzolone, Ruzzica, Rutolone

ZONA OVE VIENE PRATICATO: Italia

TIPO DI GIOCO: Gioco itinerante con disco di legno

NUMERO GIOCATORI: Due, ognuno per se, oppure due coppie o squadre contrapposte

MATERIALE DI GIOCO: Un disco di legno (ruzzolone) per ciascun giocatore, una fettuccia con il rocchetto e maniglia per il lancio

TERRENO DI GIOCO: La strada o un percorso naturale di almeno 500 (cinquecento) metri

OBBIETTIVO: Vince chi, a parità di tiri prestabiliti, supera l'avversario

ORIGINI: Molto antiche, sicuramente antecedenti il XV secolo



Regole di gioco

1. Il gioco del ruzzolone, derivato dal lancio della forma del formaggio, viene effettuato con un disco di legno assomigliante la forma di formaggio, ed una cordella.

2. Le misure del "ruzzolone" sono le seguenti: diametro 26 cm., spessore 6 cm., peso non inferiore a 2 Kg.

3. La cordella, normalmente di cotone, ha dimensioni a piacere. Ad una estremità presenta un anello del medesimo o di altro materiale, per infilarvi il braccio ed uno zeppo, o rocchetto o croccolo, per impugnare più saldamente l'attrezzo al momento del lancio.

4. Si lancia il ruzzolone con la cordella in senso verticale (di "coltello") oppure a mano libera a scelta del giocatore. .



5. Si sorteggia il giocatore che comincia e si effettua un lancio ciascuno, alternativamente, lungo la strada o il percorso prescelto .

6. I lanci seguenti il primo vengono effettuati dal punto dove si è fermato il ruzzolone nel lancio precedente.

7. La lunghezza minima del percorso non è inferiore di solito a quella raggiungibile con una media di quattro lanci (normalmente 500/600 metri).

8. La partita consiste nel lanciare il ruzzolone dal punto di inizio del percorso al punto di arrivo, con il minor numero di lanci; in caso di parità di

lanci vince chi ha oltrepassato il traguardo (con l'ultimo lancio valido) per una distanza maggiore di quella dell'avversario.

9. La partita consiste in genere di 2 "giochi": andata e ritorno; in caso di parità si effettua un terzo gioco.

10. Vince la partita il giocatore che per primo si aggiudica 2 "giochi"

11. Nel ruzzolone la strada, o pista di gioco percorso naturale, è croce e delizia per il giocatore: egli deve seguire le curve rendendo magicamente parabolico

L' attrezzo; i fossi, i greppi, le buche, sono vere e proprie trappole per il povero ruzzolone, ma il bello del gioco è proprio questo .C'è da dire poi che alcuni ostacoli sono artificiali e costituiscono dei traguardi, o "biffi", che il giocatore deve obbligatoriamente superare (per esempio far passare il ruzzolone fra due picchetti piantati lungo il percorso) per rendere valida la propria partita. Tutti gli ostacoli, naturali o artificiali, non è permesso rimuoverli, e vale la regola del "senza levare e senza mettere".

12. Durante il gioco, il compagno di coppia o l'accompagnatore del singolo, possono dare indicazioni o suggerimenti per chi sta per effettuare il lancio



Brevi cenni sul del gioco del Ruzzolone



In una ricerca effettuata dagli alunni della Scuola Media "Pietro Berrettini" di Camucia (AR) sui giochi praticati nella zona dalla fine '800 alla metà del nostro secolo, a proposito del "barutolone" o ruzzolone si legge:

"Nella versione più antica si usava lanciare una forma di formaggio, successivamente il barutolone fu costruito in legno, perché molto più duraturo e più agile. I giocatori a turno, secondo l'ordine stabilito, avvolgevano la corda o la cinghia intorno ad esso e lo lanciavano sulla strada.

L'abilità consisteva nel dargli molta spinta,



affinché giungesse il più lontano possibile, ma anche nel guidarlo in modo che potesse superare le difficoltà del terreno. Se, ad esempio, c'era una curva a destra, i giocatori arrotolavano la corda sulla sinistra e dosavano la forza del tiro in modo tale che il barutolone, arrivato alla curva rallentasse e curvasse; anche se cadeva subito dopo, il lanciatore aveva il vantaggio che l'attrezzo non fosse uscito di strada, cosa che poteva comportare una penalità o la squalifica.

Vinceva, naturalmente, chi riusciva a giungere per primo al traguardo stabilito".

Ma le regole del gioco avevano spesso

delle varianti, talvolta, quando il percorso presentava molte curve strette, era consentito "cavare" la rulla cioè lanciarla in aria per raggiungere la strada dall'altra parte. Ovviamente se il tiro non riusciva il giocatore era costretto a tornare al punto di lancio.

Il ruzzolone grande (si giocava con ruzzoloni di ogni dimensione) era un disco di legno duro, 35 o 40 centimetri di diametro, eretto 7 o 8, che poteva pesare fino a 5 chili. Lo si gettava dopo avervi attorcigliato per due o più giri (le tecniche variavano) una fettuccia di canapa, attaccata con un cappio di cuoio all'avambraccio, con sull'estremità un rocchetto di legno che veniva trattenuto con l'indice e il medio piegati a uncino. Dopo un attento studio del fondo stradale e una serie di evoluzioni che rassomigliavano a quelle di un lanciatore di pesi, il giocatore liberava il ruzzolone sganciando le dita dal rocchetto. La fettuccia, snodandosi imprimeva al disco un moto rotatorio sicché, toccando la strada, esso continuava la sua corsa per decine, e spesso per centinaia, di metri.



Lancio della Forma di Formaggio

DENOMIAZIONE Forma, Pizza, Formaggio

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO In Italia

TIPO DI GIOCO gioco itinerante con forma di Formaggio

NUMERO DI GIOCATORI ognuno per se o coppie o squadre

MATERIALI DI GIOCO Forme di Formaggio uguali, cordelle o fettucce

TERRENO DI GIOCO strade campestri o piste in terra

OBIETTIVO vince chi, a parità di lanci programmati supera l'avversario

ORIGINI molto antiche, probabile periodo etrusco.



Sintesi delle regole di gioco

1 Il gioco del lancio della forma di formaggio viene effettuato con forme di formaggio dello stesso peso e dimensioni (diametro e spessore) ed una cordella o fettuccia per effettuare il lancio;

2 poiché le forme di formaggio (pecorino, asiago, parmigiano ecc.) sono create con i pesi e misure notevolmente diverse, le gare vengono suddivise per categorie (leggera fino a kg 1,500. media leggera fino a kg 3, media fino a kg 6,500, pesante fino a kg 16 e massima oltre kg 25) secondo il peso, nell'ambito di ciascuna categoria debbono essere scelte forme uguali che dopo ogni gioco

vengono scambiate tra i contendenti.

Per facilitare il lancio, il lanciatore avvolge intorno alla forma una fettuccia o cordella sia per facilitare la presa sia per imprimere una maggior forza rotativa;

3 il campo di gioco in genere è una strada campestre oppure delle piste in terra battuta;

4 ogni gara consiste nel lanciare la forma il più lontano possibile con un numero prefissato di lanci;

5 ogni partita o gara viene disputata in più gicchi; per ogni gioco vengono effettuati vari lanci a seguire, si aggiudica il gioco il lanciatore o la squadra che, dopo il numero di lanci prefissato ha percorso la maggior distanza;





6 le origini di questo gioco. per le gare amatoriali non di campionato, impongono il rispetto delle regole tradizionali locali che diversificano nel numero di lanci e nel modo di percorrere la strada.

La regola comune per tutte le gare di lancio della forma di formaggio è quella che.. il vincitore riceve in premio la forma di formaggio giocata dall'avversario;

7 in caso di rottura della forma durante il gioco, la parte maggiore determina il segno per ripartire con il tiro successivo, mentre i rimanenti pezzi sono a disposizione degli spettatori che seguono la gara per essere subito mangiati; Inoltre

è tradizione che il vincitore, in segno di rispetto ed amicizia, al termine 'della gara oltre a stringere la mano al vinto offre a questo un bicchiere di vino. . Per tutte le norme di gara, vale l'apposito Regolamento del lancio della Forma di Formaggio.

Brevi Cenni sul Gioco del Formaggio

Come per i birilli, il lancio del formaggio era sovente un gioco d'azzardo, la cui posta andava ben al di là della "forma" in palio, o di una merenda con uova sode o vin brulé. Si racconta che un certo Baraccani in un pomeriggio di metà quaresima, lanciando a dove la va una forma stagionata di cacio pecorino, perdette insieme alla maggior parte dei beni e dei possedimenti della famiglia, anche il castello di Monterastello nella vallata di Pavullo (Modena) A Novara di Sicilia (Messina) sino agli anni' 50 si lanciava la majorchina, così chiamata dal formaggio "majorchino" di produzione locale.

In Garfagnana (Lucca), si lanciano tuttora le forme di formaggio in gare estemporanee, praticamente tutte le



domeniche estive, a Pieve San Lorenzo (frazione di Minucciano) nel torrente Tassonaro (informazioni dal presidente del gruppo sportivo, Marco Biscioni), dove si lanciano forme di pecorino di un pastore di Sassalbo; a Carèggine, Borsigliana (Piazza al Serchio) Piano di Coreglia e soprattutto a Galliciano dove c'è un'ottima pista di lancio della forma (vicino al campo sportivo) e si gioca (con scommesse) ogni domenica pomeriggio di bel tempo, da aprile a tutto ottobre.

Nell'alto parmense (a Vai Mozzola, alta Valle del Taro e a Corniglio del Bosco, val Parma), il lancio del formaggio si è ridotto a gioco infantile: erano infatti i pastorelli che il giorno di San Giovanni (solstizio d'estate e giorno particolarmente importante per le religioni naturali d'Europa), lanciavano il formajen ed San Zvan appositamente preparato per loro. Mentre le aree più conservative continuano a praticare un originario e prezioso lancio della forma di formaggio (collegato tuttavia al gioco d'azzardo popolare), la progressiva sostituzione dell'attrezzo con la ruota disco in legno ha portato ad un coordinamento e ad una pratica "sportiva" delle attività agonistiche che sono via via andate regolamentandosi in un contesto che non sempre è di sagra paesana spontanea.



Tiro alla FUNE

DENOMIAZIONE: tiro alla fune

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In tutte le regioni italiane

TIPO DI GIOCO: gioco di forza

NUMERO DI GIOCATORI: suddivisi in squadre di 8 unità a seconda del peso complessivo della squadra

MATERIALI DI GIOCO: corda di canapa di diametro di almeno 8 cm e una pedana in legno

TERRENO DI GIOCO: su prato o in palestra

ORIGINI: antichissime risalenti al 2500 avanti Cristo



Regole del gioco

1 lo sport del Tiro alla Fune è praticato da squadre suddivise per categorie e per classi di peso. Tutti possono praticare questo sport sia uomini che donne;

2 L'età minima per prendere parte a gare di Tiro alla Fune è fissata in 15 anni compiuti;

3 Ogni squadra di tiratori è composta da 8 membri che tireranno dall'inizio di una gara. La gara si considera iniziata quando le squadre sono nella posizione di tiro sotto la diretta supervisione del giudice di gara;

4 Ogni squadra può disporre di una riserva che potrà essere utilizzata per sostituire uno qualsiasi dei tiratori della squadra. La sostituzione può avvenire solo una volta e può essere fatta per ragioni tattiche o per infortunio. La riserva deve essere di peso uguale o inferiore al tiratore da rimpiazzare e deve essere autorizzata dal Capo degli Arbitri;



5 Nel caso di un nuovo infortunio la squadra può continuare a gareggiare con soli 7 tiratori. La squadra che rimane con meno di 7 tiratori non può continuare la gara stessa.

6 Ogni squadra può avere un proprio allenatore che dirige le tirate;

7 Ogni componente la squadra dovrà indossare abiti sportivi consistenti in pantaloncini, maglie sportive in cotone o jersey e calzini fino al ginocchio. Le protezioni contro l'usura dei vestiti e il danneggiamento dell'epidermide devono essere approvati dai giudici.

Le cinture protettive sono ammesse solo se indossate sopra gli abiti sportivi. La protezione contro l'usura della maglia del capocorda è ammessa se non supera un massimo di 5 centimetri e deve essere posta sotto la maglia nella zona dove la corda avvolge il corpo.

8 E' ammesso l'uso di resine per facilitare la presa sulla corda ma l'uso è ristretto alle sole mani;

9 La pesatura deve essere eseguita con i tiratori in pantaloncini senza gli scarponcini da gara;

10 Gli scarponcini dei competitori devono avere la suola, il tacco, e i lati perfettamente lisci senza puntali o piastre metalliche sotto le suole; è solo permessa applicare una piastra liscia sotto il tacco con uno spessore massimo di 6,5mm.;

11 la corda di gara deve avere una circonferenza di almeno 10 cm e una lunghezza non inferiore a 33,5 metri. I nastri adesivi o marcature della fune devono essere fissati in modo tale che il giudice possa regolarli se la corda si allunghi o restringa. I nastri o marcatura saranno posti 1 al centro della corda, 2 a quattro metri dal centro in entrambi i lati, 2 a cinque metri dal centro in entrambi i lati. I nastri devono essere di tre colori diversi;

12 L'area di tiro deve essere piana, coperta d'erba con una linea al centro del terreno di gara; per quanto riguarda le gare indoor deve essere fatta di materiale adatto a sostenere sufficiente frizione delle scarpe sportive da gara;

13 All'inizio della gara il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura, la corda non potrà essere passata attraverso nessuna parte del corpo;

14 ogni giocatore deve tenere la corda con entrambi le mani con le palme rivolte verso l'alto e la corda passerà tra il corpo e la parte superiore del braccio dello stesso tiratore: ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole;

15 Il tiratore alla fine della corda sarà chiamato uomo ancora, la corda passerà lungo il corpo diagonalmente attraverso la schiena e sopra la spalla opposta da dietro a davanti, il rimanente della corda passerà sotto l'ascella in direzione all'indietro ed esterno. Il capocorda afferrerà poi la parte diritta della fune con entrambi le mani con le palme rivolte in alto e braccia estese in avanti;

16 Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni:
-sitting, sedersi
-leaning, toccare il terreno con parti del corpo



all'infuori dei piedi

-locking, ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari

-grip, utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
-propping, tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma

-position, sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti

-climbing, arrotolare la corda alle mani

-rowing, sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro

-anchor, il capocorda assume posizioni diverse dalla norma

-trainer, se l'allenatore parla con la squadra mentre sta tirando

-inactivity, viene decretato nel caso in cui le due squadre si impegnano senza successo ottenendo uno stallo

-footholds, quando un tiratore predispone ta che sul terrono di gara prima che sia dato il comando di partenza

17 Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. E' infrazione anche se un tiratore offende;

18 Una tirata dura in media tre minuti;

19 una gara a punti è costituita di tanti matches ed ogni matches consiste in due tirate; viene concesso u ragionevole tempo di riposo tra le due tirate che non può superare i 6 minuti massimi

20 prima di iniziare la gara si procederà con sorteggio alla scelta del campo, dopo la prima tirata le squadre cambieranno lato, se fosse necessaria una terza tirata per sorteggio verrà deciso il, lato del campo;

21 Vince una tirata la squadra che avrà tirato per prima uno dei lati marcati oltre la linea di centro segnata sul terreno oppure per squalifica della squadra avversaria;

22 Il match è costituito da 2 tirate, la squadra vincente due tirate acquisirà 3 punti; le squadre vincenti ognuna una tirata avranno 1 punto ciascuno. Nel caso di semifinali o finali i punteggi saranno assegnati così: la squadra che vince il match con due tirate avrà 3 punti, la squadra che vince dopo lo spareggio avrà 2 punti e l'avversaria 1 punto;

23 I giudici per ogni incontro sono tre, 1 giudice capo e 2 giudici laterali. Il giudice in carica nel dare un avviso lo indicherà con il comune codice dei segnali nominando la squadra e aggiungendo" primo avviso" o "ultimo avviso" la decisione del giudice o dei giudici sarà finale e per sempre;

24 I giudici laterali agiranno tutte le volte sotto la direzione del giudice in carica, durante le irate prenderanno posto sul lato opposto al giudice in carica e segneranno le opportune infrazioni usando i segnali codificati;

25 Il termine di una tirata sarà segnalata dal giudice in carica con un fischiando e puntando la mano verso la squadra vincente;



Brevi cenni sul'origine del Tiro alla Fune

Il tiro alla fune, come praticamente tutti gli altri sport, trae le sue remote origini da cerimonie rituali, documentate in paesi molto lontani: Birmania, Borneo, Corea, Nuova Zelanda, Congo e le Americhe. Connesso alla simbologia delle «forze contrastanti» (bene-male; vita-morte, luce-ombra, il principio maschile e quello femminile, il cielo e la terra, yang e ying, insomma l'espressione del dualismo della complementarietà universale), era praticato in occasione di cerimonie propiziatorie di buon tempo e di abbondante raccolto, e di cerimonie funebri. La documentazione del tiro alla fune come sport risale ad un'iscrizione egiziana del 2.500 a.C. sulla tomba di Mezera-Ku in Sakkara. Negli antichi giochi olimpici (500 a.C. il tiro alla fune era praticato sia come attività sportiva

autonoma, sia come pratica di allenamento per altre discipline. Nel XII secolo era praticato alla corte degli imperatori cinesi, mentre nel XII e XIV secolo risulta presente in Mongolia e Turchia; in Europa occidentale è documentato intorno al Mille; resoconti di competizioni in Scandinavia (dove tuttora questo sport è popolare) e Germania lo citano come «prova di forza». Nel XV e XVI secolo appare in Francia (jouer à tirer la corde) ed

in Gran Bretagna (tug of war) ed è in questo periodo che nasce una prima regolamentazione selezionando gli atleti tra giovani di ugual peso. Il tiro alla fune come sport organizzato nasce in Europa verso la fine del secolo scorso: prima a livello di singoli Clubs, poi come Associazioni e Federazioni di Clubs. In Gran Bretagna nel 1880 è fondata la Amateur Athletic Association, che comprendeva le discipline del salto, lancio del peso e, appunto del tiro alla fune. Le regole non erano però chiare e precise e tra i vari paesi non esistevano regolamenti uniformi, a cominciare dal numero dei componenti della squadra, che variava da 4 a 8. Il tiro alla fune fu sport olimpico per circa 50 anni (1870-1920); in seguito fu cancellato da una delibera presa a maggioranza dal Comitato Olimpico Internazionale quando si stabilì di ridurre



il numero degli sport partecipanti. Se n'ebbe come conseguenza un'interruzione dell'attività internazionale, anche se in molti Stati la disciplina continuò, seguita da un largo numero di appassionati. Ogni singola Associazione Nazionale sviluppò una propria indipendente organizzazione: nel 1933 venne fondata la Federazione svedese, cui fece seguito nel 1958 quella inglese e nel 1959 l'olandese. Si ebbe così una ripresa dell'attività internazionale. Nel 1960, George Hutton della Federazione Inglese, prese l'iniziativa di organizzare una Federazione Internazionale, che poté attuare grazie alla collaborazione della Federazione Svedese, dando così vita alla Tug of War International Federation (TWIF). Nel 1964 in Svezia si ebbero, ancora in forma sperimentale, i primi Campionati europei della categoria 720 kg (i «massimi»); ma il vero rilancio internazionale del gioco si ebbe l'anno successivo. Nel 1965, infatti, la Federazione Internazionale patrocinò i «Giochi del Baltico» a Malmö (Svezia) con la partecipazione della Danimarca, Gran Bretagna, Olanda e Svezia; in tale occasione furono adottate le stesse regole che vigevano per il tiro alla fune quando era uno dei giochi olimpici; in seguito le regole furono modificate, senza però intaccare la struttura fondamentale. In quello stesso anno si ebbe il primo effettivo e riuscito campionato europeo al Crystal Palace di Londra. Nel 1968, i campionati furono estesi alla categoria 640 kg («medi») e nel 1979 ai 560 kg («leggeri»); nel 1986 si tennero i primi campionati femminili mondiali (distinti in due categorie, 560 kg e 520 kg).

Nel 1975, quando oltre a diverse federazioni di paesi europei si erano affiliate quelle di Stati extra europei, si tenne il primo campionato del mondo. La Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali (F.I.G.e S.T.



Tsan

DENOMIAZIONE: Tsan

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: Valle d'Aosta,

TIPO DI GIOCO: gioco di pallina e bastone

NUMERO DI GIOCATORI: due squadre di 14 giocatori ciascuna 12 titolari e 2 riserve

MATERIALI DI GIOCO: bastoni di varia grandezza, assicelle di legno, una pertica e una pallina

TERRENO DI GIOCO: prato pianeggiante senza limiti di lunghezza

OBIETTIVO: realizzare più metri della squadra avversaria



Lessico:

- la "PERSE"** pertica in legno lunga da 4,50 a 5 metri per lancio iniziale
la "BES" forcella di supporto per la pertica
lo "T ASPOT" tacca sulla pertica ove viene sistemata la pallina per il lancio
lo "PLAT" zona piatta della pallina
lo BAQUET" bastone per colpire la pallina all'inizio gara
Lo "PALET" e "BOQUET" assicelle di legno usate nella seconda fase di gioco per la ricezione dello tsan
la "PALETA" o "PIOTA" indica la fase del rinvio del servizio o intesa come attrezzo per il rinvio
la "TSACHA" ossia la battuta iniziale
la "SERVIA" seconda fase del servizio o gioco
la "DAMA" indica il primo lancio che si effettua alla pertica



Regole di gioco

1 Il campo di gioco, tracciato dalla squadra ospitante deve avere una lunghezza minima di 135 metri ha la forma di un trapezio isoscele privo della base maggiore delimitato sui lati con segnalatori distanti 12 metri l'uno dall'altro;

2 la pertica di lancio, della lunghezza da 4,50 a 5 metri, deve essere infissa nel terreno e sorretta da una forcilla alta da 1,60 a 1,80 cm da terra, misura presa in punta;

3 ogni partita viene giocata da due squadre di 14 giocatori (12 titolari più 2 riserve)

4 la gara inizia quando l'arbitro ordina alla squadra di schierarsi in campo,

5 Il giocatore inizia con la battuta, posta la pallina sulla pertica, il battitore la colpisce cercando di farla cadere entro il campo di gioco .

6 La pallina, del diametro di 4 cm in legno di bosso pesante da 30 e 35 grammi, verniciata in neo o bianco possiede una zona piatta per favorirne l'appoggio sulla pertica

7 Il lancio iniziale è valido quando la pallina tocca terra e di arresta all'interno del campo di gioco; è valida anche nel caso in cui può cadere fuori delle linee delimitanti il campo ma rientra rotolando nel terreno di gioco a condizione che abbia toccato lo stesso terreno oltre la linea frontale del campo di gioco;

8 il giocatore ottiene il punto tutte le volte che la squadra avversaria non riesce a neutralizzare la sua battuta intercettando la pallina di gioco aiutandosi con una assicella di legno chiamata palet rilanciandola in aria; .

9 Il battitore continua a battere fino a quando un giocatore avversario, intercettandogli la battuta lo elimina, viene eliminato anche nel caso in cui effettui per tre volte di seguito battute al di fuori del campo di gioco;

10 la fase di battuta a livello di squadra finisce quando tutti i giocatori hanno compiuto il loro turno;



11 Il capitano della squadra in battuta può richiedere, nel corso del turno di battuta della propria squadra di sospendere la battuta passando alla fase di "servia" della squadra avversaria;

12 La seconda fase di gioco chiamata appunto "servia" corrisponde al numero valido di battute ottenute fino a quel momento dalla squadra nella prima fase di gioco;

13 ogni giocatore al servizio si porta in un cerchio di lancio disegnato a 20 metri dalla pertica di lancio e con la mano lancia verso l'alto la pallina imprimendogli una traiettoria che la porti a ricadere perpendicolarmente in prossimità della pertica stessa, in un cerchio di diametro di metri 17 intorno alla pertica, dove un giocatore avversario è pronto a ribatterla utilizzando la "paleta"

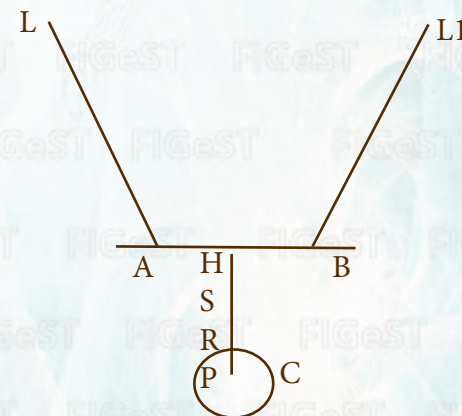


14 La giocata del ribattitore sarà valida se la pallina viene colpita al volo mentre il lanciatore non può uscire dal cerchio di lancio con entrambi i piedi;

15 a questo punto si esegue la misurazione dei metri conquistati misurando la distanza tra il punto di caduta della pallina e la base della pertica;

16 la squadra che avrà, alla fine della partita, totalizzato più metri è considerata vincente. Per vincere comunque deve superare la squadra avversaria di almeno 40 punti in caso contrario è pareggio;

17 una partita termina quando le due squadre si sono alternate due volte in battuta e due volte in ricezione.



Schema di un campo per il gio dello tsan

P: punto in cui la pertica di lancio è fissata al suolo.

PR: raggio (7,50 mt) del cerchio C tracciato intorno alla pertica.

S: punto di esecuzione del servizio

servia 9 ; dista da P. 20 mt.

PH: distanza dal piede della pertica alla linea anteriore del terreno di gioco (32).

AB: linea dei bons frontali; è lunga 30 mt.

AL , BL1: linee dei bons laterali.

il terreno di gioco non presenta limiti per quando riguarda la sua lunghezza.

Fiolet

DENOMIAZIONE: fiolet

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO:

Valle d'Aosta,

TIPO DI GIOCO: gioco di palla battuta con bastone

NUMERO DI GIOCATORI: quanti si vuole ognuno per se oppure squadre di 7 giocatori ciascuna

MATERIALI DI GIOCO: un bastone, una pallina ovoidale, una pietra liscia

TERRENO DI GIOCO: prato pianeggiante lungo minimo 150 metri

OBIETTIVO: colpire la pallina al volo cercando di mandarla il più lontano possibile

ORIGINI: antiche



Lessico:

il "FIOLET"

pallina ovoidale di legno duro ricoperta di chiodatura metallica

la "BATUA"

fase di gioco ossia la battuta iniziale

l' "EIMA"

il bastone con cui colpire la pallina

la "MACIOCCA"

parte terminale del bastone eima

la "PIRA"

è la pietra liscia su cui si appoggia inizialmente il fiolet



Regole di gioco

1 il giocatore colloca la pallina sulla pietra, alta da terra almeno 20 cm, colpisce la

stessa con il beccuccio della macioca per farla balzare in aria, con un secondo colpo al volo ribatte il fiolet cercando di farlo andare il più lontano possibile

2 tutte le fasi iniziali devono essere eseguite impugnando il bastone con una sola mano

3 il campo di gioco è di norma a forma di settore circolare della lunghezza di almeno 150 metri, sgombro di ostacoli viene segnato con gesso o segatura con semicerchi distanti tra loro 15 metri

4 il punteggio acquisito da ogni giocatore dipende da quanti semicerchi supera con il lancio, ogni semicerchio uguale a un punto

5 nelle gare individuali si somma per ogni giocatore il punteggio realizzato nel totale delle battute che lo stesso deve effettuare, almeno 40 nel periodo primaverile e almeno 30 in quello invernale.

Mentre per quanto riguarda le gare a squadre il punteggio della squadra è la sommatoria dei vari punti ottenuti da ciascun componente

6 Al termine del ciclo di battute fissato vince chi avrà raggiunto il punteggio più alto "



Rebatta

DENOMIAZIONE: Rebatta

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO:

Valle d'Aosta,

TIPO DI GIOCO: gioco di palla battuta con bastone

NUMERO DI GIOCATORI: quanti si vuole ognuno per se, o squadre di 6 giocatori

MATERIALI DI GIOCO: un bastone, una pallina chiodata, una pipa di lancio

TERRENO DI GIOCO: un prato pianeggiante lungo almeno 195 mt e largo almeno 70 metri

OBIETTIVO: colpire una pallina chiodata con un bastone cercando di mandarla il più lontano possibile

ORIGINI: antiche



Lessico:

la **"FIOLETTA"** pipa in legno con funzione di leva per sollevare la pallina

la **"MASSETT A"** attrezzo che serve per la battuta

la **"MACIOCCA"** e lo **"BATON"** parti che compongono la massetta

la **"LEVOU"** ossia l'alzata della pallina

la **"DAMA"** primo lancio che si effettua

la **"REBATT A"** sfera di legno ricoperta di chiodini in ottone o ferro oppure da una lamina di piombo



Regole di gioco

1 Trattasi di un gioco prettamente individuale, i punteggi ottenuti dalla squadra sono la sommatoria dei singoli punteggi realizzati da ciascun componente;

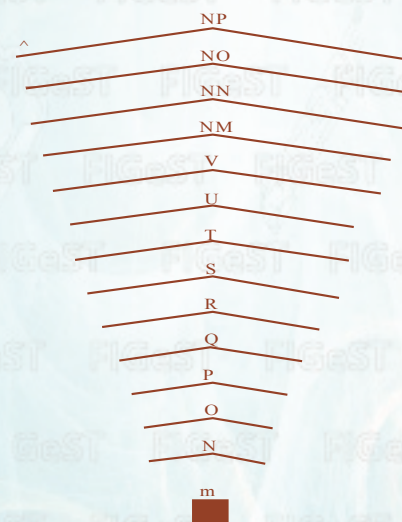
2 Il campo di gioco è tracciato a spina di pesce su tre assi alla loro convergenza detta "plase" con righe orizzontali distanti 15 metri l'una dall'altra;

3 ogni squadra è composta da 6 giocatori 5 titolari più 1 riserva;

4 ogni giocatore pone la massima attenzione nella realizzazione della battuta iniziale. Depone nell'incavo della pipa la rebatta, impugna con una sola mano la mazzetta e si accinge ad effettuare la levou toccando con il beccuccio della fioletta la pipa stessa proiettando in alto la re batta che colpirà al volo per lanciarla il più lontano possibile;

5 Quando la rebatta è ferma nel terreno, gli addetti alla raccolta delle rebatte comunicheranno al segnapunti la distanza raggiunta che verrà registrata in apposito referto segnapunti;

CAMPO DI GARA PER REBATT A



6 La conta dei punti realizzati si esegue considerando un punto ogni 15 metri di ,campo;

7 Nelle gare di campionato ogni giocatore di squadra ha diritto a 20 battute con la facoltà di ripetere la prima se non soddisfatto.

8 La prima squadra che va in battuta è la squadra ospitante dopo di che ogni squadra si alterna in battuta;

9 Vince l'incontro la squadra che al termine delle complessive 200 battute (5 giocatori, 20 battute, 2 squadre) ha realizzato il maggior punteggio non è ammesso il pareggio, in caso di parità si procede ad effettuare altre 5 battute di spareggio;

10 ogni squadra vincente si aggiudicherà 2 punti in classifica.

Campo per il Gioco della rebatta

Campo di rebatta (scala 1:1000) - Linee di tracciatura che delimitano i punti e <<plase>> di battuta (p= mt 3 x 3).

Distanze reali : AB = 15 metri; AP = 195 metri; BC minimo = 70 metri



Palet - Piastrelle

DENOMIAZIONE: piastrelle, piastre, palet, bianchette

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: in tutte le regioni italiane

TIPO DI GIOCO: gioco di precisione

NUMERO DI GIOCATORI: quanti si vuole ognuno per se, o squadre di coppie o terne

MATERIALI DI GIOCO: dischi metallici e pallino

TERRENO DI GIOCO: spazi piani appositamente delimitati e possibilmente in terra battuta

OBIETTIVO: lanciare le proprie piastrelle in modo tale da farle cadere il più vicino al pallino

ORIGINI: molto antiche: antecedenti al XIV secolo



Regole di gioco



1 il gioco delle piastrelle si pratica su terreni appositamente delimitati e possibilmente in terra battuta della lunghezza di 16 metri, larghi almeno 1,50 cm suddivisi in tre spazi, due zone di 4 metri cadauna chiamate aree di gioco con in mezzo una zona franca di almeno 8 metri;

2 l'attrezzo di gioco è un disco metallico, leggermente concavo sulla parte inferiore con alcune scanalature che ne migliorano l'aderenza, il peso di tale disco, per gli adulti deve essere non inferiore agli 800gr.

3 il boccino detto anche pallino o bolin è un dischetto metallico verniciato per meglio essere individuato dai giocatori;

4 il gioco si svolge con incontri tra singoli giocatori, coppie, terne o squadre;

5 I giocatori si recano sul campo loro assegnato e sorteggiano a chi spetterà



effettuare il primo lancio del pallino;

6 Il lancio del pallino è valido se, dopo il suo lancio, cade nella zona di campo chiamata area di gioco.

Colui che lancia il pallino tira la prima piastrella per avvicinarla il più possibile al pallino stesso; il secondo giocatore tira la propria piastrella cercando di avvicinarla al pallino più del suo avversario;

7 Al termine di ogni giocata il giocatore o la squadra acquisisce tanti punti quante sono le piastrelle più vicine al pallino in confronto a quella più vicina dell'avversario;

8 La piastrella per essere valida deve cadere all'interno del l'area di gioco, non toccare le righe di delimitazione della stessa area altrimenti verrà considerata bruciata e l'arbitro dell'incontro provvederà ad allontanarla dalla area stessa.

9 Nel caso in cui un giocatore o una squadra bruci tutte le piastrelle l'avversario deve ugualmente giocare le proprie per acquisire punti

10 Nel caso in cui due piastrelle avversarie sono equidistanti con il pallino, il successivo lancio deve effettuarlo il giocatore che ha lanciato per penultimo, se costui non modifica la precedente situazione di gioco, dovrà essere l'avversario ad effettuare un nuovo lancio; e così sino a che non sarà modificata la situazione ed acquisito il punto.

11 Vince la partita il giocatore o la squadra che raggiungerà per primo il punteggio fissato in precedenza dal regolamento della gara stessa; campi per il gioco delle piastrelle



Notizie sull'antico gioco popolare dei "palet"

Origine e classificazione del gioco del

Prof. Pierino Daudry

In una mia precedente pubblicazione avevo iniziato uno studio sui giochi popolari valdostani "tsan, fiolet, rebatta e palet" diretto a dimostrare la loro dimensione europea (1). In realtà, quelli che noi abbiamo considerato dei prodotti tipici ed esclusivi della nostra "petite patrie". sono dei fenomeni ludici (culturali) propri non solo del continente europeo ma anche di molti altri paesi. Il fatto di scoprire che noi valdostani abbiamo conservato tradizioni di gioco antichissime ed universali è cosa importantissima poiché dimostra la nostra apertura, sin dai tempi più remoti, ai processi culturali dell'umanità intera. Chiamando i nostri giochi: "sports popolari valdostani" non abbiamo mai voluto sottintendere che il loro inventore sia stato per forza un valdostano; la parola



popolare non implica il concetto di origine salvo i casi in cui essa è chiaramente dimostrabile. “Popolare valdostano” non vuole quindi dire che l’inventore sia nostrano; significa invece che l’argomento considerato, (nel nostro caso il gioco), è presente in un’area geografica specifica con schemi sociali e linguistici propri.

Questo studio sul gioco dei “palet” è una continuazione ed un approfondimento

di due ipotesi che avevo già formulato in altri scritti, e cioè: 1) universalità e popolarità del gioco; 2) origini antichissime del medesimo. Prima di entrare nell’analisi delle testimonianze storiche è necessario classificare il gioco dei “palet”. La classificazione dei giochi e degli sports ha occupato non poco gli studiosi, sull’argomento così si esprime E. Enrile: “La classificazione degli sports è un problema complesso e vorremmo aggiungere, dottrinalmente pressoché irrisolvibile... Lo sport è un fenomeno umano; come l’uomo non può essere ridotto in schemi unilaterali così lo sport rifugge da ogni sovrastruttura classificatoria. Si può al massimo, sperare di aggregare le attività secondo criteri particolari, cioè vedendone gli aspetti fisiologici oppure quelli psicologici o i tipi di movimento impiegato o i consumi energetici o i fini proposti o le caratteristiche storiche, folkloristiche, ecc. (2).

Tralasciando il complesso problema della classificazione generale degli sports e ritornando al caso specifico dei “palet”, si può dire che la loro collocazione è relativamente facile e può essere così riassunta: gioco di lancio in orizzontale che implica, oltre alla precisione, anche potenza e destrezza. Alcuni autori hanno erroneamente abbinato e confuso il gioco dei “palet” con il lancio del disco e del peso, la confusione riguarda in modo particolare le teorie sull’origine delle tre attività ludiche. Ecco cosa dice Henri Veyrier nel voluminoso “Dictionnaire des Jeux”: “Le “palet” est le nom d’un des plus anciens jeux du monde, le plus ancien peut-être. Il a d’abord consisté en un simple jet de pierres, exercice de force auquel aucun but n’était assigné: il s’agissait de lancer une pierre le plus loin possible. Homère en atteste déjà la pratique chez les premiers grecs, et Achille, selon lui, dans l’inaction forcée du siège de Troie, aurait proposé aux Argiens de lancer une masse de fer brut capable de fournir du métal à un laboureur pendant cinq années entières. ... Plus tard les Athéniens de l’époque classique englobèrent le lancer du disque dans les compétitions olympiques, et le discobole



vainqueur était l’une des grandes vedettes des jeux” (3).

L’ autore fa riferimento ai famosi giochi funebri in onore di Patroclo cantati da Omero nel XXIII libro dell’Iliade: ecco alcuni versi che riguardano la gara del disco: “Quindi il Pelide pose nel mezzo un disco di ferro massiccio,/ ...E stette ritto e parlò fra gli Argivi parola:/ S’alzino quelli che questa gara aranno./ Fertili campi e gran distesa

abbia pure/ il vincitore, per cinque anni ne avrà/ da adoperare: né in cerca di ferro pastore/ o aratore gli andranno in città, ma ne avranno-... Stettero pronti in fila, prese il disco Epeo glorioso lo lanciò roteandolo...” (4) La mitica gara fu vinta da Polipete “furia di guerra” che superò tutti in lunghezza e fece portare alle navi il disco di ferro vinto. Mi sono soffermato su una ipotesi allettante ma troppo semplicistica

riguardante le origini dei “palet”, infatti ci sono le ragioni per essere di parere diverso. Nel secolo di Pericle (500-400 a.C.), i ragazzi, gli adolescenti e gli adulti giocavano in Grecia con cocci di ceramica o di pietra, lanciandoli il più vicino possibile ad una linea tracciata in terra: questo gioco si chiamava “ostrakinda” (5). Bernard Jeu distingue giustamente tra le attività sportive tre tipi di lanci in orizzontale: “Première

possibilitè le critère de la distance, puissance et technique” (6). In questa categoria egli pone varie attività ludiche che vanno dal “caber” scozzese che consiste nel lanciare un tronco di pino in avanti, al “palankaris” basco dove ad essere lanciate sono delle sbarre pesanti dai quattro agli otto chili, o al “menpouner” (pietra pesante) che è un gioco popolare bretone. Nella seconda possibilità dei lanci in orizzontale Bernard Jeu raggruppa tutti i giochi in cui è presente il criterio della precisione: “Fra i giochi locali e regionali B. Jeu cita “le palet breton”, le “beignau picard”, “le jeu de toque ou jeu de fer” e “la borle à l’étaque”. Nella terza ed ultima possibilità dei lanci in orizzontale, lo Jeu colloca i giochi in cui potenza e precisione devono unirsi per rovesciare l’ostacolo. Come si può facilmente notare, la diversità fra la seconda e la terza categoria dei lanci è molto sottile; infatti esistono dei giochi di “palet” in cui non si va a punto in terra, ma si devono colpire degli ostacoli o bersagli (tappi, pezzi di



legno o di pietra su cui è sistemata la posta in palio) .

Volendo riassumere abbiamo:

1) Lanci in orizzontale di corpi pesanti per raggiungere una distanza più lontana possibile, essi richiedono tecnica e soprattutto potenza. Si collocano in questa categoria il lancio del disco, del peso, del martello, oltre a numerosi sport popolari di cui ho fatto qualche nome nelle righe precedenti.

2) Lanci in orizzontale di precisione. Raggruppano un grande numero di giochi più o meno noti al grande pubblico: il curling, i palet, la petanca, le bocce, le jeu de toque (jeu de fer), le beigneau picard etc.

3) Lanci in orizzontale di precisione per rovesciare un ostacolo. Essi comprendono i giochi dei birilli, diffusissimi un tempo in tutta Europa e molteplici giochi di "palet" dove si deve rovesciare un oggetto su cui è posto "l'enjeu". Prima degli anni 50 esistevano anche in Val d' Aosta vari modi di giocare a " pale!" : nei paesi della Valtournenche. precisamente ad Antey. secondo la testimonianza di due anziani giocatori: Ange Artaz e Gaspard Giuseppe. si giocava alla "galinha" (gallina?). Si tracciava un piccolo cerchio sul terreno al centro si poneva il bersaglio rappresentato da una lastra (losa) in pietra: dietro la losa venivano sistemate le monete in gioco. due o quattro soldi per ogni giocatore.

Alla distanza di una decina di metri si tirava il " palet" : il giocatore si aggiudicava sia le monete che era riuscito a far saltare fuori dal cerchio sia le monete che si trovavano più vicine al proprio " pale!", vicinanza calcolata sia rispetto al pallino (losa) sia rispetto ai " palet" degli avversari. Per chiarire e completare il quadro riporterò la descrizione del gioco toscano del

<sussi" che come il lettore potrà dedurre. è l'equivalente del nostro "galinha". entrambi i giochi sono assai vicini alla "galoche bigoudenle" praticata in Bretagna.

Il ,<sussi" è un gioco solito farsi per lo, più da ragazzi in questa maniera. S'uniscono due o più ragazzi e pigliano una pietra. e posatala per ritto in terra vi posano sopra del denaro. che son convenuti di giocare: ed allontanatisi in quella distanza, che sono d'accordo. Tirano un lastra per uno ordinatamente In quella pietra ritta. sopra alla quale sono i denari. e che si chiama il "sussi"; e se questo sussi vien colpito, e fatto cadere, i denari che cascano. sono di colui, la lastra del quale ha fatto cascare il sussi. se però sono più vicini alla lastra. che al sussi: e quella moneta che è più vicina al sussi se gli ricette sopra: e quello a cui tocca tira, e seguitano come sopra, tanto che la moneta messa sopra il SUSSI resti finita di levare nel modo, che s'è detto.



Morra

DENOMINAZIONE: morra

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: in Europa

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità

NUMERO DI GIOCATORI: individuali coppie o terne

MATERIALI DI GIOCO: mani nude

TERRENO DI GIOCO: qualsiasi

OBIETTIVO: raggiungere per primi i 16 punti



Regole di gioco

1 Le gare si svolgono a coppie o individuale;

2 Si effettuano due partite ai 16 punti.

Se entrambe le coppie arrivano in parità ad un punto dalla vittoria (15 punti), su richiesta dell'ultimo pervenuto a 15 punti, si può andare avanti sino a chi arriva primo a 21.

La eventuale bella è ai 21 punti secchi;

3 Il punto viene raggiunto se si indovina il punteggio ottenuto sommando i punti segnati con le mani.

Ogni giocatore nell'abbassare la mano e stendere le dita, deve fare la chiamata del numero con voce chiara e ben comprensibile.

I punti partono da 2 ed arrivano a 10, tenendo conto che il 2 corrisponde ad 1 punto ciascuno e si gioca con l'1 o col pugno chiuso;

4 Le mani devono essere ben visibili ai giocatori ed agli arbitri;

5 Non è consentito assolutamente cambiare il punteggio una volta che le mani sono state aperte;

6 Se entrambi i giocatori indovinano il punto, questo non viene assegnato e si va avanti con giocata successiva;

7 Le decisioni arbitrali sono assolutamente incontestabili (pena l'esclusione dal gioco)



Notizie sull'antico gioco popolare della Morra

La morra è un gioco antichissimo, come riportano numerose note storiche. Le prime notizie che si hanno del gioco della morra risalgono all'antico Egitto: in una tomba di un alto dignitario di corte della XXV dinastia, si vede chiaramente il defunto intento a stendere il braccio con un numero, contrapposto ad un altro giocatore.

Proseguendo nei secoli, in una pittura vascolare greca, appare chiaro il gioco tra Elena e Paride, con le mani protese nell'atto del gioco della morra. Tuttavia, è nell'epoca latina che si hanno le più chiare manifestazioni anche scritte: Cicerone, in un suo scritto, ci dice che "dignus est qui cum in tenebris mices", ossia "è persona degna quella con cui puoi giocare alla morra al buio". In latino la morra era indicata come "micatio", dal verbo "micare", che per esteso era "micare digites", ossia protendere le dita nel gioco.

In epoche successive sono diverse le testimonianze, anche figurative, del gioco della morra: numerosi pittori hanno raffigurato giocatori di morra durante le fasi del gioco. Purtroppo la morra era anche uno dei pochi svaghi che i nostri soldati avevano durante le notti fredde nelle trincee durante la Grande Guerra. Molto diffuso in Italia, e specialmente in Sardegna e in Friuli, la morra è stata nel recente passato caratterizzata come gioco proibito ai tempi del fascismo; la tabella dei giochi proibiti di cui all'art. 110 del Testo Unico per le Leggi in materia di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.) vieta tuttora in molte province il gioco della

morra nei luoghi pubblici, benché tale divieto sia chiaramente anacronistico. Ciò è dato dal fatto che, soprattutto nell'alta Italia, nel passato si praticava talora tale gioco come gioco d'azzardo. Così non è invece in Spagna, altro paese in cui la morra è giocata, specie nella regione dell'Aragona, o in Corsica, altra regione del Mediterraneo in cui si gioca. Ciò non sorprende in quanto, essendo stato un gioco largamente diffuso nelle stesse legioni romane, la morra abbia suscitato interesse in tutte quelle zone che un tempo furono colonie dell'impero romano. Attualmente è in atto, da parte di numerose associazioni in tutta Italia, il recupero del gioco della morra come facente parte della tradizione italiana, tramite delle iniziative in tal senso. Al momento attuale la morra è sport (o meglio gioco sportivo) riconosciuto dalla Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali.



Boccia alla Lunga

DENOMINAZIONE: Boccia su Strada

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In tutte le Regioni Italiane e vari stati Europei.

TIPO DI GIOCO: gioco itinerante con bocce

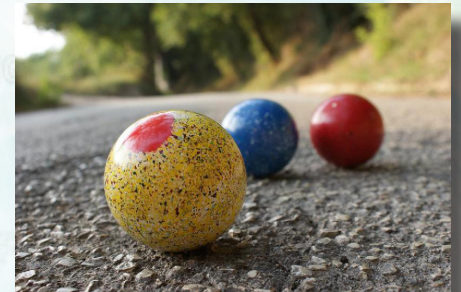
NUMERO DI GIOCATORI: quanti si vuole, ognuno per sé oppure suddivisi in coppie o in squadre.

MATERIALI DI GIOCO: una boccia per ciascun giocatore.

TERRENO DI GIOCO: all'aperto su strada.

OBIETTIVO: vince la partita che si aggiudica 5 giochi.

ORIGINI: antiche.



Regole di gioco



1. La boccia alla lunga si svolge su strada con qualsiasi fondo.
2. L'attrezzo, costituito da una boccia in materiali sintetici e colori di pregio mentre in passato erano di legno e venivano costruite da artigiani falegnami, del peso medio di 500/600 gr. ed un diametro di 7/8 cm., viene lanciato con la mano senza l'ausilio di alcuna altra attrezzatura (guanti, cordicelle, cinghie o simili).
3. Ogni giocatore deve disporre di una propria boccia e vince la partita il giocatore o la squadra che si aggiudica per primo 5 giochi, o di un numero prefissato di lanci, 8/10 e vince chi al termine di essi è più avanti.
4. un gioco si compone di tre lanci e risulterà vincitore chi avrà percorso più strada con la sua boccia;
5. Il primo lancio può essere effettuato

con rincorsa o da fermo senza toccare la linea di partenza.

6. Nelle gare di singolo si tira a sorte chi deve lanciare per primo poi si prosegue alternativamente sino al termine dei tre lanci previsti.

7. Nelle gare a coppie o a squadre tutti i lanciatori eseguono un lancio ciascuno e viene prescelto come tiro valido quello più lungo.

8. In giocatore deve seguire il naturale snodarsi della strada senza tagliare le curve o alzare la boccia che deve sempre rotolare;

9. Nel caso «n cui in una gara in salita la boccia dopo il lancio toma indietro, il successivo lancio si effettuerà comunque dal punto in cui la boccia stessa si è fermata oppure dallo stesso segno del lancio precedente se questo è stato superato;

10. Le regole di gioco della boccia alla lunga sono simili a quelle del lancio del ruzzolone, della ruzzola e del formaggio adottando quelle regole secondo la predominanza nella zona.



Lancio del Rulletto

DENOMINAZIONE: rulletto

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In molte regioni italiane

TIPO DI GIOCO: gioco itinerante su strada

NUMERO DI GIOCATORI: ognuno per sé

MATERIALI DI GIOCO: disco in legno spago o fettuccia

TERRENO DI GIOCO: su strada con ogni tipo di fondo

OBIETTIVO: vince la partita chi percorre più strada con il numero di lanci prefissati

ORIGINI: XIX secolo



Regole di gioco

1. il gioco si effettua lanciando il rulletto, disco in legno con diametro cm 17 dello spessore di cm 7 e del peso minimo di grammi 1500, con l'ausilio di uno spago o fettuccia.
2. Lo spago o fettuccia potrà essere realizzato liberamente in qualsiasi materiale, spessore o lunghezza può essere al polso o al dito e munito di eventuale rocchetto.
3. Il campo di gioco può essere individuato su strade , piste o su qualsiasi terreno che permetta la corsa del rulletto.
4. Il gioco consiste nel lanciare l'attrezzo il più lontano possibile o, in ogni caso più lontano dell'avversario. Vince il gioco o lo "spunto" il giocatore o la formazione che a parità di lanci avrà percorso la maggiore distanza. Le gare possono essere individuali, a coppie, teme o a squadre.
5. Il rulletto può essere lanciato a mano libera, con spago o fettuccia purché corra rotolando su se stesso.
6. I lanci devono essere effettuati senza oltrepassare la linea di partenza o il segno di arrivo; il lancio può essere effettuato da fermo o con rincorsa, si sorteggia il giocatore che inizia,





poi si effettua un lancio ciascuno, alternativamente, lungo la strada o percorso prescelto.

7. Qualora il rulletto si dovesse fermare fuori del campo di gioco, lo stesso verrà "rimesso" dall'arbitro sul ciglio della strada secondo l'asse perpendicolare alla mezzera stradale.

8. Ogni lancio successivo al primo potrà essere effettuato da fermo o con rincorsa, il primo a lanciare sarà il giocatore che avrà percorso meno strada. Nelle gare a coppie, terne o squadre lanciano tutti i giocatori della formazione scegliendo come punto di arrivo il migliore dei lanci dei giocatori della stessa formazione; Nei lanci successivi tira chi è in svantaggio.

9. Il rulletto non va rimosso da punto di arresto prima di essere segnato dall'arbitro tranne il caso in cui a richiederlo sia il successivo lanciatore.

10. Non è ammesso creare o rimuovere ostacoli sul campo di gioco, non è neanche ammesso segnalare al lanciatore la presenza di eventuali ostacoli quali buche, sassi ecc con qualsiasi mezzo quali frasche, bastoni o altro mezzo idoneo da essere visto da lontano.

11. Le gare a squadre di norma, si giocano ai cinque giochi o "spunti", per vincere un gioco si devono effettuare tre lanci, vince lo spunto chi avrà percorso più strada; la squadra che per prima arriverà a vincere gli spunti fissati dal programma sarà dichiarata vincitrice.

12. Le gare individuali si svolgono ad "eliminazione su un numero di lanci fissati dal regolamento di gara.

13. In tutte le gare gli accoppiamenti si effettuano a sorteggio.

Tiro con la Fionda

DENOMINAZIONE: Tiro con la Fionda

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel Mondo

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità e precisione

NUMERO DI GIOCATORI: ognuno per se o squadre da 4

MATERIALI DI GIOCO: fionda, bersaglio e biglie d'acciaio

TERRENO DI GIOCO: campo di gara

OBIETTIVO: Il Tiro con la fionda consiste nel centrare i bersagli.

ORIGINI: L'origine dell'arma è relativamente recente e si può far risalire alla fine dell'Ottocento. A seguito del processo di vulcanizzazione della gomma si è giunti alla produzione di sostanze che presentavano buone qualità elastiche e sufficientemente resistenti da resistere alla trazione.



Regole di gioco

La fionda è composta dal corpo formato a sua volta dal manico e dalle forche, dagli elastici e dalla toppa.

Possiamo stilare una sorta di lista delle variabili coinvolte nel tiro con la fionda

in ordine di importanza:

- 1) Il tiratore (posizione, tecnica, forza).
- 2) Il rilascio (pouch, ancoraggio, presa).
- 3) Gli elastici (tipo, configurazione, temperatura).
- 4) La fionda (modello, forma, materiale).

Come si vede, il parametro fondamentale è il tiratore.



La fionda, però, non è completamente influente: è vero che un ottimo tiratore con una semplice forca ricavata da un ramo è più preciso di un tiratore mediocre che utilizzi una bellissima fionda ultra-tecnologica; ma è altrettanto vero che un ottimo tiratore con una fionda su misura, riesce certamente ad essere ancora più preciso del suo solito.

Il modo migliore di cominciare, per un principiante, è farlo con elastici e proiettili molto leggeri e non badare né alla fionda né al bersaglio, ma soltanto alla forma e alla tecnica in modo da costruirsi una buona memoria muscolare.

Poi gradualmente aumentare. Il tutto tenendo sempre a mente che l'essenza fondamentale di questo bellissimo sport/hobby è il divertimento.

Si consiglia di cominciare con una fionda larga tra i 9 e i 10 cm all'esterno delle forche, con bande piatte e pallini da 6 mm con il bersaglio posto a circa 5 metri. Cercare di assumere una buona postura con tutti gli allineamenti, cercare un punto di ancoraggio consistente e cercare di perfezionare il rilascio senza badare troppo al bersaglio.

Dopo un paio di settimane così, il livello sarà aumentato notevolmente e si potrà cominciare ad incrementare la potenza, la distanza, il peso dei proiettili e a provare altri modelli e stili.

Ma entriamo più nel dettaglio del tiro: per tirare con la tecnica di tiro laterale, la fionda va tenuta orizzontale, impugnata in modo che la sua lunghezza sia parallela al terreno e la sua larghezza ne sia perpendicolare. Gli elastici devono essere tirati in modo che siano perpendicolari alla fionda e in linea col bersaglio. In questa posizione gli elastici risultano sovrapposti e il sistema di mira dipende dalla linea formata da questi col bersaglio.

La posizione di tiro ideale prevede che il busto deve essere eretto e anch'esso perpendicolare al bersaglio o poco ruotato in avanti; le spalle allineate col busto: il braccio che tira gli elastici e tiene il pouch deve avere l'avambraccio orizzontale ed in linea con gli elastici e col bersaglio, ma è accettabile anche una posizione con il gomito rialzato rispetto alla linea degli elastici; il braccio che impugna la fionda deve essere proteso verso il bersaglio in modo che sia in linea con le spalle; la



testa può essere tenuta dritta o inclinata a piacere verso il lato del pouch in modo che l'occhio sia sulla linea degli elastici.

Come per ogni sport di tiro, notevole importanza ha anche il controllo della respirazione. La mira e il rilascio andrebbero effettuati durante la pausa tra un respiro e l'altro: inspirare mentre si carica il pouch, espirare quando si tira il draw, poi, prima di inspirare nuovamente, mirare e rilasciare.

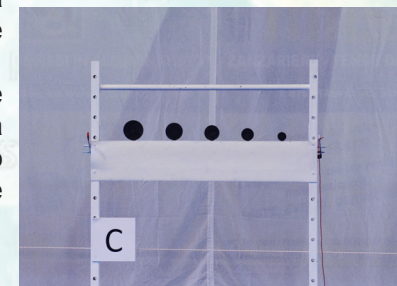
Oltre alla posizione del tiratore e alla sua respirazione, prima di effettuare il tiro bisogna sempre accertarsi di avere la fionda e gli elastici perfettamente allineati col terreno e col bersaglio.

Bisogna comunque ricordarsi la seconda regola: l'assetto più giusto è quello che funziona meglio per ciascun tiratore consentendogli di fare più centri possibile.

Nelle gare ufficiali la distanza di tiro è di 10 mt.

I bersagli sono a caduta, diametro dei bersagli da 4cm a 10cm.

I punteggi per ogni bersaglio va da 2 punti del bersaglio da 10 cm ai 10 punti del bersaglio da 4 cm.



Notizie sul Tiro con la Fionda

Le fionde come vengono intese oggi dipendono da materiali elastici, gomma naturale vulcanizzata in genere o l'equivalente, e quindi risalgono a non oltre l'invenzione della gomma vulcanizzata da parte di Charles Goodyear nel 1839 (brevettato nel 1844).

Per gran parte della loro storia le fionde sono state un tipico "fai da te", in genere costituite da un ramo biforcuto per formare il manico a forma di "Y", con strisce di gomma ricavate da elementi quali le camere d'aria o altre fonti di buona gomma vulcanizzata e in grado di sparare pietre di dimensioni adeguate. Potevano essere giocattoli per bambini che si divertivano a tirare



bacche rotonde ma potevano essere anche armi da caccia capaci nelle mani di un utente esperto di sparare proiettili metallici, come palle di piombo da moschetto o pallettoni, o cuscinetti a sfera in acciaio: la fionda era in grado di uccidere selvatici come quaglie, fagiani, conigli e colombi. Collocando più pallini di piombo nel contenitore di pelle la fionda produce un effetto di fucile da caccia, potendo abbattere piccoli uccelli. Con l'aggiunta di un supporto adeguato, la fionda

può essere utilizzata anche per lanciare frecce con punte , consentendo la caccia a selvatici di medie dimensioni a distanze medio-corte.

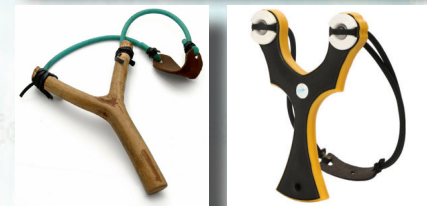
Mentre fionde fatte commercialmente risalgono almeno al 1918, con l'introduzione della Zip-Zip, un modello in ghisa, l'aumento della popolarità lo si avrà nel periodo post seconda guerra mondiale .



L'azienda Wham-O, fondata nel 1948, presentò il primo prodotto, la Wham-O fionda. Era fatta di legno di frassino e usava elastici piatti. La Wham-O era adatta per la caccia con una forza di trazione fino a 45 libbre (20,4 kg) ed era disponibile con un rest per tirare frecce da caccia.



Il 1940 ha visto anche la creazione del National Slingshot Association, con sede a San Marino, California, che ha organizzato i club e le competizioni a livello nazionale di tiro con la fionda.



Il 1950 ha visto due importanti innovazioni nella produzione delle fionde , caratterizzate dalla Società Wrist-Rocketdi Columbus, Nebraska, in seguito ribattezzata Trumark. Le Wrist-Rocket erano fatte con barre di acciaio piegate che formavano non solo il manico e la forcella, ma anche un tutore che si estendeva all'indietro sopra il polso, fornendo un supporto sull'avambraccio per contrastare la potenza della trazione sulle bande elastiche. La Wrist-Rocket utilizzava tubi di gomma piuttosto che bande piatte.



Negli anni 2000, la fionda con bande elastiche piatte era scomparsa dalla produzione commerciale a favore dell'elastico tubolare. Le bande piatte sono preferite dai costruttori custom e dai tiratori in quanto forniscono una maggiore efficienza e precisione.

Freccette

DENOMINAZIONE: Freccette

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel Mondo

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità e precisione

NUMERO DI GIOCATORI: individuale o squadra

MATERIALI DI GIOCO: freccette, bersaglio, pedana di gioco

TERRENO DI GIOCO: pedana

OBIETTIVO: Il Gioco delle freccette

consiste nel lanciare verso un bersaglio dei dardi, stabilizzati nel volo da alette, in modo che la punta degli stessi vada a colpire varie porzioni del bersaglio stesso.

ORIGINI: Il gioco delle freccette è molto antico: fu praticato anche da Padri Pellegrini, i Puritani inglesi che nel 1620, sulla nave Mayflower, raggiunsero gli Stati Uniti d'America



Regole di gioco

1. Concetti di base

I futuri sviluppi della presente relazione dovranno tenere conto di alcuni principi di base dello sport delle freccette che sono i seguenti : (in maiuscolo tra parentesi la parola chiave)

a) uso di punte in metallo e bersagli in fibra naturale (bristle). (TRADIZIONE)

b) calcolo dei punteggi realizzati e dei punti rimanenti eseguito mentalmente dalla persona che gioca o dall'arbitro . Esso è frutto della necessaria abilità con la matematica che ciascun giocatore di freccette deve necessariamente avere. (MATEMATICA)

c) valutazione dei rendimenti e della bravura per mezzo di calcoli matematici. Vince un campionato la squadra che ha il maggior numero di leg vinti. Vince un campionato individuale chi partecipa a tutte le gare ottenendo il maggior numero di punti. Valutazioni di rendimento in base alle medie



punti ed alle statistiche .

d) suddivisione dei premi in proporzione ai risultati raggiunti. (MERITOCRAZIA)

2. Terminologia

Termini e vocaboli usati nella pratica sportiva:

-Bye: Indicazione di un incontro non disputato per mancanza o non presentazione di un giocatore o squadra, con conseguente avanzamento automatico alla fase successiva del giocatore o della squadra presente .

- Incontro (Match): Gara disputata tra due giocatori o squadre come parte di un evento sportivo . L'incontro viene aggiudicato a chi vince il maggior numero di partite.

- Partita (Leg): Singolo elemento di gara per lo svolgimento di un incontro Entrambi i giocatori partono da 501 punti , alternativamente tirano con le mani le tre freccette a disposizione ed il punteggio realizzato viene sottratto al precedente . Vince chi per primo azzerà il punteggio con la corretta combinazione di chiusura (doppio per la cat. A, triplo o doppio per la cat.B, con il singolo per le cat. C e D).

- Tiro Partita: (Game Shot)

E' il tiro che porta a ZERO il punteggio del giocatore e che determina la vittoria della partita (leg) .

- SEMI-BULL: (Bull o Outer Bull) E' la parte centrale del bersaglio di colore VERDE e vale 25 punti



- BULL: (Bull's Eye o Center Bull)

E' la parte centrale del bersaglio di colore ROSSO e vale 50 punti . E' considerato il DOPPIO della zona verde . Valido per la chiusura se il giocatore ha 50 punti rimanenti.

- Giocatore (Player): E' la persona fisica che pratica lo sport delle freccette .

- Squadra (Team): Raggruppamento di minimo 4 Giocatori della stessa categoria per partecipare a campionati e/o gare in squadra .

- Zona di Squadra: Zona ben definita e delimitata , che in genere comprende la pedana e l'area di gioco , nella quale è permessa la presenza soltanto delle persone coinvolte attivamente nella fase

di gioco, dall'arbitro ed eventualmente di un componente della direzione di gara. Durante lo svolgimento dell'incontro , dietro richiesta all'arbitro, è permesso di lasciare temporaneamente la zona di gara, per necessità fisiologiche e/o mediche , per le riparazioni tecniche alle attrezzature tipo freccette , pedana , bersaglio, ecc.

3. Pedane ed Attrezzatura

- Bersaglio in fibra naturale o Bersaglio elettronico per il Soft
Disegno del bersaglio con spiegazione dei settori e dei punti

- Freccette

Sono composte da una punta in metallo o in plastica per bersaglio elettronico, un corpo , astina ed aletta . Il peso complessivo non può superare i 50 grammi e la lunghezza deve essere inferiore a 30,5 cm . - Il centro del bersaglio deve essere posto ad una altezza di 173 cm da terra .

Linea di Tiro: può essere in legno, metallo leggero o plastica biadesiva.

Deve essere fissata a terra ad una distanza di 237 cm dalla perpendicolare del centro del bersaglio. La linea di tiro non può essere calpestata né superata durante la fase di lancio delle freccette . Opzionalmente può essere realizzata dal bordo di una tavola in legno che copre lo spazio tra bersaglio e la linea di tiro stessa. In altri casi si può utilizzare un adesivo che temporaneamente svolge la funzione di linea di tiro. Utilizzare un tappeto in gomma o moquette per coprire lo spazio fino al bersaglio .

Spazio libero per il lancio: è lo spazio di 30 cm ai due lati oltre la linea di tiro fino alla perpendicolare del bersaglio e lo spazio di 90 cm dietro alla linea di tiro alle spalle di chi lancia le freccette. Questa zona non deve essere occupata dal giocatore in attesa mentre l'avversario è in fase di lancio delle freccette e durante il ritorno in posizione di attesa .

Le pedane di gioco devono essere installate in zone al chiuso o comunque al riparo dall'influenza di correnti d'aria esterne che possono deviare la traiettoria della freccetta.

4. Classificazione dei giocatori per il Soft

- Categoria D o Mixed

E' la categoria mista (uomini e donne) riservata a chi si iscrive per la prima volta alla federazione e non ha mai



giocato prima in nessuna altra federazione o organizzazione di freccette . In sostanza è una categoria di ingresso per i veri principianti delle freccette. Possibilità di chiusura della partita anche con il settore singolo .

- Categoria C o detta anche amatoriale

Possibilità chiusura della partita con qualsiasi settore.

- Categoria B

Possibilità chiusura della partita master out (ovvero con il doppio o il triplo)

- Categoria A

chiusura della partita dable out (ovvero solo con il doppio)

Nello steel darts esiste solo categoria A

5. Svolgimento di un incontro

Inizio: Tiri di allenamento. Ad inizio incontro , sono concessi al massimo due turni di lancio (sei frecce) di allenamento .Per stabilire chi inizia per primo il gioco si lancia una freccia ciascuno al bull e chi si avvicina di più a esso o lo prende inizia il gioco.

Saluto. Prima del via definitivo alla gara , i giocatori si salutano con una stretta di mano.

Lancio . alternativamente i due giocatori lanciano le frecce , il totale dei punti viene annunciato a voce dall'arbitro e annotato sul foglio . Il giocatore recupera le frecce ed esce dalla zona di tiro lateralmente senza procurare disturbo all'avversario e si pone dietro la zona di esclusione . In caso di errore nella annotazione del punteggio , il giocatore deve avvisare l'arbitro e far eseguire le opportune correzioni prima che inizi il turno successivo. Nessun reclamo può essere accettato dopo questa fase .

Fine. Al termine dell'incontro, dopo che l'arbitro ha annunciato il vincitore , ci si congeda con la consueta stretta di mano tra i giocatori e con l'arbitro . L'arbitro comunica il risultato alla direzione di gara. Il perdente o il vincente , a seconda della fase di gara in corso, resta in pedana per fare da arbitro per l'incontro successivo

6. Annotazione dei punteggi

Supporto Fisico

L'annotazione dei punteggi avviene su :

- supporto cartaceo ; - pannello in materiale plastico; - schermo touch-screen controllato da computer

In tutti i casi , il calcolo dei punti deve essere fatto mentalmente dall'arbitro .Nel caso del computer , il sistema deve essere progettato per svolgere la funzione di raccolta dati. Per il sistema a computer è necessaria una tastiera numerica o pennino per palmari touch-screen.



Birilli

DENOMINAZIONE: birilli, bolos in Spagna, quilles in Francia

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In molte regioni italiane e molti parte del mondo

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità e precisione

NUMERO DI GIOCATORI: ognuno per sé o a squadre

MATERIALI DI GIOCO: birilli di legno e una sfera

TERRENO DI GIOCO: qualsiasi terreno purchè pianeggiante

OBIETTIVO: vince la partita chi abbatte piu birilli con il numero di lanci prefissati

ORIGINI: molto antiche (ai tempi degli Egizi)



Regole di gioco

Attrezzatura

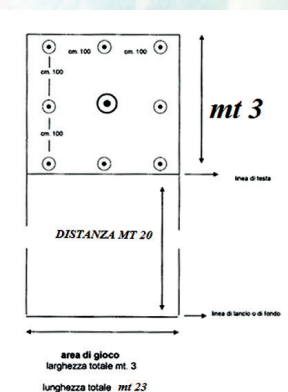
Per il gioco unificato dei birilli si utilizzano 9 birilli dei quali: otto alti 40 cm e diametro alla base di 7 cm ed uno, chiamato "re", alto 45 cm e con diametro di base di 8 cm. Oltre ai birilli sono necessarie due bocce di legno di diametro da 10 a 12 cm.

Campo di gioco: si utilizza qualsiasi terreno purchè pianeggiante, ben levigato e privo di ostacoli (es. terra battuta) delimitato da una linea di fondo ed una linea di testa oltre la quale vengono disposti i birilli ove possa ben scorrere la boccia; la linea di distanza tra i birilli e il punto di lancio viene concordata dai giocatori o da chi organizza il gioco.

La distanza tra le due linee deve essere di m 20. La linea di base, o linea di lancio, deve essere lateralmente segnata con linee distanti tra di loro m 3 (come da immagine di pagina seguente). I birilli devono essere disposti oltre la linea di testa in forma di quadrato disposti in file orizzontali e verticali di tre birilli ciascuno e distanziati tra di loro di un metro. Il birillo chiamato "re" va posto al centro sia delle linee trasversali che diagonali; la prima fila orizzontale è posta a filo con la linea di testa.

Regole di base:

Prova di gioco Individuale: due giocatori si



affronteranno tra di loro e disporranno di due bocce ciascuno, ogni giocatore effettuerà due lanci per abbattere il maggior numero di birilli.

Ogni birillo abbattuto vale 1 punto; il re se abbattuto contemporaneamente agli altri vale 1 punto; se abbattuto singolarmente vale 3 punti e se abbattuto con lancio della boccia al volo (ossia senza farla scorrere sul terreno) vale 5 punti. Tirando a sorte, viene stabilito chi lancia per primo.

I giocatori si alternano tra di loro per effettuare i propri lanci: dopo il primo giocatore si segnano i punti da lui conseguiti e si ripongono in posizione eretta gli eventuali birilli abbattuti o spostati. Il secondo giocatore effettua i lanci a sua disposizione e così via sino al termine della partita.

Il giocatore lancia una alla volta le sue due bocce, senza rialzare i birilli abbattuti con la prima.

Vince la partita colui che per primo raggiunge 24 punti a parità di lanci.

Prova di gioco a squadre (coppie)

I giocatori di ogni coppia si alterneranno nel lancio della propria boccia. I birilli abbattuti vengono rialzati prima di ogni lancio. Quale punteggio conseguito dalla squadra nella manche, viene preso quello del giocatore che ha ottenuto il massimo punteggio. Vince la partita la squadra che ottiene 24 punti a parità di tiri. Ogni giocatore nella fase di lancio non deve superare né la linea di fondo né quelle laterali.

Per le categorie giovanili o femminili solitamente la distanza tra la linea di fondo e quella di testa può essere portata a metri 15.

Notizie sul gioco dei birilli

La storia dell'uomo è piena di testimonianze che si richiamano a questo gioco. Ovviamente, per le regole ed i materiali in passato tutto è stato commisurato alla conoscenza dei materiali del momento (pietra, marmo, legno, ecc...)

La prima testimonianza di un gioco dei birilli è stata ritrovata in Egitto prima del 3200 avanti Cristo. Il gioco composto di pietre viene conservato nel Museo di Arte ed Archeologia dell'Università di Oxford (Inghilterra).

Un ritrovamento è stato effettuato anche nell'antica Roma tramite un grande disegno su un sarcofago conservato nei musei Vaticani.

La massima diffusione del gioco è avvenuta tra il XV e XVI secolo sia tra i nobili borghesi e sia a livello contadino.

Il primo gioco codificato ci proviene dall'incisione su tavola del 1702 ad opera del bolognese Mitelli. Il gioco viene nominato "zun". Il gioco dei birilli veniva definito "come passatempo oppure come vera e propria attività agonistica"



Ferro di Cavallo

DENOMINAZIONE: Lancio del ferro di cavallo

ZONE DOVE VIENE PRATICATO: Nel mondo

TIPO DI GIOCO: Gioco di abilità e precisione

NUMERO DI GIOCATORI: modalità di gioco a due e a quattro

MATERIALI DI GIOCO: Ferri di cavallo e piantone

TERRENO DI GIOCO: Campo rettangolare



Regole di gioco

Attrezzatura

Possono essere utilizzati ferri di cavallo preferibilmente in alluminio in numero di quattro, sia per le gare singole che per quelle di doppio a squadra. Il diametro interno (apertura) del ferro deve essere di centimetri 10/15.

Regole di gioco

1. Il gioco consiste nel lanciare ferri di cavallo verso il piantone. Le gare vengono disputate vengono disputate in maniera individuali o a coppie.
2. La dotazione dei giocatori, in entrambe le gare, è di 4 ferri.
3. Il diritto di lancio iniziale viene conquistato dopo sorteggio. I lanci successivi possono essere effettuati in alternanza.
4. Vince il giocatore /i che riesce a piazzare più ferri di cavallo vicini al piantone (per ogni ferro viene assegnato un punto).
5. Il lancio, per essere valido, deve atterrare dentro l'area di gioco.
6. Il giocatore, infine, che riesce ad inforcare il ferro al piantone vede triplicato il punto.
7. Tutti gli atleti effettuano i lanci dietro la linea degli otto metri opposta alla zona di atterraggio.
8. Ogni gara viene disputata al meglio dei tre set. Nei primi due set la vittoria viene raggiunta al 25 punto, mentre nel set spareggio vince chi raggiunge prima i 15 punti.
9. In ogni categoria si possono allestire gare miste.



Campo di gioco

Per iniziare il gioco è necessario un campo di gara (anche su erba) a forma di rettangolo di 8 metri di lunghezza per 2 metri di larghezza. Gli ultimi 2 metri per 2 metri, con al centro un piantone che fuoriesce dal terreno per 20 centimetri, diventano la zona di atterraggio valida per il gioco. Le linee periferiche, dell'area di gioco sono larghe 5 centimetri e ricadono all'interno del rettangolo. Un campo realizzato a strisce cucite può essere usato anche per gare di beach.

Modalità di gara

Individuale o a squadre di 2 giocatori per le quali ogni atleta avrà in dotazione 2 piastrelle o ferri di cavallo.

I componenti delle due squadre, tramite sorteggio, stabiliranno chi effettuerà il primo lancio di avvicinamento al piantone in ferro inserito nella zona di due metri per due a fondo campo.

Vincerà la gara, prevista al meglio di due manche su tre, la coppia che per prima sarà andata per 25 volte più vicina al predetto boccino o al piantone.

In caso di una vittoria di manche per parte si dovrà disputare un tie-break a 15.



La Lippa

DENOMINAZIONE: lippa, le ballonet, ciaramela, mazzetta e piouso

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In Europa

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità con bastone

NUMERO DI GIOCATORI: individuale o squadra

MATERIALI DI GIOCO: bastone di battuta (mazzetta), lippa e base

TERRENO DI GIOCO: prato pianeggiante

OBIETTIVO: colpire la lippa col bastone cercando di mandarla il più lontano possibile

ORIGINI: XV secolo



Regole di gioco

Regole di gioco:

1. Il giocatore colloca la lippa sulla base di legno; colpisce la lippa con il bastone sulla parte rastremata per farla alzare in aria; con un secondo colpo al volo ribatte la lippa cercando di farla andare il più lontano possibile.

2. Il campo di gioco, generalmente un prato, deve essere lungo almeno 100 metri e largo circa metri 50 entro il cui spazio deve ricadere la lippa.

Esistono due sistemi di gioco:

A) Lippa con solo battuta:

il giocatore dopo aver battuto la lippa misura la distanza raggiunta dalla base al punto di arrivo con lo stesso bastone di battuta (cm 50); tante misure intere tanti punti: il numero di battute a disposizione del giocatore varia secondo le varianti locali, ma è sempre dichiarato all'inizio di gara generalmente sono 10 battute nelle gare di singolo e 5 per ogni giocatore in caso di gare a squadra.

La somma delle "misure" guadagnate



nelle varie battute valide costituisce il punteggio totale del giocatore o della squadra; vince che acquisisce maggiori punti.

B) Lippa battuta con avversari alla "presa":

dopo che il giocatore ha battuto la lippa, l'avversario (o tutti i componenti la squadra avversaria) cerca di arrestare la lippa, prima che tocchi terra, con le mani o più sovente con cappelli o straccio o palette di legno. Se l'avversario riesce a prendere la lippa '•brucia1' la battuta al giocatore riducendo così il numero dei tiri validi; se invece la lippa tocca terra, la battuta è valida e si misura.

Della versione B) esiste anche una variante molto interessante detta "con rilancio o servizio" tipica della zona piemontese. Le regole sono perfettamente simili al gioco dello Tsan alle quali si fa rinvio.

MATERIALE

mazza – bastone cilindrico di legno lungo cm 50 e cm 13 di circonferenza
lippa – bastoncino di legno a forma di fuso lungo cm 18 dei quali, cm 4 in ambo i lati a forma di cono e circonferenza di cm 10
base – tavolozza rettangolare di cm 50 x 30.

Notizie sul gioco della Lippa

La lippa è un antico gioco popolare conosciuto in tutto il mondo, in Italia risale al XV secolo.

Al "Petrie Museum" di Londra è conservato uno strumento di gioco che risale alla XI o XII dinastia Egiziana.

In Italia il reperto più importante è di epoca medioevale, ed è custodito dalla Sovrintendenza Archeologica di Verona.

Il gioco è ripreso in alcuni film come: "Guardie e ladri", con Totò e A. Fabrizi (IT. 1950); "I soliti ignoti" con Totò, M. Mastroianni e V. Gasman (IT. 1958); "Stanlio ed Onelio nel paese della meraviglie" (USA 1934); "Altrimenti ci arrabbiamo" con Bud Spencer e Terence Hill (USA 1974).



Denominazioni dialettali:

Roma	"nizza" o "trillo" o "lippa"
Brescia	"ciancol"
Verona	"s-cianco"
Treviso	"pito"
Mantova	"s-ciancol"
Mede (Pavia)	"ciaramèla"
Ferrara	"bac e pandòn"
Trieste	"el pandolo" frase di rito "A valer ghe dago? Daghe"
Milano	"rella"
Piemonte	"a cirimela" "mazza e bustico"
Toscana	"lippa"
Gerenzano (VA)	"la rela"
Venezia	"mazza e pindola"
Segusino (BL)	"maz e pindol"
Cagliari	"cili mele o ciri merle"
Massa Lubrense (NA)	"mazzeppivezo (contrazione di mazza e pivezo)"
Napoli	"a mazza e o'pivezo"
Ascoli Satriano (FG)	"mazze e masckite" "mazze e une, mazze e doje, mazze e so' trè!"
Ribera (Ag)	"li mazzi" "mazza e mazzolo"
Foligno (Pg)	"cirulì o nizza"
Milano(provincia)	"lipa" il battitore gridava "gir" rispondeva l'avversario "pir"
L'Aquila	"ju zirè"
Palena (Chieti)	"zi'pper'e" (il pezzo appuntito più piccolo)
Santa Maria la Longa(UD)	"di pic"

Nella cultura popolare di alcune regioni d'Italia ancora oggi si usa chiamare "lippa" il marinare la scuola, probabilmente perché si andava poi a giocare la lippa.



Tiro con la balestra

DENOMINAZIONE: Tiro con la Balestra
ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel Mondo

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità e precisione

MATERIALI DI GIOCO: balestra, bersaglio

TERRENO DI GIOCO: campo di gara

OBIETTIVO: Il Tiro con la Balestra consiste nel centrare i bersagli.



Regole di gioco

Le balestre possono essere di qualsiasi foggia e materiale purché storicamente verosimili; in particolare gli archi possono essere di qualsiasi materiale, anche moderno, purché di foggia simile all'antico ed opportunamente mascherato.

Le balestre potranno essere fornite di sistemi di mira solo se la tipologia di tali sistemi è documentata per l'epoca di riferimento della balestra e del balestriere al tiro.

E' necessaria la presenza di una sicura efficiente che impedisca lo sgancio fortuito.

Può essere usato ogni tipo di ausilio al caricamento purché storicamente documentato per le balestre da imbraccio.

I dardi devono essere in legno, simili per disegno a quelli d'epoca, e non possono avere punte a lame taglienti o munite di barbe. Devono essere conservati in appositi contenitori (faretre o altro contenitore storicamente attendibile) in maniera tale da non costituire pericolo o intralcio.



Ogni partecipante, per accedere al campo di tiro, dovrà essere autorizzato dal Maestro di Campo.

L'ordine dei tiri sarà deciso dal Maestro di Campo, sentiti i Capitani.

E' fatto obbligo di:

1. raggiungere la linea di tiro solo su ordine del Maestro di Campo
2. caricare sulla linea di tiro e solo dopo l'ordine del Maestro di Campo

3. caricare tenendo la balestra in orizzontale puntata verso i bersagli
4. tirare solo dopo l'ordine del Maestro di Campo

5. abbandonare la linea di tiro solo con la balestra scarica

6. non attardarsi sulla linea di tiro

E' vietato:

1. entrare in campo senza l'autorizzazione del Maestro di Campo

E' il Maestro di Campo che dà l'ordine di recuperare i dardi; sono i capitani che supervisionano l'operazione di recupero e segnano, di comune accordo, il punteggio; in caso di disaccordo è il Maestro di Campo che decide.

In caso d'inconvenienti tecnici (inceppamento, rotture ecc.) il balestriere deve richiedere l'intervento del Maestro di Campo, il quale valutata la situazione darà le opportune direttive.

In caso di caduta del dardo, NON si potrà raccoglierlo, se non dopo la fine dei tiri, ma si potrà tirare un altro dardo se quello caduto è raggiungibile dalla linea di tiro senza abbandonare la stessa; in caso contrario sarà considerato come tirato.

Ciascun balestriere scoccherà le sue frecce in serie di tre o di sei frecce ciascuna tranne quando specificato diversamente.

1. I tiri avverranno in una sola direzione.

2. Esiste un limite di tempo per tirare una serie di tre o sei frecce.

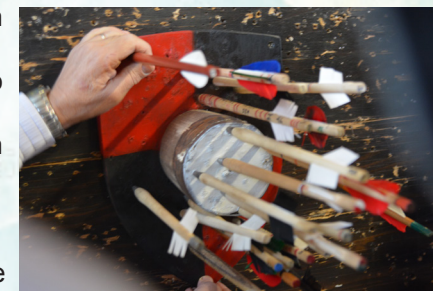
3. Il tempo massimo per tirare una serie di tre frecce è di due (2) minuti.

4. Il tempo massimo per tirare una serie di sei frecce è di quattro (4) minuti.

5. Il bersaglio con i vari punteggi è di un diametro di 60cm

Lo schema di campo di tiro per la Balestra Storica da Braccio-specialità sportiva della Federazione F.I.G.e.S.T. è uno schema generale che deve essere adattato alle variabili e reali situazioni del terreno.

Ferma restando la distanza di tiro per questo modello di campo, che si è individuata in m.25 tra la linea di tiro e la linea del bersaglio.



La Trottola

DENOMINAZIONE: Trottola, Strummolo

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel Mondo

TIPO DI GIOCO: gioco di abilità

MATERIALI DI GIOCO: trottola e una corda

TERRENO DI GIOCO: terreno piano e levigato

OBIETTIVO: far girare la trottola il più possibile

ORIGINE: molto antica.



Regole di gioco

Attrezzi :

- Corda lunga max m 1,00
- Trottola in legno alta cm 8 dall'apice del legno al pedice in ferro
- Diametro cm 6
- peso max grammi 100

Specialità di gioco :

- durata della rotazione a terra
- durata della rotazione a terra a coppie
- presa a terra e durata della rotazione sul palmo
- presa in aria e durata della rotazione sul palmo
- Appuzzata o lancio di precisione sullo strummolo avversario

Il gioco può essere praticato :

singolarmente a squadre

Le squadre possono essere composte da un massimo di 5 giocatori ma non inferiori a 3. Prima dell'inizio del gioco i responsabili di squadra decidono quanti giocatori devono essere in campo.

Lo sport della trottola può essere praticato su terreni piani e livellati, delimitate da un quadrato di m 1.

Vicino tale campo di gioco possono sostare solo i giocatori impegnati nel gioco. Cambio attrezzo:

E' consentito ai giocatori cambiare attrezzo, massimo 3 volte .durante le fasi di gioco purché corrispondenti ai parametri regolamentari.

Specialità durata della rotazione a terra

I giocatori si pongono alla distanza di m 2 dal piano quadrato di gioco ;



da tale distanza, muovendo uno o due passi avanti , tirano la trottola verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso; Non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco, in costanza di rotazione, inizia la cronometrazione del tempo di durata che viene riportato nell'apposita scheda personale dei giocatori; qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di

gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche. Ogni giocatore avrà a disposizione 11 lanci qualora il numero dei partecipanti sia pari o inferiore a 10 ;

Vince il Giocatore o la squadra che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

Specialità presa a terra e durata della rotazione sul palmo :

I giocatori si pongono alla distanza di m 3 dal piano quadrato di gioco ; da tale distanza tirano la trottola verso il piano di gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso; non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco , il giocatore potrà avvicinarsi all'attrezzo e con una mano alzarlo da terra e farlo ricadere sul palmo della stessa in costanza di rotazione.

Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul piano di gioco, qualora l'attrezzo non rimanga sul palmo della mano effettuando almeno 3 rotazioni il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche. Qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Ogni giocatore avrà a disposizione 11 lanci se il numero dei partecipanti è pari o inferiore a 10 ;

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

Specialità durata della rotazione a terra 1 contro 1

CAMPO DI GIOCO:

Un cerchio di cinquanta centimetri di diametro ;

2 giocatori lanciano contemporaneamente gli strummoli dalla distanza di m. 2 con l'obiettivo di farli rimanere a girare il più a lungo possibile.

Non è concesso all'attrezzo di uscire dal cerchio, ma esso può essere riportato verso il centro cingendolo e tirandolo dolcemente con la propria funicella. Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul piano di gioco.



qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

Specialità presa in aria e durata della rotazione sul palmo

I giocatori si pongono alla distanza di m 3 distanti fra loro e in riga ; da tale distanza tirano la trottola in aria alto avanti facendo sì che la trottola ritorni indietro e ricada sul palmo della mano.

Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul palmo della mano; qualora l'attrezzo non rimanga sul palmo della mano effettuando almeno 3 rotazioni il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche. Ogni giocatore avrà a disposizione 11 lanci qualora il numero dei partecipanti sia pari o inferiore a 10 ;

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dal tempo di rotazione valido

Appuzzata o lancio di precisione sullo strummolo avversario

In Sicilia è tuttora diffuso il gioco dell'Appuzzata.

Il campo è costituito da due linee parallele tracciate a circa dieci metri di distanza su terra battuta.

I concorrenti (quattro o cinque) eseguono una conta per stabilire chi è l'Appuzzatu (letteralmente: "caduto nel pozzo"), cioè chi deve collocare la propria trottola in una buchetta in corrispondenza di una delle due linee del campo. L'Appuzzatu ha anche il compito di far rispettare le regole ai giocatori. Ogni concorrente deve colpire la trottola nella buchetta con la propria o arrivarvi a distanza non superiore a un palmo di mano.

Se uno strummolo (trottola) non compie un sufficiente numero di giri e si ferma subito dopo il lancio, il giocatore viene punito prendendo il posto dell'Appuzzatu. Chi va fuori campo deve prendere la propria trottola in rotazione sul palmo della mano e passarla sull'altro palmo rimettendola poi in gioco



