

LANCIO DEL RUZZOLONE

Regole di gioco – Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

Nella stesura di questo regolamento sono usati nomi impropri di provenienza dialettale diversi da regione a regione: 1) Biffo (paio) 2) Cordella (fettuccia) 3) Maniglia (manetta, anello) 4) Rocchetto (farnello, crocco, ceppo) 5) Treppo (percorso, pista) 6) Partenza (sboccata, appello)

Art. 1 Impianto sportivo per il lancio dei Ruzzolone

L'impianto sportivo è un area adibita al gioco dei lancio dei ruzzolone deve essere ben delimitata possibilmente recintata e protetta nei punti dove il ruzzolone non deve sconfinare.

Art.2 Impianto sportivo permanente con una o più piste da gioco.

L'impianto contenente più piste da gioco, dovrà rispettare le seguenti norme aggiunte:

- 1) Le piste devono essere -evidenziate una dall' altra con pali colorati o bandierine di diversi colori e se possibile di una targhetta numerata di riconoscimento.
- 2) Deve essere corredato della relativa pianta planimetrica esposta al pubblico.
- 3) Dell'Attestato di idoneità rilasciato dalla Commissione Tecnica Nazionale della specialità ruzzolone e conservato dal gestore dell' impianto.
- 4) Sulla pianta planimetrica devono essere ben evidenziate le posizioni dei biffi e delle porte per ogni campo di gioco e l'ubicazione dei campi vietati e dei campi neutri permanenti dell' impianto.

Art. 3 impianto sportivo occasionale.

In mancanza di un campo di gioco permanente, le gare possono essere organizzate anche su strade in terra battuta, asfaltate o su spazio reso disponibile (prato o piazzale), purché il tracciato sia realizzato con le caratteristiche sopra descritte per quanto concerne la collocazione dei biffi e delle porte.

Art. 4 Il campo di gioco permanente.

Il campo di gioco è così composto: area di partenza, pista e area di arrivo.

Art. 5 L'area di partenza.

L'area di partenza è la porzione di terreno prima della porta di partenza, avente una lunghezza insufficiente ed una larghezza minima pari alla distanza fra i pali della porta di partenza.

Art. 6 La pista..

La pista inizia con una porta denominata partenza e termina con quella denominata traguardo. Il tracciato della pista, largo circa mt 3, non deve presentare ostacoli alla corsa dei Ruzzolone. Nel tracciare la pista si deve tenere conto di una serie di fattori difficilmente predeterminabili e propri del luogo scelto per la realizzazione, come: la conformità del terreno (pianeggiante, in pendenza, con dossi e avvallamenti, ecc.), la tipologia del terreno (sabbioso, ghiaioso, ecc.) e la presenza o meno d'alberatura. Il tracciato della pista non deve essere un rettilineo, bensì deve presentarsi come una stradina, deve alternare curve a rettilinei e può essere racchiuso tra banchine e cunette. La lunghezza della pista è vincolata dalla conformità e dalla tipologia del terreno; deve comunque avere una lunghezza minima di mt 250 e una lunghezza massima di mt 600. Le cunette devono avere una larghezza superiore al diametro dei Ruzzolone.

Art. 7 L'area di arrivo.

L'area di arrivo è l'area facente parte dell'impianto e si trova dopo il traguardo.

Art. 8 La porta di partenza.

La porta di partenza è delimitata da due pali piantati ai bordi della pista, con le seguenti regole:

- 1) Distanza tra i pali da mt 3 a mt 5..
- 2) Sporgenza dal terreno circa mt 2,5.
- 3) Diametro dei pali minimo cm 3.
- 4) A terra deve essere evidenziata, con una linea tangente i pali dalla parte della pista.
- 5) Ogni paio deve essere colorato e corredato di bandierina.

Art. 9 Il traguardo.

Il traguardo è delimitato da due pali piantati ai bordi della pista rispettando le seguenti regole: 1) Distanza tra in pali da mt 4 a mt 6, 2) Sporgenza dal terreno circa mt 2,5, 3) Diametro dei pali minimo cm 3. 4) A terra deve essere evidenziata, con una linea tangente i pali dalla parte dell' area di arrivo. 5) Ogni paio deve essere colorato e corredato di bandierina.

Art. 10 Biffi o pali per identificare i percorsi.

Allo scopo di rendere la pista più tecnica, si possono collocare dei biffi, tanti quanti ne servono per rendere il gioco più interessante, tenendo nel dovuto conto le caratteristiche di ogni singolo impianto; i biffi rappresentano punti di passaggio obbligati per il ruzzolone e debbono avere le seguenti caratteristiche: 1) Diametro dei pali minimo cm 3, 2) Sporgenza dal terreno circa mt 2,5. 3) Distanza tra loro minimo mt 12 per ogni direzione misurando in linea retta. 4) Distanza dalle porte minimo mt 20. 5) Ogni biffio deve essere colorato e corredato di bandierina.

Art. 11 Deroghe articoli

Eventuali deroghe relative agli articoli 8/9/10, possono essere approvate dalla Commissione Tecnica Nazionale, apportate sulle planimetrie dell' impianto e verbalizzate.

Art 12 Il campo vietato. Le protezioni dell'impianto fatte con reti, staccionate, righe di delimitazione, necessitano della scritta "**CAMPO VIETATO**". Anche all' interno del impianto e tra una pista e l' altra è possibile creare delle aree protette nelle quali è vietata l' entrata dei ruzzolone. Queste aree dovranno essere ben evidenziate e segnate e, dove possibile, recintate; in assenza della recinzione, dovranno essere segnate con linea di delimitazione e portare sempre la scritta "**CAMPO VIETATO**". I gestori dell' impianto sono i titolari delle determinazioni di tali aree.

Art. 13 Il campo neutro permanente.

Il campo neutro permanente è un'area di terreno dove non è vietato l'ingresso o il transito dei ruzzolone, ma che non consente una regolare segnatura del punto d'arresto dei ruzzolone o rende impossibile l'esecuzione del lancio successivo, quali: (pozza d'acqua, cespuglio, buca, fosso, ecc). Il campo neutro deve essere delimitato con una linea di delimitazione fatta sul terreno, gestito dalla società di appartenenza dell'impianto e riportato sulle planimetrie.

Art- 14 Il campo neutro occasionale.

Il campo neutro occasionale è gestito dal Giudice di gara o dalla Commissione Tecnica Nazionale, che lo stabiliscono per giustificati motivi e per rendere più scorrevole lo svolgimento della gara. Il campo neutro occasionale deve essere portato a conoscenza dei lanciatori prima dell'inizio della gara.

Art. 15 Gli attrezzi di gioco.

Gli attrezzi di gioco sono, il ruzzolone e la cordella e sono personali. Il ruzzolone deve essere identificabile.

Art. 16 Il Ruzzolone.

Il ruzzolone, ha la forma di un disco e deve essere di legno o suoi derivati. Si possono utilizzare colle o resine per unire parti di legno fra loro. E' vietata l'aggiunta di corpi estranei (zavorra, vernici opache, etichette, ecc.) ad eccezione dei trattamenti con sostanze trasparenti per la conservazione. E' possibile personalizzarlo con incisioni o

marchi sulle facce laterali. Prima dell'inizio di ogni partita, **sotto la propria responsabilità**, il lanciatore deve verificare la regolarità del proprio ruzzolone e sostituirlo in caso di non conformità. Durante e dopo la partita, ma



comunque prima della deposizione del risultato al posto di chiamata, alla richiesta di controllo del ruzzolone da parte dell'avversario, del Giudice o dalla Commissione Tecnica Nazionale, il lanciatore deve sottoporre al controllo il proprio ruzzolone.

L'eventuale rifiuto al controllo o la riscontrata non conformità del ruzzolone comportano **la squalifica** del lanciatore, della coppia, della tema o della squadra. Il ruzzolone non può essere sostituito fino al termine della partita, ad eccezione dei seguenti casi: Il ruzzolone si scheggia o si rompe ed il suo peso scende al di sotto del minimo consentito. Non è possibile recuperarlo dal punto dove si è arrestato (caduto in un tombino, canale, torrente, ecc.). (Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)

Art 17 Misure e peso dei ruzzolone.

La misurazione del diametro, dello spessore e del raggio di raccordo si verificano tramite apposito strumento, (in dotazione di tutte le società sportive), e il peso tramite bilancia adeguata. È consentito effettuare scanalature sia sulla circonferenza che sulle due facciate, sempre però rispettando il peso e le misure. Le caratteristiche del ruzzolone devono rispettare le seguenti tabelle:

Art 18 Categoria Pulcini M/F (fino a 9 anni solari).

- 1) Diametro libero.
- 2) Spessore libero.
- 3) Raccordi raggio libero.
- 4) Peso libero.

Art. 19 Categoria Ragazzi M/F (10 e 11 anni solari).

- 1) Diametro cm 20 minimo.
- 2) Spessore minimo cm 3,5 massimo cm 4,5.
- 3) Raccordi raggio cm 1,5 minimo.
- 4) Peso kg 1,2 minimo.

Art 20 Categoria A111eA M/F (12 e 13 anni solari).

- 1) Diametro cm 22 minimo.
- 2) Spessore minimo cm 4 massimo cm 5.
- 3) Raccordi raggio cm 1,5 minimo.
- 4) Peso kg 1,4 minimo.

Art. 21 Categoria Juniores M/F (14 e 15 anni solari).

- 1) Diametro cm 23 minimo.
- 2) Spessore minimo cm 4,5 massimo cm 5,5.
- 3) Raccordi raggio cm 1,5 minimo.
- 4) Peso kg 1,6 minimo.

Art. 22 Categoria C M/F (16 anni solari).

- 1) Diametro cm 25 a cm 27.
- 2) Spessore minimo cm 5 massimo cm 6.
- 3) Raccordi raggio cm 2 minimo.
- 4) Peso kg 1,8 minimo.

Art. 23 Categoria A-B-C (da 17 a 64 anni solari).

- 1) Diametro cm 25 a cm 27
- 2) Spessore minimo cm 5 massimo cm 6
- 3) Raccordi raggio cm 2 minimo
- 4) Peso kg 2 minimo

Art. 24 Categoria A-B-C (65 anni solari e oltre) e Donne.

- 1) Diametro cm 25 a cm 27
- 2) Spessore minimo cm 5 massimo cm 6

- 3) Raccordi raggio cm 2 minimo
- 4) Peso kg 1,8 minimo



Art. 25 La cordella. Può essere realizzata liberamente con qualsiasi materiale e di dimensioni a piacere, **purché non sia elastico.** Ad una estremità deve avere una maniglia del medesimo o di altro materiale, per infilarvi il polso; e può essere dotata di un rocchetto per impugnare più saldamente il ruzzolone al momento del lancio. Può inoltre avere una fibietta che, collocata tra il rocchetto e la maniglia, serve a regolare la lunghezza dell'impugnatura. Se la cordella non corrisponde alle caratteristiche sopra citate è **prevista la squalifica**, detta squalifica è relativa al singolo, alla coppia, alla terna e alla squadra..

Art 26 Il lancio. Il ruzzolone può essere lanciato con o senza l'ausilio della cordella, sia in posizione verticale al terreno, sia di piatto orizzontale al terreno.

Art. 27 Il lancio senza cordella.

Il lancio senza cordella va eseguito a mano nuda e senza l'ausilio di nessun altro attrezzo. Nell'eseguirlo bisogna attenersi a quanto previsto successivamente per il lancio con la cordella escludendone le parti ad essa riferite. Il lancio senza cordella si considera effettuato quando il lanciatore, dopo aver posto il piede all'interno del segno, lascia la presa liberando il ruzzolone.

Art 28 Il lancio con la cordella.

Si infila la mano all'interno della maniglia, poi si avvolge la cordella attorno alla circonferenza del ruzzolone e alla fine si aggancia il rocchetto con le dita. Coordinando i movimenti del braccio e del corpo, nell'attimo in cui si lascia la presa del rocchetto, si imprime al ruzzolone una notevole rotazione e spinta. Il giocatore termina l'esecuzione del lancio nel momento in cui lascia il rocchetto. Il lancio si conclude con il naturale arresto del ruzzolone. Il lancio per essere valido deve rispettare tutte le regole del presente regolamento, ed una volta dichiarato valido non è ripetibile.

Art. 29 Caduta del ruzzolone durante l'avvolgimento della cordella.

La caduta a terra del ruzzolone durante l'incordellatura non comporta nessuna penalità indipendentemente dal fatto che il giocatore abbia o meno il piede nel segno.

Art. 30 Caduta del ruzzolone durante l'esecuzione del lancio.

Il lancio è considerato valido, quando terminato l'avvolgimento della cordella sul ruzzolone, posto il piede nel segno e iniziato la sbracciata, al lanciatore cade a terra il ruzzolone per motivi solo da lui dipendenti.

Art 31 Rottura della cordella o del rocchetto

Se al momento del lancio, la cordella si spezza oltre il rocchetto o se questo si rompe, il lancio è valido. È facoltà invece del lanciatore ripetere o meno il lancio quando:

- 1) Si rompe la maniglia.
- 2) Si rompe la cordella fra la maniglia e il rocchetto. .
- 3) Si stacca il rocchetto.
- 4) Si rompe la fibietta. Se il lanciatore ripete il lancio, è valido l'ultimo eseguito.

Art. 32 Deviazione o arresto della corsa del ruzzolone.

Qualsiasi motivo di deviazione o arresto della corsa del ruzzolone non dà la facoltà di ripetere il lancio, fatta eccezione per i casi sotto descritti:

- 1) La deviazione o l'arresto del ruzzolone da parte dell'avversario o di un tesserato della medesima Associazione dà al lanciatore che ha eseguito il lancio, il diritto di ripeterlo e a scegliere tra i due quello da convalidare.

2) La deviazione o l'arresto del ruzzolone da parte del compagno che ha eseguito il lancio o di un tesserato della stessa Associazione, dà diritto all'avversario di esigerne la ripetizione e a scegliere tra i due quello da convalidare.

3) In entrambe i casi sopra descritti, se il ruzzolone viene fermato dopo che ha sbuffato si perdono i diritti di ripetere o di far ripetere il lancio.

4) Se due ruzzoloni entrambi in movimento si scontrano tra di loro il lancio è valido per entrambi i lanciatori; fatta eccezione nel caso in cui uno dei due ruzzoloni sia stato lanciato per prova da un lanciatore fuori gara, in questo caso si dà al lanciatore, regolarmente in gara, la possibilità di scegliere se convalidare o annullare il lancio e chiaramente se lo annulla deve ripeterlo. Se il lanciatore ripete il lancio, è valido l'ultimo eseguito.

5) Il lanciatore che stava effettuando lanci di prova verrà segnalato alla Giuria, pena la squalifica. **(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)**

Art. 33 Rottura del ruzzolone.

Se il ruzzolone durante la sua corsa si rompe e il suo peso scende al di sotto del minimo consentito, deve essere sostituito e dà diritto al lanciatore di ripetere il lancio. Se il lanciatore ripete il lancio, è valido l'ultimo eseguito. Qualora sia impossibile identificare il segno precedente si ripete il gioco.

Art. 34 Irrecuperabilità smarrimento o scambio del ruzzolone.

Il ruzzolone che dopo il suo arresto non è recuperabile o smarrito va sostituito e il lancio va ripetuto dal precedente segno. Qualora sia impossibile identificare il segno precedente si ripete il gioco.

Art. 35 Rimozione o creazione di ostacoli.

Non è ammesso rimuovere ostacoli dal percorso né di crearne di nuovi d'alcun genere, per sé o per l'avversario. Vista la particolarità dei campi di gioco potrebbe accadere che uno o più veicoli siano d'ostacolo all'esecuzione dei lanci; in tal caso, il lanciatore può chiederne la rimozione e, se per un qualsiasi motivo ciò non fosse possibile, la Giuria dovrà destinargli il punto più consono all'esecuzione dei lanci.

Art. 36 La partenza.

Il lancio di partenza di ogni gioco si esegue dalla porta di partenza. Il lanciatore può atteggiarsi a piacere per eseguirlo. Il lanciatore che nell'eseguirlo tocca o supera con la punta del piede la linea di partenza, o tocca con una parte del corpo, uno dei due pali della porta commette fallo, ciò dà diritto all'avversario di fare ripetere il lancio. Il lanciatore che nel ripetere la partenza incorre nel medesimo o altro fallo, perde completamente ogni diritto ad eseguirlo. L'avversario sceglierà il segno per il lancio successivo, tra i due punti di arresto dei lanci fallati e il punto fisso tangente alla linea della porta al centro dei due pali verso la pista. La scelta del lancio da convalidare, da parte dell'avversario deve avvenire prima che questo effettui il proprio lancio, pena la perdita del diritto acquisito. La partenza non è valida e va ripetuta quando il ruzzolone passa all'esterno dei pali della porta di partenza, o non ne supera completamente la linea.

Art. 37 Segnatura del punto d'arresto del ruzzolone.

Quando il ruzzolone si è arrestato e in ogni caso, prima di sollevarlo o di spostarlo, bisogna segnare la posizione con materiale idoneo, delimitandone tutta la circonferenza e ottenendo così un anello sufficientemente regolare. Questo segno è il punto nel quale porre circa al centro la punta del piede nell'esecuzione del lancio successivo, **(vedi fotografie)** pena il richiamo del lancio. È evidente che, la segnatura è possibile solo quando il ruzzolone è appoggiato a terra per intero su una delle facce laterali, per semplificare affermiamo che, il ruzzolone è sdraiato a terra. **(vedi fotografie)** Vanno quindi sdraiati tutti quelli che non lo sono. Solo nei casi seguenti il ruzzolone viene spostato e segnato in un punto diverso da dove si è arrestato, se:

. 1) Si è arrestato vicino ad una rete, un muro, una staccionata; il ruzzolone si allontana dall'ostacolo di una distanza pari al tratto di cordella, compresa tra la maniglia ed il rocchetto, quando l'ostacolo si trova alle spalle o dalla parte della mano usata dal lanciatore per lanciare. Non deve essere allontanato quando l'ostacolo si trova dalla parte opposta alla mano che il lanciatore usa per lanciare.

2) E' entrato in un campo vietato, il ruzzolone va segnato fuori dal campo vietato, cioè all'interno del campo di gioco, con la circonferenza tangente alla linea di campo vietato, nel punto in cui è uscito. Eventuali contestazioni sul punto di entrata nel campo vietato non sono ammesse, **pena la squalifica** di entrambe i singoli, le coppie, le terne o le squadre.

3) Si è arrestato in un campo neutro, il ruzzolone va segnato fuori dal campo neutro, cioè all'interno del campo di gioco con la circonferenza tangente alla linea di neutro, nel punto più vicino alla linea stessa. Si dà però facoltà alla Direzione di gara di stabilire, prima dell'inizio della stessa ed al solo scopo di semplificarne il procedimento, un punto fisso dove segnare i ruzzoloni arrestatisi dentro a quel campo neutro.

4) Segnando il ruzzolone non si realizza un anello completo a causa dell'elevata pendenza del terreno o perché il ruzzolone ha una parte a sbalzo. **(vedi fotografie)** Quindi va spostato nell'area di terreno più vicina che ne consenta la regolare segnatura. **(vedi fotografie)**

5) E' entrato in un corso d'acqua, in uno stagno o comunemente è entrato in acqua. Il ruzzolone va segnato nel punto ove è entrato in acqua. Eventuali contestazioni sul punto di entrata non sono ammesse, pena **la squalifica** di entrambe i singoli, le coppie, le terne o le squadre. **(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)**

Art. 38 I lanci dopo la partenza.

Per eseguire il lancio si deve porre la punta del piede circa al centro del segno di arresto del ruzzolone. Per agevolare la posa del piede è consentito ripulire il segno da ciottoli, rametti, foglie, ecc. E' ammesso creare una base di appoggio con l'ausilio del piede o del ruzzolone. Prima di eseguire il lancio si deve se necessario rimarcare il segno. Per agevolare l'esecuzione del lancio, con il solo aiuto di un'altra persona possono essere piegati, senza romperti, rami o piante che si trovano ad una distanza dal centro del ruzzolone non superiore alla lunghezza della cordella. La rottura dei rami o delle piante piegate determina, la perdita del diritto del lancio. Se il lanciatore non si avvale del diritto della piegatura dei rami o delle piante e durante il lancio rompe rami o piante non incorre in nessuna penalità. L'avversario ha diritto a fare ripetere il lancio e scegliere tra i due quello da convalidarlo quando nell'eseguirlo, il lanciatore stacca da terra la punta del piede, rompe il segno o tocca con una parte del corpo un biffò od un paio del traguardo. Il lancio va richiamato **immediatamente** e non quando il ruzzolone ha terminato la sua corsa. Il lanciatore che dovendo ripetere il lancio incorre nuovamente nel medesimo o in un altro fallo perde completamente ogni diritto ad eseguirlo, di fatto, prosegue il gioco eseguendo il successivo lancio da quello stesso punto, oppure dal segno di uno dei due lanci effettuati non validi. La scelta del lancio da convalidare, da parte dell'avversario, deve essere fatta subito, quindi, prima che questo esegua il

Art. 39 Come si superano i biffi. Il ruzzolone supera validamente i biffi quando passa a destra di quelli posti a sinistra della pista e viceversa a sinistra di quelli posti a destra; se il passaggio del ruzzolone avviene all'opposto di quanto descritto in questo caso affermiamo che ha rovesciato (sbiffò). Il lanciatore dovrà eseguire un lancio per rientrare in pista quando il ruzzolone da lui lanciato termina a rovescio. Il lancio a rientrare consiste nel far ripassare il ruzzolone all'esterno del biffò da cui ha rovesciato per potere poi proseguire validamente all'interno. Quando il ruzzolone si ferma in prossimità di un biffò, questo può essere aggirato dal lanciatore coi corpo, però senza toccarlo, per poter eseguire il lancio sulla pista passando all'interno del biffò stesso. **(vedi fotografie)** Se nello stesso lancio il ruzzolone rovescia da due o più biffi, si deve rispettare solo il primo biffò di cui si è passati a rovescio per il rientro.

Art 40 Quando ritorna valido un biffò già superato.

Nel lancio di rientro da una sbiffata il ruzzolone può rientrare sulla pista superando nella sua corsa uno o più biffi già superati in precedenza. Per proseguire il gioco questi biffi dovranno essere di nuovo superati regolarmente.

Art 41 Come si supera il traguardo.

Il traguardo è superato validamente quando il ruzzolone passando all'interno dei pali, si arresta interamente oltre la linea di arrivo tangente ai pali, dalla parte dell'area di arrivo. Anche dopo il traguardo il ruzzolone va segnato con segatura od altro materiale idoneo per tutta la sua circonferenza; questo per permettere di verificarne il vincitore. Il lanciatore che rimuove il ruzzolone prima di averlo segnato, e comunque prima che sia aggiudicato il gioco a uno dei due contendenti, è dichiarato perdente di quel gioco.

Art. 42 Le misurazioni prima dei traguardo.

Per stabilire chi deve lanciare per primo, la misurazione è consentita con funicella e si effettua dal centro dei traguardo al centro dei ruzzolone rispettando il percorso regolare della pista; se un ruzzolone è a rovescio la misurazione deve essere fatta aggirando il biffò o il paio dei traguardo dal quale è passato rovescio. Sotto la funicella è consentito di piegare senza rompere gli eventuali arbusti presenti, ma non è consentito in nessun modo di ripulire il terreno. Durante la misurazione non è consentito attraversare un campo vietato, bensì lo si deve aggirare con la funicella.

Art. 43 Le misurazioni dopo il traguardo.

La misurazione è consentita, con funicella, solo a fase ultimata e cioè quando tutte le formazioni in partita hanno ultimato i lanci a disposizione; è sempre però permesso in qualsiasi momento il controllo empirico della distanza attraverso la conta dei passi. La comparazione delle distanze la si esegue usando una funicella che tenuta ben tesa congiunga il centro dei traguardo coi centro dei ruzzolone. Sotto la funicella è consentito piegare senza rompere gli eventuali arbusti presenti, ma non è consentito in nessun modo ripulire il terreno. Nella misurazione eventuali campi vietati, vanno aggirati con la funicella. Se la misurazione effettuata dai lanciatori non si riesce a stabilire un vincitore deve essere chiamata la Giuria, se anche la Giuria non riesce a stabilire il vincitore si ripete il gioco.

Art. 44 Scambio dei ruzzolone.

Nel caso di scambio dei ruzzolone o nella impossibilità di stabilire il punto esatto dove si era arrestato, si ripete il lancio dal segno precedente se ancora identificabile, se non più identificabile si ripete il gioco.

Art. 45 Come si gioca.

La gara può essere disputata da formazioni di singoli, coppie, terne o di squadre e può essere effettuata a numero di lanci o a traguardo. Il percorrere la pista è detto compiere un percorso o gioco, inizia con l'esecuzione dalla partenza prosegue con l'esecuzione dei lanci successivi e termina col valido superamento del traguardo. L'incontro tra due o più formazioni di lanciatori è detto partita e secondo i casi la partita è comprensiva di uno o più percorsi (giochi). Nel primo gioco il tabulato dei sorteggi stabilisce l'ordine in cui le formazioni eseguono la partenza. Nei successivi giochi la formazione vincitrice del precedente esegue la partenza per prima. Dopo la partenza ed in tutte le altre fasi del percorso, deve lanciare per prima la formazione il cui ruzzolone si è arrestato più lontano dal traguardo. In ogni fase del percorso le formazioni debbono pareggiare il numero di lanci eseguiti. Se un lanciatore effettua un lancio non rispettando l'alternanza (cioè prima del dovuto), il lancio è da ritenersi nullo. Il percorso è vinto dalla formazione che a parità di lanci ha superato validamente il traguardo, ed il ruzzolone si è arrestato più lontano dal traguardo.

Art. 46 Partita a tre.

Nel caso che il sorteggio porti a disputare una partita a tre, la scelta del segno da assegnare per infrazioni varie è affidata

alla formazione che in quel momento è più lontana al traguardo, nel caso di due formazioni della stessa squadra l'assegnazione sarà effettuata dalla formazione avversaria.

Di norma la partita a tre si disputa su due soli giochi, nel primo gioco si qualifica la formazione vincente, nel secondo gioco dove l'ordine di partenza rimane il precedente, la vincente e alle due restanti è la seconda qualificata.

Art. 47 Il gioco tra singoli.

Il lanciatore singolo si alterna nei lanci con l'avversario e può avvalersi di un accompagnatore o allenatore.

Art. 48 Il gioco tra coppie.

Nel gioco a coppie i lanciatori di ogni coppia si alternano nell'effettuare i lanci, fino al termine del gioco.

All'inizio di ogni gioco la coppia può invertire l'alternanza.

Nelle gare a coppie è consentito sia l'uso del ruzzolone personale che l'uso di un unico ruzzolone.

In entrambe i casi si dovrà finire la partita con la scelta fatta inizialmente, pena la squalifica.

(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)

Art. 49 Il gioco tra terne.

Nel gioco a terne i lanciatori di ogni terna si alternano nell'effettuare i lanci, fino al termine del gioco. Anche per le gare a terne è consentito sia l'uso del ruzzolone personale che l'uso di un unico ruzzolone. In entrambe i casi si dovrà finire la partita con la scelta fatta inizialmente, pena la squalifica.

(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)

Art. 50 Il gioco tra squadre.

La squadra è composta di quattro lanciatori più una eventuale riserva. La squadra ha diritto all'esecuzione di due lanci per ogni fase del percorso e a scegliere tra i due quello da convalidare. La squadra che per motivi diversi, rimane in tre lanciatori può iniziare o continuare la gara, ma chi è rimasto singolo in pratica diventa coppia (un lancio buono o cattivo è l'unico permesso). La squadra di fatto, forma in campo due coppie, che devono essere dichiarate al Giudice o all'avversario prima dell'inizio di ogni gioco, **(pena la squalifica dalla gara in corso)**. Le coppie si alternano nell'esecuzione dei lanci, e ogni coppia ha diritto di eseguire un lancio per ogni lanciatore e di scegliere fra i due lanci eseguiti quello da convalidare, così via fino al termine del percorso. In ogni fase del percorso le squadre debbono alternarsi nell'esecuzione dei lanci; ribadendo il fatto che la squadra ha diritto all'esecuzione di due lanci per ogni fase del percorso. Qualora uno dei due si concluda a rovescio di un biffò o del traguardo, la stessa squadra è obbligata a far eseguire immediatamente il lancio ad entrambe i lanciatori della coppia che non ne era chiamata a disputarlo, saltando l'alternanza con la squadra avversaria. In conseguenza di quanto sopra detto la situazione potrebbe risultare:

1) Solo un ruzzolone dei quattro lanciati è a rovescio, quindi la squadra avversaria deve scegliere tra i restanti tre lanci quello da convalidare.

2) Invece due o più ruzzoloni dei quattro lanciati sono a rovescio, la squadra avversaria può scegliere tra tutti e quattro quello da convalidare. La scelta del lancio da convalidare va fatta a fine fase di quel lancio delle due squadre. In un lancio di rientro nelle gare a squadre, se il ruzzolone nella sua corsa non supera il biffò o se lo supera dalla parte contraria da dove deve rientrare il **lancio è regolare**, (si dice che non è rientrato).

Art. 51 Diritto di precedenza in una gara a squadre.

Per snellire lo svolgimento della gara, nel caso che sulla pista vi siano più partite, le formazioni che sbiffano debbono dare la precedenza di lancio alle squadre che seguono.

Art. 52 Rottura del segno o altra infrazione nel gioco a squadre.

In caso di doppia rottura del segno o altra infrazione il lanciatore che dovendo ripetere il lancio incorre nuovamente nel medesimo o in altro fallo perde completamente ogni diritto ad eseguirlo, l'avversario dovrà scegliere il segno da convalidare, tra il segno precedente o il segno di uno dei due lanci effettuati non validi. La scelta deve essere fatta subito, quindi, prima che altri lanciatori proseguano il gioco secondo le regole del gioco a squadre, pena la perdita del diritto di scelta a lui spettante. La penalità prevista per detta infrazione sarà applicata al solo giocatore che la commette e non all'intera squadra.

Art. 53 Sbiffò nel gioco a squadre.

Si dice che un ruzzolone è sbiffò quando ha oltrepassato completamente la linea che congiunge un punto fisso sul terreno e la tangente alla parte anteriore del biffò, (circa in squadra con la pista). Tra il punto fisso e il biffò deve essere tracciata una linea bianca.

Art. 54 Regole per l'utilizzo della riserva nel gioco a squadre.

La squadra che ritenga opportuno ha diritto, prima dell'inizio di ogni gioco, di sostituire uno dei quattro lanciatori in partita con quello di riserva.

Non ne è ammessa la sostituzione durante il gioco.

Il lanciatore sostituito non è escluso dalla partita, bensì assume il ruolo di riserva e può essere utilizzato successivamente.

Art. 55 Casi di Infortunio, assenza o abbandono.

Prima dell'inizio della gara, previa comunicazione alla Direzione della stessa, l'associazione sportiva può sostituire un

lanciatore già iscritto che per giustificato motivo non può essere presente.

Durante lo svolgimento della gara con formazioni a coppie, terne e squadre l'associazione sportiva può sostituire con riserve i giocatori **infortunatisi o gravemente impediti per causa giustificata**, dopo aver presentato domanda verbale alla Direzione di gara.

Art. 56 Prove libere.

La possibilità di eseguire i lanci di prova termina all'inizio della prima chiamata, da quel momento fino al termine della gara è proibito qualsiasi lancio di prova, pena la squalifica.

(Per la squalifica vedi **Regolamento di Giustizia Sportiva**)

Art. 57 Iscrizioni alle gare.

1) Le gare sono riservate ai soli tesserati F.I.G.e S.T. per la specialità lancio dei ruzzolone.

2) Ogni associazione partecipante, tramite il proprio Presidente o delegato, deve far pervenire alla Organizzazione nei tempi stabiliti l'elenco dei lanciatori o formazioni che intendono partecipare alla gara stessa.

3) Nelle gare individuali non sono ammesse iscrizioni anonime.

4) Nelle gare a coppie ad ogni Associazione sportiva è consentito iscrivere, alla gara una coppia con un solo nominativo, da completare comunque prima dell'inizio della stessa, con un lanciatore della stessa Associazione anche di

categoria inferiore, mai però con uno di categoria superiore, pena la squalifica.

Sottinteso che ciò sarà possibile solo se l'Associazione interessata non abbia già iscritto alla gara una coppia con le stesse caratteristiche sopra descritte.

5) La formazione delle coppie, terne o squadre, **di norma** sono consentite solo fra lanciatori della stessa Associazione sportiva.

La diversità dei problemi che ogni Associazione incontra nella gestione quotidiana induce ad autorizzare formazioni di

coppie o di terne con lanciatori di Associazioni diverse massimo una per ogni categoria, non sono ammesse coppie terne

o squadre miste di Province diverse. Questo articolo verrà probabilmente modificato e sarà data la possibilità di fare accoppiamenti anche con giocatori di altre Province.

Nel gioco a squadre l'Associazione primaria deve avere almeno due lanciatori e deve essere quella iscritta sul tabellone

di gara.

6) Al momento dell'iscrizione in una gara a squadre è fatto obbligo nominare un capitano il quale è l'unico referente della squadra stessa nei confronti degli organizzatori della gara, della Giuria, dell'avversario.

7) La Commissione Nazionale di Specialità ruzzolone stabilisce anno per anno il numero di formazioni partecipanti per categoria ai Campionati Italiani ed il relativo numero di posti disponibili per ogni provincia ivi compresi i

criteri e parametri per tali assegnazioni.

9) Il rispetto delle categorie di appartenenza è obbligatorio alla partecipazione dei Campionati Provinciali, Regionali e Italiani, pena **la squalifica**

(Per la squalifica vedi **Regolamento di Giustizia Sportiva**)

Art. 58 Norme per il sorteggio.

Per il sorteggio si adopera il prontuario della Federazione.

Art. 59 Sospensione e o rinvio della gara.

Quando il tempo è inclemente, sia prima, sia durante la gara, il Direttore di gara deve stabilire se iniziarla o continuarla e,

se lo ritiene opportuno, ha la facoltà di sospenderla momentaneamente nell'attesa di un miglioramento. **DANDO UN**

TEMPO MASSIMO

SI DEVE TENER PRESENTE CHE COMUNQUE LA GARA LA SI DEVE FINIRE IN GIORNATA.

Nel recuperare una gara rinviata prima dell'inizio, le iscrizioni ed il sorteggio devono essere rifatti, con relativo tabulato.

Recuperando una gara sospesa e poi rinviata, si prosegue coi tabulato di gara, mantenendo le posizioni già conquistate

da ogni formazione e consentendo, nei casi di giustificato motivo, la sostituzione di uno o più lanciatori. La sostituzione può essere fatta però rispettando quanto descritto in precedenza e che il lanciatore non abbia partecipato

a nessuna gara il giorno del rinvio, vietando però la sostituzione completa della formazione.

In caso di sospensione momentanea, le formazioni debbono comunque terminare il percorso iniziato e se una delle formazioni in gioco rinuncia consegna automaticamente la vittoria del gioco all'avversario; se vi è accordo tra le formazioni in gara è possibile eliminare il gioco in corso, in mancanza di accordo, pena **la squalifica**.



In caso di sospensione e successivo rinvio, le formazioni che avranno terminato uno o più giochi riprenderanno la gara dal punto dove erano arrivate al momento della sospensione.

Nei Campionati Italiani la sospensione della gara o dei giochi è decisa dalla Commissione Tecnica Nazionale.

(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)

Art. 60 Norme comportamentali

Il tesserato è tenuto: ad un comportamento dignitoso e d'alta sportività, ad indossare la divisa sociale durante la partita, comunque sempre dignitosamente vestito all'interno del perimetro dell'impianto di gioco, al rispetto dell'avversario, dell'Arbitro e dei dirigenti, pena la squalifica. Anche in qualità di accompagnatore è fatto obbligo indossare la divisa sociale, pena la squalifica. **(Per la squalifica vedi Regolamento di Giustizia Sportiva)**

Art. 61 Arbitraggio Gare.

La direzione delle gare Nazionali è a cura della Commissione Tecnica Nazionale. La direzione delle gare di qualificazione è a cura di un Giudice di gara, preventivamente nominato. Nelle gare di qualificazioni le formazioni possono gareggiare anche senza l'accompagnamento di un Arbitro, e ricorrendo a questi solo in caso di necessità.

Art. 62 Direzione di gara.

La Direzione di gara ha i seguenti compiti: 1) Verifica del campo o dei campi di gioco. 2) Verifica della strumentazione per il controllo dei ruzzoloni. 3) Verifica dell'attrezzatura per la misurazione delle distanze. 4) Verifica del tabellone di gara e dei moduli d'iscrizione. 5) Rinvio o sospensione della gara. 6) Designazione degli Arbitri. 7) Stesura del verbale di gara, inclusi i provvedimenti assunti dagli Arbitri.

Art. 63 Norme Generali.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento vale il giudizio insindacabile della Commissione Tecnica Nazionale, del Direttore di gara e dell'Arbitro e in quanto applicabili, le normative contenute nelle Carte Federali. Il presente Regolamento di gioco è stato predisposto dalla Commissione Tecnica Nazionale e approvato dal Consiglio