



FIG e ST
Federazione Italiana
Giochi e Sport Tradizionali

“TROFEO CONI 2015”

REGOLAMENTO TECNICO

DISCIPLINE

- 1. BIRILLI**
- 2. FRECCETTE**
- 3. LANCIO DELLA FORMA DI FORMAGGIO / RUZZOLA**
- 4. LANCIO DELLE PIASTRELLE / FERRO DI CAVALLO**
- 5. TROTTOLA**

Premessa

La Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali ha dato l'adesione al Trofeo CONI 2015, manifestazione riservata ai giovani atleti "Under 14" tesserati nelle ASD affiliate alla F.I.G.eS.T. per l'anno sportivo 2015 e regolarmente iscritte al registro Coni.

L'obiettivo della manifestazione è incrementare la collaborazione tra il CONI e le FSN/DSA/EPS/CIP promuovendo le iniziative atte a favorire l'avviamento dei giovani allo sport.

La manifestazione si articolerà nelle seguenti fasi:

Fase 1: REGIONALE

Fase 2: NAZIONALE.

Entro il 15 Luglio i Comitati Regionali dovranno organizzare la Fase Regionale in base al presente regolamento Tecnico.

Partecipazione e tesseramento

La partecipazione al Trofeo Coni 2015 sarà a squadre di società.

Per la partecipazione al Trofeo Coni 2015 gli atleti dovranno essere in regola con il tesseramento federale 2015 per la Categoria Junior ed essere nati dall'anno 2001 al 2008.

I dirigenti/accompagnatori dovranno essere in possesso della tessera F.I.G. e S.T. 2015

Ciascuna ASD potrà partecipare alla Fase Regionale con un **massimo di 5 squadre** (per una singola disciplina o per tutte e 5 le discipline sopra riportate è ammessa la partecipazione anche con più squadre alla stessa disciplina) composta ognuna da due giocatori fino ad un massimo di 10: le squadre/coppie potranno essere composte anche da ragazzi appartenenti a sesso diverso.

Kit di attrezzature per le discipline

Per ciascuna disciplina del presente regolamento dovranno essere utilizzati le attrezzature omologate dalla Federazione per la categoria atleti Junior.

Classifiche / Gare

La classifica sarà unica per maschi e femmine vista la possibilità di partecipazione di squadre miste.

I vincitori saranno decretati al termine di scontri diretti per ciascuna delle discipline.

FASE REGIONALE

La gara consiste in una fase di qualificazione seguita da scontri diretti a squadre con "girone all'italiana" (di solo andata).

FASE NAZIONALE

Alla Fase Nazionale potranno accedere le ASD con squadre qualificate in minimo 2 discipline (tra le 5 indicate) che rappresentino almeno 8 delle Regioni partecipanti.

Arbitri/Giudici

Gli Arbitri e i Giudici di gara verranno messi a disposizione dalle Commissioni di Specialità F.I.G. e S.T. interessate.

BIRILLI

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 purché 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.

Iscritti

Come da regolamento Coni gli iscritti saranno ragazzi Under 14.

Modalità di gara

La gara si svolgerà a squadre composte da due giocatori Under 14 come da Regolamento CONI.

Regole di base

Prova di gioco a squadre (coppie). I giocatori di ogni coppia disporranno di due bocce ciascuno e si alterneranno nel lancio della propria boccia, ogni giocatore effettuerà due lanci per abbattere il maggior numero di birilli. I birilli abbattuti vengono rialzati prima di ogni lancio. 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.

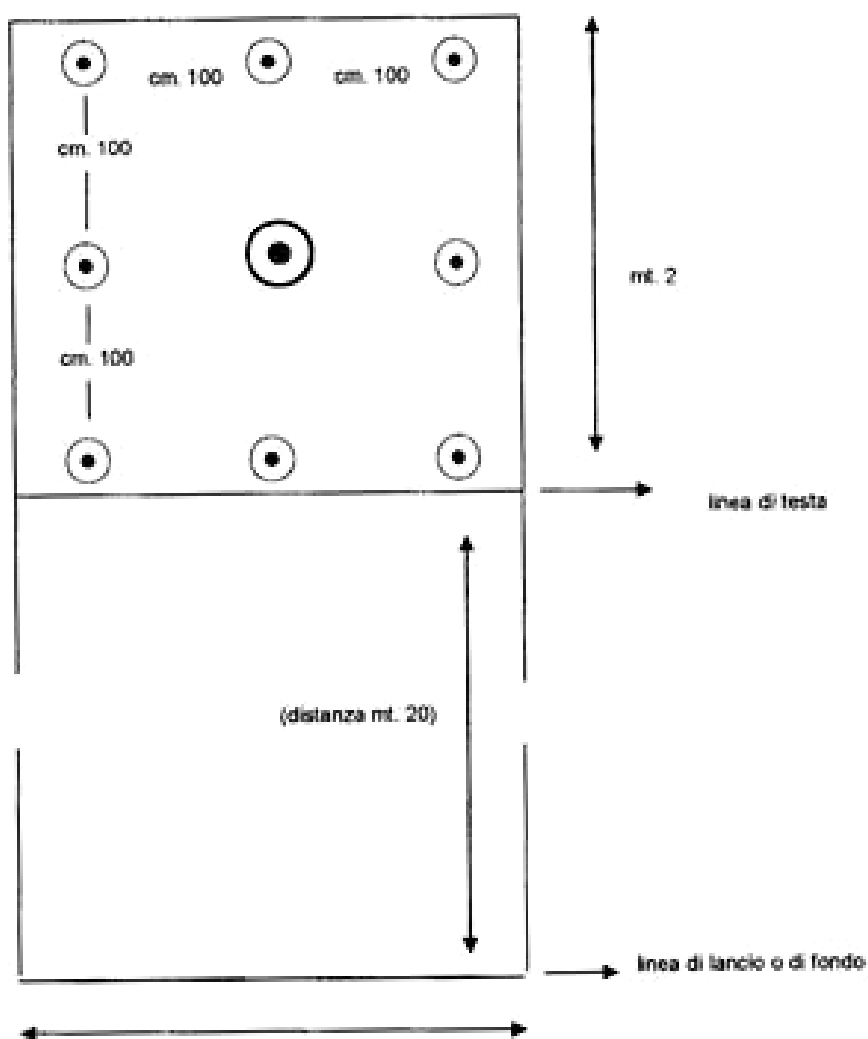
Tirando a sorte, viene stabilito chi lancia per primo.

Quale punteggio conseguito dalla squadra nella manche, viene preso quello della coppia 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.



area di gioco
 larghezza totale mt. 3
 lunghezza totale mt. 22

FRECCETTE

Campo di gara

Il campo di gara, di norma è una palestra ma si può giocare anche all'aperto.

Attrezzatura

Bersaglio in fibra naturale, suddiviso in 20 settori a cui viene assegnato un punteggio pari al numero visibile posto sul bordo. Una fascia esterna delimita l'area che raddoppia il valore del settore ed una fascia interna delimita l'area che triplica il valore del settore. Il centro di colore verde denominato "BULL" vale 25 punti, mentre il centro più interno di colore rosso "doppio BULL" vale 50 punti.

Freccette del perso circa gr 20 con punta in plastica.

Misure e Distanze:

Il bersaglio deve essere fissato con il centro posto a 173 cm di altezza. La linea di tiro deve trovarsi alla distanza di 237 cm dalla perpendicolare del centro, formando così una diagonale di circa 293,4 cm.

Iscritti

La gara si disputerà a squadre formate da due under 14, come da regolamento emanato dal CONI.

Modalità' di gara

La gara è una Prova di gioco a squadre delle Freccette.

Regole di base

Prova di gioco a squadre. – Un giocatore per squadra lancia una freccia: inizia la squadra del giocatore che ha lanciato la freccia più vicino al BULL.

Nella prova a squadre due giocatori di una squadra affrontano due giocatori della squadra avversaria alternandosi nei lanci. I punteggi ottenuti dai due compagni di squadra verranno sottratti ai 301 punti iniziali, vince chi per primo raggiunge il punteggio preciso pari a 0 (zero), lanciando la freccetta su qualsiasi settore.

LANCIO DEL FORMAGGIO/RUZZOLA

Attrezzatura

Per queste due discipline verranno previste per le gare:

- Forma di formaggio da 1 kg.
- Ruzzola omologata da 450 grammi

Iscritti

La gara si disputerà a squadre formate da due under 14 (come da regolamento emanato dal CONI)

Modalita' di gara

Saranno disputate a squadre contrapposte. Ogni atleta effettuerà 5 lanci in alternanza al proprio compagno di squadra e ai componenti del team avversario. La vittoria andrà alla squadra che, al termine dei lanci regolamentari previsti, sommando gli stessi, avrà totalizzato il maggior metraggio percorso dall'attrezzo.

Formula

La federazione si riserva di definire in base alle coppie iscritte , la formula da adottare nelle varie fasi è quella del girone all'italiana.

Campo di gara

Il campo di gara sarà allestito su un rettilineo di almeno 100 metri, debitamente limitato (transenne, balle di fieno, ecc...) al fine di non far uscire l'attrezzo di gioco fuori dal campo (vedi allegato ~ campi di gara)

LANCIO DELLE PIASTRELLE/FERRODI CAVALLO

Attrezzatura

Per queste due discipline verranno impiegate:

- piastrelle con rivestimento in gomma omologate per le gare federali
- ferri di cavallo (preferibilmente in alluminio - apertura 10/15)

Iscritti

Le squadre iscritte, come già sopra riportato saranno composte da ragazzi Under 14.

Modalità di gara

Saranno disputate 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 boccino-piastrella bianco o 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.

Formula

Anche qui la federazione deciderà la formula in base al numero di squadre iscritte.

Campo di gara

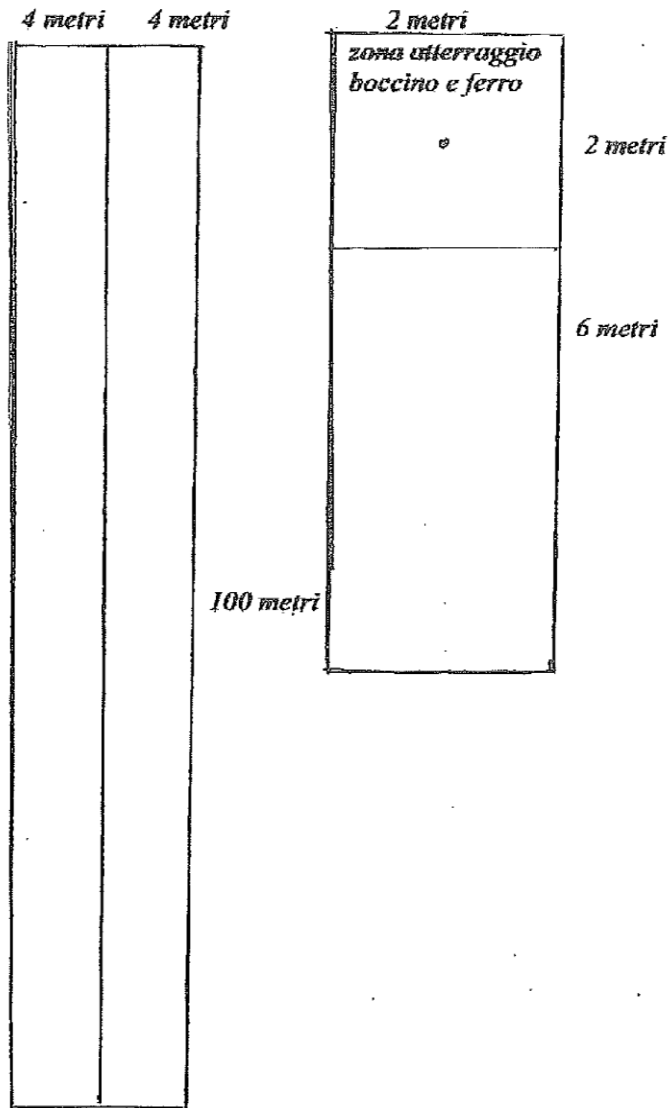
Per entrambe le specialità il campo viene tracciato come un rettangolo di terreno (anche su erba) di 2 metri per 8 metri. Gli ultimi due metri per due diventeranno l'area dove far atterrare gli attrezzi. Se durante i lanci l'attrezzo esce fuori dall'area anzidetta il tiro verrà considerato nullo. Gli atleti dovranno effettuare i lanci dietro la linea degli 8 metri. (vedi allegato- campi di gara).

ALLEGATO

CAMPI DI GARA

**FORMAGGI O/
RUZZOLA**

**PIASTRELLE/
FERRO DI CAVALLO**



TROTTOLA

Attrezzatura

- Lunghezza della corda m 1,00
- Trottola in legno alta cm 8 dall'apice del legno al pedice in ferro
- Diametro cm 6
- Peso max grammi 100

Formula

Specialità di gioco: **durata della rotazione a terra con confronto diretto multiplo**

Iscritti

Come da regolamento Coni gli iscritti saranno ragazzi Under 14.

Campo di gara

Terreno di gioco: terreno piano livellato delimitato da un quadrato di m 1.

Entro tale campo di gioco può entrare solo il giocatore operativo.

Cambio attrezzo

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

Modalità di gioco

I giocatori si pongono alla distanza di m 2 dal piano quadrato di gioco: da tale distanza, muovendosi a piacimento, tirano la trottola verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso.

Il giocatore, qualora la trottola dovesse uscire fuori dal quadrato, può, con la cordicella, ricondurla dentro.

Ogni giocatore avrà a disposizione:

- 11 lanci qualora il numero dei partecipanti sia pari o inferiore a 10;
- 9 lanci qualora il numero dei giocatori sia pari o inferiore a 20;
- 7 lanci se il numero dei giocatori è superiore a 20.

Vince la squadra che nell'arco della competizione totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco