

F.I.B.O.R. (Federazione Italiana Barracca 'o Rutunniello)

dal 25 al 28 giugno organizza il **VI CAMPIONATO MONDIALE** di

Barracca 'o Rutunniello - 2018

Barracorutunniellodromo olimpico di via Massa-Turro, Massa Lubrense

lunedì 25 e martedì 26 giugno, ore 21,30: serate di qualificazione

mercoledì 27 giugno, ore 21,30: quarti di finale (64 ammessi)

giovedì 28 giugno, ore 21,00: **semifinali** (32 ammessi) e **FINALE** a 8

I - REGOLAMENTO TECNICO

1. si gioca con **monete da 50 eurocent** che sostituiscono le 50 lire utilizzate nei Campionati precedenti in quanto, oltre ad essere di diametro e peso molto simili, sono di più facile reperimento. Per di più, sono un po' più spesse e quindi facilitano la *pizzicata*;
2. **misure del campo di gioco**: *rutunniello* di 27 cm di diametro - *barracca* larga 2 metri - bordo del *rutunniello* ad almeno 4,00 metri dalla *barracca* (da stabilire in modo da ottimizzare la tracciatura);
3. l'ordine di lancio verso la *barracca* per il primo giro delle qualificazioni è uguale all'ordine di sorteggio e per **quarti**, **semifinali** quello della **Appendice A**); per la **finale** si sorteggia di nuovo; per i lanci successivi, in tutte le fasi del Campionato, l'ordine di lancio è uguale a quello di *pizzicata* del turno precedente;
4. chi lancia all'esterno della *barracca* è ultimo nel turno di *pizzicata*; se più giocatori si trovano in questa condizione chi ha lanciato per primo *pizzicherà* per primo;
5. il giocatore che si avvicina di più alla *barracca*, **lancia ed effettua anche la prima pizzicata**;
6. è vietato accompagnare la moneta; la mano deve essere ferma a terra;
7. la moneta va *pizzicata*, non si può tirare con il dito libero;
8. *pizzicando* da oltre un metro dal *rutunniello* è obbligatorio fare almeno 50cm in direzione dello stesso e, a meno che la moneta *pigli il ruociolo*, non la si può mandare ad oltre un metro dal *rutunniello*; il giocatore successivo a quello che non rispetta tali regole può chiedere la ripetizione del tiro, anche più volte, fin quando le misure non siano state rispettate. Il giocatore che sbaglia tiro tre volte di seguito viene eliminato per quel turno e quello successivo (ma si lanceranno comunque 8 monete);
9. dopo aver mandato una moneta nel *rutunniello*, il giocatore può prenderla subito o lasciarla all'interno del cerchio, nella posizione in cui si trova o spostandola a suo piacimento. Usandola come "*barriera*" (un aiuto consentito per fermare le successive monete *pizzicate*) corre però il rischio di mandarla di nuovo fuori o sulla linea e, in entrambe i casi, la perderà e la *pizzicata* passa al giocatore seguente.
10. ciascun campo di *pizzicata* sarà delimitato da un cerchio virtuale di 4,25 metri di diametro centrato nel *rutunniello*; le monete che, dopo il lancio dalla *Barracca* verso il *rutunniello*, vanno fuori campo saranno posizionate al limite dell'area, quindi a 2 metri dal bordo del *rutunniello* e da quel punto saranno giocate;
11. saranno giocate tante monete quanti sono gli effettivi partecipanti, tranne che nel caso al punto **8.**;

II - SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

12. il **Campionato** si articola in quattro serate: le prime due sono di **qualificazione**, nella terza si svolgono **quarti di finale**, nella quarta ed ultima le **semifinali** e, a seguire, la **finale**;
13. le **qualificazioni** si disputeranno su 15 (quindici) lanci in gruppi da non più di otto giocatori; accedono ai **quarti di finale** i primi 64 della classifica stilata considerando il migliore dei risultati di qualificazione. Nei casi di parità - per il solo posto in classifica - si tiene conto dell'eventuale secondo risultato; in caso di ulteriore parità si va in ordine di età, dal più anziano al più giovane. Nel caso che ciò fosse determinante per l'ammissione alla fase successiva, si procede a uno spareggio su un solo lancio, con 7 (sette) monete;
14. i **quarti di finale** si disputeranno su 15 (quindici) lanci in 8 gruppi predeterminati di 8 giocatori secondo la tabella dell'**Appendice A**; accedono alle **semifinali** i primi tre di ogni girone più i migliori 8 della classifica ottenuta sommando al punteggio di qualificazione quello ottenuto nei quarti per un totale di 32 giocatori;
15. le **semifinali** (3 gruppi come da **Appendice A**) e la **finale** si disputeranno su 13 (tredici) lanci;
16. alla **finale** accedono 8 giocatori: i primi due di ognuno dei 4 gruppi di semifinale;

III - ISCRIZIONE e PARTECIPAZIONE

17. le iscrizioni (2,00€) saranno accettate a partire da lunedì 11 giugno presso **Minimarket** (deposito, via 4 Novembre 23, normali orari di apertura). Non è necessario presentarsi di persona, basterà fornire nome (ed eventuale soprannome comune personale o di famiglia per le omonimie) e versare la quota di iscrizione;
18. la partecipazione al **Campionato** è aperta a tutti i maggiori di 14 anni che non siano *'mpicciusi e pattajuoli*; quelli di età inferiori devono essere sotto la diretta supervisione di un adulto;
19. alle **qualificazioni** possono partecipare **non più di 64 concorrenti per serata**. Tuttavia, considerato che per l'ammissione ai **quarti** conta un solo risultato, ci si potrà iscrivere come **riserva** e subentrare a chi non è presente all'inizio del gioco. Le **riserve pagheranno la quota solo nel caso di effettiva partecipazione**. In caso di posti liberi e in mancanza di riserve, sarà possibile iscriversi anche direttamente sul campo.
20. per le due giornate di **qualificazione**, i gruppi saranno sorteggiati almeno un giorno prima;
21. quelli che alle 21,30 non fossero presenti saranno sostituiti dalle **riserve**; dopodiché si inizia a giocare e non sarà più possibile partecipare;
22. per i **quarti di finale** e **semifinali** è ammesso un ritardo massimo di 5 (cinque) minuti trascorsi i quali entrano in campo le **riserve** e i **qualificati**, anche se arrivano, non potranno più giocare;
23. l'ordine delle **riserve** per **quarti di finale** e **semifinali** è quello della classifica del turno precedente;
24. le **riserve** entrano in gioco nel gruppo dove si è verificata l'assenza, quindi la composizione di tutti gli altri gruppi resta invariata;
25. per partecipare, ogni concorrente deve essere **munito di almeno una moneta da 50 centesimi di euro**; al termine del gioco ne riprenderà una, non necessariamente la stessa;

IV - QUISTIONI

26. in caso di controversie non risolvibili fra i giocatori interessati, sarà interpellato un arbitro, la cui decisione è inappellabile ... **chi non ha fiducia non giochi**. All'inizio di ciascuna delle prime 3 serate gli organizzatori nominano 3 (tre) arbitri, scelti fra i finalisti delle precedenti edizioni. Questi potranno anche partecipare, ma in 3 gruppi diversi e non potranno intervenire sul loro campo. Per le **semifinali** e **finale** (che si svolgono nella stessa serata) ci sarà un solo arbitro, scelto fra quelli non ammessi alle **semifinali**;

V - PREMI

27. saranno premiati tutti i giocatori che effettivamente partecipano alla **finale**;
28. inoltre sarà attribuito un premio speciale al giocatore che:
 - conquista per la seconda volta il **titolo mondiale**;
 - realizza per primo 8 punti in un solo giro (*en plein*);

APPENDICE

A) composizione dei gruppi

<i>quarti di finale (64 giocatori)</i>								
A	1	16	17	32	33	48	49	64
B	2	15	18	31	34	47	50	63
C	3	14	19	30	35	46	51	62
D	4	13	20	29	36	45	52	61
E	5	12	21	28	37	44	53	60
F	6	11	22	27	38	43	54	59
G	7	10	23	26	39	42	55	58
H	8	9	24	25	40	41	56	57

<i>semifinale (32 giocatori)</i>								
A	A1	H1	D2	E2	G3	C3	1	8
B	B1	G1	C2	F2	H3	D3	2	7
C	C1	F1	B2	G2	A3	E3	3	6
D	D1	E1	A2	H2	B3	F3	4	5

<i>FINALE (8 giocatori)</i>							
A1	B1	C1	D1	A2	B2	C2	D2