

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

dal 17 al 20 giugno organizza il **VII CAMPIONATO MONDIALE** di

Barracca 'o Rutunniello - 2019

Barracorutunniellodromo Olimpico di via Massa-Turro, Massa Lubrense

lunedì 17 e martedì 18 giugno, ore 21,30: serate di qualificazione

mercoledì 19 giugno, ore 21,30: quarti di finale (56 ammessi)

giovedì 20 giugno, ore 21,00: **semifinali** (32 ammessi) e **FINALE** a 8

I - REGOLAMENTO TECNICO

1. si gioca con **monete da 50 eurocent**
2. **misure del campo di gioco:** *rutunniello* 27 cm - *barracca* 180 cm - *rutunniello* a 4 m dalla *barracca*;
3. l'ordine di lancio verso la *barracca* per il primo giro delle qualificazioni è: teste di serie, poi ordine di sorteggio. 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 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; la moneta va pizzicata, non si può tirare con il dito libero.** Qualunque giocatore del gruppo può pretendere il rispetto di dette regole chiedendo alle teste di serie, che decideranno a maggioranza. Se il tiro è giudicato irregolare, si riposiziona la moneta e si ripete il tiro. **Tre tiri irregolari consecutivi comportano l'eliminazione per quel turno**, mantenendo tuttavia gli eventuali punti già fatti;
7. 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);
8. 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.
9. ciascun campo di *pizzicata* sarà delimitato da un cerchio virtuale di 3,90 metri di diametro centrato nel *rutunniello*; le monete che vanno fuori campo saranno messe al limite di detta area e da lì saranno giocate;
10. saranno giocate tante monete quanti sono gli effettivi partecipanti, tranne che nel caso al punto **8.**;

II - SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

11. 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**;
12. le **qualificazioni** si disputeranno su 15 (quindici) lanci in gruppi da non più di otto giocatori; accedono ai **quarti di finale** i primi 56 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;
13. i **quarti di finale** si disputeranno su 15 (quindici) lanci in 7 gruppi predeterminati di 8 giocatori secondo la tabella dell'**Appendice A**; accedono alle **semifinali** i primi 3 di ogni girone più i migliori 11 della classifica ottenuta sommando al punteggio di qualificazione quello ottenuto nei quarti per un totale di 32 giocatori;
14. le **semifinali** (3 gruppi come da **Appendice A**) e la **finale** si disputeranno su 13 (tredici) lanci;
15. alla **finale** accedono 8 giocatori: i primi due di ognuno dei 4 gruppi di semifinale;

III - ISCRIZIONE e PARTECIPAZIONE

16. le iscrizioni ridotte (1 eurocent, solo per gli iscritti 2018) saranno accettate **esclusivamente fino a venerdì 7 giugno** presso **Minimarket** (deposito, via 4 Novembre 23, normali orari di apertura). Da sabato 8 le iscrizioni saranno aperte per tutti a 2,00€. Non è necessario presentarsi di persona, basterà fornire nome (ed eventuale soprannome comune personale o di famiglia per le omonimie) e versare la quota;
17. la partecipazione al **Campionato** è aperta a tutti i maggiorenni che non siano *'mpicciusi e pattajuoli'*;
18. alle **qualificazioni** possono partecipare **non più di 56 concorrenti per serata**. Tuttavia, considerato che per l'ammissione ai **quarti** conta un solo risultato, saranno accettati un maggior numero di iscritti che, dal 57° in poi, andranno a formare la lista delle **riserve**. Queste subentreranno a chi non è presente all'inizio del gioco e **pagheranno la quota solo nel caso di effettiva partecipazione**.
19. In caso di posti liberi e in mancanza di riserve, sarà possibile iscriversi anche direttamente sul campo.
20. nel Campionato 2019 sono previste le **teste di serie** (desunte dalla classifica dei finalisti di tutti i tempi) e per le due giornate di **qualificazione** in ogni gruppo ce ne saranno 3 secondo i seguenti schemi.

I serata di qualificazione, 17 giugno 2019, ore 21:30						
campo 1	campo 2	campo 3	campo 4	campo 5	campo 6	campo 7
1	2	3	4	5	6	7
14	13	12	11	10	9	8
15	16	17	18	19	20	21
II serata di qualificazione, 18 giugno 2019, ore 21:30						
campo 1	campo 2	campo 3	campo 4	campo 5	campo 6	campo 7
1	2	3	4	5	6	7
8	14	13	12	11	10	9
20	19	18	21	17	16	15

21. gli altri componenti saranno sorteggiati in precedenza, dopo aver raggiunto le 56 iscrizioni.
22. quelli che alle 21,30 non fossero presenti saranno sostituiti dalle **riserve**; dopodiché si inizia a giocare e non sarà più possibile partecipare;
23. 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;
24. l'ordine delle **riserve** per **quarti di finale** e **semifinali** è quello della classifica del turno precedente;
25. le **riserve** entrano in gioco nel gruppo dove si è verificata l'assenza, quindi la composizione di tutti gli altri gruppi resta invariata;
26. 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

27. 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

28. la gloria per tutti ... non sono esclusi premi a sorpresa;

APPENDICE A) - composizione dei gruppi

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

semifinale (32 giocatori)								
A	A1	B2	E2	F2	D3	G3	7	8
B	B1	F1	C2	G2	A3	1	6	9
C	C1	G1	D2	B3	E3	2	5	10
D	D1	E1	A2	C3	F3	3	4	11

FINALE (8 giocatori)							
A1	B1	C1	D1	A2	B2	C2	D2