

PARTE I - IL GIOCO DELLA REBATTÀ - PRINCIPI GENERALI

ART 1 – Il gioco della REBATTÀ

1.1 Il gioco

Il gioco della REBATTÀ, disciplina di “lancio di palla con bastone”, si svolge secondo consuetudine con gli strumenti e nei modi indicati dal seguente regolamento.

ART 2 – Strumenti di gioco

2.1 L'attrezzatura

2.1.1 Gli strumenti essenziali per il gioco della REBATTÀ sono: la “rebattà” (pallina); la “fioletta” o “levaù” o “croui” (leva); la “masetta” (mazza).

2.1.2 La “rebattà” (pallina) è una sferetta che può essere sia in legno che in metallo (o ambedue). Il suo diametro complessivo non deve essere inferiore a millimetri trenta (mm.30).

2.1.3 La “masetta” (mazza) è uno strumento di legno, composto da due parti unite fra loro: lo “baton” (bastone) e la “maciocca” (parallelepipedo).

2.1.4 La “fioletta” (leva) è un attrezzo normalmente in legno, con funzione di leva. Essa deve consistere in un corpo unico e fisso, e deve essere appoggiata direttamente sul terreno.

2.1.5 L'uso di attrezzatura irregolare, non conforme a quanto stabilito nei precedenti articoli, comporta l'annullamento del risultato ottenuto in gara e il deferimento alla commissione disciplinare.

2.1.6 In qualsiasi momento della gara può essere richiesta, dal giudice di gara o dal capitano della squadra avversaria, una verifica dell'attrezzatura e la misurazione del diametro della “rebattà”. Quest'ultima operazione viene compiuta mediante gli appositi misuratori ufficiali forniti dall'Associazione.

2.1.7 Se il diametro della “rebattà” è inferiore alla misura minima stabilita, vengono assegnati zero punti alla battuta appena effettuata dal lanciatore.

Art 3 – Campo di gioco

3.1 La place (area di battuta)

3.1.1 L'area di battuta (place) deve occupare una superficie rettangolare di metri 3 x 2, con il lato lungo perpendicolare alla direzione del campo di gioco e deve essere ben delimitata per mezzo di picchetti conficcati nel terreno in corrispondenza dei vertici del rettangolo così ottenuto.

3.1.2 Il giocatore deve piazzare la “fioletta” interamente all'interno della “place”.

3.1.3 Non è ammesso piazzare la fioletta nell'incavo di un giocatore avversario né tanto meno danneggiarne volontariamente la postazione di battuta.

3.2 Il campo

3.2.1 Il campo di gioco è delimitato da un triangolo isoscele con vertice corrispondente al punto di battuta.

3.2.2 L'altezza del triangolo rappresenta la linea teorica di lancio, la lunghezza e l'orientamento del campo.

3.2.3 Sulla linea teorica di lancio così determinata sono misurate ad intervalli di 15 metri, l'equivalente di un punto, le battute dei lanciatori.

3.2.4 I punti che dividono il triangolo devono essere delimitati materialmente ponendo dei paletti, progressivamente numerati partendo dalla “place” di battuta, sui due lati uguali dello stesso, alla distanza di 15,20 metri uno dall'altro.

3.2.5 La tracciatura deve essere effettuata mediante una corda che unisca i due paletti laterali corrispondenti e avere al decimo punto la larghezza di m. 50. In questo modo si otterranno delle linee parallele perpendicolari all'altezza del triangolo (lunghezza del campo) distanti tra loro 15 metri.

3.2.6 Il campo deve essere tracciato su terreno possibilmente pianeggiante, privo di ostacoli ed avere una lunghezza minima di 240 metri (16 punti) per la prima categoria, di 210 metri (14 punti) per la seconda categoria, di 195 metri (13 punti) per le categorie terza e veterani, di 180 metri (12 punti) per tutte le altre categorie

ART 4 – Svolgimento del gioco

4.1 - La battuta

4.1.1 Sistemata a terra la "fioletta", il giocatore mette la "rebatta" nell'apposito incavo presente ad una estremità della stessa. Impugnando la "masetta", normalmente con entrambe le mani, egli prima colpisce il beccuccio della "fioletta" proiettando in aria la pallina (azione definita "levou") per poi batterla al volo, lanciandola il più lontano possibile.

4.1.2 Se nell'operazione di "levou" la "rebatta" cade dalla "fioletta", la battuta è considerata compiuta e le vengono assegnati zero punti.

4.1.3 Se durante la "levou" la "rebatta" tocca la "masetta", il giocatore non può più prenderla in mano (venendogli in tal caso assegnati zero punti), ma può cercare di colpirla una seconda volta.

4.1.4 Ad ogni battuta il giocatore può provare una volta la fase di "levou" o, alternativamente, interrompere il lancio prendendo in mano la "rebatta" anziché colpirla. Superato tale limite la battuta è considerata compiuta e le vengono assegnati zero punti.

4.1.5 Le facoltà previste al precedente comma possono essere esercitate solo prima del proprio turno di battuta e non sono cumulabili (una esclude l'altra).

4.2 - Determinazione del punto conseguito

4.2.1 Il punto è considerato fatto solo quando la "rebatta" ha superato completamente la linea di confine; quando la "rebatta" tocca o si ferma su tale linea viene assegnato alla battuta il punto inferiore.

4.2.2 Quando la "rebatta" viene lanciata fuori dal campo tracciato, il valore in punti della battuta viene stimato dal giudice di gara o, in sua assenza, dai capitani delle squadre interessate. Quando la "rebatta" si spezza in due e più parti, il giocatore che ha battuto può ripetere il tiro oppure accettare il punto conseguito dalla parte di "rebatta" più lontana.

4.2.3 La "rebatta" smarrita dopo il tiro può essere cercata per cinque minuti, trascorsi i quali la battuta va ripetuta.

4.2.4 La "rebatta" non materialmente recuperabile deve considerarsi smarrita.

4.2.5 Alla "rebatta" rimbalzata su strada o piazzali asfaltati non possono essere assegnati più di sedici punti quando, per effetto del rotolamento, il tiro superi tale distanza.

4.3 - La dama

La "dama" è la possibilità data al lanciatore di ripetere la prima battuta di gara. Essa è da considerarsi a tutti gli effetti una nuova battuta, regolata dall' art. 4.1.

4.4 – Battute di prova - Tiro di prova

4.4.1 Nelle manifestazioni che lo prevedono, vige un unico "tiro di prova" prima dell'inizio della gara. Questa battuta è da ritenersi a tutti gli effetti equiparata ad una battuta di gara (disciplinata dall'art. 4.1), e pur non apportando alcun punteggio al lanciatore soggiace alle norme riportate all'art. 4.2. comma 3 e 4.

4.4.2 Una volta iniziata la gara il giocatore non può effettuare alcuna battuta di prova.

PARTE II - NORME TECNICHE

ART 5 – Tesseramento dei giocatori

5.1 – Tesseramento

5.1.1 Il tesseramento è regolato dallo statuto (art. 8 e succ.) e dal regolamento organico (art. 8 e succ.) della Figest.

5.1.2 Il tesseramento avviene a cura delle società sportive dilettantistiche operanti sul territorio, identificate in base al Comune di provenienza, come sancito all'articolo 5 dello Statuto della Associazione Valdostana Rebatta.

5.1.3 L'età minima per partecipare alle manifestazioni agonistiche ordinarie è di anni quattordici (anno solare); fanno eccezione il Campionato Juniores e le altre manifestazioni per i ragazzi.

5.1.4 Per i minori di anni diciotto è necessaria per l'iscrizione l'autorizzazione da parte di un genitore del minore o di chi ne fa le veci.

ART 6 – Media di battuta

6.1 - La media

6.1.1 I giocatori sono classificati in cinque categorie in base alle medie individuali di battuta, calcolate conteggiando i risultati ottenuti in tutte le manifestazioni ufficiali della stagione.

6.1.2 I valori di riferimento sono i seguenti: PRIMA categoria: media uguale o superiore a punti 11,00 SECONDA categoria: media uguale o superiore a punti 9,00; TERZA categoria: media uguale o superiore a punti 7,25; QUARTA categoria: media uguale o superiore a punti 5,50; QUINTA categoria: media inferiore a punti 5,50

6.2 – Calcolo della media

6.2.1 Al fine di determinare la media di un giocatore, ogni partita di campionato o gara individuale viene suddivisa, partendo dall'inizio, in spezzoni di 5 battute. I parziali così ottenuti devono essere ordinati dal più basso al più alto. Poi verrà scartato il 25% circa dei più alti e il 25% circa dei più bassi, quindi si procederà aritmeticamente alla determinazione della media (somma dei parziali divisa per il numero dei parziali/5) sui parziali rimanenti come da tabella allegata. Affinché si proceda al calcolo della media un giocatore deve contare almeno 8 parziali.

					<u>21</u>	5	<u>10</u>	6		<u>36</u>	9	<u>18</u>	9		<u>51</u>	13	<u>25</u>	13		<u>66</u>	16	<u>33</u>	17
P	A	M	B		<u>22</u>	5	<u>11</u>	6		<u>37</u>	9	<u>18</u>	10		<u>52</u>	13	<u>26</u>	13		<u>67</u>	17	<u>33</u>	17
8	2	<u>4</u>	2		<u>23</u>	6	<u>11</u>	6		<u>38</u>	9	<u>19</u>	10		<u>53</u>	13	<u>26</u>	14		<u>68</u>	17	<u>34</u>	17
9	2	<u>4</u>	3		<u>24</u>	6	<u>12</u>	6		<u>39</u>	10	<u>19</u>	10		<u>54</u>	13	<u>27</u>	14		<u>69</u>	17	<u>34</u>	18
10	2	<u>5</u>	3		<u>25</u>	6	<u>12</u>	7		<u>40</u>	10	<u>20</u>	10		<u>55</u>	14	<u>27</u>	14		<u>70</u>	17	<u>35</u>	18
11	3	<u>5</u>	3		<u>26</u>	6	<u>13</u>	7		<u>41</u>	10	<u>20</u>	11		<u>56</u>	14	<u>28</u>	14		<u>71</u>	18	<u>35</u>	18
12	3	<u>6</u>	3		<u>27</u>	7	<u>13</u>	7		<u>42</u>	10	<u>21</u>	11		<u>57</u>	14	<u>28</u>	15		<u>72</u>	18	<u>36</u>	18
13	3	<u>6</u>	4		<u>28</u>	7	<u>14</u>	7		<u>43</u>	11	<u>21</u>	11		<u>58</u>	14	<u>29</u>	15		<u>73</u>	18	<u>36</u>	19
14	3	<u>7</u>	4		<u>29</u>	7	<u>14</u>	8		<u>44</u>	11	<u>22</u>	11		<u>59</u>	15	<u>29</u>	15		<u>74</u>	18	<u>37</u>	19
15	4	<u>7</u>	4		<u>30</u>	7	<u>15</u>	8		<u>45</u>	11	<u>22</u>	12		<u>60</u>	15	<u>30</u>	15		<u>75</u>	19	<u>37</u>	19
16	4	<u>8</u>	4		<u>31</u>	8	<u>15</u>	8		<u>46</u>	11	<u>23</u>	12		<u>61</u>	15	<u>30</u>	16		<u>76</u>	19	<u>38</u>	19
17	4	<u>8</u>	5		<u>32</u>	8	<u>16</u>	8		<u>47</u>	12	<u>23</u>	12		<u>62</u>	15	<u>31</u>	16		<u>77</u>	19	<u>38</u>	20
18	4	<u>9</u>	5		<u>33</u>	8	<u>16</u>	9		<u>48</u>	12	<u>24</u>	12		<u>63</u>	16	<u>31</u>	16		<u>78</u>	19	<u>39</u>	20
19	5	<u>9</u>	5		<u>34</u>	8	<u>17</u>	9		<u>49</u>	12	<u>24</u>	13		<u>64</u>	16	<u>32</u>	16		<u>79</u>	20	<u>39</u>	20
20	5	<u>10</u>	5		<u>35</u>	9	<u>17</u>	9		<u>50</u>	12	<u>25</u>	13		<u>65</u>	16	<u>32</u>	17		<u>80</u>	20	<u>40</u>	20

P= numero totale di parziali

A= numero di parziali alti da scartare

B= numero di parziali bassi da scartare

M= numero di parziali su cui calcolare la media

6.2.3 I parziali di almeno tre (3) battute vengono equiparati matematicamente a cinque (5).

6.2.4 Le medie calcolate con metodi precedenti sono equiparate alle attuali applicando il coefficiente - (meno) 0,80 per quelle del 2003/ 2004 e il coefficiente di - (meno) 0,30 per quelle antecedenti il 2003.

6.3 – Regolamentazione medie

6.3.1 Al giocatore non classificato verrà assegnata una media pari a quella minima della categoria in cui si iscrive. Se impiegato in quinta categoria gli sarà assegnata una media pari a 3 punti.

6.3.2 Il giocatore inattivo mantiene l'ultima media conseguita. Trascorsi cinque anni ha diritto, una volta raggiunti i 50 anni, di abbassare la propria media individuale del 10%.

6.3.3 Il giocatore in attività non può scendere più di un punto rispetto alla media dell'anno precedente o all'ultima media conseguita.

6.3.4 Il giocatore juniores che sale di categoria mantiene l'ultima media reale ottenuta.

6.3.5 Il giocatore juniores che cessa l'attività ha diritto di mantenere l'ultima media ottenuta per la durata di anni due (2), dopo di che rientra in quanto stabilito dall'art. 6.3.1. In ogni caso egli non potrà essere impiegato con una media inferiore all'ultima conseguita sul campo.

6.3.6 Al giocatore di fioret che si iscrive per la prima volta al campionato di rebatta si applica la media personale della precedente specialità aumentata di un (1) punto.

PARTE III - MANIFESTAZIONI UFFICIALI

ART 7 – Disposizioni generali per le manifestazioni ufficiali

7.1 – Disposizioni generali

7.1.1 Il Consiglio Direttivo stabilisce annualmente il calendario, le modalità di svolgimento e le norme specifiche dei vari campionati o manifestazioni, nel rispetto delle direttive e dei programmi prefissati dalla Fent e dalla Figest. Le disposizioni sono pubblicate sul "calendri" (calendario) dell'attività.

7.1.2 Il Consiglio direttivo può organizzare manifestazioni agonistiche o promozionali, oltre a quelle di seguito riportate, dando particolare rilievo alle iniziative per i giovani

7.1.3 Il C.D. può autorizzare lo svolgimento di un campionato VETERANI, riservato a giocatori che con riferimento all'anno solare abbiano superato il 55 anno di età.

7.1.4 Nelle gare ufficiali è obbligatorio indossare la divisa della sezione. L'inosservanza di tale norma deve essere contestata dal giudice di gara (se previsto) o dal capitano avversario e comporta l'annullamento della o delle battute effettuate dal giocatore inadempiente.

7.1.5 In applicazione dello statuto e del regolamento organico della Figest, è riconosciuta ai tesserati giocatori la tutela assoluta delle funzioni derivanti da cariche istituzionali. Gli atleti impegnati nell'espletamento di cariche istituzionali federali hanno pertanto diritto ad anticipare o posticipare l'incontro di campionato della propria squadra concomitante con riunioni o altri impegni federali.

ART 8 – Trofeo delle età - Memorial Renzo Curtaz

8.1 – Disposizioni per il Trofeo delle età

8.1.1 Il trofeo delle età è una gara a squadre che si svolge in una sola giornata. La formula prevede 10 battute con un tiro di prova e "dama".

8.1.2 Vi possono partecipare formazioni composte da sei giocatori in regola con il tesseramento Figest, almeno quattro dei quali appartenenti alla società che iscrive la squadra.

8.1.3 Ogni squadra deve schierare un giocatore per ognuna delle fasce di età di seguito elencate: fino a 15 anni, da 16 a 25 anni, da 26 a 35 anni, da 36 a 45 anni, da 46 a 55 anni, oltre 56 anni. Per la determinazione dell'età si fa riferimento all'anno solare. (Reg. organico Figest)

8.1.4 La squadra non regolarmente costituita viene retrocessa all'ultimo posto in classifica e non sarà ammessa al gioco se presenti meno di quattro elementi.

8.1.5 I campi su cui si svolge la competizione dovranno avere caratteristiche simili e saranno tracciati secondo le modalità stabilite dal Consiglio direttivo.

8.1.6 Gli orari di gioco vengono sorteggiati. Le squadre considerate teste di serie devono giocare sullo stesso campo.

8.1.7 Il regolare svolgimento della manifestazione è garantito da uno o più giudici di gara. La gara sospesa dai giudici per maltempo viene annullata e ripetuta se le squadre che hanno ultimato la prova non sono più del 50% delle iscritte. Se le squadre che hanno regolarmente terminato la prova sono più del 50% la manifestazione viene ripresa dal punto di sospensione secondo un calendario prefissato.

ART 9 – Campionato primaverile a squadre

9.1 – Composizione e iscrizione della squadra

9.1.1 La squadra è composta da un minimo di cinque ad un massimo di sette elementi. Cinque giocatori devono essere iscritti alla presentazione della squadra, compilando in ogni sua parte il modulo predisposto. Il sesto ed il settimo elemento si possono iscrivere anche nel corso del campionato previa comunicazione alla segreteria. Il capitano è responsabile della squadra per quanto specificato nel presente regolamento.

9.1.2 L'iscrizione delle squadre deve essere fatta seguendo il criterio del quorum, come prevede il l'art. 9.2.

9.2 - Quorum della squadra

9.2.1 Il quorum-squadra è pari alla somma delle medie, valide per il campionato in corso, dei cinque giocatori in campo. I valori del quorum per ogni categoria sono determinati con delibera del C.D. e pubblicati sul calendario ufficiale "calandrii".

9.2.3 In nessun momento della partita la somma delle medie individuali dei giocatori in campo può superare il quorum di categoria. La squadra costituita in violazione a quanto stabilito precedentemente viene dichiarata sconfitta nelle partite irregolari disputate e deferita alla commissione disciplinare

9.3 – Obblighi della squadra ospitante

9.3.1 La squadra ospitante è tenuta a comunicare al giudice di gara e alla squadra ospite su quale campo si svolge la partita in calendario almeno 24 ore prima della gara.

9.3.2 La squadra ospitante deve provvedere a tenere pronto il campo per l'ora stabilita dal calendario; qualora non vi provveda viene dichiarata sconfitta e deferita alla Commissione Disciplinare

9.3.3 Qualora la squadra ospitante non abbia aree disponibili nel pomeriggio della giornata di campionato, né sui terreni di casa, né ai campi regionali, deve avvisare la squadra avversaria almeno tre giorni prima della gara. In mancanza di accordo tra i capitani, è data facoltà alla squadra ospite di decidere quando disputare la partita scegliendo tra il sabato pomeriggio (con inizio alle ore 14,30) o la domenica mattina.

9.3.4 Accertata l'impraticabilità del campo per intemperie, la squadra ospitante deve avvertire il capitano della squadra avversaria entro ore 11,00 dello stesso giorno.

9.4 – Svolgimento delle partite e del campionato

9.4.1 Le partite di campionato hanno inizio alle ore 9,30 o alle 13,30 (14,00 con ora legale).

9.4.2 I capitani devono controllare prima della gara la regolarità del campo e della tracciatura, tollerando l'errore di due metri su tutta la lunghezza dello stesso e l'errore di un metro sulla larghezza al decimo punto. Una volta iniziata la partita, non sono più ammesse contestazioni sulla regolarità del terreno di gioco e sulla tracciatura.

9.4.3 Il capitano deve comunicare la formazione della squadra e l'ordine di gioco ai "marquapouen" (segnapunti) prima dell'inizio della gara, dopo di che è ammessa una sola sostituzione definitiva. La riserva effettua le sue battute inserendosi nell'ordine di gioco ritenuto più opportuno ma senza dama e senza tiro di prova.

9.4.4 Durante la partita scendono in campo cinque giocatori per squadra. E' possibile disputare una partita di campionato se presenti almeno quattro elementi. Al di sotto di tale numero la squadra è dichiarata sconfitta.

9.4.5 Ogni atleta effettua venti battute con "dama" rispettando la turnazione di gioco che il capitano ha comunicato ai marcapouen. La squadra di casa batte per prima, nel caso di campo neutro si procederà a sorteggio.

9.4.6 Se concordato dai capitani possono giocare anche le riserve, senza per altro contribuire alla determinazione del risultato della gara.

9.4.7 La squadra che non si presenta alla competizione oppure è in ritardo, incompleta (presenti meno di quattro elementi) o che si ritira è considerata sconfitta e deferita alla commissione disciplinare.

9.4.8 La squadra che inizia l'incontro in inferiorità numerica avrà la facoltà di far entrare il componente mancante durante la partita. Questi deve iniziare la sua prova a partire dalla battuta in corso, senza diritto al tiro di prova e senza dama.

9.4.9 In nessun caso un singolo giocatore può disputare la sua prova ad un'ora diversa da quella prevista per lo svolgimento della partita. Non è ugualmente consentito al giocatore effettuare più di un tiro per ogni turno di battuta. Il contravventore e le squadre che consentono l'infrazione verranno deferite alla commissione disciplinare.

9.4.10 Il punteggio di squadra è dato dalla somma dei punti ottenuti dai cinque singoli giocatori. Vince la squadra che totalizza più punti. In caso di parità si disputano subito dopo la partita tre battute di spareggio, senza dama. Qualora sussista ancora parità, si disputa ancora una battuta e così via, sino a quando una delle due squadre non è passata in vantaggio.

9.4.11 Nel campionato primaverile a squadre vengono assegnati due (2) punti in classifica alla squadra vincitrice dell'incontro, zero (0) alla perdente.

9.4.12 La classifica del girone è determinata dalla somma dei punti conseguiti. In caso di parità tra due squadre si farà riferimento alla differenza punti negli scontri diretti. Si procederà a spareggio nel caso in cui la parità determini l'assegnazione di un titolo o l'accesso alle fasi finali del campionato. Le gare di spareggio devono essere disputate entro la successiva giornata di campionato salvo diversa disposizione del C.D.

9.4.13 Il campo neutro è assegnato dalla Commissione Disciplinare, salvo precedente accordo fra i capitani delle squadre interessate, teso a spostare la sede dell'incontro che sarà arbitrato da uno o più giudici di gara. Analoga designazione può essere disposta per partite di particolare importanza su richiesta di almeno un capitano.

9.4.14 Nel caso in cui sia contestata la praticabilità del terreno di gioco o la sua regolarità ed almeno una squadra non vuole iniziare o continuare l'incontro, le squadre interessate devono rivolgersi per un giudizio definitivo al giudice di gara designato o, in sua assenza, ad un giudice da reperire a cura dei capitani delle squadre.

9.4.15 Le partite interrotte per il maltempo che non sono state giocate sino alla quinta battuta compresa vengono annullate e ripetute, altrimenti vengono riprese dal punto di sospensione.

9.4.16 Le gare non giocate devono essere recuperate entro la successiva giornata di campionato, salvo diversa disposizione del Consiglio Direttivo.

9.4.17 Nel caso che sullo stesso campo si svolgano consecutivamente due partite, la prima deve essere portata a termine o sospesa (con recupero ai sensi dell'art. 9.4.16) entro l'ora di inizio del secondo incontro.

9.4.18 Quando entrambe le squadre concordino, con atto doloso, di disputare la partita in modo irregolare o di falsificarne il risultato, vengono dichiarate sconfitte entrambe e deferite alla Commissione Disciplinare.

9.5 – Rapportino della partita

9.5.1 Il modulo riepilogativo della gara, detto "rapportino", fornito dalla A.V. Rebatta e redatto dai "marcapouen" è il solo documento riconosciuto valido ai fini della omologazione del risultato.

9.5.2 L'esito della gara deve essere comunicato il giorno stesso, alla Assosciachon Valdostana Rebatta a cura della squadra vincitrice, oppure, in caso di rinvio o di sospensione, dalla squadra di casa, pena il deferimento alla Commissione Disciplinare.

9.5.3 Il rapportino, compilato in ogni sua parte, deve essere firmato dai "marquapouen" e dai capitani delle squadre, quindi trasmesso in segreteria, a cura della squadra vincitrice dell'incontro, entro i due giorni successivi alla partita, pena sanzione pecuniaria. Se il rapportino non è completato regolarmente la squadra vincitrice verrà sanzionata e deferita alla Commissione Disciplinare.

9.5.4 La mancata consegna dopo 15 giorni comporta l'annullamento del risultato conseguito, e il deferimento alla Commissione Disciplinare.

9.5.5 Entrambe le squadre sono tenute a conservare una copia del rapportino fino al termine della stagione.

ART. 10 – Campionato valdostano individuale – "l'Omo"

10.1 – Svolgimento della manifestazione

10.1.1 Il campionato valdostano individuale si svolge il 25 Aprile di ogni anno sui campi regionali; esso è organizzato dal Consiglio Direttivo della associazione valdostana rebatta.

10.1.2 Vengono dichiarati campioni valdostani i giocatori che, nelle rispettive categorie totalizzano più punti. In caso di parità si disputano tre battute di spareggio, senza "dama" ma con un tiro di prova.

10.1.3 E' Campione Valdostano Assoluto, premiato con "l'Omo" (particolare trofeo consistente in una scultura sul quale vengono incisi i nomi dei vincitori), l'atleta primo classificato nella prima categoria.

10.1.4 Ogni giocatore ha diritto a dieci battute con "dama" e un tiro di prova.

10.1.5 Il giocatore che si presenta in ritardo al suo primo turno di battuta (tiro di prova) non può disputare la gara.

10.1.6 Ogni giocatore ha l'obbligo di rimanere sul campo e rendersi disponibile alla raccolta delle Rebatta (palline) fino al termine del proprio turno di gioco

10.1.7 Gli orari, di norma sorteggiati, sono deliberati dal Consiglio Direttivo.

10.2 – Partecipazione al campionato individuale

10.2.1 Alla manifestazione possono partecipare tutti i giocatori in regola con il tesseramento Figest.

10.2.2 Il giocatore partecipa al Campionato individuale nella categoria corrispondente alla media di battuta risultante dal prontuario delle medie pubblicate a cura dell'Assosciachon Valdostana Rebatta.

10.2.3 Il giocatore iscritto per la prima volta partecipa al campionato individuale nella categoria in cui ha giocato nel campionato a squadre.

10.2.4 Il giocatore militante in una categoria diversa dalla prima può disputare la sua prova nella massima serie; l'interessato deve inoltrare specifica richiesta al Segretario prima del sorteggio degli orari di gioco

10.2.5 I primi tre classificati nelle categorie seconda, terza, quarta e quinta, disputeranno obbligatoriamente la prova individuale dell'anno successivo nella categoria superiore.
I primi 10 classificati (super) della prima categoria giocheranno l'anno successivo alla stessa ora e sullo stesso campo.

10.3 – Regolarità della gara

10.3.1 Il regolare svolgimento della manifestazione è garantito da uno o più giudici di gara.
I giudici hanno il compito: di controllare la regolarità della competizione; di ordinare la sospensione della manifestazione in caso di maltempo, quando le condizioni atmosferiche sono tali da pregiudicare il contenuto tecnico della gara; di richiamare i giocatori al rispetto dell'Art. 10.2 segnalando eventuali infrazioni alla Commissione Disciplinare.

10.3.2 La gara sospesa dai giudici viene annullata e ripetuta se i giocatori che hanno terminato la prova sono complessivamente meno del 50% degli iscritti per ogni categoria. Se invece i giocatori che hanno regolarmente finito la prova sono più del 50% la manifestazione viene ripresa e portata a termine secondo il calendario prefissato.

ART. 11 – Lo Champion d'été (campionato individuale estivo)

11.1 Disposizioni Champion d'été

11.1.1 Lo "champion d'été" è una gara individuale sulla distanza delle cinque battute con "dama", ad eliminazione diretta la cui formula specifica è stabilita annualmente dal C.D.

11.1.2 I giocatori con la media individuale migliore sono considerati testa di serie. Gli altri abbinamenti sono sorteggiati.

11.1.3 Il giocatore ha diritto ad un unico tiro di prova in occasione del primo turno di gara.

11.1.4 In caso di parità si procede a oltranza, una battuta alla volta.

11.1.5 Lo svolgimento e la regolarità della manifestazione saranno garantite come specificato dall'articolo 10.4.

ART. 12 – Il campionato autunnale a squadre

12.1 Composizione e iscrizione della squadra

La formazione e l'iscrizione delle squadre sono regolate dagli articoli 9.1 e 9.2 del regolamento.

12.2 Svolgimento del torneo autunnale

12.2.1 La manifestazione si articola di norma in quattro giornate di gara: due eliminatorie, semifinali e finali. Altre formule possono essere determinate del Consiglio Direttivo.

12.2.2 Nelle due giornate di qualificazione tutte le squadre di una stessa categoria effettuano una serie di dieci battute con "dama" e un solo tiro di prova, sullo stesso campo e nell'ora stabilita con sorteggio.

Le prime quattro squadre classificate in ogni categoria accedono alla semifinale. Eventuali gare di spareggio, da disputarsi sulle dieci battute, devono essere giocate entro la successiva giornata di campionato.

La prima della fase eliminatoria incontra la quarta (pomeriggio) e la seconda incontra la terza (mattino). Le gare di semifinale e finale si disputano sulle 20 battute.

Lo svolgimento delle partite di semifinale e di finale sono regolate dall'Art. 9.4

ART. 13 – Il campionato individuale autunnale

13.1 – Disposizioni per il campionato autunnale individuale

13.1.1 Il campionato valdostano individuale autunnale "champion d'auton" si svolge sui campi regionali per l'organizzazione della A.V.Rebatta.

13.1.2 Alla manifestazione possono partecipare tutti i giocatori in regola con il tesseramento A.V.R.

- 13.1.3 Il C.D. stabilisce annualmente la formula di svolgimento della manifestazione con apposita delibera.
- 13.1.4 Vengono dichiarati campioni valdostani i giocatori che, nelle rispettive categorie totalizzano più punti.
- 13.1.5 In caso di parità si disputano tre battute di spareggio, senza "dama" ma con un tiro di prova.
- 13.1.6 Il campione autunnale assoluto è il giocatore che avrà realizzato il punteggio migliore in prima categoria
- 13.1.7 Le categorie individuali fanno riferimento all'art 10.2

PARTE IV - ATTIVITA' GIOVANILE

ART. 14 – Disposizioni per l'attività giovanile

14.1 – Le categorie

- 14.1.1 I ragazzi che non hanno superato il quattordicesimo anno di età inteso come anno solare, fanno parte della categoria "Juniores".
- 14.1.2 Per le competizioni a squadre la categoria juniores è unica
- 14.1.3 Per le competizioni individuali sono previste tre categorie : JUN A: 13-14 anni, jun B: 11-12 anni, JUN C fino a 10 anni. Per l'appartenenza a una di queste categorie si fa riferimento all'anno solare

14.3 – La media

- 14.3.1 La media degli atleti Juniores viene calcolata conteggiando tutte le battute effettuate (media reale).

ART. 15 – Le manifestazioni giovanili

15.1 – Campionati a squadre

L'AVR organizza anche per la categoria juniores i tornei primaverile e autunnale a squadre.

15.2 La squadra

- 15.2.1 La squadra Juniores può essere composta da un numero illimitato di giocatori che, durante le gare della fase di qualificazione (10 battute) possono scendere tutti in campo. Tra questi, otto elementi devono essere dichiarati titolari ad inizio partita.
- 15.2.2 Ai fini della determinazione del risultato finale si conteggiano per ogni battuta i migliori cinque punteggi tra quelli conseguiti dagli otto titolari. La somma dei punteggi di ogni mano darà il risultato finale

15.2 – Campionati individuali

L'AVR organizza i campionati individuali primaverile e autunnale per la categoria juniores che si svolgono di norma in concomitanza con le corrispondenti gare seniores, nel rispetto delle disposizioni regolamentari vigenti.

15.3 – Lo dzoveunno e la rebatta (Giochi della gioventù)

La manifestazione "Lo dzoveunno e la Rebatta" ha carattere promozionale e non agonistico. Vi possono partecipare i ragazzi iscritti alle scuole medie inferiori (categoria A) e quelli delle scuole elementari (categorie B e C).

PARTE V - CODICE DISCIPLINARE

ART 16 - Norme disciplinari – Compiti dei Giudici di Gara

16.1 – Norme disciplinari

Ogni tesserato, sia partecipando a gare che a riunioni o manifestazioni in genere, deve attenersi permanentemente e dovunque all'etica sportiva basata sul fair play, rispettando l'avversario e considerando lo sport come elemento di puro esercizio fisico e di svago. Ogni tesserato deve rispettare ed attuare quanto previsto da questo Regolamento, dal Regolamento di Giustizia della Figest e dalle altre carte federali, in materia di doveri.

16.2 – Giudici di gara

16.2.1 Il giudice di gara designato ha il compito di garantire il regolare svolgimento della competizione con potere e dovere di prendere decisioni immediate sul campo di gioco in applicazione del presente regolamento. Egli ha l'obbligo di segnalare, entro 48 ore dal fatto, violazioni normative ed ogni altra irregolarità alla Commissione Disciplinare costituita come da articolo 14 dello Statuto della A.V.Rebatta.

16.2.2 Il giudice di gara potrà adottare provvedimenti disciplinari quali ammonizioni, diffide e fino all'espulsione per contegno scorretto nel corso della gara, verso avversari, dirigenti, giudici, ma anche per gravi forme di turpiloquio o per rifiuto di indossare la divisa sportiva.

ART 17 - Sanzioni – Squalifiche

17.1 – Procedimenti disciplinari - Sanzioni

17.1.1 L'inosservanza delle norme contenute nel presente regolamento, costituisce mancanza disciplinare che comporta il deferimento alla Commissione Disciplinare, costituita come da art. 14 dello Statuto della A.V.Rebatta.

17.1.2 I procedimenti disciplinari sono applicati dalla Commissione Disciplinare in base alle norme riportate dal vigente Regolamento di Giustizia della Figest. Possono consistere in sanzioni, multe, partite o giochi persi, diffide, sospensioni, radiazioni, ecc.

17.1.3 L'ammontare delle sanzioni pecuniarie sono stabilite dal C.D.

17.2 – Ricorsi

Eventuali ricorsi relativi allo svolgimento delle manifestazioni o a presunte violazioni regolamentari possono essere inoltrati alla Segreteria della A.V.Rebatta dalle società sportive o dai tesserati in regola con quanto sancito dagli articoli 5 e 8 dello statuto della Figest versando una cauzione pari a 50,00 (cinquanta) euro, restituibili in caso di accoglimento dell'istanza da parte dell'organo giudicante.

PARTE VI - ALTRE DISPOSIZIONI

ART 18 – Tutela sanitaria

La tutela sanitaria dei tesserati è regolata dagli articoli 17, 18 e 19 del Regolamento Organico della FIGeST.

ART 19 – Assicurazione

Contestualmente alla ricezione della richiesta di tesseramento la A.V.R provvederà ad assicurare, previo versamento della quota stabilita, il soggetto (dirigente, atleta e tecnico), in rapporto al rischio nel quale può incorrere durante la pratica dell'attività sportiva sia che trattasi di infortunio personale sia di responsabilità civile presso terzi con particolare riguardo ed aggiornamento alle disposizioni di legge in materia di assicurazione degli sportivi dilettanti.

ART 20 – Modifiche del regolamento

Le proposte di modifica al regolamento possono essere inoltrate al Consiglio Direttivo dal presidente o da almeno quattro consiglieri, quindi messe in discussione all'ordine del giorno dell'assemblea e ratificate con votazione a maggioranza assoluta dei componenti.

ART 21 - Disposizione di attuazione

Il presente regolamento entra in vigore a seguito dell'approvazione da parte del Consiglio Direttivo riunitosi nella sede di Brissogne, loc. Les Iles 1 in data **27 gennaio 2012**.