



FIG e ST
Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali

CENNI STORICI E REGOLAMENTO

DISCIPLINE

- **BIRILLI**
- **FERRO DI CAVALLO**

PER ATTIVITA' GIOVANILE

Revisione dei regolamenti FIGeST già normati negli anni precedenti

14 Ottobre 2019

a cura di Segreteria Generale in collaborazione col Delegato Paolo Pappalardo

GIOCO DEI BIRILLI

Pieter de Hooch: Il gioco dei birilli



Cenni storici

La storia dell'uomo è piena di testimonianze che si richiamano a questo gioco. Ovviamente, per le regole ed i materiali in passato tutto è stato commisurato alla conoscenza dei materiali del momento (pietra, marmo, legno, ecc...)

La prima testimonianza di un gioco dei birilli è stata ritrovata in Egitto prima del 3200 avanti Cristo. Il gioco composto di pietre viene conservato nel Museo di Arte ed Archeologia dell'Università di Oxford (Inghilterra).

Un ritrovamento è stato effettuato anche nell'antica Roma tramite un grande disegno su un sarcofago conservato nei musei Vaticani.

La massima diffusione del gioco è avvenuta tra il XV e XVI secolo sia tra i nobili – borghesi e sia a livello contadino.

Il primo gioco codificato ci proviene dall'incisione su tavola del 1702 ad opera del bolognese Mitelli. Il gioco viene nomato “zun”. Il gioco dei birilli veniva definito “*come passatempo oppure come vera e propria attività agonistica*”.

SCHEDA TECNICA

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 (ALLEGATO A)

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.

Variazioni da apportare:

IL PRECEDENTE REGOLAMENTO E' QUELLO GIA' NORMATO IN PASSATO MA OCCORRE CORREGGERE LE MISURE DELLA ZONA NELLA QUALE COLLOCARE I BIRILLI. INFATTI, NON E' POSSIBILE FARLA DI 2 METRI MA DEVE ESSERE DI 3 METRI PER POTER COLLOCARE I NOVE BIRILLI. LA PRIMA E L'ULTIMA FILA DI BIRILLI NON POSSONO ESSERE COLLOCATE A RIDOSSO DELLE LINEE PERIMETRALI DELLA ZONA DI ARRIVO. QUINDI, SI RENDE NECESSARIO, PER TENERE TUTTO BARICENTRICO, AGGIUNGERE 50 CENTIMETRI DAVANTI ALLA PRIMA LINEA E 50 CENTIMETRI DIETRO LA TERZA LINEA (DI LATO E' GIA CORRETTO PERCHE' IL CAMPO E' LARGO 3 METRI).

Categorie di partecipanti

Under 12 m/f, Under 14 m/f, Under 16 m/f , Under 18 m/f ed over 18 m/f.

In ogni categoria si possono allestire gare miste.

Modalità di gara

La gara si svolgerà tra squadre composte da **due giocatori**.

Regole di base

Eventualmente può essere contemplata la Prova di gioco Individuale (ammessa solo nella fase regionale senza che la stessa comporti l'acquisizione a partecipare alla fase nazionale): due giocatori si affronteranno tra di loro e disporranno di due bocce ciascuno, ogni giocatore effettuerà due lanci per abbattere il maggior numero di birilli.

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.

I giocatori si alternano tra di loro per effettuare i propri lanci: dopo il primo giocatore si segnano i punti da lui conseguiti e si ripongono in posizione eretta gli eventuali birilli abbattuti o spostati. Il secondo giocatore effettua i lanci a sua disposizione e così via sino al termine della partita.

Il giocatore lancia una alla volta le sue due bocce, senza rialzare i birilli abbattuti con la prima.

Vince la partita colui che per primo raggiunge 24 punti a parità di lanci.

Prova di gioco a squadre (coppie)

I giocatori di ogni coppia si alterneranno nel lancio della propria boccia. I birilli abbattuti vengono rialzati prima di ogni lancio.

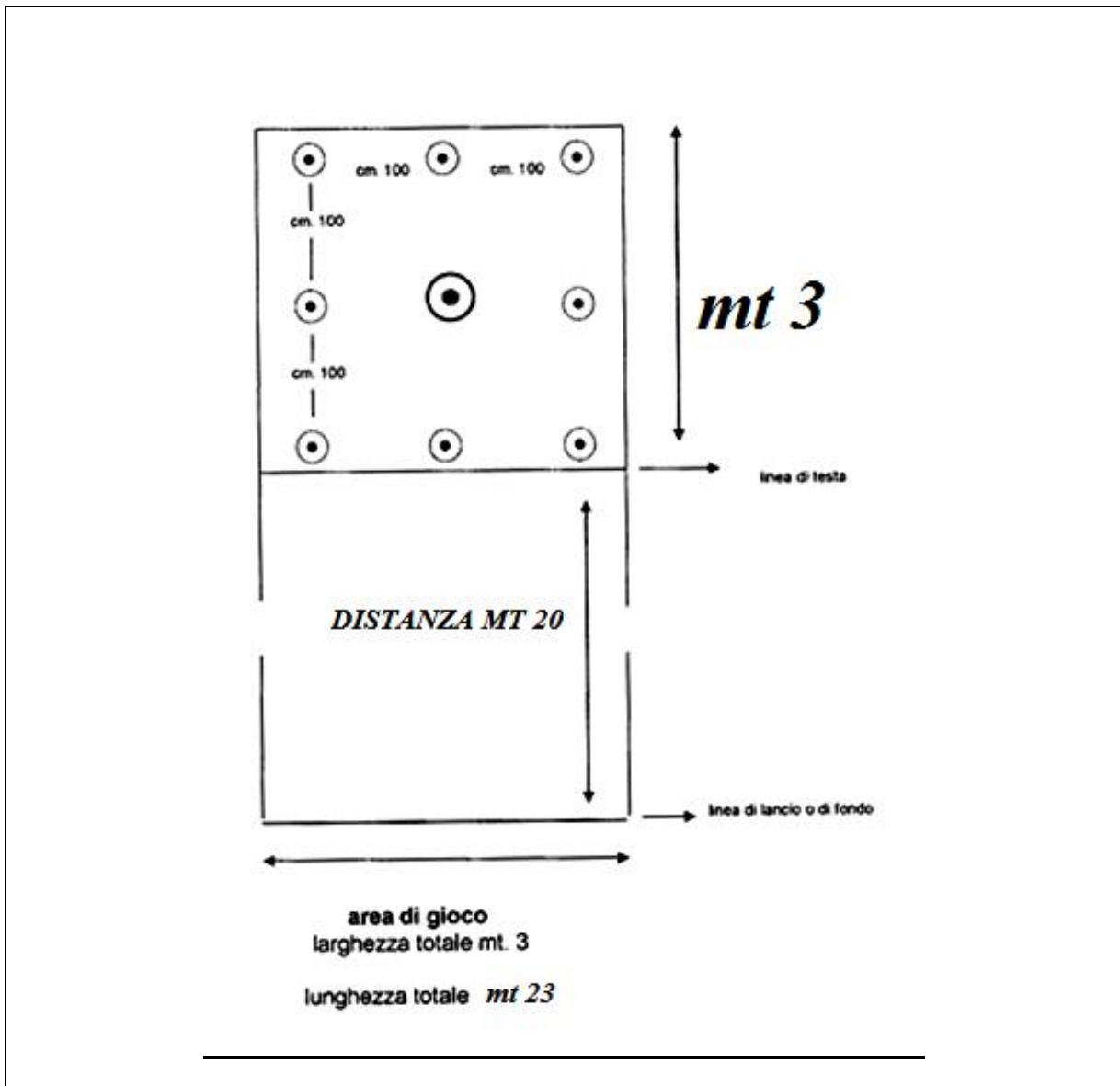
Quale punteggio conseguito dalla squadra nella manche, viene preso quello del giocatore che ha ottenuto il massimo punteggio.

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.

ALLEGATO A – PLANIMETRIA CAMPO GARA BIRILLI



FERRO DI CAVALLO



Cenni storici

Ferro di cavallo dalle leggende al gioco

Il ferro di cavallo, nella credenza popolare viene considerato come uno dei principali e più potenti porta-fortuna. Per questo motivo nel cinquecento il ferro di cavallo veniva inchiodato alla porta d'ingresso della propria abitazione, con le due estremità rivolte verso l'alto.

Nell'antico Egitto il mito e la sua fama di portafortuna venivano raffigurati come ornamento all'immagine della potente dea Iside.

Altra leggenda nasce anche nei popoli arabi, presso i quali i ferri di cavallo venivano considerati una ricchezza tanto da essere collocati come base nel simbolo della mezzaluna.

Il ferro di cavallo, infine, ha trovato posto anche nell'araldica nobiliare, infatti, tracce di questo simbolo so-no state ritrovate negli stemmi in Bielorussia.

SCHEDA TECNICA

Denominazione: Lancio del ferro di cavallo

Zone dove viene praticato: Nel mondo

Tipo di gioco: Gioco di abilità e precisione

Numero dei giocatori: modalità di gioco a due e a quattro

Materiale di gioco: Ferri di cavallo e piantone

Terreno di gioco: Campo rettangolare

Attrezzatura

Possono essere utilizzati ferri di cavallo preferibilmente in alluminio in numero di quattro, sia per le gare singole che per quelle di doppio a squadra. Il diametro interno (apertura) del ferro deve essere di centimetri 10/15.

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 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.

Regole di gioco

Il gioco consiste nel lanciare ferri di cavallo verso il piantone. Le gare vengono disputate vengono disputate in maniera individuali o in doppi. La dotazione dei giocatori, in entrambe le gare, è di 4 ferri. Il diritto di lancio iniziale viene conquistato dopo sorteggio. I lanci successivi possono essere effettuati in alternanza. Vince il giocatore /i che riesce a piazzare più ferri di cavallo vicini al piantone (per ogni ferro viene assegnato un punto). Il lancio, per essere valido, deve atterrare dentro l'area di gioco. Il giocatore, infine, che riesce ad inforcare il ferro al piantone vede triplicato il punto. Tutti gli atleti effettuano i lanci dietro la linea degli otto metri opposta alla zona di atterraggio. Ogni gara viene disputata al meglio dei tre set. Nei primi due set la vittoria viene raggiunta al 25 punto, mentre nel set spareggio vince chi raggiunge prima i 15 punti.

Tornei e Campionati

La formula di ogni manifestazione viene adattata al numero degli iscritti. E' consigliabile, in linea generale, far svolgere all'inizio dei gironi massimo di quattro atleti. Al termine di questi ultimi il Commissario di campo predispone un tabellone ad eliminazione diretta con il sorteggio.

Categorie di partecipanti

Under 12 m/f, Under 14 m/f, Under 16 m/f , Under 18 m/f ed over 18 m/f.

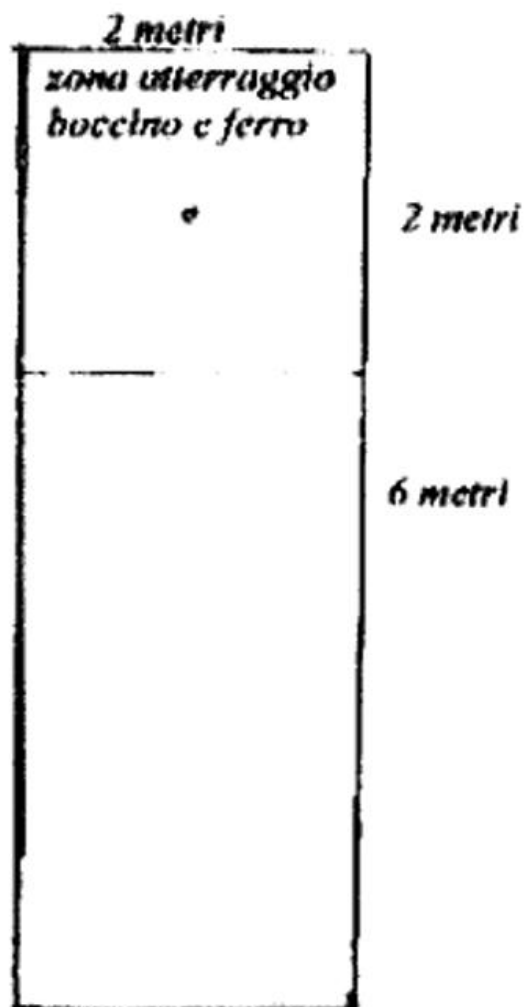
In ogni categoria si possono allestire gare miste.

Campo di gioco (ALLEGATO B)

Per iniziare il gioco è necessario un campo di gara (anche su erba) a forma di rettangolo di 8 metri di lunghezza per 2 metri di larghezza (vedi allegato B). Gli ultimi 2 metri per 2 metri, con al centro un piantone che fuoriesce dal terreno per 20 centimetri, diventano la zona di atterraggio valida per il gioco. Le linee periferiche, dell'area di gioco sono larghe 5 centimetri e ricadono all'interno del rettangolo. Un campo realizzato a strisce cucite può essere usato anche per gare di beach.

ALLEGATO B – PLANIMETRIA CAMPO GARA FERRO DI CAVALLO
(utilizzabile anche per Gioco Piastrelle)

***PIASTRELLE/
FERRO DI CAVALLO***



CAMPO GARA