



Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

REGOLAMENTO LANCIO DELLA RUZZOLA – RULLETTO



Approvazione
Consiglio Federale
6 Maggio 2023

Specialità Lancio della Ruzzola-Rulletto

REGOLAMENTO DI GIOCO

ART. 1 – Attrezzi

Il gioco/sport della ruzzola e del rulletto richiede: una ruzzola / un rulletto e lo spago o fettuccia per il lancio.

ART. 2 – La Ruzzola e Il Rulletto

- **La Ruzzola**

La ruzzola deve essere di legno massello o multistrato dei tipi i cui campioni sono depositati in Federazione, è anche permessa la realizzazione di ruzzole con spicchi di legni diversi, tra loro incollati, non potrà comunque essere cerchiata, ferrata o zavorrata. La ruzzola dovrà rispettare le seguenti misure:

diámetro: cm. 13 (tolleranza cm. 1,5 in più o in meno)

spessore: cm. 4,5 (tolleranza cm. 1 in più o in meno)

peso: gr. 600 (tolleranza gr. 150 in più o in meno)

Nelle gare ciascun lanciatore potrà usare la ruzzola di sua proprietà purché corrispondente alle caratteristiche tecniche previste dal presente articolo, potrà comunque sostituirla dopo ogni lancio, con altra, purché regolamentare.

- **Il Rulletto**

Il Rulletto deve essere di legno massello o multistrato dei tipi i cui campioni sono depositati in Federazione, è anche permessa la realizzazione di Rulletti con spicchi di legni diversi, tra loro incollati, non potrà comunque essere cerchiato, ferrato o zavorrato. Il Rulletto dovrà rispettare le seguenti misure:

diámetro: cm. 17 (tolleranza cm. 1 in più o in meno)

spessore: cm. 7 (tolleranza cm. 1 in più o in meno)

peso: gr. 1650 (tolleranza gr. 150 in più o in meno)

Nelle gare ciascun lanciatore potrà usare il Rulletto di sua proprietà purché corrispondente alle caratteristiche tecniche previste dal presente articolo, potrà comunque sostituirlo dopo ogni lancio, con altro, purché regolamentare.

ART. 3 - Verifica dell'attrezzo

In qualsiasi momento della gara il lanciatore potrà essere sottoposto alla verifica del suo attrezzo, su richiesta di un suo diretto avversario o direttamente dalla giuria. Se a tale controllo l'attrezzo verificato non fosse conforme a quanto stabilito dall'ART. 2 del presente regolamento, il lanciatore sarà immediatamente squalificato, unitamente all'eventuale formazione di cui fa parte nel gioco, e deferito alla commissione di disciplina.

ART. 4 - Lo spago o fettuccia

Lo spago, o fettuccia, può essere realizzato liberamente con qualsiasi materiale, spessore e lunghezza a piacere del lanciatore. I lanciatori possono (al fine di aumentare la presa e la potenza del lancio) bagnare l'estremità dello spago (o fettuccia) o ripiegarlo su se stesso prima di arrotolarlo sull'attrezzo di gioco. Non sono ammesse contestazioni da parte degli avversari o della giuria sul materiale utilizzato e sulle dimensioni dello spago (o fettuccia).

ART. 5 - Il campo di gioco

Il campo di gioco può essere individuato su strade, asfaltate e non, o su qualsiasi terreno che permetta la corsa dell'attrezzo di gioco. Sulle strade non asfaltate per campo di gioco deve intendersi la superficie del piano orizzontale della strada normalmente percorribile fino al ciglio o di eventuale cunetta. Sulle strade asfaltate per campo di gioco deve intendersi tutta la sede stradale regolarmente asfaltata. Ove vi fossero terreni diversi dalle strade, il campo di gioco dovrà essere delimitato da linee tratteggiate o continue, da picchetti o da quant'altro

indispensabile per una sua esatta individuazione, in questo caso deve essere indicato nel programma di gara. In caso di incroci, bivi o piazzole di sosta il campo di gioco dovrà essere delimitato con linee continue o tratteggiate.

ART. 6 - Gioco e gare

Il gioco/sport della ruzzola e del rulletto consiste nel lanciare l'attrezzo il più lontano possibile o in ogni caso più lontano dell'avversario. Vince il gioco o lo "spunto" il lanciatore o la formazione che a parità di numero di lanci percorre la maggior distanza dal punto di partenza. Le gare possono essere individuali, a coppie, a terne o a squadre. Nelle gare a squadre il numero dei giocatori di norma è pari a 5 elementi, più una o più riserve da indicarsi nel programma di gara.

ART. 7- Il lancio e sua conclusione

L'attrezzo di gioco può essere lanciato a mano libera, con lo spago o la fettuccia purché corra rotolando su se stesso. Ogni lancio si considera concluso solo quando l'attrezzo di gioco si arresta per incontro di ostacoli naturali, artificiali e/o per esaurimento della forza impressagli dal lanciatore. I lanciatori non possono effettuare i loro lanci sino a quando non si è concluso il lancio precedente. Se l'attrezzo di gioco, dopo il lancio, torna indietro, il lanciatore può adoperarsi per fermarlo, il tiro successivo pertanto sarà effettuato nel punto di arresto provocato dal lanciatore o dal punto già acquisito precedentemente dall'attrezzo di gioco, rotolando a ritroso, nel caso superasse il punto di partenza precedentemente acquisito. Per evitare colpi di sfortuna per l'attrezzo di gioco che torna indietro, nelle strade in ascesa dovranno essere tracciate delle piccole righe al centro della sede stradale o posizionati dei picchetti lungo il percorso, a circa 5 metri l'uno dall'altro come punti di riferimento, in modo tale che l'attrezzo di gioco che torna indietro venga segnato in corrispondenza dell'ultimo punto di riferimento raggiunto o superato. I tratti di ascesa dove dovranno essere riportati questi punti di riferimento, saranno valutati dal comitato organizzatore, previo avallo della commissione tecnica provinciale o nazionale. L'attrezzo di gioco che tocca il picchetto viene segnato in corrispondenza del picchetto, sia se torna indietro, sia che vada in avanti. L'attrezzo di gioco che passa dietro il picchetto e torna indietro va segnato in corrispondenza del picchetto. L'attrezzo di gioco che passa regolarmente ("buono") il picchetto e torna indietro va segnato sempre a picchetto ma vince rispetto a quello che passa dietro al picchetto.

ART. 8 - Primo lancio

Il primo lancio deve essere effettuato senza oltrepassare la linea di partenza prefissata dagli organizzatori. Il lancio può essere effettuato, a scelta del lanciatore, da fermo o con la rincorsa purché il giocatore non superi con il piede la linea di partenza, o di rimessa, prima di aver lanciato la ruzzola. La rincorsa va presa all'interno del campo di gioco (vedi **ART. 5**) pena l'annullamento del lancio. In tutte le gare l'ordine del primo lancio è stabilito da sorteggio. Nelle gare a coppie, terne o squadre, l'ordine di lancio di ogni formazione è liberamente scelto e potrà variare di volta in volta.

ART. 9 - Marcatura del punto di arrivo dell'attrezzo di gioco

Dopo ogni lancio, prima di rimuovere l'attrezzo di gioco, l'arbitro dovrà segnare sul ciglio del campo di gioco, con segatura o altro materiale idoneo, il punto di arresto dello stesso ed estendere questo punto in senso trasversale sul campo di gioco, essendo questo il punto di partenza per un eventuale successivo tiro. Qualora l'attrezzo di gioco si dovesse fermare oltre la strada/campo di gioco, lo stesso verrà "rimesso" dall'arbitro sul ciglio della strada/campo di gioco secondo l'asse perpendicolare alla mezzera della strada o del campo di gioco (squadro), ed il lato opposto della stessa/o. In prossimità di curve l'attrezzo di gioco non potrà mai essere "alzato" per tagliare la curva, ogni volta che l'attrezzo è lanciato in volo la proiezione perpendicolare dovrà sempre coincidere con la sede del campo di gioco. Ogni lanciatore è comunque libero di effettuare il lancio nella parte di campo di gioco da lui ritenuta più opportuna, purché rincorsa e lancio avvengano all'interno del campo di gioco.

ART. 10 - Picchettatura del campo di gara

Nelle curve o in punti strategici, a cura dell'organizzazione, si possono sistemare dei picchetti che delimitano la sede del campo di gioco. Detti picchetti dovranno essere posizionati fuori della sede stradale fino ad una distanza massima di 40 cm dal ciglio del campo di gioco, dovranno essere ben visibili, alti almeno 1 metro e con diametro di massimo 5 cm. In presenza di recinzioni, muretti, guardrail, cordoli, tombini, ponti ecc... dovranno essere posti tanti picchetti quanti ne servono a limitare i colpi eccessivi di fortuna: è comunque tassativo che alla fine di ogni ostacolo

sopra menzionato venga posto un picchetto, sistemato dopo la parte estrema ed interna dell'ostacolo (quella cioè più vicina alla sede stradale o campodi gioco). In presenza di picchetti, l'attrezzo di gioco che passa "buono" (all'interno del picchetto verso il campo di gioco) sarà rimesso seguendo quanto stabilito dall'**ART. 9** del presente regolamento, l'attrezzo di gioco che non passa "buono" e nella sua corsa supera il picchetto verrà "rimesso" sulla perpendicolare che il picchetto crea con la mezzzeria del campo di gioco. L'attrezzo di gioco che passa dietro il picchetto e torna indietro va segnato in corrispondenza del picchetto. L'attrezzo di gioco che nel suo percorso colpisce un picchetto, sia che vada in avanti sia che torni indietro, va segnato in corrispondenza del picchetto. L'attrezzo di gioco che passa "buono" il picchetto e torna indietro va segnato sempre a picchetto ma vince rispetto a quello che è passato dietro il picchetto. Lungo un muretto l'attrezzo di gioco che nella sua corsa salta sopra il muretto e non lo tocca, ma che tocca il greppo e ritorna sulla sede stradale continuando la sua corsa, si ferma al primo picchetto che incontra (come se avesse toccato il muretto).

ART. 11 - Tiri successivi

Ogni lancio successivo al primo può essere effettuato da fermo o con rincorsa, la linea di partenza sarà data dalla linea tracciata dall'arbitro quale punto di rimessa della ruzzola nel tiro precedente. In tutte le gare il primo a lanciare sarà il giocatore o coppia o terna o squadra che con il lancio precedente ha percorso meno strada.

ART. 12 - Ultimo tiro

Nelle gare individuali a coppie o a terne che non siano svolte a "spunti" l'ultimo tiro è effettuato per primo dal lanciatore o dalla coppia o dalla terna che è in svantaggio. Nelle gare a squadra "spunti", o a lanci prefissati, tirerà un lanciatore della squadra in svantaggio a seguire uno della squadra in vantaggio, dopo i primi 2 dovrà sempre tirare la squadra che sta perdendo lo "spunto" fino all'ultimo componente della stessa. Se invece ci si trova allo stesso picchetto e di conseguenza allo stesso segno, inizierà a tirare colui che è arrivato per primo a picchetto sia nelle gare individuali, coppie, terne e squadre.

ART. 13 - Successione dei lanciatori nelle gare non individuali

Nelle gare a coppie, terne o squadre, l'ordine dei lanciatori in seno alla formazione è libero e modificabile, le eventuali riserve ammesse dal programma di gara potranno subentrare ai titolari ad ogni tiro e potranno a loro volta essere sostituiti. Nelle gare a coppie, terne o a squadre i giocatori che debbono ancora effettuare il loro lancio dovranno stazionare dietro la linea di partenza o di "rimessa" prima che il lanciatore che li precede abbia effettuato il proprio, pena l'esclusione dal lancio.

ART. 14 - Responsabilità del lancio

Ogni lanciatore è personalmente responsabile del suo lancio; deve pertanto sincerarsi della possibilità di effettuarlo, delle condizioni del terreno e di ogni altro fattore che possa influenzarlo. Non sono ammesse scuse o riserve né richieste di ripetizione del lancio, comunque giustificate, se non nei casi previsti dal presente regolamento o nei programmi di gara.

ART. 15 - Arresto accidentale dell'attrezzo di gioco

Caso 1)

L'attrezzo di gioco che dopo il lancio colpisce durante la sua corsa un ostacolo isolato fisso non naturale (es. paletto in plastica, tabelle, cartelli segnaletici stradali, ecc...), sia che vada avanti, sia che torni indietro, va segnato in corrispondenza del punto dell'impatto. Mentre, se l'ostacolo isolato fisso si trova all'interno di una zona non naturale delimitato da picchetti (es. muretti, recinzioni, guardrail, tombini, ecc...) dovrà essere valutato come previsto dal caso 2.

Caso 2)

L'attrezzo di gioco che dopo il lancio colpisce durante la sua corsa un ostacolo isolato fisso non naturale delimitato da picchetti (es. muretti, recinzioni, guardrail, tombini, ecc...), se torna indietro va segnato in corrispondenza del punto dell'impatto mentre, se va in avanti, al primo picchetto disponibile.

Caso 3)

L'attrezzo di gioco che dopo il lancio dovesse colpire un qualsiasi corpo mobile che si venga a trovare sulla sede stradale, compresi animali, avversari, spettatori, arbitri, auto, borse, attrezzo di gioco ecc..., sia che vada in avanti, sia che torni indietro, va segnato in corrispondenza del punto dell'impatto. In questo caso, il lanciatore su richiesta potrà ripetere il lancio. Tale diritto non potrà essere esercitato se il colpito è un componente della propria formazione o se l'oggetto la cosa colpita si trova fuori del campo di gioco. L'attrezzo di gioco se viene colpito fuori dal campo di gioco non viene considerato un ostacolo.

Caso 4)

Il Lancio sarà considerato nullo se l'attrezzo di gioco lanciato colpisce un ostacolo, sia questo naturale che non naturale, prima di toccare il campo di gioco.

ART. 16 - Rimozione o spostamento dell'attrezzo di gioco

L'attrezzo di gioco non va rimosso dal suo punto di arresto per nessun motivo prima di essere "rimesso" o segnato dall'arbitro, se non nei casi previsti dal presente regolamento o su esplicita richiesta di altro concorrente pronto al suo lancio.

ART. 17 - Rimozione o creazione di ostacoli

Non è ammesso creare o rimuovere ostacoli di alcun genere sul campo di gioco. Non è permesso ad alcuno segnalare ai lanciatori eventuali ostacoli naturali come buche, sassi ecc..., con qualsiasi mezzo, come frasche, bastoni o altro, infissi nel terreno in modo tale da vederli da lontano e potersi meglio orientare per evitarli.

ART. 18 - Incidenti

Prima durante e dopo il tiro si può anche verificare:

A. Rottura dello spago o fettuccia

Lo spago o fettuccia si può sostituire ed il lanciatore può ripetere il lancio (salvo che l'interessato vi rinunci e consideri ugualmente valido quello già effettuato) se la rottura avviene all'allacciatura dello stesso al dito o al polso di lancio.

B. Crepatura o spaccatura dell'attrezzo di gioco

Se l'attrezzo di gioco in un qualsiasi momento si spacca, purché non contro un ostacolo, ciò dà diritto al lanciatore di ripetere il lancio con un nuovo attrezzo di gioco. Se il lanciatore, per qualsiasi motivo, non volesse o non potesse ripetere il tiro, per punto di arresto dell'attrezzo di gioco s'intenderà quello in cui è arrivato il pezzo più grande dell'attrezzo di gioco spaccato.

C. Smarrimento o irrecuperabilità dell'attrezzo di gioco

Se per qualsiasi motivo l'attrezzo di gioco non venisse ritrovato, sarà preso quale punto di "rimessa" il punto di uscita dal campo di gioco. Le ricerche di un attrezzo di gioco smarrito non potranno protrarsi per più di 10 minuti. Se l'attrezzo di gioco finisce in un buco (tombino stradale, tana di animale, anfratto naturale, pozza, lago o fiume) e non venisse ritrovato, quale punto di "rimessa" sarà considerato il punto di entrata in detti ostacoli. L'attrezzo di gioco visibile ma irrecuperabile, verrà rimesso in perpendicolare alla mezzera del campo di gara.

ART. 19 - Suggerimenti ed aiuti

Nelle gare a coppie, a terne, a squadre o individuali può dare indicazioni, a chi sta per effettuare il lancio, solamente il compagno di coppia o della terna, il capitano della propria squadra o l'accompagnatore nelle gare individuali, l'accompagnatore dovrà essere dichiarato prima della gara.

ART. 20 - Modalità di gioco

A. Gare a squadre a Spunti

Le gare a squadre, di norma, si giocano ai cinque giochi o "SPUNTI"; per vincere un gioco o spunto si debbono effettuare tre lanci. La squadra che al termine dei tre lanci, di cui il primo da una stessa partenza, ha percorso più strada, vincerà lo "SPUNTO". La squadra che per prima arriverà a vincere gli "spunti" fissati dal programma di gara

sarà dichiarata vincitrice. Tutti i componenti di ogni squadra effettueranno i lanci e, per ogni squadra, il punto di "rimessa" per il lancio successivo sarà quello più lontano raggiunto da un componente qualsiasi della stessa formazione. Nelle gare a squadre di norma si affrontano 2 formazioni delle quali la vincente passa il turno, nell'eventualità che le squadre fossero 3, sia la prima che la seconda saranno qualificate al turno successivo. Qualora nelle gare a squadre si verificasse che vi siano 3 squadre a doversi disputare la qualificazione o la finale, in questo caso per ogni "spunto" si assegnerà 1 punto alla vincitrice e 1/2 punto alla seconda classificata. Nelle eliminatorie le squadre che s'incontreranno a terne, per vincere dovranno aggiudicarsi 4 "spunti", per designare la seconda e la terza, le squadre rimaste in gioco dovranno svolgere altri "spunti" fino a quando anche una di queste non avrà raggiunto i 4 "spunti", all'uscita della prima squadra le due restanti perderanno i loro punti decimali. Nelle gare ovesiano impegnate tre squadre, se due di esse nello stesso momento raggiungono gli spunti previsti dal programma di gara, vincerà la squadra che ha vinto l'ultimo spunto. Qualora due squadre raggiungessero gli spunti previsti ma una delle due avesse il 1/2 punto in più, quest'ultima sarà dichiarata vincitrice. In tutte le finali, con tre squadre, la gara sarà dichiarata finita quando una delle squadre raggiungerà gli spunti fissati dal programma, le altre due saranno classificate in base ai punti acquisiti fino a quel momento. Legare a squadre si possono svolgere anche a tiri prefissati: in questo caso, visto il programma di gara, iniziando da una stessa partenza una delle squadre iscritte effettuerà lo stesso numero di lanci e verrà dichiarata vincitrice la squadra che avrà percorso più strada.

B. Gare a squadre a dieci Lanci ad eliminazione diretta

Le gare a squadre potranno essere svolte a dieci Lanci ad eliminazione diretta dove i punteggi assegnati saranno quelli deliberati dal Consiglio Federale su proposta della Commissione Tecnica della Specialità.

C. Gare individuali

Le gare individuali si svolgono ad eliminatorie su un numero di lanci prefissati dal regolamento di gara. Di norma al momento dei sorteggi vengono formate tante batterie quante servono (possibilmente di numero pari) composte da un minimo di 5 ed un massimo di 12 giocatori. Nelle batterie composte da 5 a 10 lanciatori, al primo turno di eliminazione superano il turno sempre 5 lanciatori, batterie da 11 a 12 superano il turno in 6. L'ordine del primo lancio di ognibatteria viene stabilito dal sorteggio, nei successivi lanci sarà il lanciatore con il lancio inferiore ad essere obbligato a lanciare prima degli altri.

D. Gare a coppie o a terne

Le gare a coppie o a terne si possono svolgere a "spunti" o ad eliminatorie su un numero di lanci prefissati con le stesse modalità delle gare individuali o a squadre, le regole da adottare saranno inserite di volta in volta nel programma di gara.

E. Gare a percorsi

Nelle gare a percorsi (non ad eliminazioni diretta), con un numero di lanci definiti, se nell'ultimo lancio si manifestassero dei pari meriti a picchetto, per determinare la classifica finale, dovrà essere preso come riferimento il punto di arresto dell'attrezzo di gioco.

ART. 21 - Partita donata o regalata

Nelle gare a "spunti" una formazione in svantaggio può decidere in qualsiasi momento di "donare" il punto alla formazione avversaria. La formazione che riceve il "dono" può, a suo piacimento, prendere come segno per la nuova partenza l'attrezzo di gioco più lontano al momento del "dono" o terminare tutti i lanci ancora da eseguire.

ART. 22 - Svolgimento delle gare

Tutte le gare potranno essere organizzate a gironi di sola andata, di andata e ritorno, ad eliminazione diretta o a punteggio. In tutte le gare promozionali o di qualificazione alle gare nazionali, il numero dei partecipanti è illimitato, e tutti gli iscritti dovranno essere tesserati in una delle società regolarmente affiliate alla **F.I.G.e.S.T.**. Nelle gare nazionali, il numero dei partecipanti è deliberato di anno in anno dal Consiglio Federale, su proposta della Commissione Tecnica di Specialità.

ART. 23 - Sorteggi

In tutte le gare gli accoppiamenti o gli abbinamenti si effettuano per sorteggio, di norma turno dopo turno, se non disposto diversamente dal programma di gara. Nelle gare a carattere nazionale, se non stabilito diversamente dalla Commissione Tecnica di Specialità, per i sorteggi si utilizzeranno le tabelle riportate in calce al presente regolamento.

ART. 24 - Punteggi

In ogni gara di qualificazione, alle gare nazionali, ad ogni lanciatore individuale, coppia, terna o squadra, verrà assegnato un punteggio (deliberato dal Consiglio Federale su proposta dalla Commissione Tecnica di Specialità). Le coppie, le terne e le squadre dovranno essere composte da giocatori tesserati dalla stessa società sportiva regolarmente affiliata alla **F.I.G.e.S.T.**

ART. 25 - Vincolo sociale

Il vincolo sociale inizia con l'inizio delle gare di qualificazione ai campionati nazionali e finisce dopo che si sono svolti tutti i campionati Nazionali.

ART. 26 - Tempo inclemente

Qualora il tempo fosse inclemente sia prima che durante la gara, la giuria ed il direttore di gara potranno stabilire, insindacabilmente, se iniziare o continuare la competizione. Nel caso in cui il lanciatore, la coppia, la terna o la squadra, avendo iniziato la gara l'avessero terminata, il risultato sarà valido a tutti gli effetti. Il gioco parzialmente eseguito ed interrotto verrà ripreso, quando possibile, dal punto dove era stato sospeso.

ART. 27 - Direttore di gara

In ogni gara di qualificazione alle gare nazionali vi dovrà essere un direttore di gara coadiuvato da 2 giudici tutti designati dal Comitato Provinciale che ha indetto la gara. Nelle gare nazionali vi dovrà essere un direttore di gara coadiuvato da 4 giudici tutti designati dalla Commissione Tecnica di Specialità, in queste gare il direttore di gara potrà avvalersi dell'aiuto di un congruo numero di arbitri di percorso indicati dall'organizzatore della gara.

ART. 28 - Compiti del Direttore di gara

Il direttore di gara, unitamente ai giudici, dovrà verificare che tutto si svolga secondo il dettato del presente regolamento di gioco, decidendo, unitamente ai giudici ed in modo insindacabile, su eventuali contestazioni per quanto attiene lo "squadro" o "rimessa" dell'attrezzo di gioco.

ART. 29 - Norme disciplinari

Per quanto attiene i provvedimenti disciplinari a carico di società, squadre o lanciatori si rimanda il tutto al Regolamento di Giustizia Sportiva.

ART. 30 - Disposizioni finali

Il presente regolamento, sottoposto all'approvazione del Consiglio Federale **F.I.G.e.S.T.** nella seduta del 06.05.2023 di Gualdo Tadino, entrerà in vigore il giorno successivo all'approvazione dello stesso.

TABELLE SORTEGGI

16	32 atleti		40 Atleti		64 Atleti				80 Atleti						
1	1	3	1	3	1	3	5	7	1	3	5	7			
9	17	19	17	19	33	35	37	39	33	35	37	39			
5	9	11	9	11	17	19	21	23	17	19	21	23			
13	25	27	25	27	49	51	53	55	49	51	53	55			
3	5	7	33	35	9	11	13	15	65	67	69	71			
11	21	23	5	7	41	43	45	47	9	11	13	15			
7	13	15	21	23	25	27	29	31	41	43	45	47			
15	29	31	13	15	57	59	61	63	25	27	29	31			
2	4	2	29	31	8	6	4	2	57	59	61	63			
10	20	18	37	39	40	38	36	34	73	75	77	79			
6	12	10	4	2	24	22	20	18	8	6	4	2			
14	28	26	20	18	56	54	52	50	40	38	36	34			
4	8	6	12	10	16	14	12	10	24	22	20	18			
12	24	22	28	26	48	46	44	42	56	54	52	50			
8	16	14	36	34	32	30	28	26	72	70	68	66			
16	32	30	8	6	64	62	60	58	16	14	12	10			
48 Atleti			24	22	Sorteggi incrociati Girone A e B 8 formazioni per Girone				48	46	44	42			
1	3	5	16	14					32	30	64	62	60	58	
37	39	41	40	38					80	78	76	74	Sorteggi incrociati Girone A e B 6 formazioni per Girone		
25	27	29													
13	15	17													
7	9	11													
31	33	35								1A - 6B					
19	21	23								3A - 4B					
43	45	47								5A - 2B					
6	4	2								2A - 5B					
30	28	26								4A - 3B					
18	16	14								6A - 1B					
42	40	38													
12	10	8													
36	34	32													
24	22	20													
48	46	44													

Tabellone sorteggi girone all'Italiana 16 Formazioni

1	2	3	4	5	6	7
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8
3-4	2-4	2-3	2-6	2-5	2-8	2-7
5-6	5-7	5-8	3-9	3-10	3-11	3-12
7-8	6-8	6-7	4-10	4-9	4-12	4-11
9-10	9-11	9-12	7-13	7-14	5-13	5-14
11-12	10-12	10-11	8-14	8-13	6-14	6-13
13-14	13-15	13-16	11-15	11-16	9-15	9-16
15-16	14-16	14-15	12-16	12-15	10-16	10-15

8	9	10	11	12	14	15	16
1-9	1-10	1-11	1-12	1-13	1-14	1-15	1-16
2-10	2-9	2-12	2-11	2-14	2-13	2-16	2-15
3-7	3-8	3-5	3-6	3-15	3-16	3-13	3-14
4-8	4-7	4-6	5-4	4-16	4-15	4-14	4-13
5-15	5-16	7-15	8-15	5-11	5-12	5-9	5-10
6-16	6-15	8-16	7-16	6-12	6-11	6-10	6-9
11-13	11-14	9-13	9-14	7-9	7-10	7-11	7-12
12-14	12-13	10-14	10-13	8-10	9-8	8-12	8-11

Tabellone sorteggi girone all'Italiana 12 Formazioni

1	2	3	4	5	6	7
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8
3-4	2-4	2-3	2-6	2-5	2-8	2-7
5-6	5-7	5-8	3-9	3-10	3-11	3-12
7-8	6-8	6-7	4-10	4-9	4-12	4-11
9-10	9-11	9-12	7-11	7-12	5-9	5-10
11-12	10-12	10-11	8-12	8-11	6-10	6-9

8	9	10	11
1-9	1-10	1-11	1-12
2-10	2-9	2-12	2-11
3-7	3-8	3-5	3-6
4-8	4-7	4-6	4-5
5-11	5-12	7-9	7-10
6-12	6-11	8-10	8-9