

Regolamento Gioco della Palla al Bracciale

Valido dal 2012 al 2017

Il contenuto di questo regolamento potrà essere modificato a maggioranza relativa dai componenti del Comitato delle Contrade e dai capitani, o rappresentanti, delle 5 squadre in riunione congiunta.

A) Il Campo di Gioco

- 1 a) Il campo di gioco risulta essere un rettangolo le cui misure sono:
 - Lunghezza m. 54
 - Larghezza m. 16

- 2 a) Il campo nella sua linea mediana è diviso da una rete le cui misure sono:
 - Altezza m. 1,20
 - Lunghezza m. 18Tale rete sporge di m. 1 da ambo le linee laterali del campo ed è sostenuto da n. 8 aste di altezza m.1,20 poste fra loro a distanza eguali.

- 3 a) Alle estremità della rete sono poste due aste di altezza pari a m. 4.

- 4 a) Sulle linee di fondo del campo è segnato lo spazio di battuta di larghezza pari a m.4, posto centralmente sulla linea di fondo, delimitato lateralmente da due linee ortogonali alla linea di fondo stessa e di lunghezza pari a m.3.

- 5 a) Le linee perimetrali, la cui larghezza è di cm. 15, devono essere di colore bianco e devono far parte del campo di gioco, posizionate, quindi, dal limite estremo del campo verso l'interno. Possono essere tracciate sia con gesso che con nastro, in modo da aderire il più possibile al terreno.

- 6 a) Le linee perimetrali laterali devono essere prolungate di m.4 oltre la linea di fondo campo.

- 7 a) Le panchine devono essere poste a m.6 dalla linea laterale e a m. 5 dalla linea centrale del campo dalla parte opposta al seggiolone del giudice di sedia.

- 8 a) Il seggiolone del giudice di sedia è posto ad una estremità della rete. All'estremità opposta, ad una distanza di circa m.2 dall'estremità della rete è posto il tavolo dei segnapunti.

- 9 a) In caso di qualsiasi alterazione degli elementi costituenti il terreno di gara, come fin qui descritti, spetterà al giudice di sedia interrompere la partita per ripristinare il campo e far ripetere il punto, se, a suo giudizio, l'alterazione ha compromesso lo svolgimento del gioco.

- 10 a) In caso di pioggia la decisione di inagibilità del campo sarà presa dai capitani entro le ore 16.

B) Squadre e Giocatori

- 1 b) La squadra è composta da 8 (otto) persone, **maschi e/o femmine**, di cui:
 - 6 (sei) giocatori;
 - un mandarino ed un capitano.

- 2 b) Per far parte della squadra è necessario essere appartenenti alla Contrada per cui si gioca. Per appartenere ad una Contrada, in ordine alla partecipazione alla squadra della Contrada stessa, è necessario rispondere ad uno dei seguenti requisiti:
 - 2b.1) avere **o aver avuto** la residenza all'interno della Contrada;
 - 2b.2) avere almeno **uno dei genitori o nonni** che abbiano o, abbiano avuto, la residenza all'interno della Contrada;
 - 2b.3) aver fatto parte della squadra del Braccialino, con i colori della contrada, prima di aver compiuto **15 (quindici) anni (fa riferimento il millesimo)**. In forza di questo requisito di appartenenza, che può comprendere anche un giocatore residente fuori dell'abitato di Chiusi Scalo **purché nel comune di Chiusi o nei comuni confinanti [Castiglione del Lago (PG); Cetona (SI); Chianciano Terme(SI); Città della Pieve (PG); Montepulciano (SI); Sarteano (SI)]** e che non abbia nessuno dei genitori che sia, o sia stato, residente nella Contrada, non si può superare il numero di 2 (due) componenti, per ogni squadra.

- 3 b) L'età minima dei giocatori è di 16 (sedici) anni compiuti, con l'obbligo per i minorenni di presentare al Comitato delle Contrade, entro il giorno antecedente l'inizio del torneo, una dichiarazione di assunzione delle responsabilità da parte dei genitori.

- 4 b) Chi ha giocato nella squadra di una Contrada, anche nel Torneo di Braccialino, non può far parte della squadra di un'altra Contrada.

- 5 b) Ogni contrada consegna al Comitato della Contrade entro il mercoledì precedente l'inizio del Torneo, l'elenco dei nominativi dei componenti la squadra. In caso di necessità i componenti possono essere sostituiti fino al momento dell'inizio della gara, in ottemperanza ai punti precedenti.

- 6 b) Il capitano non può prendere parte al gioco. In caso di infortunio, dopo l'ingresso in campo, il capitano può essere sostituito da un giocatore che può continuare a giocare.

- 7 b) In caso di infortunio del mandarino, dopo l'ingresso in campo, quest'ultimo può essere sostituito da un giocatore che può continuare a giocare.

- 8 b) Per quanto riguarda l'abbigliamento dei componenti della squadra si rimanda a quanto stabilito dal Regolamento Generale delle Contrade. Per ciò che riguarda in particolare le scarpe, i componenti della squadra possono far uso solamente di scarpe ginniche non chiodate o munite di tacchetti metallici (comunque non sono ammesse scarpe da calciatore).

C) Bracciale

- 1 c) E' costituito da un blocco di legno opportunamente sagomato all'interno per creare l'alloggio della mano. Esternamente si presenta con tre superfici piane e una stondata sul retro. Il peso non può superare i 1250 grammi. Le misure massime sono: 17 x 14 x 13 cm.
- 2 c) E' fatto assoluto divieto di apportare qualsiasi modifica al bracciale sopra descritto. Qualora alla verifica dei bracciali, prima del Torneo, questi non risultino essere rispondenti al modello di confronto (salvo il caso di bracciali di sinistrorsi, che devono comunque mantenere inalterata la forma esterna) devono essere sostituiti con altri conformi. I bracciali difformi dal modello saranno raccolti presso il tavolo del segnapunti.
- 3 c) La facoltà di apportare dei cambiamenti al bracciale attiene congiuntamente al Comitato delle Contrade ed alla commissione costituita dai rappresentanti delle 5 squadre. Il parere negativo di uno degli organi invalida ogni modifica proposta.

D) Palle da Gioco

- 1 d) Descrizione sommaria come da modello conservato presso il Comitato delle Contrade: il diametro è massimo di 15 cm. Il peso è di circa 200 grammi.
- 2 d) Per quanto riguarda eventuali cambiamenti si rimanda a quanto stabilito all'articolo 3c.

E) Arbitri

- 1 e) Per la disputa del torneo di Palla al Bracciale è necessaria la presenza e la collaborazione di giudici qualificati, possibilmente appartenenti ad una qualsiasi Federazione CONI, la cui scelta è affidata al Comitato delle Contrade.
- 2 e) Gli arbitri sono in numero di 4 (quattro):
 - n. 1 di sedia
 - n. 1 segnapunti
 - n. 2 di linea, che devono essere disposti ai due angoli del campo sul lato opposto a quello del giudice di sedia.
- 3 e) Al giudice di sedia spettano tutte le decisioni riguardanti:
 - lo svolgimento del gioco;
 - l'inizio del gioco;
 - segnalazioni fallo di piede, invasione e palla colpita con parte del corpo;
 - decisioni riguardanti il comportamento dei presenti in campo (comprese eventuali richiami ed espulsioni dal terreno di gioco);
 - sospensione della partita in caso di impraticabilità del campo o di insufficiente visibilità;
 - controllo conformità dei bracciali
- 4 e) I giudici di linea hanno il compito di segnalare la palla fuori, la validità del fuori-campo su battuta e il fallo di piede. Il segnapunti, oltre a redigere il referto della partita, ha il compito di segnalare all'arbitro le richieste dei minuti di sospensione.

F) Fasi di Gioco

- 1 f) Prima dell'inizio di ogni partita, il giudice di sedia controlla la conformità dei bracciali di tutti i giocatori, riservandosi controlli più accurati e imponendo la sostituzione a quelli non conformi.
- 2 f) Prima dell'inizio della partita, i due capitani non giocatori saranno chiamati dall'arbitro per il sorteggio del diritto alla battuta e alla scelta del campo di gioco.
- 3 f) Il mandarino ha il compito di lanciare la palla al battitore, pertanto durante il turno di battuta della propria squadra può occupare il terreno di gioco ma dovrà uscirne subito dopo, ritirandosi nei pressi della panchina dove dovrà rimanere.
- 4 f) Per la battuta il battitore ha a disposizione una alzata del mandarino. In caso di rifiuto o di errore, il punto è assegnato alla squadra avversaria.
- 5 f) Viene considerata valida ogni battuta eseguita dal battitore all'interno dell'apposito spazio delimitato alle estremità del campo, che ricada all'interno del perimetro della metà campo avversaria o che risulti essere fuori-campo.
- 6 f) Viene considerata battuta errata ogni battuta eseguita dal battitore al di fuori dell'apposito spazio o quando la palla ricada al di fuori delle linee laterali del campo avversario o oltrepassi la rete del campo sportivo.
- 7 f) Viene considerato fuori-campo e quindi punto valido, quella battuta tocchi il terreno oltre la linea di fondo del campo avversario ed entro il prolungamento delle linee laterali.
- 8 f) E' considerata Net quella battuta che tocchi la rete prima di cadere nella metà campo avversaria, quando ciò accade la battuta deve essere ripetuta.
- 9 f) E' fallo di piede quando il giocatore, battendo, entri nel perimetro di gioco o tocchi la linea di fondo al momento o prima di colpire la palla. Tale fallo annulla la battuta che viene considerata errata.
- 10 f) In caso di net palla errata, deve essere lo stesso giocatore a battere la successiva.
- 11 f) Viene considerata invasione il toccare la rete che divide le due metà campo oppure colpire la palla al di là della rete stessa. Non viene considerata invasione colpire la palla nel proprio campo e terminare con il bracciale oltre la rete senza toccarla.
- 12 f) La palla deve essere colpita solo con il bracciale. In caso contrario il punto è da considerarsi perso.
- 13 f) Durante il gioco la palla può essere respinta o dopo un solo rimbalzo o colpendola al volo.
- 14 f) Non sono permessi passaggi fra giocatori della stessa squadra.
- 15 f) La risposta deve passare all'interno delle aste che delimitano il campo.

- 16 f) Possono essere effettuate un numero illimitato di sostituzioni fra giocatori della stessa squadra durante lo svolgimento della partita, purché questo avvenga a gioco fermo ovvero prima del fischio dell'arbitro. Una sostituzione effettuata durante le fasi di gioco implica la perdita del punto per chi l'ha effettuata.
- 17 f) Per ogni partita il capitano ha la possibilità di richiedere una sola sospensione del gioco della durata di 1 (uno) minuto. La richiesta deve essere fatta all'arbitro segnapunti il quale la segnalerà all'arbitro di sedia non appena il gioco si interrompe.
- 18 f) Se durante lo svolgimento del gioco un giocatore viene in qualche modo danneggiato o dalla presenza dei giudici o dalle righe o da qualsiasi altro elemento facente parte del campo, il gioco deve continuare normalmente.
- 19 f) Se durante uno scambio la palla si buca, il punto deve essere ripetuto.
- 20 f) La partita si svolge al meglio dei 12 (dodici) punti, con un minimo di 2 (due) punti di vantaggio. Sul 11 pari vince la squadra che fa per prima il tredicesimo punto. Sulla parità al dodicesimo punto, la partita si concluderà ugualmente al punto successivo. La finale si svolge al meglio dei 16 (sedici) punti, con un minimo di 2 (due) punti di vantaggio, ad oltranza.
- 21 f) La successione delle battute risulta suddivisa in serie di 3 (tre) battute per squadra. Di 4 (quattro) per quanto riguarda invece la finale.
- 22 f) Il cambio del campo avviene dopo la prima serie di battute e, successivamente, dopo ogni 2 (due) serie e dovrà essere effettuata nel tempo massimo di un minuto.
- 23 f) Solo il capitano della squadra può rivolgersi ai giudici, a quello di sedia per eventuali chiarimenti riguardanti le fasi del gioco ed al segnapunti per richiedere i minuti di sospensione.
- 24 f) La sospensione della partita per impraticabilità del campo o per sopraggiunta oscurità, verrà decisa dall'arbitro congiuntamente ai capitani delle squadre. Quando la partita verrà ripresa, dovrà essere ripetuta interamente e spetterà ai capitani ed ai presidenti delle Contrade decidere data ed ora della ripresa.
- 25 f) Per ogni Contrada, oltre alla squadra, potranno scendere sul terreno di gioco un fotografo, ufficialmente autorizzato dalla Contrada, e due raccappapalle con i colori della Contrada di appartenenza, scelti tra i bambini che hanno partecipato ai Ruzzini.
- 26 f) Tutti i presenti sul terreno di gioco sono tenuti ad avere un comportamento corretto, sia nei confronti dei giudici, che di tutti gli altri presenti.
- 27 f) L'espulsione dal terreno di gioco di qualsiasi persona presente in campo verrà decisa insindacabilmente dal giudice di sedia.

- 28 f) Coloro che venissero espulsi dal terreno di gioco, verranno sottoposti al giudizio del Comitato delle Contrade, che prenderà opportuni provvedimenti disciplinari nei loro confronti.

APPENDICI

- 29 f) Il torneo si disputerà ordinariamente in due giornate, l'ultima domenica di agosto e la prima domenica di settembre.
- 30 f) Nel sabato precedente la prima domenica si svolgerà il sorteggio tra le contrade per disputare le partite nelle 2 giornate di gioco; questo è lo schema che si adotterà:

PRIMA GIORNATA	SECONDA GIORNATA
A - B	A - C
C - D	B - D
E (responsabile della cucina)	E (sostituisce la finalista della 1°domenica)

Nota bene: questo e' l'ordine delle contrade **responsabili della cucina:**

2012:Marnero; 2013:Fornace; 2014:Sottogrottone; 2015:Granocchiaio; 2016:Biffe

La prima giornata si svolge a scontri diretti tra le Contrade. Gli incontri sono in tutto 4, organizzati nel seguente modo:

- n.2 incontri eliminatori
- n.1 semifinale
- n.1 finale.

La contrada **responsabile della cucina** accede direttamente in semifinale. Tra le 2 contrade vincitrici della fase eliminatoria (come da sorteggio) accederà direttamente alla finale, quella che avrà ottenuto il miglior scarto di punteggio, mentre l'altra disputerà la semifinale.

La vincente delle partite della giornata sarà la prima finalista del Torneo.

La seconda domenica avrà la stessa modalità della precedente (vedi schemi precedenti).

Le vincenti delle due partite eliminatorie si affronteranno tra di loro per accedere alla finale, dove attende la vincitrice della prima giornata.

La finale avrà inizio dopo 15 minuti dalla fine della semifinale e sarà disputata, come da regolamento, al meglio dei 16 punti.

- 31 f) All'inizio di ogni partita viene assegnata al mandarino di ogni squadra, dall'arbitro segnapunti, una palla nuova, con la quale verranno effettuate le fasi di gioco corrispondenti alle battute della Contrada di appartenenza del mandarino. In caso di danneggiamento o di bucatura di una pallina, la partita verrà proseguita giocando con l'altra pallina tutti gli scambi.
- 32 f) Per accedere alla finale, in caso di parità tra due o più squadre, si considerano i punteggi negli scontri diretti. In caso di ulteriore parità vengono considerate le differenze di punteggio. Se si verificasse una ulteriore parità, verrà considerata la classifica dei Ruzzini, poi la classifica del torneo di Braccialino, poi del Bracciale Femminile.
- 33 f) In caso di pioggia nella prima domenica, accede alla semifinale della seconda la Contrada vincitrice della Corsa del maiale, le altre si scontrano a sorteggio, la

vincente col maggior scarto di punti va in finale, l'altra si scontra con la semifinalista.

Nel caso non sia possibile eseguire l'indicazione della corsa del maiale, si considera la classifica del Braccialino, poi del Bracciale Femminile e, poi, dei Ruzzini.

Le regole delle partite rimangono quelle descritte in questo regolamento.

- 34 f) In caso di pioggia, anche o solo nella seconda domenica, la data di disputa del Torneo verrà decisa al momento, da una riunione congiunta dei Capitani e dei Presidenti delle Contrade.

Il contenuto di questo regolamento potrà essere modificato a maggioranza relativa dai componenti del Comitato delle Contrade e dai capitani, o rappresentanti, delle 5 squadre in riunione congiunta.

Visto, letto ed approvato:

Per la contrada delle Biffe:

.....
.....

Per la contrada del Mar Nero:

.....
.....

Per la contrada della Fornace:

.....
.....

Per la contrada del Sottogrottone:

.....
.....

Per la contrada del Granocchiaio:

.....
.....

Per il Comitato delle Contrade:

.....
.....