



LEGGE REGIONALE 11 MAGGIO 2015, n. 8
“Disposizioni generali in materia di attività motoria e sportiva”
(Art. 18 “Salvaguardia e diffusione delle discipline sportive tradizionali venete”)

**INDAGINE PER L’INDIVIDUAZIONE DELLE
DISCIPLINE SPORTIVE TRADIZIONALI VENETE**





INDICE

Premesse	Pag.....4
Criteri e modalità adottate per l'individuazione	Pag.....5
Individuazione delle discipline sportive tradizionali venete	Pag.....5
Analisi delle discipline sportive tradizionali venete	Pag.....5
Discipline sportive tradizionali venete - Schede sintetiche	Pag.....7
Sport marinari e acquatici	Pag.....7
Voga alla veneta	Pag.....7
Bisse	Pag.....8
Vela al terzo	Pag.....8
Birillistica	Pag.....10
Borella	Pag.....10
Burea S'Gepera	Pag.....10
Soni	Pag.....11
Spacciare	Pag.....12
Giochi sferici	Pag.....13
Tò Vegna	Pag.....13
Balina	Pag.....13
Altre discipline	Pag.....15
S-Cianco	Pag.....15
Tiro alla fune	Pag.....15
Tiro con la Balestra	Pag.....16
Freccette	Pag.....16
Senturel	Pag.....17
Carrettini	Pag.....17
Discipline sportive tradizionali venete - Schede di dettaglio	Pag.....18
Voga alla veneta	Pag.....19
Bisse	Pag.....33
Vela al terzo	Pag.....36
Borella	Pag.....39
Burea S'Gepera	Pag.....41
Soni	Pag.....43
Spacciare	Pag.....45
Tò Vegna	Pag.....47
Balina	Pag.....49
S-Cianco	Pag.....51
Tiro alla fune	Pag.....53
Tiro con la Balestra	Pag.....57
Freccette	Pag.....68
Senturel	Pag.....87
Carrettini	Pag.....89



LEGGE REGIONALE 11 MAGGIO 2015, n. 8**“Disposizioni generali in materia di attività motoria e sportiva”***(Art. 18 “Salvaguardia e diffusione delle discipline sportive tradizionali venete”)***PREMESSE**

Nel Veneto esiste un gran numero di giochi e sport rappresentativi dei valori storico – culturali della tradizione popolare veneta.

Certamente la più conosciuta, anche a livello internazionale, è la voga alla veneta nata, diffusa e praticata prevalentemente nella Laguna di Venezia e, ai sensi della L.R. 27 gennaio 1999, n. 5, la Regione del Veneto ha garantito il proprio sostegno finanziario per la salvaguardia e diffusione della disciplina.

Al riguardo, costituisce importante riferimento la Convenzione di Parigi adottata da United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) il 17 ottobre 2003 per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, nel quale possono essere ricomprese anche le discipline sportive tradizionali. Tale convenzione, entrata in vigore il 20 aprile 2006 e ratificata l’anno successivo anche dall’Italia, tutela il patrimonio immateriale inteso come riflesso della vitalità dei popoli, risultato dell’incontro di diverse culture, vettore di sviluppo sostenibile per le comunità, gli individui e i territori che di tale patrimonio sono insieme creatori e custodi.

Nel 2015, la L.R. n. 8 dell’11 maggio, ha introdotto una nuova organica disciplina generale in materia di attività motoria e sportiva, comprensiva anche della promozione degli sport tradizionali.

In particolare l’art. 18 della L.R. n. 8/2015 stabilisce quanto segue:

1. La Regione, nell’ambito della sua azione di tutela delle tradizioni, dei valori culturali della storia e della civiltà del Veneto, sostiene ed incentiva le discipline sportive tradizionali venete, espressione di una radicata e diffusa tradizione culturale popolare.
2. Per il raggiungimento delle finalità di cui al comma 1, oltre a quanto disposto dall’articolo 10, comma 1, la Giunta regionale, sentita la competente commissione consiliare, definisce le discipline sportive tradizionali destinatarie dei benefici.

A tale articolo di legge è collegata una specifica linea di spesa che può essere attivata dalla Giunta regionale in occasione della predisposizione degli strumenti di pianificazione pluriennale ed annuale con l’assegnazione di contributi per il sostegno alle relative attività.

Al fine degli adempimenti previsti al comma 2 dell’art. 18 della L.R. n. 8/2015, è stata condotta un’indagine conoscitiva su scala regionale, in collaborazione con i principali enti a vario titolo interessati alla promozione delle discipline sportive tradizionali presenti in Veneto, tra cui la Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali (F.I.G. e S.T.), l’Associazione Giochi Antichi (A.G.A.) di Verona ed esponenti delle società remiere rappresentative della realtà sportiva veneziana.

La F.I.G. e S.T. è una Disciplina Sportiva Associata affiliata al Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.) avente una diramazione periferica regionale anche in Veneto e alla quale sono a loro volta affiliate varie società ed associazioni sportive venete che praticano alcune discipline sportive tradizionali.



L'A.G.A. con sede a Verona è viceversa un'associazione fondata da un gruppo di appassionati delle tradizioni culturali popolari ed è diventata nel corso degli anni una realtà del gioco tradizionale italiano con relazioni e attività a carattere internazionale. Promuove la valorizzazione e la salvaguardia delle "comunità" di gioco tradizionale.

Le discipline sportive tradizionali venete che saranno di seguito individuate, consentiranno alle comunità ludiche operanti nel territorio di mantenere in vita tradizioni, memoria storica, peculiarità ambientali e creatività sociale evitando, in taluni casi, il rischio di estinzione.

CRITERI E MODALITA' ADOTTATI PER L'INDIVIDUAZIONE DELLE "DISCIPLINE SPORTIVE TRADIZIONALI VENETE"

Come previsto dall'art. 18 della L.R. n. 8/2015, ai fini dell'individuazione delle "Discipline sportive tradizionali venete", sono stati considerati i seguenti elementi di valutazione:

- origine veneta;
- storicità nel Veneto;
- radicamento nel territorio veneto;
- diffusione nel territorio veneto.

L'origine veneta, nel seguito indicata con il titolo "VENETA", intende indicare la nascita della disciplina nel territorio veneto.

La storicità nel Veneto, nel seguito indicata con il titolo "STORICA", intende indicare l'antichità delle rispettive origini e l'evoluzione nel tempo in territorio veneto.

Il radicamento nel territorio veneto, nel seguito indicato con il titolo "RADICATA", intende evidenziare l'appartenenza alla cultura e tradizione veneta.

La diffusione nel territorio veneto, nel seguito indicata con il titolo "DIFFUSA", intende evidenziare il coinvolgimento territoriale di persone e di comunità di gioco.

Inoltre, poiché la norma fa esplicito riferimento a "*discipline sportive*", si è ritenuto di considerare i seguenti ulteriori requisiti:

- deve comportare un'attività motoria;
- deve consistere nello svolgimento di una competizione, a squadre o con singoli concorrenti, con specifiche regole del gioco.

In ogni caso non deve essere inquadrata in specifiche Federazioni sportive nazionali o Discipline sportive associate riconosciute, dal C.O.N.I., ad eccezione di F.I.G. e S.T. quale Ente sportivo di riferimento.

I predetti elementi permettono di verificare l'attinenza o meno della disciplina ludico – sportiva alla tradizione, alla cultura ed alla storia della civiltà veneta, nonché l'effettivo "radicamento" nel tessuto culturale della Regione.

INDIVIDUAZIONE DELLE DISCIPLINE SPORTIVE TRADIZIONALI VENETE

L'indagine ha consentito di individuare un elenco di discipline sportive a vario titolo praticate nel territorio veneto, aventi le peculiarità di seguito riportate:



- Sport marinari e acquatici (“Voga alla Veneta”, “Bisse” e “Vela al Terzo”);
- Birillistica (“Borella”, “Burea S’Gepera”, “Soni”, “Spacciare”);
- Giochi sferici (“Tò Vegna”, “Balina”);
- Altre discipline (“S-Cianco”, “Tiro alla fune”, “Freccette”, “Tiro con la balestra”, “Senturel” e “Carrettini”).

Sulla base di predetti criteri è stato possibile definire la seguente griglia di classificazione delle discipline sportive tradizionali:

- VENETA – STORICA – RADICATA – DIFFUSA : “Voga alla veneta” e “Bisse”;
- STORICA – RADICATA – DIFFUSA : “Vela al terzo”, “S-Cianco”, “Tiro alla fune”, “Freccette”;
- STORICA – RADICATA : “Borella”, “Soni”, “Tò Vegna”, “Balina”, “Tiro con la balestra”;
- RADICATA – DIFFUSA : “Spacciare”;
- RADICATA : “Burea S’Gepera”, “Senturel”, “Carrettini”.

Si può pertanto concludere con la seguente suddivisione:

1. “Voga alla Veneta”, disciplina sportiva “principe” nel territorio, strettamente e inequivocabilmente legata alla tradizione ed alla storia della cultura e della civiltà veneta, in quanto nata e sviluppatasi nel territorio lagunare veneziano, alla quale si affianca la disciplina delle “Bisse” quale sua versione esportata nel Lago di Garda;
2. Altre discipline tradizionali che hanno maturato a vario titolo storicità, radicamento e diffusione nel territorio regionale, tra cui: “Vela al terzo”, “Borella”, “Burea S’Gepera”, “Soni”, “Spacciare”, “Senturel”, “Tò Vegna”, “Balina”, “S-Cianco”, “Tiro alla fune”, “Tiro con la balestra”, “Freccette” e “Carrettini”;

Per quanto sopra esposto, le discipline di cui al punto 1 possono considerarsi “Discipline sportive tradizionali venete”, mentre quelle di cui al punto 2 sono classificabili come “Discipline sportive tradizionali”, tutte comunque meritevoli di considerazione ai fini del sostegno anche economico da parte della Regione come previsto dall’art. 18 della L.R. n. 8/2015.

Per completezza di indagine, si evidenzia che sono state analizzate ulteriori discipline sportive tradizionali per le quali si è rilevata l’assenza di legami con la cultura veneta, sia per origine, sia per radicamento nel territorio, e che pertanto non sono state prese in considerazione ai fini dello studio di dettaglio. Rientrano tra queste le seguenti discipline: “Tiro con la Fionda”, “Ruzzolone, buzzica, rutolone”, “Lancio della Ruzzola”, “Rulletto”, “Forma, Pizza, Formaggio”, “Piastrelle, piastre, palet, bianchette”, “Trottola o Strummolo”, “Morra”, “Boccia alla lunga, Boccia su strada o Road bowl”, “Fiolet”, “Tsan”, “Rebatta” e “Calcio storico fiorentino (calcio in livrea o in costume)”.

Di seguito sono riportate apposite schede sintetiche e di dettaglio per ciascuna disciplina considerata.



**DISCIPLINE SPORTIVE TRADIZIONALI VENETE
SCHEDE SINTETICHE****SPORT MARINARI E ACQUATICI****VOGA ALLA VENETA****Origini e cenni storici**

La voga alla veneta ha origini antiche che derivano dalla particolare condizione idrogeologica della nostra laguna. Non c'è infatti riscontro che questo tipo di vogata, assolutamente originale, venga praticata altrove, se non importata da qualche raro appassionato. Vogare in piedi per vedere chiaramente dove ci fosse sufficiente fondale, nell'intrico di canali, palù e barene della laguna veneta era una necessità come anche l'uso di barche dal fondo piatto, senza chiglia, abbastanza leggere da essere condotte anche da un solo vogatore, magari con l'aiuto di una vela al terzo (vela di forma trapezoidale tipica nelle nostre zone) decorata a vivaci colori. La voga alla veneta è indissolubilmente legata alla storia veneta. La tradizione fa risalire al V° secolo i primi insediamenti urbani in laguna, a seguito delle invasioni degli Unni e la successiva distruzione dei centri romani di Altino, Aquileia e Padova.

La gondola, il sandolo, la maschereta, la caorlina, il puparino, il gondolino, la veneta e la batela sono le barche più usate nella voga alla veneta: tutte rigorosamente in legno e a fondo piatto per poter navigare in laguna con pochi centimetri d'acqua.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Fino al 1975, anno della 1^a Vogalonga, le remiere si contavano sulle dita di una mano. Ora se ne contano quasi una cinquantina, la maggior parte delle quali aventi sede in Venezia, altre in terraferma, nella provincia di Venezia, Treviso e Padova, ed alcune al di fuori del territorio veneto (Pavia e Toscolano Maderno in provincia di Brescia).

Ogni anno, da aprile a settembre, si svolgono a Venezia e nella laguna più di 120 regate nello stile della voga alla veneta, oltre alla famosissima Regata Storica.

La Regione, nell'ambito della sua azione di tutela delle tradizioni e dei valori culturali della storia e della civiltà del Veneto, ha sostenuto ed incentivato la pratica della voga alla veneta come disciplina sportiva, espressione di una radicata e diffusa tradizione culturale popolare, con specifica Legge regionale 27 gennaio 1999, n. 5, "Contributi per il sostegno, la salvaguardia e la diffusione della voga alla veneta", ora abrogata con l'approvazione della Legge regionale 11 Maggio 2015, n. 8 "Disposizioni generali in materia di attività motoria e sportiva".

Regole del gioco

Competizioni di velocità con imbarcazioni tipiche veneziane

Esito dell'indagine: VENETA – STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 1.

Fonte dati: internet www.vogaveneta.it



BISSE**Origini e cenni storici**

Le Bisse sono imbarcazione a remi a fondo piatto la cui struttura è sostanzialmente rimasta la stessa nel corso del tempo: lo scafo a fondo piatto per incontrare minor resistenza sull'acqua, ospita quattro vogatori che remano in piedi con una tecnica che mira ad amalgamare sincronismo, equilibrio e ritmo dei movimenti, leggeri e potenti al tempo stesso. Le Bisse tramandano un'antica tradizione le cui origini risalgono all'epoca della Repubblica Veneta che si estese fino al Garda fra il 1405 ed il 1796. Manifestazioni veneziane vennero ripetute sulle acque del lago, e fra queste "La Regata delle Bisse" trovò grande interesse e suscitò forte passione. Si ritiene che la prima Regata di Bisse sul Garda ebbe luogo nel 1548: le cronache del tempo narrano che si tenne a Salò un "Palio" per salutare l'arrivo del "Clarissimus Provisore" Stefano Tiepolo. La tradizione delle Bisse poco a poco andò scemando e soltanto agli inizi del secolo XX ha luogo una rinascita di interesse e passione; la tradizione venne ripristinata fra gli anni che vanno dal 1924 al 1938 e personaggi di grande fama si avvicinarono e sostennero la pratica remiera. La seconda guerra mondiale costrinse le Bisse ad un nuovo periodo di silenzio, fino al 1967 quanto la pratica remiera riprese sul lago. Nel 1968 venne fondata la "Lega Bisse del Garda", che da allora continua ad accrescere il proprio impegno dando vita ogni anno al tradizionale Palio intitolato "Bandiera del Lago".

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

La Lega Bisse del Garda riunisce, sovrintende e coordina tutte le Bisse del Lago di Garda, venne fondata dai gruppi sportivi di Lazise, Garda, Gargnano e Bardolino ai quali si sono successivamente aggregati altri gruppi del Lago di Garda e del Lago d'Iseo.

Regole del gioco

Trattasi di competizioni remiere. Le regate possono essere di bandiera il cui è, mediamente, di 1400 metri e comunque non inferiore ai 1300 metri e non superiore a 1500 metri con tre giri di boa. Su ogni linea le boe devono essere tante quante le imbarcazioni partecipanti e comunque non superiori a sei. Se le barche partecipanti sono più di sei, vengono divise in gruppi. La distanza minima fra ogni boa deve essere di 25 metri.

Esito dell'indagine: VENETA – STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 2.

Fonte dati: internet

VELA AL TERZO**Origini e cenni storici**

La vela al terzo è tipica dell'Adriatico. La vela latina era largamente diffusa fino al 1700 nell'Adriatico tra la marineria minore ed assumeva una forma triangolare. Successivamente, con un passaggio lento e graduale, si arriva alla forma trapezoidale tipica della vela terzo. Le più antiche testimonianze sono presenti nel bassorilievo nella facciata della chiesa di S. Maria del Giglio a Venezia (1680). Progressivamente questo tipo di imbarcazione è andato via via sparendo a causa dell'avvento del motore. Solo grazie all'iniziativa di alcuni abitanti della laguna, tale disciplina è stata mantenuta viva grazie al recupero ed il restauro di scafi e armi antichi.

L'uso di questo tipo di "propulsione" nella laguna veneta era tipico delle imbarcazioni dei pescatori, che avevano il fondo piatto per potersi muovere agevolmente nei fondali bassi tipici delle acque interne.



Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Dagli inizi del 1900 ha sempre più preso piede l'uso della vela al terzo con fini di diporto e tempo libero, finché verso gli anni 70 sono sorte associazioni di appassionati e l'uso della vela al terzo ha assunto sempre più connotazione di attività ludico sportiva. Il numero di praticanti è aumentato in maniera costante e la pratica si è diffusa presso gli iscritti alle società remiere. È presente nel territorio lagunare una specifica associazione, denominata "vela al terzo", che organizza specifiche manifestazioni riservate alla specialità. La vela al terzo è diffusa in tutta la laguna veneta e nella sfascia costiera, dalle foci del Po sino al golfo di Trieste.

Regole del gioco

Stante il tipo di attività non è ipotizzabile parlare di regole del gioco. Vengono peraltro organizzate competizioni – regate – nelle quali i vari equipaggi si sfidano. L'Associazione Vela al terzo organizza sino a 9 regate all'anno riservate ai praticanti, alle quali si iscrivono centinaia di appassionati.

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 3.

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Fonte dati: internet



BIRILLISTICA**BORELLA****Origini e cenni storici**

È il gioco tradizionale per eccellenza dei contadini della marca trevigiana, sia per il materiale, legno di acero campestre (òpio) un tempo diffusissimo nelle siepi e come sostegno per le viti, sia anche per i luoghi in cui veniva praticato ossia nei cortili delle case di campagna, nelle osterie o tra i filari delle viti.

Sull'antichità della diffusione della "borella" esistono varie testimonianze che risalgono alla fine del 1500 nel trevigiano, nonché articoli e citazioni recenti che testimoniano la pratica del gioco anche nelle province di Venezia e Padova. Progressivamente il gioco si è come dissolto nel nulla. Sopravvive ancora in qualche circolo anziani nel trevigiano.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Nel Veneto è presente con una comunità ludica a Casale sul Sile (TV) ed altre comunità della zona.

Regole del gioco

La "borella" si giocava con una grossa boccia di òpio, del peso da 0,5 a 1 kg in base alla lunghezza della pedana e tre birilli di legno alti circa 70 cm, chiamati "sòni". L'obiettivo era quello di colpire al volo i tre birilli messi in fila. Il giocatore che abbatte tutti e tre i "sòni" (birilli) con una sola palla fa "San Martin" (espressione che si usa per indicare che tutto è stato distrutto dopo una grandinata), se invece ne abbatte due fa "Gambarèl".

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 4.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi

BUREA S'GEPERA**Origini e cenni storici**

Gioco popolare molto in uso nel trevigiano fino a qualche decennio fa. E' stato recuperato dal Gruppo Alpini Ponte della Priula del Comune di Susegana (TV).

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

E' presente una comunità ludica nella provincia di Treviso località Ponte della Priula.

Regole del gioco

Il gioco consiste nell'abbattere dei birilli (denominati "Burea") di forma cilindrica disposti a "T" rovesciata (sul lato perpendicolare alla direzione di tiro sono disposti i 5 birilli gialli; parallelamente e in ordine sono disposti i birilli giallo, verde e rosso) e disposti su un supporto in ferro alto 40 cm. I birilli vengono abbattuti lanciando un disco in ferro (denominato "S' Gepera") di diametro 76 mm, spessore 9 mm e peso variabile dai 320 ai 350 g. I 9 birilli, alti 25 cm, sono identificati da vari colori (giallo, verde e rosso) ai quali corrispondono i vari punteggi.

Esito dell'indagine: RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 5.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi.



SONI**Origini e cenni storici**

La tradizione dei giochi dei birilli di montagna spesso viene portata avanti dalle associazioni di alpini. Questo gioco ha origini misteriose e per giocarci sono indispensabili un buon occhio e una buona mira. Il soni, per la modalità di gioco e per gli "attrezzi" usati, ricorda altri tre giochi: birilli, piastrelle e baccalin. Un gioco simile lo troviamo anche tra le province di Padova e Treviso dove per l'appunto i birilli da abbattere sono detti "zoni". *Ludus ad zonos, Ludus zonorum* è testimoniato a Venezia nel 1271 e 1290 dalla lapide secentesca presso le chiovere di San Rocco. Giuseppe Maria Mitelli, autore di un libro fondamentale per la storia del gioco, illustra nel 1702, con la didascalia "zun", un gioco con uomini intenti a giocare a birilli.

Nel dizionario etimologico del dialetto veronese (M. Bondardo Cfp San Zeno, 1988) si legge che la parola "soni" o "zoni" deriva dalla voce latina *cionu(s)*, la quale deriva a sua volta dal greco *kion, -ònos* che significa colonna, probabilmente per la forma dei birilli, che ricorda effettivamente una colonna in miniatura.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Come il gioco della burea s'gepera di Ponte della Priula, anche il gioco veronese dei Soni viene praticato da una associazione di alpini, e più in particolare dal Gruppo Alpini Bosco Chiesanuova. Bosco Chiesanuova è un comune di tradizione cimbra situato sui Monti Lessini a un'altitudine di circa 1200 m, terra in passato vocata all'alpeggio e alla produzione del carbone bianco, e che oggi è divenuta uno dei più importanti centri turistici della Lessinia. I "Soni" si giocano tuttora nella frazione di Arzarè e nel comune di Sant'Anna d'Alfaedo.

Regole del gioco

Lo scopo del gioco del Soni è abbattere dei birilli con delle piastrelle metalliche. I birilli (di legno) sono 4, sono alti 34 cm e posti su dei supporti a circa 20 cm da terra. Anche le piastrelle (dette "siele") sono 4 e hanno un diametro di 8 cm e uno spessore di 1 cm. I birilli devono cadere su colpo diretto della piastra lanciata e ciascuno ha un punteggio proprio: rispettivamente 1, 4, 2, 3 punti. Ogni giocatore ha a disposizione 4 piastre per ogni turno di lancio, che tira da una distanza di 12 metri. Vince chi nei 5 turni di lancio totalizza il maggior numero di punti.

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 6.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi



SPACCIARE**Origini e cenni storici**

Esiste un volume, scritto nel 1974, dal Sig. Carlo Albanese, dove si narra la cronologica successione di tutte le fasi agonistiche e le tappe più significative del gioco dei birilli, dai primi rudimentali birillistici a quelli più organizzati.

Dalla nascita della Federazione Birillistica Trevigiana (1948), fino a quella dell'Unione Interregionale denominata ENAL (1964), si accorparono e diedero il via, con la provincia di Mantova, al primo campionato interregionale, nel 1970. Il 25 Marzo 1979 si costituì la Federazione Autonoma Birillistica Italiana (F.A.B.I.) associata al C.S.A.IN. e al CONI.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Attualmente tra Treviso, Conegliano e Pordenone esistono 27 società che disputano il Campionato Italiano.

Regole del gioco

Il giocatore, da una distanza di 13 m e posizionato sulla pedana, deve abbattere i birilli colpendoli, o in pieno, oppure toccando la parte superiore di un cavalletto. Se la piastra dovesse prima toccare terra, il birillo non può essere considerato abbattuto.

Si gioca su campi fissi per gare ufficiali o su campi mobili per gare di propaganda m. 16 x 2.

I materiali utilizzati sono i seguenti:

- Cavalletto in ferro a forma di T capovolta (larghezza cm. 82,50 x cm. 82,50, alto da terra cm 42/45, superficie per appoggiare i birilli di cm. 10 con nicchie da cm. 7 di diametro e una profondità di mm. 2;
- Nove birilli (7 gialli - 1 verde - 1 rosso);
- Dieci piastre di ferro temperato dal peso di g. 330 - diametro cm. 7,5 e uno spessore di mm. 0,9;
- Pedana di lancio con puntale in ferro.

Esito dell'indagine: RADICATA - DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 7.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi



GIOCHI SFERICI**TO' VEGNA****Origini e cenni storici**

I giochi sferistici erano i più diffusi nel nostro paese prima dell'introduzione del gioco del calcio. Tra questi il gioco del "Tò, Vegna" altrimenti denominato "dugo della bala", antico gioco di strada.

Il Tò Vegna è un gioco tipico del bellunese. Le conoscenze relative alle origini di questo gioco sono sempre state di pareri diversi: alcuni ritenevano che fosse stato introdotto una cinquantina di anni fa, altri affermavano che fosse giunto negli anni venti per iniziativa di paesani ritornati dal Belgio dopo la prima guerra mondiale. Di fatto, grazie ad una ricerca operata su documenti custoditi nell'archivio storico del paese di Mel (BL), si può affermare invece che le sue origini risalgano almeno al 1600. Ne sono a testimonianza, alcuni verbali risalenti a quell'epoca relativi a disordini e tafferugli, generati da incomprensioni durante il gioco della palla e terminati davanti ai giudici. Una volta questo gioco si svolgeva soprattutto la domenica, dopo la messa e continuava fino al tramonto.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

A tutt'oggi è praticato nel bellunese con una comunità ludica a Farra di Mel (BL) che organizza vari eventi nel corso dell'anno. Presente nell'ambito della manifestazione veronese "Tocati".

Regole del gioco

Si gioca con una palla di gomma compatta di diametro 52-55 cm, in un campo lungo 34 metri, diviso in due, tra due squadre composte da uno ad un massimo di cinque giocatori. Il punteggio è simile a quello del tennis (15-30-40-gioco).

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 8.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi

BALINA**Origini e cenni storici**

Pare che il gioco della *Balina* (pallina) sia arrivato in Veneto al seguito delle truppe piemontesi e francesi durante le guerre d'Indipendenza (1848-1866). È tornato alla ribalta in seguito alla crisi energetica del 1973 quando, a causa delle ristrettezze economiche, la popolazione aveva riscoperto il piacere di passare le domeniche in piazza a giocare.

E' conosciuto da pochissime persone di età compresa tra i 50 e gli 80 anni. Anche nelle pubblicazioni specialistiche sui giochi sferistici si afferma che a Verona non viene praticato più nessun gioco di questo tipo. Questo fa aumentare ulteriormente il valore di questi giocatori, veri e propri paladini di una tradizione popolare in pericolo di estinzione.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Si pratica quasi esclusivamente nel Comune di Valeggio sul Mincio (VR).



Regole del gioco

Si gioca in un campo di forma rettangolare e, come in molti giochi di piazza, uno dei due lati lunghi può essere costituito da un caseggiato o da un muro. Il campo è lungo circa 18/20 metri e largo 7/9 metri. Le squadre sono composte dai 3 ai 6 giocatori ciascuna. L'incontro consiste in 4 giochi e termina quando una delle due squadre arriva per prima a quota 4. Il punteggio del singolo gioco è di 15 – 30 – 40 – gioco).

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 9.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi



ALTRE DISCIPLINE**S-CIANCO****Origini e cenni storici**

Le prime testimonianze certe risalgono alla XI-XII dinastia egizia (2205-1778 a.c.). Il gioco è conosciuto in Italia con il nome Lippa, nel Veneto vanta tradizioni antichissime con testimonianze lapidee durante la Repubblica Serenissima e assume nomi diversi a seconda del luogo: a Venezia "massa e pindolo", a Padova "tosca e pindol", a Vicenza "concio", a Verona "s-cianco". Il reperto più importante in Italia è stato scoperto negli anni 90 a Bovolone (VR), datato intorno al XVI secolo, ora custodito dalla Sovrintendenza Archeologica di Verona.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

Nella provincia di Verona, lo s-cianco è una pratica ludico-sportiva tradizionale particolarmente diffusa. Ogni anno, l'Associazione Giochi Antiche promuove, in collaborazione con il Comune Verona e di altri comuni della provincia veronese, i Campionati veronesi di s-cianco, a cui partecipano una ventina di squadre della città e della provincia, nonché istituti scolastici, segnale che questo gioco si sta sempre più radicando come consuetudine del territorio veneto.

Regole del gioco

Il gioco della lippa presuppone l'utilizzo di due bastoni: una mazza con la quale si percuote un fusello di legno, appuntito alle due estremità, detto lippa. Colpendo una delle due punte della lippa posta sul terreno di gioco si fa schizzare verso l'alto e la si colpisce al volo in modo da allontanarla il più possibile. Metodologia e dimensioni degli attrezzi di gioco variano a seconda dei luoghi in cui è praticato, inserendosi completamente nella cultura del territorio.

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 10.

Fonte dati: Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali e Associazione Giochi Antichi

TIRO ALLA FUNE**Origini e cenni storici**

Il tiro alla fune trae le sue remote origini da cerimonie rituali, documentate in paesi molto lontani quali Birmania, Borneo, Corea, Nuova Zelanda, Congo e le Americhe. La documentazione del tiro alla fune come sport risale ad un'iscrizione egiziana del 2500 a.C. . Negli antichi giochi olimpici, il tiro alla fune era praticato sia come attività sportiva autonoma, sia come pratica di allenamento per altre discipline.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

In Veneto sono presenti almeno una decina di associazioni sportive nelle province di Padova, Treviso, Venezia e Belluno. Il Veneto ospita varie attività agonistiche.

Regole del gioco

E' una sfida a squadre composte dal 8 giocatori ciascuna, detti tiratori, con l'obiettivo di trascinare gli avversari oltre la linea di centro segnata sul terreno.



Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 11.

Fonte dati: Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

TIRO CON LA BALESTRA**Origini e cenni storici**

Nel Dogado Veneto il “*Tiro con la balestra*” fu riconosciuto utile *ymo necessariu*. Si è sviluppato nel veneziano nel XII-XIII sec. , e veniva utilizzato nei campi di battaglia dagli schieramenti degli arcieri. Nella legislazione veneziana della fine del 1200 le balestre venivano utilizzate nelle imbarcazioni per difesa.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

L'attività viene promossa dalla Compagnia Balestrieri Palio della Marciliana di Chioggia, la quale organizza un Palio, ogni anno, nella terza domenica di giugno. Inoltre partecipa al campionato nazionale organizzato dalla Lega Italiana Tiro alla Balestra (LITAB) ed organizza altre attività promozionali.

Regole del gioco

Trattasi di gare di precisione.

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 12.

Fonte dati: Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

FRECCETTE**Origini e cenni storici**

Difficile risalire con esattezza alle origini di questo gioco, che risulta essere praticato a livello internazionale. Le origini paiono attribuibili al medioevo come da riscontri in terra anglosassone.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

In Veneto è presente una trentina di associazioni affiliate alla Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali con circa 1.200 praticanti.

Regole del gioco

Tramite delle freccette, i giocatori devono colpire il bersaglio composto da più anelli che attribuiscono punti diversi a seconda della vicinanza al centro.

Esito dell'indagine: STORICA – RADICATA – DIFFUSA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 13.

Fonte dati: Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali



SENTUREL**Origini e cenni storici**

Gioco praticato nel veronese, consiste in una singolare gara di bocce giocata lungo le strade del paese e delle contrade. Un tempo, dopo aver sorteggiato le squadre, si partiva dalla chiesa e si giocava avanzando ogni volta il tratto corrispondente ad una giocata, superando per quanto possibile anche salite sfruttando gli slarghi che si aprono ai lati della strada. Lungo il percorso, in piccole nicchie praticate nei muri di cinta era stato ricavato un nascondiglio per le bottiglie di vino, che accompagnavano immancabilmente il gioco. Il cibo e il vino sono due elementi indissolubilmente legati al gioco: le partite infatti possono durare svariate ore, per questo è indispensabile giocare nei pressi di osterie e taverne che assicurino un adeguato "rifornimento" di libagioni.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

E' presente una comunità ludica nella provincia di Verona a San Zeno di Montagna.

Regole del gioco

Il gioco del senturel consiste in una grande gara di bocce. I giocatori di una squadra lanciano a turno la propria boccia, alternandosi con i giocatori della squadra avversaria. L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce ad una boccia di dimensioni più piccole, detta boccino, lanciata solitamente dal primo giocatore. In pratica è un gioco del tutto identico al gioco delle bocce, ma viene praticato sulle strade ed è "itinerante", ossia non esiste un campo ben definito, ma si continua a giocare seguendo il corso delle strade del paese.

Esito dell'indagine: RADICATA

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 14.

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi

CARRETTINI**Origini e cenni storici**

Dall'invenzione della ruota in poi, le forme di carri e carretti utilizzati come mezzi di trasporto hanno assunto varie forme. Tuttavia anche questa invenzione tecnologica nei trasporti ha avuto anche risvolti di tipo ludico – sportivo. I giochi su carrettini risalgono alla civiltà greca e romana.

Radicamento e diffusione nel territorio veneto

In Veneto è presente una comunità ludica nel Comune di Verona (frazione Novaglie) che organizza eventi durante l'anno e partecipa a manifestazioni organizzate anche al di fuori del territorio regionale.

Regole del gioco

Il carrettino è costituito da un asse di legno su cui sono montati degli assali, uno mobile, fissato centralmente, e uno fisso attaccato alla parte posteriore. Il gioco si attua in gare di velocità su strada.

Per ulteriori approfondimenti vedi allegata SCHEDA 15.

Esito dell'indagine: RADICATA

Fonte dati: Associazione Giochi Antichi



**DISCIPLINE SPORTIVE TRADIZIONALI VENETE
SCHEDE DI DETTAGLIO**



SCHEDA 1

DENOMINAZIONE: Vogna alla veneta



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Veneziane risalenti al V° secolo

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: prevalentemente laguna di Venezia, altre province del Veneto e al di fuori del territorio regionale;
- SOCIETA': 50 circoli remieri;
- PRATICANTI: dato non disponibile;
- EVENTI: circa 120 manifestazioni remiere all'anno.

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: competizioni di velocità con imbarcazioni tipiche veneziane;
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale o squadra;
- MATERIALI DI GIOCO: imbarcazioni e remi;
- TERRENO DI GIOCO: specchi acquei;
- OBIETTIVO: arrivare prima degli altri concorrenti.

VOGA ALLA VENETA

La tecnica della cosiddetta **Voga alla Veneta** ha origini antiche che derivano dalla particolare condizione idrogeologica della nostra laguna. Non c'è infatti riscontro che questo tipo di vogata, assolutamente originale, venga praticata altrove, se non importata da qualche raro appassionato.

Vogare in piedi per vedere chiaramente dove ci fosse sufficiente fondale, nell'intrico di canali, palù e barene della laguna veneta era una necessità come anche l'uso di barche dal fondo piatto, senza chiglia, abbastanza leggere da essere condotte anche da un solo vogatore magari con l'aiuto di una vela al terzo (vela di forma trapezoidale tipica delle nostre zone) decorata a vivaci colori.



La voga con i due remi incrociati detta "**ala valesana**", che si praticava e tuttora si pratica nelle barene e nella valli da pesca, era impraticabile negli stretti spazi come i canali di Venezia a causa del traffico di barche. I vogatori affinarono pertanto una tecnica particolare di voga ad un remo per fare a meno anche del timone, facilitati in questo dalla realizzazione di barche dalla forma asimmetrica.

Anche la forcola che si conosce oggi è l'evoluzione di scalmiere aperte progettate per poter rapidamente estrarre il remo in caso di necessità. Per il fatto di coinvolgere sia le braccia che le gambe, le caviglie e il busto lo sport della Voga alla Veneta è uno degli sport più completi.

Le tre immagini sopra riportate danno l'idea della sequenza dei principali movimenti che il vogatore esegue quando voga. Nel caso particolare si tratta del modo di vogare una gondola da parte di un solo gondoliere. L'inclinazione della linea d'orizzonte dà l'idea dell'asimmetria della gondola stessa, cosa che permette, assieme all'abilità del gondoliere, di far avanzare l'imbarcazione in linea retta senza bisogno del timone.

CENNI STORICI

La voga veneta è indissolubilmente legata alla storia veneta. La tradizione fa risalire al [V secolo](#) i primi insediamenti urbani in laguna, a seguito delle invasioni degli [Unni](#) e la successiva distruzione dei centri romani di [Altino](#), [Aquileia](#) e [Padova](#).

La migrazione probabilmente avvenne durante il secolo successivo con la discesa dei [Longobardi](#) che a differenza degli Unni contribuirono profondamente al mutamento di situazioni politiche e sociali attuate con un controllo territoriale e via via con una vera organizzazione statale.

Una nota lettera di [Cassiodoro](#) ai tribuni marittimi della Venezia, scritta nel [537-538](#) ed un passo della compilazione del [940-950](#) *Administrando Imperio* di [Costantino VII Porfirogenito](#), sostengono come in epoche precedenti le isole lagunari fossero praticamente disabitate, ma comunque frequentate da pescatori stanziali e mercanti di sale. Ed un passo di [Gaio Sollio Sidonio Apollinare](#) mostra come già dal V secolo si svolgesse un attivissimo commercio nelle lagune e nei fiumi limitrofi probabilmente risaliti con battelli di medie dimensioni chiamati [cursoie](#).

La vecchia circoscrizione augustea nota come *Venetia et Histria* dipendente dall'[Esarcato di Ravenna](#) a poco a poco si riduce ai confini lagunari provocando di volta in volta nuove migrazioni verso le lagune: nel [568-569](#) furono invase dai Longobardi il [Friuli](#), [Treviso](#), [Vicenza](#) e [Verona](#); nel [601](#) Padova, nel [639](#) Altino e [Oderzo](#). Nel [670](#) il duca friulano Lupo interrompe il collegamento con l'[Istria](#) (ancora bizantina) impadronendosi del passaggio fra [Grado](#) e terraferma. [Liutprando](#) estende il dominio Longobardo fino a [Comacchio](#), separando a sud la provincia dalle terre dell'esarcato di Ravenna.

L'isolamento delle lagune costringeva gli abitanti all'alternativa dello spostamento verso il mare, unica via aperta. I terreni ricchi di salso e inadatti alla coltivazione ed una pesca di sussistenza dovettero spingere gli abitanti a scegliere il commercio. L'architettura navale dovette in un primo tempo essere importata direttamente dalle province romane, anche se ben presto il particolare ambiente dovette imporre quelle forme e quelle tecniche di voga sopravvissute fino ad oggi.

L'assenza allora di un accentuato moto ondoso, i ridotti fondali, [velme](#), [barene](#), ecc. imposero il fondo piatto, senza chiglia, di facile manutenzione che in caso di emergenza permette di mettere agevolmente in secco la barca sui litorali sabbiosi. La necessità di poter vedere bene dove ci fosse fondale sufficiente a navigare, costrinse a vogare in piedi in avanti. Da questi primi moduli costruttivi e dal probabile incontro con le tecniche abruzzesi e dalmate dovette prendere invece forma la marineria veneziana maggiore.

BARCHE TRADIZIONALI

La **gondola** ovviamente, ma anche il **sandolo**, la **mascareta**, la **caorlina**, il **pupparino**, il **gondolino**, la **veneta**, la **batela**, sono le barche più usate nella voga alla veneta: tutte rigorosamente in legno e a fondo piatto per poter navigare senza problemi in laguna anche con pochi centimetri d'acqua.

Là dove altre barche sono in difficoltà o addirittura incagliate, loro filano via eleganti e silenziose spinte solo dalla forza del vogatore.

Seppur più raramente, dato il peso e le dimensioni, si possono vedere spinte a remi anche la **sampierota**, il **topo**, il **burcio** e la **peata**.

Il nome **gondola** sembra derivare dal greco antico *concula* che significa arca o cassa. Come in molti casi l'etimologia del nome non è certa, infatti gli studiosi di Venezia e gli storici hanno elaborato anche altre ipotesi sulla provenienza del nome gondola: quella che si riporta è probabilmente la più vicina alla realtà.



Cosa certa invece, è che la gondola sia l'unico esempio al mondo di imbarcazione asimmetrica a scafo singolo; cioè la parte sinistra in senso longitudinale è infatti più larga di quella destra. Tale asimmetria è dovuta al fatto che la gondola è stata progettata per essere condotta da un unico rematore che, oltre alla spinta in avanti deve controllare anche gli spostamenti laterali. Ecco perché la gondola, che come tutte le barche lagunari ha il fondo piatto, è anche priva di timone: la particolarissima forma della forcola, il lungo remo e una tecnica di voga raffinata, permettono ad un solo gondoliere di condurre un'imbarcazione lunga circa 11 metri e pesante 4 quintali in modo straordinariamente elegante.

Altra particolarità costruttiva è evidente quando la si osserva di lato: A differenza di ogni altra imbarcazione nella gondola, solo i 3/5 della lunghezza (circa 6,60 metri su 11) risultano immersi! Anche questa particolarità ha ovviamente una sua spiegazione. Con una parte immersa così ridotta diventa molto più agevole manovrare negli stretti canali di Venezia anche con la gondola carica.

Disegni e dipinti anche molto antichi ci presentano una gondola dalle dimensioni variabili, un po' più corta e larga di quelle attuali e sovente dotata di una capottina per proteggere dal sole, dalla pioggia e dagli spruzzi i passeggeri. I pittori veneziani e i cronisti ci raccontano che dal 16° al 18° secolo la gondola venne diffusamente usata come mezzo di trasporto per passeggeri di tutte le classi sociali ma furono soprattutto i nobili e l'alta borghesia a trasformarla in un simbolo di potere ed agiatezza economica.

Lo sfarzo ed il lusso con cui erano addobbate le gondole divenne tale che il Senato della Serenissima per cercare di porre un limite emise un'ordinanza che imponeva sanzioni pecuniarie per le gondole troppo riccamente allestite. Le ordinanze si rivelarono inutili, dal momento che la maggior parte dei possessori di gondole preferiva pagare le multe piuttosto che diminuire lo sfarzo delle proprie imbarcazioni.

Successivamente il Magistrato alle Pompe impose, con l'ennesima ordinanza, che tutte le gondole fossero dipinte in nero, colore che oggi è quello della totalità delle gondole con l'eccezione di quelle da regata. La gondola tradizionale ha una lunghezza di 10,87 metri, una larghezza di circa 1,5 metri e pesa circa 4 quintali. Per costruirla occorrono 280 pezzi di 8 tipi di legno diversi che devono essere accuratamente stagionati per garantire un'imbarcazione di qualità.

Gli squeri, cantieri dove vengono costruite le gondole, un tempo erano molto diffusi a Venezia, come diffusi erano i remeri, gli artigiani che costruiscono i remi (da cui il nome) e le forcole.

Al giorno d'oggi l'attività di squeriarol è molto limitata, tanto che gli squeri in attività si contano sulle dita di una mano. La gondola da regata viene costruita, a differenza di quella tradizionale, in compensato marino; è più lunga, più stretta e leggera e viene dipinta in vivaci colori. Derivato dalla gondola da regata ed usato esclusivamente per la **Regata Storica**, è il **gondolino**: ancora più agile della gondola e difficilissimo da governare.

Il **sandolo** è probabilmente l'imbarcazione più diffusa nella laguna di Venezia.

E' una barca di dimensioni relativamente contenute (circa 9 metri), solida e capiente adibita a diversi usi dalla pesca, al diporto o trasporto di persone o carichi non troppo gravosi.

La sua versatilità e diffusione hanno fatto sì che esistano diverse varianti di sandolo che a seconda degli usi e della zona utilizzo hanno preso nomi diversi: la mascareta, il sandolo s'ciopon, il sandolo da barcarol, il sandolo buranelo sono fra i più conosciuti.

Ci sono anche molti sandoli dotati di un pozzetto per l'alloggiamento di un motore fuoribordo, che se da un lato tradisce l'utilizzo tradizionale dell'imbarcazione, andare a remi, dall'altro si fa apprezzare per il risparmio di fatica soprattutto quando la barca è carica.

Nella fotografia si vede un sandolo buranelo dipinto in nero ed adibito al trasporto di turisti come alternativa alla più classica gondola.

Il **sandolo** ha una lunghezza di circa 9 metri, una larghezza di 1,20 metri e pesa circa 2,4 quintali.

La **caorlina** è un'imbarcazione che, come la gondola, conserva intatte le sue forme originali come si può vedere da antiche stampe del sedicesimo secolo, e come allora viene vogata da uno o più rematori.

Il nome fa supporre che sia originaria di Caorle, antica cittadina di pescatori sorta vicino alla foce del Livenza ed oggi rinomata località turistica.

Un tempo la caorlina era adibita al trasporto di merci e materiali, per la notevole capacità di carico e velocità, e per un particolare tipo di pesca, ancor oggi praticata, detta a seragia. Gli ortolani delle isole della laguna di Venezia partivano al mattino di buon ora per andare al mercato di Rialto e fra loro c'era sempre una gara perchè chi arrivava primo aveva il vantaggio di prendersi il posto migliore per vendere la propria merce.

La principale caratteristica della caorlina è nella forma della prua e della poppa, allungate verso l'alto ed esattamente uguali. Un tempo molto note per la loro qualità, erano le caorline costruite a Treviso da cantieri sorti lungo il fiume Sile ed oggi praticamente scomparsi o riconvertiti a costruire altri tipi di barche.



Il pupparino è un'altra delle molteplici imbarcazioni che solcano le acque della laguna veneta e dei canali di Venezia.

È un'imbarcazione da diporto, usata un tempo come barca da casada in alternativa alla gondola e come quest'ultima è di forma asimmetrica. Il nome pupparin deriva dalla forma della poppa su cui il rematore sale per vogare ed è una delle barche più usate nelle regate ad uno o due vogatori.

Il pupparino ha una lunghezza di 10,20 metri, una larghezza di 1,25 metri e pesa circa 2 quintali. Quello presentato qui a lato fa parte della dotazione del Gruppo Sportivo Voga Veneta - Mestre.

LE REMIERE

Fino al 1975, anno della 1^a Vogalonga, si contavano sulle dita di una mano. Il dopoguerra e l'inizio di un benessere diffuso avevano spinto i Veneziani e gli abitanti della terraferma ad abbandonare le fatiche della voga per un più comodo ma anche costoso motore fuoribordo da montare sulle prime barche in plastica o sulle tradizionali barche venete opportunamente modificate nella poppa.

Il successo della Vogalonga, aiutato probabilmente anche dalla crisi energetica degli anni '70 (ricordate le "domeniche a piedi" tornate di moda proprio alla fine degli anni '90 seppur per altri motivi) hanno fatto riscoprire il piacere di andare a remi ed in molti casi anche a vela.

Da qui in avanti è stato tutto un fiorire o rifiorire di Società Remiere tanto che all'inizio del 2001, se ne contano in attività oltre 30 fra grandi, piccole e piccolissime, nella sola Venezia.

Il fenomeno si è esteso a macchia d'olio non solo in terraferma, come ci si potrebbe aspettare, ma anche nel resto d'Italia e soprattutto all'estero. Basti pensare che si trovano gruppi di vogatori alla veneta anche in Germania, negli Stati Uniti e perfino in Australia ed Estremo Oriente.

All'edizione 2010 della Vogalonga erano iscritte molte più imbarcazioni dall'estero che non da Venezia o dall'Italia anche se la maggior parte di queste sono imbarcazioni che poco o niente hanno a che vedere con la voga alla veneta (o voga in piedi come si tenderebbe oggi a dire).

Il rifiorire della **voga alla veneta** ha dato inoltre un'iniezione di vitalità anche ai pochi squeri e remeri rimasti in attività e questo non può essere che un bene.

Amissi del Piovego - Via San Massimo, 137 - 35129 Padova - Tel. e fax 049/8722256

Associazione Canottieri Giudecca - Fond. Ponte Longo 259 - 30133 Giudecca (Ve) - Tel.041/5287409

Associazione Remiera Euganea - via Argine Destro 1, 35043 Monselice (PD). tel./fax 0429/781480

Associazione Remiera Pellestrina - Sest. Zennari 792/A - Pellestrina (Ve)

Associazione Remiere Punta San Giobbe - Cannaregio 3161 - 30121 Venezia

Associazione Remiera Settemari - Cannaregio 4701 - 30131 Venezia - 041/5206708

Associazione Remiera Vogaepara - San Mauro, 58 - 30012 Burano (Ve) Tel. 041/735018

A.S.D. Dielleffe Sport Mare Venezia - via Sernaglia 10/a 30171 Mestre-Venezia

A.S.D. Remiera Toscolano Maderno - Via Benamati - Toscolano Maderno Brescia Lago di Garda

Canottieri Sile - Via Tezzone 17 - Treviso - Tel./Fax 0422/545879

Circolo Canottieri Diadora - Via Sandro Gallo, 136/b - 30126 Lido di Venezia - Tel./Fax 041/5265742

Circolo dipendenti CA.RI.VE. - Sezione voga - Via Ticozzi 5 - 30172 Venezia-Mestre - tel. 041/5292939 - fax 041/5310363

Circolo Remiero "El Bisato" - Via Squero - 35041 Battaglia Terme (Pd)

Coordinamento Associazioni Remiere di Voga alla Veneta - San Polo 2241 - 30125 Venezia - Fax: +39 041 71 30 47 - Base Nautica del Coordinamento: Sacca San Biagio, Isola di Sacca Fisola, Venezia

Remiera-Club Ponte dei Sartori - Cannaregio 3161 - 30121 Venezia

Club Vogatori Pavesi - Via Trinchera, 1 - 37100 Pavia

Comitato Vogalonga - Tel. 041 521 0544

Gruppo Remiero Leobisso da Mojan - Via Rosmini 8, 31021 Mogliano V.to (Tv)

Gruppo Remiero Meolo - Via Chiesa 1 - 30020 Meolo (Ve) - Tel. 0421/61574

Gruppo Remiero Murano - Sacca San Mattia - 30141 Murano (Ve) - Tel. 041/5274298 - 041/739153

Gruppo Remiero Rivierasco Mira - Oriago - Piazza Vecchia di Mira - 30034 Mira (Ve) - Tel.041/5675386 - Fax



041/420464

Gruppo Sportivo S.Polo dei Nomboli - S.Polo 1252 - 30125 Venezia - Tel. 041/524.1715
Gruppo Sportivo Riviera del Brenta - Via Moranzani 52 - 30176 Malcontenta (Ve) - Tel./Fax 041/5470384
Gruppo Sportivo Tre Archi - Cannaregio 995/A - 31021 Venezia - Tel. e Fax 041/5246152
G. S. Voga Veneta Mestre - Punta di S.Giuliano - 30170 Mestre (VE) - Tel. e Fax 041/5312.659
Pax in aqua - Ass.ne per la lotta al moto ondoso - Castello 3869 - 30122 Venezia - Tel. 041/522.2717
Polisportiva Portosecco - Via Sandro Gallo 136/B - 30126 Lido di Venezia
Polisportiva S.Girolamo - Cannaregio 3006 - 30121 Venezia - Tel.041/524.0339
Rari Nantes Patavium 1905 - Via decorati al valor civile, 2 - 35100 Padova - Tel./ Fax: 049/687511
Remiera Canottieri Cannaregio - Cannaregio 3161 - 30122 Venezia
Remiera Euganea Monselice - Monselice (Pd)
Remiera Casteo - S.Elena - Campo Chiesa - 30122 Venezia
Remiera S.Giacomo dell'Orio - S.Croce 1666 - 30135 Venezia
Scuola Padovana di Voga alla Veneta V. Zonca - Golena del Bastione dell'Arena , via Garibaldi n. 41 . 35131 Padova - Tel. 348/3138300 - Fax 049/8753291
Soc. Canottieri Virtus Lagunare - Fond. Colleoni 16 - 30141 Murano (Ve) - Tel.041/739824
Società Canottieri Bucintoro - Dorsoduro 15 - 30123 Venezia - Tel. 041/522.2055 - 041/520.5630
Società Canottieri Mestre - Punta San Giuliano C.P. 3131 - 30170 Mestre - Tel. 041/531.7887 - 041/531.2440
Società Canottieri F. Querini - Castello 6576/B-C 30122 - Venezia - Tel./Fax 041/522.2039
Società Canottieri Treporti - Lio Grando Lung. San Felice - 30100 Punta Sabbioni (Ve)
Società di mutuo soccorso fra carpentieri e calafati - Castello 1514 - 30122 Venezia - Tel.Fax 041/5286813
Società Remiera Canottieri Cannaregio - Cannaregio 3161 - 30121 Venezia - Tel. 041/720.539
Società Remiera Cavallino -Via G. Faitema 25 - Cavallino (Ve) - Tel. 041/537.0992 - Fax 041/968.001
Società Remiera Serenissima - S.Polo 1650 - Calle dei Botteri - 30125 Venezia - Tel. 041/524.0137
U.S. Remiera Francescana - Castello 2737/F - 30122 Venezia - Tel. 041/522.9527
U.S. Remiera S. Erasmo - Piazza Chiesa - 30141 S.Erasmo (Ve) - Tel./Fax 041/521.2638
Voga Concordiese - Via Roma, 76 - 30023 Concordia Sagittaria (Ve)
Voga Veneta Lido - Via Malamocco, 80- 30126 Lido di Venezia Tel. 041 770451

REGATE E MANIFESTAZIONI REMIERE

Ogni anno da aprile a settembre si svolgono a Venezia e nella laguna, più di 120 regate nello stile detto voga veneta, oltre alla famosissima Regata Storica della prima domenica di settembre. La maggior parte di queste regate si svolgono per iniziativa dei numerosi circoli remieri e otto sono promosse dal Comune di Venezia con lo scopo di mantenere e diffondere una pratica sportiva che trae le sue origini dalla natura stessa della città e dal suo territorio.

Queste regate diventano così veicolo di conoscenza e rispetto dell'ambiente lagunare e riscoperta della cultura marinara della città. Molte di queste regate coincidono con feste e sagre tradizionali nelle quali, un tempo, la competizione rappresentava un'occasione non solo di autentica gloria popolare ma anche istituzionale. Storici e studiosi fanno risalire la prima regata ufficiale alla decisione di premiare la prima delle imbarcazioni del corteo della Festa delle Marie che sarebbe arrivata a S. Pietro di Castello ma ci riportano anche notizia di regate originali e stravaganti, come ad esempio quella in cui, nel 1502, i regatanti parteciparono completamente nudi e cosparsi di olio oppure quella di due peate con 50 rematori che si cimentarono da San Marco al Lido.

Più realisticamente si può pensare che le prime regate fossero le quotidiane gare fra i contadini delle isole della laguna che andavano al mercato a Venezia per vendere la loro merce: chi prima arrivava aveva l'ovvio vantaggio di ottenere il posto migliore.

(Parte dei commenti ed informazioni sono tratte da un pieghevole illustrato edito dall'Assessorato al Turismo del Comune di Venezia, altre da comunicazioni di organizzatori o appassionati.)

Regata di Mestre

Caorline a sei remi. Ultima domenica di aprile.

E' l'unica regata oltre alla Storica e alla Laguna-Brenta, che viene disputata su caorline a sei remi. Le imbarcazioni devono percorrere il Canal Salso, via d'acqua che collega Venezia alla terraferma fin dai tempi antichi.



Festa del Capiteo

Qualsiasi tipo di imbarcazione a remi. Seconda (o terza) domenica di aprile.
E' una manifestazione organizzata dai Gruppi Sportivi Tre Archi di Venezia e Voga Veneta di Mestre per rendere omaggio alla statua della Madonna Nera collocata all'interno di un capitello lungo il Canal Salso.

La Gardalonga

E' una manifestazione remiera non competitiva che si svolge la prima domenica di maggio a Toscolano Maderno sul Lago di Garda. Il percorso si snoda nel golfo di Salò: la partenza è situata nel golfo di Maderno; costeggiando la sponda, si raggiunge Gardone Riviera e Salò, da qui si inverte la rotta e, passando per Portese, si raggiunge l'Isola del Garda; dopo aver circumnavigato l'isola si fa ritorno a Maderno seguendo il percorso all'inverso.

Vogalonga

Qualsiasi tipo di imbarcazione a remi. Normalmente la seconda domenica di maggio.
Non si tratta di una regata nel vero senso delle parole, piuttosto di una maratona remiera di 32 Km. aperta ad ogni tipo di imbarcazione a remi senza vincitori nè vinti. Alla Vogalonga (nel 1997 si è svolta la 23esima edizione), partecipano normalmente un migliaio di barche con oltre 3.000 vogatori che arrivano a Venezia da ogni parte del mondo. La partenza viene data in Bacino San Marco alle 9 del mattino con l'ormai classico colpo di cannone seguito dall'alza remi e dal grido per Venezia e per San Marco. Da qui le barche passeranno davanti a Sant'Erasmo dirigendo poi su Burano, Murano, Fondamente Nove, percorreranno il Canale di Cannaregio e il Canal Grande, per tagliare il traguardo posto all'altezza della Chiesa della Salute.

Regata della Sensa

Gondole a quattro remi. Terza domenica di maggio.
E' una regata nella quale i vogatori si misurano su gondole a quattro remi. Il percorso, secondo antica tradizione, inizia in Bacino San Marco e si conclude davanti al Tempio di S. Nicolò del Lido.
Questa regata fa parte delle celebrazioni per l'annuale ed antica Festa dea Sensa (Festa dell'Ascensione), durante la quale il Doge a bordo del Bucintoro, con un solenne corteo di barche usciva in mare aperto per la cerimonia dello Sposalizio del Mare. In questi giorni di festa, in Piazza San Marco venivano allestiti una sorta di padiglioni (o stands diremmo oggi) per ospitare innumerevoli espositori e folle di compratori che arrivavano attratti dalla qualità dei prodotti dell'artigianato veneziano (soprattutto vetri e merletti) ma anche da spezie ed altri prodotti provenienti dai mercati dell'Oriente.

Palio Remiero delle Contrade di Cavallino – Treporti

Manifestazione remiera molto partecipata in cui si disputano 4 regate di 4 imbarcazioni ciascuna: giovanissimi (sotto 15 anni) su mascarete, donne (su mascarete), uomini su caorline e campioni su gondole a due remi.

Regata di Sant'Erasmo

Mascarete a due remi (per le donne) e pupparini a due remi. Prima domenica di giugno.
E' la prima regata della stagione riservata alle donne che si misurano sulle mascarete a due remi. La regata si svolge lungo i canali che costeggiano l'isola di Sant'Erasmo.

Palio delle Repubbliche Marinare

Galeoni a otto vogatori con timoniere. Solitamente ultima domenica di maggio.
Analogamente alla Vogalonga non si tratta di una regata nel vero senso della parola. Il Palio delle Repubbliche Marinare è una manifestazione che ricorda le lotte fra le quattro Repubbliche Marinare (Amalfi, Genova, Pisa e Venezia) e si svolge ciclicamente in ognuna di queste città. Nel 1997 il Palio si è svolto ad Amalfi. L'edizione 1998 Si è svolta a Pisa ed ha visto per la quarta volta consecutiva l'affermazione del galeone di Amalfi. Al secondo posto Venezia, poi Genova ed infine i padroni di casa. Nel 1999 la manifestazione si è svolta a Venezia in una bella e calda domenica di maggio. Contrariamente a tutti i pronostici, che vedevano favorito l'armo di Amalfi, la vittoria è andata a Genova, al secondo posto si sono classificati i padroni di casa, poi Amalfi e quindi Pisa. Complessivamente la vittoria è arrisa per 6 volte ad Amalfi, 7 volte a Genova, 5 a Pisa e 26 a Venezia. L'11 settembre 1999 il Palio delle Repubbliche Marinare si svolgerà in forma straordinaria nel Principato di Monaco per i festeggiamenti del 50° anniversario di regno del Principe Ranieri. L'ultimo Palio del secolo (e del millennio) si è svolto nel 2000 a Genova.

Laguna – Brenta

Caorline a sei remi. Seconda domenica di giugno.
E' una tradizionale remata, la prima edizione risale al 1984, che si svolge a Fusina, nello specchio d'acqua antistante il camping. La manifestazione a cui partecipano i più forti regatanti del momento è organizzata dal G.S. Voga Riviera del Brenta che ha sede a Malcontenta in località Moranzani.

Regata delle scaule

Terzo fine settimana di giugno E' una regata compresa nelle manifestazioni del Palio della Marciliana, organizzato ogni anno dalle cinque contrade della città di Chioggia. Il Palio è ispirato alla Guerra di Chioggia che si combattè fra veneziani e genovesi dal 1378 al 1381, durante la quale Chioggia fu quasi rasa al suolo.

Regata di SS. Giovanni e Paolo

Pupparini a due remi e gondole a un remo (giovani). Ultima domenica di giugno.



Questa regata è nata per mantenere la passione della voga fra i giovani sotto i 25 anni. Si devono cimentare nella difficile tecnica di voga delle gondole ad un remo. Il percorso di regata inizia a Murano, costeggia le Fondamente Nuove e termina all'altezza del Ponte dei Mendicanti.

Festa delle Marie

Regata esclusivamente femminile su mascarete. Ultima domenica di giugno.

La regata si svolge a S. Pietro di Castello per ricordare un avvenimento del 942, sotto il dogado di Pietro Candiano III. Anticamente i matrimoni a Venezia si celebravano nella chiesa di S. Pietro di Castello il 31 gennaio di ogni anno, nella ricorrenza della traslazione del corpo di S. Marco a Venezia. Le novisse (promesse spose) si radunavano in chiesa con i loro corredi e lì aspettavano gli sposi e i parenti. Il 31 gennaio del 942 un gruppo di pirati, probabilmente Narentani, con uno stratagemma entrò in chiesa e rapì le novisse e i loro corredi. Il Doge Candiano III organizzò prontamente l'inseguimento dei pirati che furono raggiunti ed uccisi presso Caorle il 2 febbraio. A ricordo di ciò a Caorle esiste tutt'ora un canale detto "delle Donzelle". Una volta tornato a Venezia il Doge decretò che il 2 febbraio di ogni anno 12 ragazze povere di Venezia fossero sposate a spese della Serenissima nella chiesa di S. Pietro e portate in corteo lungo il Canal Grande con 2 imbarcazioni a 50 vogatori. Non si conosce il motivo esatto, ma successivamente le 2 imbarcazioni iniziarono a gareggiare fra loro tanto che anni dopo (circa il 1300) venne deciso di premiare la prima che arrivava in chiesa.

Regata di Murano

Pupparini a un remo (per le donne e i giovanissimi) e gondole a un remo (per i campioni). Prima domenica di luglio. Regata riservata ad imbarcazioni ad un solo remo, in cui i regatanti dimostrano la loro grande abilità nel condurre le loro barche. Le regate si svolgono nello specchio di laguna fra Murano e Venezia e nei canali interni di Murano stessa.

Regata del Redentore

Pupparini e gondole a due remi. Terza domenica di luglio.

La regata fa parte delle celebrazioni per la Festa del Redentore. Si svolge lungo il canale della Giudecca con partenza ed arrivo davanti al Tempio votivo e può essere quindi seguita dalle fondamenta della Giudecca e delle Zattere.

Regata di Pellestrina

Mascarete a due remi (per le donne) e pupparini a due remi. Prima domenica di agosto.

Regata che si svolge in occasione della festa della Madonna dell'Apparizione, molto sentita dalla popolazione della zona. Si svolge lungo la costa dal lato della laguna dell'isola di Pellestrina, striscia di terra che chiude la laguna a sud di Venezia.

Regata Storica

Gondolini a due remi, Caorline a 6 remi e Mascarete a due remi (per le donne). Prima domenica di settembre. La Regata Storica ricorda l'arrivo a Venezia di Caterina Cornaro - Regina di Cipro. Il 1841 viene considerato dagli storici l'anno di nascita delle moderne regate, allorché la Congregazione Municipale di Venezia chiese alle autorità cittadine che annualmente sia organizzata una regata lungo il Canal Grande a cura e spese del Comune, con barche uguali per tutti e premi in denaro per i primi quattro classificati (bandierati). Nel 1899, sotto il Podestà Grimani, la manifestazione prende il nome di Grande Regata Storica. Nel 1920 il Comitato Cittadino per Venezia, una sorta di ufficio per il turismo, stabilisce che la prima domenica di settembre si svolga in Canal Grande la Regata Storica Reale. La regata su gondolini è comunque solo una parte di una manifestazione sfarzosa che rappresenta "una presenza di Venezia antica nella Venezia moderna e non un tuffo nel passato per far rivivere un'epoca che non c'è più . . . (G. Marangoni - Storico)".

Corteo Riviera Fiorita

Imbarcazioni storiche e tradizionali a remi. Normalmente la seconda domenica di settembre.

Il Corteo acqueo chiamato Riviera Fiorita, che si snoda lungo La Brenta da Stra a Malcontenta, rievoca l'incontro fra il Doge Alvise Mocenigo ed Enrico III Re di Francia avvenuto a Stra nel 1574. Il Re ed il Doge discesero il fiume verso Venezia su una bissona pavesata a festa, preceduta e seguita da decine di altre imbarcazioni. Alla manifestazione partecipano imbarcazioni a remi addobbate per l'occasione con rematori e figuranti in costumi dell'epoca che fanno rivivere i fasti e gli splendori della Serenissima.

Regata di Burano

Mascarete a due remi (per le donne) e gondole a due remi. Terza domenica di settembre.

Questa regata viene considerata la rivincita della Storica. Si svolge nello specchio di laguna davanti all'isola di Burano con partenza dalla estrema punta nord dell'isola di Sant'Erasmo.



FESTE TRADIZIONALI VENEZIANE

Si elencano di seguito le feste e le sagre tradizionali che si svolgono a Venezia o in terraferma, a cui è stata fatta coincidere una regata o manifestazione remiera.

Oltre alle conosciutissime **Feste della Sensa, del Redentore** e della **Madonna della Salute** si svolgono molte altre manifestazioni, organizzate per perpetuare nel tempo il ricordo di un avvenimento legato alla vita del territorio oltre che alle glorie ormai lontane della Serenissima.

La **Festa della Sensa** è una delle principali festività veneziane che si teneva il giorno dell'Ascensione di Cristo in cielo (da cui **Sensa** in veneziano). Si commemorano due importanti eventi nella vita della Repubblica Serenissima. Il primo risale al maggio dell'anno 1000 quando la flotta Veneziana comandata dal doge Pietro Orseolo II soccorse le popolazioni della Dalmazia minacciate di invasione da parte degli Slavi. Il secondo evento risalente al 1177 riguarda la firma di un trattato di pace fra il papato (allora era papa Alessandro III) e l'imperatore Federico Barbarossa avvenuto a Venezia sotto il dogado di Sebastiano Ziani. L'importanza dell'evento è stata tale che a Venezia si cominciò la tradizione dello **Sposalizio del Mare**.

Il Doge a bordo di una imbarcazione di rappresentanza (solo molto più tardi sul Bucintoro) da San Marco arrivava fino a San Pietro di Castello dove era atteso dal Vescovo per ricevere la benedizione. A completamento del rito il Doge sulla sua imbarcazione arrivava fino alle bocche del porto (oggi San Nicolò del Lido) e lanciava nelle acque un anello d'oro a simboleggiare il legame fra la Serenissima e il Mare. I festeggiamenti duravano 15 giorni durante i quali in **Piazza San Marco** arrivavano mercanti soprattutto dall'Oriente per esporre le loro merci.

Ai giorni nostri la Festa della Sensa si è ovviamente trasformata separando l'aspetto religioso da quello puramente storico / rievocativo. In Bacino San Marco si radunano numerose imbarcazioni a remi in rappresentanza delle remiere e accompagnano il sindaco e altre autorità civili e religiose che a bordo della **Serenissima** raggiungono la bocca di porto di San Nicolò; qui avviene il tradizionale lancio dell'anello a conferma dello speciale rapporto esistente fra la città e il mare. Presso la chiesa di San Nicolò si svolge per tutto il giorno il **mercato della Sensa** e nel pomeriggio le manifestazioni si concludono con la regata dei campioni su gondole a quattro remi.

La **Festa del Redentore** ricorda ogni anno ai Veneziani e al mondo il flagello che verso la fine del 1500 colpì l'intera Europa: la peste!. Dal 1575 al 1577 il morbo portò alla morte molte migliaia di persone di tutti i ceti sociali; gli storici parlano, nella sola Venezia, di oltre 50.000 vittime in meno di 2 anni, tra cui forse la più illustre fu il pittore **Tiziano Vecellio morto nel 1576** quasi centenario. Il contagio era arrivato in città quasi certamente con le navi che giungevano dall'Oriente dove la Serenissima aveva ancora il predominio dei traffici commerciali. All'epoca le pestilenze erano considerate un *male sacro*, una sorta di punizione divina, fu così che il 21 settembre del 1576 il Senato Veneziano approvò la proposta del Doge Alvise Mocenigo di fare un voto solenne per invocare la fine della pestilenza e la salvezza della città. Sarebbe stato costruito un tempio "*che i successori anderanno solennemente a visitare . . . a perpetua memoria del beneficio ricevuto*". Fu deciso, dopo inevitabili ed interminabili discussioni, che il Tempio dedicato al Cristo Redentore sarebbe stato costruito sull'isola della Giudecca dove sorgeva la chiesetta di S.Maria degli Angeli; il 3 maggio del 1577 con funzione solenne fu posta la prima pietra del nuovo Tempio.

La terza domenica di luglio dello stesso anno il **Doge Sebastiano Venier** proclamò finalmente la Serenissima libera dal contagio pestilenziale. In pochi giorni fu costruita una chiesa provvisoria in legno per celebrare la fine della peste e fu realizzato un ponte di barche per collegare la Giudecca con la riva opposta affinché il corteo guidato dal Doge potesse raggiungere la chiesa per le solenni funzioni di ringraziamento.

Dobbiamo l'aspetto del **Tempio del Redentore** alla genialità e all'arte di **Andrea Palladio** a cui fu affidato il compito della progettazione. Il Tempio fu ultimato e consacrato nel 1592 a soli 15 anni dalla posa della prima pietra!

I festeggiamenti non sono limitati al Tempio del Redentore ma si estendono, secondo una tradizione di oltre 400 anni a tutta Venezia, con numerose manifestazioni in campi e campielli. La **Regata del Redentore** è infatti solo una di queste manifestazioni anche se, assieme ai fuochi d'artificio, la più spettacolare per le migliaia di persone che ogni anno vi assistono. La notte dei fuochi è una tradizione recente, introdotta nel 1978, per dare un'impronta moderna alla festa antica.

Madonna della Salute: ogni anno, il 21 di novembre si svolgono a Venezia le celebrazioni per ricordare la fine della terribile pestilenza diffusasi in tutta Europa e descritta con molta efficacia da Alessandro Manzoni nei suoi "Promessi Sposi". Il 22 ottobre 1630 il Doge Nicoletto Contarini pronunciò in San Marco il voto solenne del Senato della Serenissima, di costruire una nuova grande chiesa per ottenere dalla Vergine Maria la cessazione della pestilenza.

Già nell'agosto precedente moltissimi Veneziani si erano trasferiti in campagna nella speranza di sfuggire al terribile morbo. Gli storici riportano la notizia secondo cui nel solo mese di novembre del 1630 oltre 14.000 persone morirono di peste. Il 2 aprile 1631 morì anche il Doge Contarini che non riuscì a presenziare alla posa della prima pietra del nuovo tempio perchè già malato gravemente.



In un anno e mezzo, tanto durò la pestilenza, morirono di peste più di 46.000 persone: oltre un quarto della popolazione di Venezia!

La Chiesa della Salute che è considerata il capolavoro dell'architettura barocca veneziana, fu progettata e costruita da Baldassarre Longhena dal 1631 al 1681. Di pianta ottagonale, con le facciate arricchite da numerose statue di marmo, è sormontata da un'enorme cupola emisferica e sembra poggiata su un'ampia scalinata che la slancia verso l'alto creando un riuscito effetto scenografico.

Festa del Capiteo: Il capiteo di cui vi narriamo in breve la storia è situato lungo il Canale di San Secondo, a circa metà strada fra San Giuliano a Mestre e la punta di San Giobbe a Venezia. Non si conosce esattamente in che anno sia stato costruito ma sembra sia dovuto ad un voto fatto da un soldato tornato vivo dalla prima Guerra Mondiale. A causa dell'azione dell'acqua salata le briccole su cui poggiava il capiteo, sono marcite facendolo finire in acqua. Essendo costruito in legno, fu trovato per caso da un barcaiolo mentre galleggiava portato dalla corrente. Nel 1979 grazie ad un accordo fra i Gruppi Sportivi Voga Veneta di Mestre e Tre Archi di Venezia è stato restaurato e al suo interno è stata collocata un'icona della Madonna Nera, venerata dai Veneziani. Ogni anno, normalmente la terza domenica di maggio, tutte le barche delle società remiere di Venezia, estuario e terraferma si raccolgono attorno al Capiteo per ascoltare la S.Messa e ricevere la benedizione.

Festa delle Marie: Nell'ambito dei festeggiamenti per il Carnevale di Venezia si è svolto lungo il Canal Grande, da San Giacomo dell'Orio a San Marco un corteo di barche a remi delle remiere con a bordo le ragazze che hanno partecipato alla Festa delle Marie. La festa ricorda un episodio avvenuto agli albori della storia di Venezia quando un gruppo di pirati narentani cercò di rapire le giovani donne che in corteo partendo dalla zona dell'arsenale stavano andando a sposarsi a San Nicolò del Lido (vulgo "San Nicoletto"). Una spedizione prontamente organizzata dal doge Pietro Candiano raggiunse i pirati nei pressi di Caorle e liberò le fanciulle rapite. Da allora in poi per molti anni la Serenissima impose alle famiglie patrizie di provvedere ogni anno alla dote di dodici ragazze povere in previsione del matrimonio. A queste ragazze venne dato simbolicamente il nome di "Marie".

CALENDARIO DELLA STAGIONE REMIERA 2016

Regate Comunali

Maggio 2016

8 Maggio: Regata dea Senza Ore 9.45 - Donne su mascarete a 2 remi, ore 11.00 - Uomini su gondole a 4 remi;
22 Maggio: Regata de Mestre Ore 17.00 - Donne su gondole a 4 remi, ore 18.00 - Uomini su caorline;

Giugno 2016

5 Giugno: Regata de Sant'Erasmo Ore 16.30 - Giovanissimi su pupparini a 2 remi, ore 17.15 - Donne su mascarete a 2 remi, ore 18.00 - Uomini su pupparini a 2 remi;
26 Giugno: san Giovanni e Paolo Ore 17.30 - Uomini su pupparini a 2 remi, ore 18.15 Giovani su gondole a 1 remo;

Luglio 2016

3 Luglio: Regata de Muràn Ore 17.00 - Giovanissimi su pupparini a 1 remo, ore 17.45 - Donne su pupparini a 1 remo, ore 18.30 - Uomini su gondole a 1 remo;
10 Luglio: Regata de Malamocco Ore 16.30 - Uomini su caorline, ore 17.15 - Donne su Mascarete a 2 remi;
17 Luglio: Regata del Redentòr Ore 16.00 - Giovanissimi su pupparini a 2 remi, ore 16.45 - Uomini su pupparini a 2 remi, ore 17.30 - Uomini su gondole a 2 remi;

Agosto 2016

7 Agosto: Regata de Pellestrina Ore 16.00 - Giovanissimi su pupparini a 2 remi, ore 16.45 - Donne su mascarete a 2 remi, ore 17.30 - Uomini su pupparini a 2 remi;

Settembre 2016

4 Settembre: Regata Storica ore 16.50 - Giovanissimi su pupparini a 2 remi, ore 17.10 - Donne su mascarete a 2 remi, ore 17.40 - Uomini su caorline, ore 18.10 - Uomini su gondolini;
18 Settembre: Regata de Buràn Ore 16.00 - Giovanissimi su pupparini a 2 remi, ore 16.45 - Donne su pupparini a 2 remi, ore 17.30 - Uomini su gondole a 2 remi.



GLOSSARIO DELLA VOGA ALLA VENETA

A premando: Voce che indica la direzione a sinistra impressa alla barca. Vedi *prémer*. *Cascàr a premando*: tendere maggiormente a sinistra. *Vegnir a premando*: venire verso sinistra. *Ciamàr a premando*: vogare in modo da voltare la barca a sinistra.

A stagando: Voce che indica la direzione a destra impressa alla barca. Vedi *stalir*. *Cascàr a stagando*: tendere maggiormente a destra. *Vegnir a stagando*: venire verso destra. *Ciamar a stagando*: vogare in modo da voltare la barca a destra.

Andar a contraria: Vogare contro corrente. Rafforzativo: a *contrarion*. Si dice anche *andar a contraria de vento*, col medesimo significato. Vedi *contraria*.

Andar a seconda: Seguire la corrente. Rafforzativo: a *secondon*. Si dice anche *andar a seconda de vento* col medesimo significato. Vedi *seconda*.

Aqua stanca: Stato di quiete dell'acqua tra il calare e il crescere della marea, o viceversa.

Asta: Di prua o di poppa. Trave su cui si fissa il fasciame, all'una o all'altra estremità della barca.

Aver el vento in forcola: Voce che indica il vogare con il vento che soffia contro il bordo della barca su cui è fissata la propria forcola. Poichè generalmente le barche tendono a disporsi con la prua al vento, questa voce denota una condizione nella quale il vogatore, per mantenere la direzione deve contrastare la tendenza della barca facendo quindi più fatica.

Balotina: Barca a più vogatori che un tempo precedeva le regate per allontanare gli spettatori che intralciassero il percorso colpendoli con balote di gesso, da cui il nome. *Banda pope*. Il fianco destro della barca. *Vogar banda pope*: voce che per estensione indica i vogatori che come il poppiere vogano a destra. Vedi *vogar a lai*.

Banda prova: Il fianco sinistro della barca. Vedi *prova*. *Vogar banda prova*: voce che per estensione indica il vogatore che rema con il remo a sinistra, il *provier*.

Bandiera: Drappo triangolare che costituisce il premio per il regatante: rossa per il primo, bianca per il secondo, verde per il terzo e blu per il quarto. *Andar o vegnir o esser in bandiera*: risultare fra i primi quattro classificati in una regata. Vedi *bandierà*, *vodo*.

Bandierà: Regatante vincitore o comunque classificato fra i primi quattro di una regata. Vedi *bandiera*, *vodo*.

Bataizzo: In termini di regata le onde piccole e continue che possono a volte agitare il campo di gara. Propriamente l'agitazione del mare dopo la tempesta. Si dice anche *sbataizza*.

Bissona : Barca da parata, addobbata riccamente, usata per i cortei delle regate.

Bollatura : Controllo che un tempo si eseguiva sulle barche da regata, per verificarne la rispondenza alle misure prescritte.

Campo: Tratto di laguna o canale dove si corre la regata. *Vogar al campo*: mantenere la propria barca fuori della fila formatasi dopo la cavata (v.), non accontentarsi della posizione conquistata. Posizione difficile perchè chi voga al campo ha maggior percorso da fare e al *paletto* (v.) o gira al largo o gira per ultimo. *Butarse al campo*: tentare il sorpasso. In altro senso *campo* è anche la distanza fra due piane (v.), una delle *sentine* (v.) di una barca.

Casada (da): Di proprietà o a servizio di famiglia patrizia. Barca de *casada*, *gondolier de casada*.

Cascàr in forcola: Terminare la vogata con il busto che si inclina troppo verso la forcola, senza l'appoggio della gamba anteriore. E' un errore da dilettante.

Cascàr sui brazzi o a spalla: Si dice quando la barca devia dalla sua direzione, aumentando la fatica di chi ha il remo all'interno della curva. *Aver la barca sui brazzi*: vogare nelle predette condizioni. *tegnirse la barca sui brazzi*: vogare in modo che la barca cada sempre a se stessi. Tecnica adottata dai poppiere per alleviare la fatica del compagno.

Cavalò del gondolin: Asse di legno sagomata, fissata a destra sul bordo interno del gondolino (e della mascareta) per l'eventuale appoggio laterale del *provier*.



Cavata: La partenza della regata. Il primo tratto di percorso che si corre alla massima velocità possibile per conquistare una buona posizione. Vogar in cavata: vogare al massimo, quasi solo di braccia.

Caveto: Tratto di corda teso tra il collo della forcola e la barca, e ritorto con una penola (v.), usato perchè la forcola non rischi di muoversi durante la regata.

Ceresèr o Zaresèr: Ciliegio, legno frequentemente usato per la costruzione delle forcole.

Cevente o sevente o cressente: La marea crescente. Il contrario di dosana. (v.)

Cinturin: Asse di legno che da prua a poppa lega tutti i sanconi (v.) l'uno con l'altro, per irrigidire l'ossatura della barca.

Colma de aqua: Altezza massima della marea. Il contrario di magra de aqua. (v.)

Contraria: La corrente sfavorevole Vedi andar a contraria.

Corba: L'insieme di due sanconi (v.) con una piana. (v.)

Cordin: Fune che viene tesa nell'acqua, sulla line di partenza, alla quale si attaccano i regatanti per formare l'allineamento. Una volta si diceva spagheto. Lassar el cordin: partire.

Corso: Corteo di barche.

Cortelo: Assicella, generalmente di faggio, aggiunta lateralmente alla pala del remo. Tirar i corteli: affilare, alleggerire la pala del remo. Vedi tirar el remo. In altro senso mettere la barca in cortelo significa sollevarne un fianco facendola poggiare sull'altro e fissandola con morali (v.), così che il fondo sia perpendicolare al terreno.

Dar impasso: Tagliare la strada, darsi addosso uno con l'altro. Danneggiare, disturbare. Destrigare. In termini di regata vale liberarsi, distrigarsi. Gerimo cussi intressai (v.) da non esser più boni da destrigare: eravamo così avviluppati da non essere più capaci di liberarci.

Disnàr: Tradizionale pranzo fra i regatanti, il giovedì prima della regata.

Dosana: La marea calante. Il contrario di cevente. (v.)

Faghèr: Faggio. Vedi stela de faghèr. Falca o mazza. Tavola fissata sul bordo superiore del fasciame delle barche per aumentarne l'altezza e la resistenza agli urti.

Far bordaggio: Abbordare un'altra barca, scontrarsi con il fianco. Voce analoga a dar impasso. (v.)

Far manco: Si dice della corrente, per indicare dove ha minor forza. Ai pali l'acqua fa manco: lungo il bordo del canale l'acqua ha minor forza. Vedi far più, filo de aqua, molente.

Far più: Esatto contrario di far manco.

Fero: Ornamento in metallo per la prua o la poppa delle gondole o delle barche in genere.

Filo de aqua: Percorso scelto dal regatante esperto in quanto la seconda (v.) è più forte o la contraria (v.) è più debole. Vedi far manco, molente.

Frontarse: Puntare il piede sulla pedana e caricare la gamba per preparare la remata.

Galton: Parte del remo dove la pala si restringe per formare il giron. Giron. E' la parte mezzana del remo, quella che nella vogata si appoggia sul morso della forcola.

Gondoletta: Termine usato per indicare il gondolino.

Grignada: Indica una scorrettezza che il regatante può cercare di compiere quando stia per essere superato. Consiste nel puntare il proprio remo sotto la prua dell'avversario facendo leva per fargli perdere il controllo o sbilanciarlo.



Immusonarse: Voce che indica l'abbassarsi della prua della barca quando il vogatore perde le forze. Il contrario di tirar el colo. (v.)

Impenolar: Fissare qualcosa con cunei di legno. In termini di regata fissare le forcole. Vedi penola.

Incassonarse: Eccessivo sprofondarsi della barca nell'acqua, prodotto dalla vogata troppo pesante dei vogatori e soprattutto del poppiere.

Intressarse: Finire di traverso.

Lai: Lato, entrabi i bordi della barca. Nella gondola o altra barca si intende il fianco destro. Lai de pope: la parte di poppa di una barca. Vegnir a lai: abbordare una barca. Ligarse a lai: legarsi a fianco di una barca. Tegnir la barca a lai: tenere la barca sbandata sul fianco destro. Cascar a lai de mezo o a lai de roverso: si dice quando una barca di forma asimmetrica, che dovrebbe sbandarsi naturalmente a destra, per errore di costruzione sbanda addirittura a sinistra. Lai de mezo: il fianco sinistro della barca. Vogar a lai: vogare a fianco di un'altra barca, ma la voce indica anche chi, nelle barche a più vogatori, voga banda pope (v.) con l'esclusione del poppiere. Forcola da lai: indica le forcole banda pope, esclusa quella poppiera.

Levar via: Vogare, allontanarsi. Figurato: sbrigarsi.

Ligàr: Legare. Si dice pipiù che altro del morso della forcola quando impedisce la libera manovra del remo. Voce analoga a piçegar.

Machina: Palco eretto in volta del Canal Grande, tra Cà Foscari e Cà Balbi, che costituisce l'arrivo della regata e il luogo della premiazione. Vi trovano posto la giuria, le massime autorità cittadine e ospiti illustri. Esser el primo a rivà a la machina: vincere la regata.

Magnar el remo: Spingere la propria barca sul remo di quella che precede per farla rallentare e superarle. E' una scorrettezza opposta alla grignada. (v.)

Magra de aqua: Altezza minima della marea. Il contrario di colma de aqua.

Molente: Si dice della corrente quando, specie lungo il bordo del canale, ha minor forza di quanta ne abbia nel mezzo o addirittura ha direzione contraria. Vedi: far manco, filo de aqua.

Moral: Il puntello che sostiene la barca messa in cortelo. (v.)

Morso: Incavo della forcola dove si appoggia il remo.

Morto de aqua: Fase mensile della marea, corrispondente al primo o all'ultimo quarto di luna, nella quale la differenza fra minima e massima è molto ridotta.

Mosse: Il luogo di partenza della regate.

Nerva: Tavola che poggia sulle teste dei sanconi (v.), per irrobustire la barca.

Nogàro: Impostazione per la forcola, predisposta nella nerva. (v.)

Noghéra: Noce. Il legno più pregiato per la costruzione delle forcole.

Nominanza o nominagia: Soprannome che spesso viene dato ai regatanti.

Numero de aqua: Posizione tirata a sorte della posizione di partenza. E' importante perchè può favorire o meno la conquista del filo de aqua (v.) Tirar o piàr el numero de aqua: pescare a sorte la propria posizione di partenza.

Pagiol: Pagiolo. Tavola che appoggia sulle piane (v.) di una barca. Pagiolà: pagliolato, l'insieme dei paglioli.

Paletto: Palo piantato in mezzo al Canal Grande all'altezza della ferrovia, attorno al quale i regatanti girano per iniziare la via del ritorno alla machina. (v.) Più in generale è qualsiasi cosa indichi la svolta del percorso.



Penola: Cuneo di legno usato per fissare la forcola alla barca. Vedi impenolar.

Perer: Pero. Legno usato per la costruzione delle forcole.

Piana: La parte più bassa dell'ossatura della barca. Travetti sui quali si fissa il fondo o la carena della barca.

Piçegar: Pizzicare. In termini di regata lo si usa nello stesso senso di ligàr. (v.)

Pontapie: Pedana per l'appoggio del piede posteriore durante la voga. Si dice anche taparin o tapo.

Pope: Poppa della barca. Per estensione si intende il vogatore di poppa e il gondoliere. Montar in pope: salire in barca. Vedi banda pope.

Popiér

Il vogatore di poppa della barca, quello che voga a destra. Vedi banda pope.

Porcheto

Maialino. Oltre alla bandiera (v.) il premio assegnato al quarto classificato della Regata Storica. Ciapàr o portar via el porcheto: arrivare quarti nella regata.

Prèmer: Vogare con forza, portare la barca a sinistra. Vedi a premando.

Prova: Prua della barca. Vedi banda prova.

Proviér: Il vogatore di prua della barca, quello che voga a sinistra. Vedi banda prova.

Re del Remo: Chi vince la Regata Storica 5 volte consecutive.

Remér: Costruttore di remi e forcole.

Rispetarse: Indica l'obbligo dei regatanti a non tentare sorpassi al giro del paletto (v.) o per ordini della giuria.

Ruzo: Rumore, ronzio o brusio. L'urlo della folla quando i regatanti entrano nel Canal Grande o si avvicinano al traguardo.

Sanconi: Le ordinate verticali della barca.

Seca: Secca, fondale basso. Vedi vogar sora el palùo.

Seconda: La corrente favorevole. Andar a seconda. (v.)

Sentina: Tratto del fondo della barca fra due piane (v.) dove si raccoglie l'acqua piovana o quella che filtra in barca. Nelle barche a più vogatori è il vogatore più vicino al popier.

Seo: Segò. Grasso animale usato per proteggere le forcole e i remi. In regata non viene usato per evitare che i remi scivolino dalla forcola.

Seragia: Sistema di pesca adottato in laguna. Consiste di chiudere un tratto di barena durante l'alta marea, con una rete sostenuta da paletti. Al momento della bassa marea il pesce rimane imprigionato in pochi centimetri d'acqua e viene preso facilmente.

Siàda: Movimento del remo per fermare la barca. Vedi siàr.

Siàr: Fermare la barca mettendo il remo davanti alla forcola.

Smergar: Si dice quando il remo si immerge troppo. Anche detto trar avanti o ficarse soto.

Socheto: Parte terminale della prua o della poppa della gondola. Vogar a socheto: vogare in fila serrata, molto vicini.



Soraosso: Aggiunta che si fa su giron (v.) del remo quando è consumato o per rinforzarlo.

Soratapo: Pedanetta che si aggiunge al pontapie (v.) per aumentare l'inclinazione o l'altezza. Serve di appoggio nella cavata. (v.)

Sotocorbolo: Tratto di legno sagomato incassato fra due o tre sanconi (v.), posto sotto ad ogni nogàro (v.) ad una certa distanza dalla nerva (v.), necessario per bloccare il piede della forcola.

Spagheto: Vedi cordin.

Squerariol: Costruttore di barche. Vedi squero.

Squero: Cantiere dove costruiscono le barche.

Stalir: Portare la barca verso destra, compiendo il ritorno della vogata con la pala del remo sotto il pelo dell'acqua, in pressione. La successione del prémer (v.) e dello stalir è la tecnica per la vogata a un remo. Vedi a stagando.

Stela de faghér: Tavola per la costruzione dei remi da regata, pregiatissimo ed oggi praticamente introvabile. Deve il suo nome (scheggia di faggio) al procedimento con cui viene ricavata.

Taparin: Vedi pontapie.

Tapo: Vedi pontapie.

Tirar aqua: La voce indica sia il modo di usare il remo come fosse una pagaia sia la scia troppo marcata della barca quando, vogata pesantemente, si incassona. (v.)

Tirar el colo: Voce che indica l'alzarsi della prua della barca quando viene vogata con forza dal suo vogatore. Il contrario di immusonarse. (v.)

Tirar el remo: Affinare il remo, alleggerirlo dal giron (v.) alla pala.

Tocada: L'asse o la trave che solleva dal terreno il fondo o il fianco dell'imbarcazione tirata in secco nello squero. (v.)

Trar sotto: Si dice del remo che per difetto di fabbricazione non si lascia spalare bene.

Trasto: Asse di traverso alla barca, e fissata sui lati per darle robustezza e per sedersi. La gondola ne ha 5.

Tresso: Vedi trasto.

Todo: Si dice del regatante che non ha preso la bandiera. (v.)

Vogada de passo: Vogata più lunga e distesa che si prende dopo la cavata (v.), una volta conquistata la posizione.

Vogadura: La parte del remo che si appoggia sulla forcola.

Vogar in tagio: Impalare poco il remo, vogare con poca fatica.

Vogar in zenziva: Vogare rasentando il bordo di un canale, dove il fondo risale e forma la gengiva, appunto, della barena o del palùo. (v. vogar sora palùo)

Vogar sora palùo: Vogare fuori di un canale, dove il fondale è basso e paludoso. E' un ottimo allenamento per imparare a non alzare troppo le braccia vogando quando la barca diventa più pesante.

Vogar sul remo: Vogare troppo vicino ad un'altra barca, scontrandosi con i remi.

Volta del Canal: La curva del Canal Grande all'altezza di Cà Foscari dove viene messa la machina.



SCHEDA 2

DENOMINAZIONE: Bisse



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI:

Le origini risalgono all'epoca della Repubblica Veneta che si estese fino al Garda fra il 1405 ed il 1796

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: Nel lago di Garda (VR)
- SOCIETA': Lega delle Bisse che raggruppa gruppi sportivi vari di paesi rivieraschi del Lago di Garda.
- PRATICANTI: un centinaio compresi i dirigenti
- EVENTI: Campionato del Garda

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: competizioni di velocità con imbarcazioni
- NUMERO DI GIOCATORI: a squadre con 4 vogatori
- MATERIALI DI GIOCO: imbarcazioni a remi a fondo piatto
- TERRENO DI GIOCO: specchi d'acqua
- OBIETTIVO: arrivare prima degli altri concorrenti

BISSE

Comunità ludica: A.S.D. Lega Bisse del Garda (Province di Brescia e Verona)

Gioco: *Bisse*, imbarcazione a remi a fondo piatto.

Famiglia di appartenenza: giochi d'acqua

Territorio: il lago di Garda è il maggiore lago italiano, con una superficie di circa 370 km². Cerniera fra tre regioni, Lombardia (provincia di Brescia), Veneto (provincia di Verona) e Trentino-Alto Adige (provincia di Trento), è posto in parallelo all'Adige, da cui è diviso dal massiccio del Monte Baldo. A settentrione si presenta stretto a imbuto mentre a meridione si allarga, circondato da colline moreniche che rendono più dolce il paesaggio. La parte settentrionale del lago è situata in una depressione che si insinua all'interno delle Alpi, mentre la parte meridionale occupa un'area dell'alta Pianura Padana: si distinguono quindi un tratto vallivo ed uno pedemontano, il primo di forma stretta e allungata, il secondo ampio e semicircolare.



A sud del lago di Garda, tra Verona, Mantova e Brescia, si sviluppa un grande anfiteatro morenico, ovvero un susseguirsi di cerchie collinari con interposte piccole aree pianeggianti, in alcuni casi palustri, originatisi grazie all'azione di trasporto e di deposito del grande ghiacciaio del Garda. La morfologia delle colline è dolce e dalle linee delicate; dai punti più alti è possibile avere la percezione dei rapporti che legano le colline con le montagne oltre che della forma circolare ad anfiteatro degli andamenti collinari, i quali sembrano abbracciare la parte meridionale del lago. Queste zone, abitate sin dalla preistoria, sono ambienti di grande pregio naturalistico, con vegetazione tipica del clima mediterraneo come l'olivo, la vite, le agavi e altre piante, che crescono rigogliose grazie al microclima creato dal bacino del Garda, che rende l'inverno particolarmente mite.

Descrizione del gioco:

- **Storicità:** le attuali imbarcazioni chiamate *Bisse* tramandano un'antica tradizione le cui origini risalgono all'epoca della Repubblica Veneta che si estese fino al Garda fra il 1405 ed il 1796. Manifestazioni veneziane vennero ripetute sulle acque del lago, e fra queste "La Regata delle Bisse" trovò grande interesse e suscitò forte passione. Si ritiene che la prima Regata di Bisse sul Garda ebbe luogo nel 1548: le cronache del tempo narrano che si tenne a Salò un "Palio" per salutare l'arrivo del "Clarissimus Provisore" Stefano Tiepolo. La tradizione delle *Bisse* poco a poco andò scemando e soltanto agli inizi del secolo XX ha luogo una rinascita di interesse e passione; la tradizione venne ripristinata fra gli anni che vanno dal 1924 al 1938 e personaggi di grande fama si avvicinarono e sostennero la pratica remiera. La seconda guerra mondiale costrinse le *Bisse* ad un nuovo periodo di silenzio, fino al 1967 quando Alfonsino Pachera, Umberto e Gaetano Rossetti di Lazise con la

collaborazione di Andrea Castellani e Gianni Badinelli di Gargnano, il Conte degli Albertini di Garda ed il conte Cesare Maria Coccoli di Bardolino, ripresero la pratica remiera sul lago.

Già in quell'anno le *Bisse* gardesane parteciparono alla Regata Storica a Venezia e nel 1968 venne fondata la "Lega Bisse del Garda", che da allora continua ad accrescere il proprio impegno dando vita ogni anno al tradizionale Palio intitolato "Bandiera del Lago". La Lega Bisse del Garda riunisce, sovrintende e coordina tutte le *Bisse* del Lago di Garda, venne

fondata dai gruppi sportivi di Lazise, Garda, Gargnano e Bardolino ai quali si sono successivamente aggregati altri gruppi del Lago di Garda e del Lago d'Iseo.

- **Regole:** la Bandiera del Lago si disputa durante le otto gare con acquisizione di un punteggio in base alla classifica. Le regate vengono suddivise in tre batterie (in base ai punteggi acquisiti) e l'obiettivo è quello di conquistare la "Bandiera del lago". Esiste un regolamento di stazza riguardante le imbarcazioni e c'è un apposito regolamento di regata.

In regata la boa deve essere girata a sinistra (in senso antiorario) e ogni imbarcazione deve obbligatoriamente virare la boa corrispondente al proprio numero d'acqua. La partenza e l'arrivo devono essere fatti sulle rispettive boe. L'arrivo è ritenuto valido anche se l'imbarcazione termina la gara con l'armo incompleto.

- **Spazio di gioco:** le *Bisse* sono praticate nel Lago di Garda e Lago d'Iseo. Le regate possono essere di bandiera (Campionato Bandiera del Lago) o di promozione. Il percorso delle regate di bandiera è, mediamente, di 1400 metri e comunque non inferiore ai 1300 metri e non superiore a 1500 metri con tre giri di boa. Su ogni linea le boe devono essere tante quante le imbarcazioni partecipanti e comunque non superiori a sei. Se le barche partecipanti sono più di sei, vengono divise in gruppi. La distanza minima fra ogni boa dovrà essere di 25 metri.

- **Racconto della comunità:** la struttura delle imbarcazioni è sostanzialmente rimasta la stessa nel corso del tempo: lo scafo a fondo piatto per incontrare minor resistenza sull'acqua, ospita quattro vogatori che remano in piedi con una tecnica che mira ad amalgamare sincronismo, equilibrio e ritmo dei movimenti, leggeri e potenti al tempo stesso.

- **Materiali da gioco e artigianalità:** la barca deve essere in legno dipinto di bianco con due fasce dei colori sociali, una sui nervi e l'altra immediatamente sotto. Il nome della bisca, situato a prua, deve essere di colore blu come la scritta "Lega Bisse del Garda". L'intero armo, inoltre, deve indossare lo stesso abbigliamento, diverso per le sfilate a terra e in acqua e per la regata.



- Condizione attuale e prospettive future (rischio di estinzione): attualmente prendono parte al campionato del Garda 96 rematori (12 donne e 84 uomini) con un età che va dai 16 ai 62 anni.

Curiosità: Gabriele d'Annunzio fu uno fra i più accesi sostenitori delle *Bisse* ed ancor oggi si può ammirare presso il Museo di Lazise il bellissimo trofeo che commissionò allo scultore Colbertaldo. Il trofeo è stato esposto al Vittoriale degli Italiani, in occasione del 150° anniversario della nascita del poeta Gabriele d'Annunzio, nell'estate del 2013, grazie ad una collaborazione tra la Lega Bisse del Garda, il Comune di Lazise e il Vittoriale degli italiani.

Calendario della manifestazione: il Palio "Bandiera del Lago" inizia generalmente dopo la prima metà di giugno, è composto da otto gare e vede impegnate imbarcazioni di numerosi comuni lacustri del Garda e d'Iseo coinvolgendo più di un centinaio di persone tra atleti e dirigenti sportivi.

www.legabissedelgarda.org



SCHEDA 3

DENOMINAZIONE: Vela al Terzo



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI:

Vela tipica dell'adriatico diffusasi come "Vela al Terzo" in laguna a partire dal Settecento

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: Laguna di Venezia
- SOCIETA': circoli velici vari
- PRATICANTI: 1000
- EVENTI: regate

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: Competizione velica
- NUMERO DI GIOCATORI:
- MATERIALI DI GIOCO: Imbarcazione a vela
- TERRENO DI GIOCO: Mare aperto / Laguna
- OBIETTIVO: -----

VELA AL TERZO

Nel corso dei secoli le forme di scafi e vele sulla laguna si sono andate raffinando e perfezionando - l'esempio più famoso oggi è la gondola, che un solo uomo può manovrare con un remo nel modo forse più efficiente possibile, com'è stato provato da un calcolo delle energie spese. Si è dimostrato che il consumo di calorie del gondoliere per spingere una gondola con sei persone a bordo corrisponde a quello di una persona che cammini per una strada piana a passo moderato.

Gli ultimi cinquant'anni hanno visto un graduale allontanarsi delle imbarcazioni lagunari dalle forme tradizionali, a causa dell'avvento del motore, che esige scafi pensati in modo diverso, e delle scoperte di nuovi materiali che si sono rapidamente sostituiti al fasciame in legno.

Esisteva tuttavia attorno agli anni cinquanta un forte nucleo di abitanti della laguna che volevano resistere ai cambiamenti e decisero di mantenere vive le antiche tradizioni attraverso il recupero e il restauro di scafi e armi antichi,



l'insegnamento delle tecniche di voga e di vela e la partecipazione a convegni e seminari dedicati alle marinerie tradizionali.

Rispetto ad altre località marine, Venezia è stata in questo favorita dalla natura della sua laguna, che per essere ben navigata richiede barche a fondo piatto e che si presta moltissimo al diporto, con i suoi cinquanta chilometri di lunghezza per dieci di larghezza, con le sue acque amichevoli e con le trentaquattro isole, in gran parte abbandonate, che costituiscono ottime mete per gite di un giorno.

La vela al terzo, tipica dell'Adriatico, è caratterizzata dalla forma trapezoidale. Il lato più corto, rivolto a prua, è chiamato "colonna" o "da terra", e quello opposto "ventàme" o "di fuori". Il lato superiore, "di sopra", e quello inferiore, "di sotto", sono inferiti a dei legni chiamati "antenne".

I tipi di imbarcazioni per la vela al terzo vanno dal nobile topo da pesca, fornito di ponte, al topo da diporto o topo veneziano, attraverso la sampierota (barca per la pesca minore, così chiamata dall'isola di San Pietro in Volta) e la topetta, il bragozzo e bragagna, mitiche rappresentanti della pesca chioggiotta, fino al leggero sandolo e all'agilissima mascaretta.

Le vele sono strettamente al terzo, secondo la tradizione impostasi in laguna a partire dal Settecento e mai spodestata dall'armo cosiddetto "marconi". Grazie al suo grande timone "a calumo", risultano velicamente molto meglio equilibrate e in grado di risalire il vento.

Deve il suo nome al fatto che l'antenna superiore che sostiene la vela (il pico o antenea de sora) è fissato all'albero a un terzo circa della sua lunghezza (partendo da prua).

Molto si è discusso nei secoli scorsi e molto si discute ancora sulla forma ideale della vela al terzo: variano l'angolo di penna, gli allunamenti, il centro velico, la lunghezza del da tera o colona (la parte verticale anteriore della vela) e ancora altri parametri.

Ci sono almeno una dozzina di regate all'anno per barche al terzo. Il numero complessivo di partecipanti oltrepassa i duecento. Ed è veramente un colpo d'occhio spettacolare assistere alla partenza di una regata, con sessanta-settanta vele colorate che si disputano i primi posti alla linea di partenza! Inoltre si tengono anche alcune veleggiate sociali non competitive.

CENNI STORICI

È noto come nel '600 la vela latina fosse largamente diffusa in Adriatico nella marineria minore e come contemporaneamente fosse in uso anche la vela quadra, nella forma alta e stretta presente fino al '700. Tali vele venivano spesso variamente impiegate e ne abbiamo svariate rappresentazioni con posizioni diverse dell'antenna o del pennone superiore, in modo da sfruttare meglio il vento.

Si è quindi giunti per fasi successive alla realizzazione della vela al terzo con un lento e graduale passaggio – probabilmente sviluppatosi nella marineria minore tra il XVII ed il XVIII secolo – parallelamente a quanto avvenuto sulle navi maggiori per la vela di mezzana, originariamente latina, divenuta poi randa di tipo assiale, per fasi successive. Le più antiche testimonianze relative all'impiego di questo tipo di vela sono il noto bassorilievo nella facciata della chiesa di S. Maria del Giglio a Venezia (1680) ed gli atti notarili di P. F. Benedettini conservati a Rimini, pressoché contemporanei. La trasformazione molto probabilmente iniziata in alto Adriatico si è poi estesa sino ad arrivare in Dalmazia e lungo la costa marchigiana, diffondendosi poi in Egeo, parzialmente in Puglia e anche nel mar Tirreno.

In Grecia tale tipo di vela è denominato a bratzera, dal nome della piccola imbarcazione tradizionale, tipica della sponda orientale dell'Adriatico, che spesso incrociava i trehandiri o i perame provenienti dall'Egeo. I vantaggi che hanno portato ad una rapida diffusione della vela "al terzo" in un ambiente così restio alle novità, si possono sintetizzare in una migliore manovrabilità rispetto a quelle precedenti, nella conseguente diminuzione di uomini necessari alla sua manovra e nella sua ottima compatibilità con gli scafi a fondo piatto o a pescaggio minimo. Sulle barche da pesca – fino al tramonto della vela – è risultata caratteristica la sua colorazione che era eseguita con la spugna e con colori facilmente reperibili,



ricavati dalle terre. Questo trattamento, oltre a preservare il tessuto, consentiva di rendere identificabile da lontano l'imbarcazione e anche di riconoscere di notte le linee dei matafioni; usanza che ha dato il via alla fine del '800 ad una vera e propria araldica tra i pescatori.

Anticamente l'utilizzo di questo tipo di vela era definito come armo a trabaccolo e solo nel tardo '700 si è arrivati all'attuale denominazione. Rappresenta il più naturale passaggio dalle più antiche vele quadrate e latine sino a giungere alla vela assiale, la marconi, espressione moderna della vela, in uso oggi sui moderni yachts.



SCHEMA 4

DENOMINAZIONE: Borella



SCHEMA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Gioco contadino per eccellenza della Marca trevigiana. La prima documentazione risale al '500

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nella provincia trevigiana (TV)
- SOCIETA': 4 comunità ludiche
- PRATICANTI: alcune decine di persone
- EVENTI: sfide

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di precisione
 - NUMERO DI GIOCATORI: individuale
- MATERIALI DI GIOCO: grossa boccia in legno di acero campestre (òpio) dal peso che varia da 500 grammi 1 kg. e i Birilli (detti "Soni") alti 60 cm.
- TERRENO DI GIOCO: simile al campo di bocce della lunghezza di circa 20 mt
 - OBIETTIVO: abbattere i birilli disposti in verticale rispetto al punto di lancio della boccia

BORELLA

Comunità ludica: Gruppo Amici della Borella (Casale sul Sile – TV).

Gioco: *Borella*

Famiglia di appartenenza: birilli

Territorio: il territorio di Casale sul Sile è totalmente pianeggiante ed è caratterizzato da suoli argillosi e impermeabili che favoriscono la rete idrica superficiale: numerosi i fossi e i canali di scolo, quali il rio Serva, il Bigonzo, il Servetto e il Riolo. Il verificarsi di violente precipitazioni può provocare allagamenti di varia entità. Il fiume principale è ovviamente il Sile che scorre proprio presso il centro della cittadina. Nei dintorni di Casale sorsero numerose ville di patrizi veneziani: da ricordare villa Cornaro-Gabbianelli (fine XV secolo), villa Mantovani-Orsetti, villa Canossa (XVII secolo) e villa Bembo-Caliari (prima del XVII secolo).

Descrizione del gioco



- **Storicità:** la *Borella* era il gioco contadino per eccellenza della Marca Trevigiana, sia per il materiale (legno di acero campestre “òpio” un tempo diffusissimo nelle siepi e come sostegno per le viti), sia per i termini utilizzati, ed anche per i luoghi in cui era praticato: nei cortili delle case di campagna o tra i filari delle viti, oltretutto ovviamente all’osteria.
Qualcuno lo paragona al moderno gioco del bowling, ma per chi conosce la Borella –anche detta Borèa o Burèa- ricollega ad essa un fascino rustico fatto di cose sane e ben ancorate alla propria realtà e alla propria storia. Come si evince da G. De Pieri, Casier e Dosson, ieri e oggi, II ed., s.l., 1977, p. 17, la prima documentazione scritta risale alla fine del ‘500:
“Durante la visita pastorale del 1592 un fabbricere di Casier, interrogato sul comportamento del parroco Giacomo Antonelli, dichiarava: «... questo nostro prete zuoga a carte, e ogni zuogo pubblicamente con gran scandalo del populo, et anco l’havemo ripreso; l’ho visto anco zugar alla borella ... »”.
- **Regole:** il gioco consiste nel lanciare da una distanza di sedici metri la boccia per colpire i tre birilli messi in fila uno dietro l’altro per il lato lungo, dopo aver fatto rimbalzare a terra la boccia. Chi abbatte tutti e tre i “sòni” (birilli) con una sola palla fa “*San Martin*” (espressione che si usa per indicare che tutto è stato distrutto dopo una grandinata). Chi abbatte due sòni fa “*Gambarèl*” ossia quando un *sòn* fa lo sgambetto – o *sgambarèa* – ad un altro. È un gioco che richiede resistenza, prestanza fisica e allenamento perché tirare una boccia di questo peso richiede saper conciliare forza ed abilità. Ai fini del punteggio, i birilli valgono sempre un punto, sia che se ne abbatta uno o più, ma ci si può accordare per altri punteggi prima della partita.
- **Spazio di gioco:** la distanza di lancio è di circa 16 m dal primo birillo. Gli altri birilli sono posizionati a 1,35 metri l’uno dall’altro e a 1,5 metri dalla fine del campo.
- **Materiali da gioco e artigianalità:** la *Borella* si gioca con una grossa boccia di legno di “òpio” acero campestre, il cui peso varia da 500 grammi a un chilogrammo, e tre birilli in legno alti circa 60 cm chiamati sòni, posizionati su un trave in modo che siano rialzati da terra.
- **Condizione attuale e prospettive future (rischio di estinzione):** attualmente il gioco, a Casale sul Sile, è portato avanti da una quindicina di giocatori, tutti uomini che hanno dai 60 ai 75 anni.

Calendario della manifestazione: si gioca ogni mercoledì e venerdì a partire dalle 20.30.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiocchiantichi.it



SCHEDA 5

DENOMINAZIONE: Burea S'Gepera



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Gioco praticato fino a qualche decennio fa nel trevigiano

RADICAMENTO E DIFFUZIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel trevigiano
- SOCIETA': Gruppo Alpini Ponte della Priula (TV)
- PRATICANTI: -
- EVENTI: sfide

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di precisione
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale
- MATERIALI DI GIOCO: disco in ferro (denominato Sgepera) e birilli di forma cilindrica
- TERRENO DI GIOCO: simile al campo di bocce
- OBIETTIVO: abbattere i birilli

BUREA S'GEPERA

(Gruppo Alpini Ponte della Priula)

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Il gioco consiste nell'abbattere dei birilli di forma cilindrica disposti a "T" rovesciata (sul lato perpendicolare alla direzione di tiro sono disposti i 5 birilli gialli; parallelamente e in ordine sono disposti i birilli giallo, verde e rosso) e disposti su un supporto in ferro alto 40 cm. Tali birilli verranno abbattuti lanciando un disco in ferro (chiamato sgepera, da cui il secondo nome del gioco) di diametro 76 mm, spessore 9 mm e peso variabile dai 320 ai 350 g. I 9 birilli, alti 25 cm, sono identificati da vari colori (giallo, verde e rosso) ai quali corrispondono i vari punteggi.

Tirando il disco da una distanza di 13 m, se si abbatte solamente il birillo rosso si totalizzano 8 punti, per il verde sono 6 punti, mentre per il singolo birillo giallo sono 2 punti. Nel caso venissero abbattuti più birilli contemporaneamente, il punteggio sarà la somma di ogni singolo birillo (con valore di un punto), a prescindere dal colore dello stesso.



RIEPILOGO PUNTEGGI

- Birillo rosso 8 punti
- Birillo verde 6 punti
- Birillo giallo 2 punti
- Più birilli = n° birilli x 1 punto

STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA

Gioco del trevigiano recuperato dal Gruppo Alpini Ponte della Priola di Treviso che veniva giocato nella provincia fino a qualche decennio fa.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiochiantichi.it



SCHEDA 6

DENOMINAZIONE: Soni



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Origini "misteriose", ma con testimonianze risalenti alla fine del 1200 nel veneziano

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nella provincia di Verona
COMUNITA' LUDICHE: Gruppo Alpini Bosco Chiesanuova (VR)
- PRATICANTI: -
- EVENTI: sfide

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di precisione
NUMERO DI GIOCATORI: individuale
MATERIALI DI GIOCO: piastra metallica (denominata "Siele") e birilli di legno
- TERRENO DI GIOCO: simile al campo di bocce
- OBIETTIVO: abbattere i birilli

SONI

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Lo scopo del gioco del Soni è abbattere dei birilli con delle piastrelle metalliche. I birilli (di legno) sono 4, sono alti 34 cm e posti su dei supporti a circa 20 cm da terra. Anche le piastrelle (dette "siele") sono 4 e hanno un diametro di 8 cm e uno spessore di 1 cm. I birilli devono cadere su colpo diretto della piastra lanciata e ciascuno ha un punteggio proprio: rispettivamente 1, 4, 2, 3 punti. Ogni giocatore ha a disposizione 4 piastre per ogni turno di lancio, che tira da una distanza di 12 metri. Vince chi nei 5 turni di lancio totalizza il maggior numero di punti.

STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA

La tradizione dei giochi dei birilli di montagna spesso viene portata avanti dalle associazioni di alpini. Come il gioco della burea s'gepera di Ponte della Priula, anche il gioco veronese dei Soni viene praticato da una



associazione di alpini, e più in particolare dal Gruppo Alpini Bosco Chiesanuova. Bosco Chiesanuova è un comune di tradizione cimbra situato sui Monti Lessini a un'altitudine di circa 1200m, terra in passato vocata all'alpeggio e alla produzione del carbone bianco, e che oggi è divenuta uno dei più importanti centri turistici della Lessinia. I "Soni" si giocano tuttora nella frazione di Arzarè e nel comune di Sant'Anna d'Alfaedo.

La Lessinia è una zona geografica situata per la maggior parte nella provincia di Verona e, parzialmente in quelle di Vicenza e di Trento.

L'economia s'incentra soprattutto sull'allevamento, sulla produzione casearia e sull'estrazione e la lavorazione del Marmo rosso e della Pietra della Lessinia.

Una parte del territorio lessinico costituisce il Parco naturale regionale della Lessinia che occupa un'area di oltre 10.000 ettari.

CURIOSITÀ

Questo gioco ha origini misteriose e per giocarci sono indispensabili un buon occhio e una buona mira. Il soni, per la modalità di gioco e per gli "attrezzi" usati, ricorda altri tre giochi: birilli, piastrelle e baccalin. Un gioco simile lo troviamo anche tra le province di Padova e Treviso dove per l'appunto i birilli da abbattere sono detti "zoni". *Ludus ad zonos*, *Ludus zonorum* è testimoniato a Venezia nel 1271 e 1290 dalla lapide secentesca presso le chiovere di San Rocco. Giuseppe Maria Mitelli, autore di un libro fondamentale per la storia del gioco, illustra nel 1702, con la didascalia "zun", un gioco con uomini intenti a giocare a birilli.

Nel dizionario etimologico del dialetto veronese (M. Bondardo Cfp San Zeno, 1988) si legge che la parola "soni" o "zoni" deriva dalla voce latina *cionu(s)*, la quale deriva a sua volta dal greco *kion*, -ònos che significa colonna, probabilmente per la forma dei birilli, che ricorda effettivamente una colonna in miniatura.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiochiantichi.it



SCHEDA 7

DENOMINAZIONE: Spacciare



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Le origini coincidono almeno con la nascita della Federazione Birillistica Trevigiana (1948).

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nel veneziano e nel trevigiano
- COMUNITA' LUDICHE: 27 società
- PRATICANTI: -
- EVENTI: campionati

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di precisione
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale
- MATERIALI DI GIOCO: piastra di ferro e birilli
- TERRENO DI GIOCO: simile al campo di bocce. Campi fisse per gare ufficiali e campi mobili
- OBIETTIVO: abbattere i birilli

SPACCIARE

(A.S.D. birillistica le tre province di Noale)

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Il giocatore, da una distanza di 13 m e posizionato sulla pedana, deve abbattere i birilli colpendoli, o in pieno, oppure toccando la parte superiore del cavalletto. Se la piastra dovesse prima toccare terra, il birillo non può essere considerato abbattuto.

I cinque birilli gialli frontali hanno il seguente punteggio:

Un solo birillo vale 1 punto (se abbattuti singolarmente o assieme ad altri)

Due birilli valgono 2 punti

Tre birilli valgono 6 punti

Quattro birilli valgono 8 punti

Cinque birilli valgono 10 punti



I quattro birilli: 2 gialli - 1 verde - 1 rosso, allineati verticalmente al giocatore, posizionati sul cavalletto, hanno il seguente punteggio:

i gialli valgono un punto comunque abbattuti

il verde sei punti da solo - assieme ad altri un punto

il rosso otto punti da solo - assieme ad altri un punto

Attrezzature:

- Campi fissi per gare ufficiali
- Campi mobili per gare di propaganda m. 16 x 2
- Cavalletto in ferro a forma di T capovolta (Larg. 82,50 x 82,50 alto da terra cm 42/45, superficie per appoggiare i birilli di cm 10 con nicchie da cm 7 di diametro e una profondità di mm 2 .
- Nove birilli (7 gialli - 1 verde - 1 rosso)
- Dieci piastre di ferro temperato dal peso di gr 330 - diametro cm 7,5 e uno spessore di mm 0,9
- Pedana di lancio con puntale in ferro .

STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA

Esiste un volume, scritto nel 1974, dal Sig. Carlo Albanese, dove si narra la cronologica successione di tutte le fasi agonistiche e le tappe più significative del gioco dei birilli, dai primi rudimentali birillistici a quelli più organizzati.

Dalla nascita della Federazione Birillistica Trevigiana (1948), fino a quella dell'Unione Interregionale denominata ENAL (1964), si accorparono e diedero il via, con la provincia di Mantova, al primo campionato interregionale, nel 1970.

Il 25 Marzo 1979 si costituì la Federazione Autonoma Birillistica Italiana (F.A.B.I.) associata al C.S.A.IN. e al CONI.

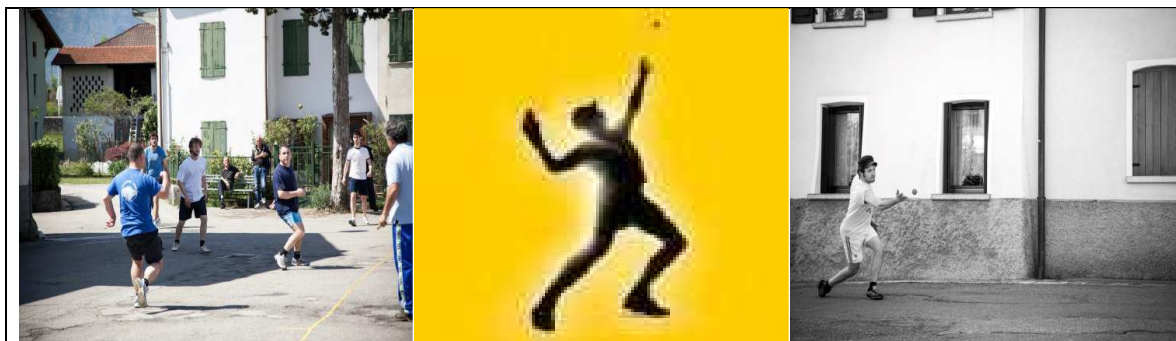
Attualmente tra Treviso, Conegliano e Pordenone esistono 27 società che disputano il Campionato Italiano.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiocchiantichi.it



SCHEDA 8

DENOMINAZIONE: Tò Vegna



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Si suppone che le origini possano risalire almeno al 1600, come da documenti presenti presso l'archivio storico di Mel (BL)

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: Bellunese
- COMUNITA' LUDICHE: CRAL di Farra di Mel
- PRATICANTI: circa 40 persone
- EVENTI: ritrovi occasioni e tornei

REGOLE DEL GIOCO

- **TIPO DI GIOCO:** a squadre simile al tennis
- **NUMERO DI GIOCATORI:** da uno a cinque per squadra
- **MATERIALI DI GIOCO:** pallina del diametro di cm 5
- **TERRENO DI GIOCO:** simile al campo di tennis
- **OBIETTIVO:** fare punto come nel tennis

TÒ VEGNA

(Cral Farrese)

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Il Tò Vegna è una variante del gioco della palla, esso viene praticato in strada. Si gioca con una pallina, del diametro di 5 cm, detta "*bàla*", di gomma compatta, che permette un buon rimbalzo. La palla può essere colpita solo con alcune parti del corpo ed in particolare con gli avambracci (dalle mani ai gomiti) e le gambe (dai piedi alle ginocchia). Si fronteggiano due squadre e le situazioni di gioco sono simili a quelli del tennis. Il campo da gioco è diviso in due da una linea virtuale detta "*medho*" (mezzo), inoltre sono presenti altre due linee virtuali che vengono spostate dall'arbitro, chiamato *Sior*, a seconda delle situazioni di gioco. Le linee virtuali si chiamano "*cazhe*" (cacce) e sono rappresentate da un legnetto lungo circa 20 cm. Solitamente le squadre sono composte da uno ad un massimo di cinque giocatori. Si fa punto se gli avversari colpiscono la palla con parti del corpo diverse da avambracci e gambe, in tutte le situazioni di "*falo*" (fallo) e quando la



pallina tocca la “cazha” (caccia). I punti vengono calcolati come nel gioco del tennis, ovvero “15-30-40-gioco”.

STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA

Il Tò Vegna è un gioco tipico del bellunese, chiamato in passato anche “La Bala”.

Le conoscenze relative alle origini di questo gioco sono sempre state di pareri diversi: alcuni ritenevano che fosse stato introdotto una cinquantina di anni fa, altri affermavano che fosse giunto negli anni Venti per iniziativa di paesani ritornati dal Belgio dopo la prima guerra mondiale. Di fatto, grazie ad una ricerca operata su documenti custoditi nell'archivio storico del paese di Mel, si può affermare invece che le sue origini risalgano almeno al 1600. Ne sono a testimonianza, per esempio, alcuni verbali risalenti a quell'epoca relativi a disordini e tafferugli, generati da incomprensioni durante il gioco della palla e terminati davanti ai giudici. Una volta questo gioco si svolgeva soprattutto la domenica, dopo la messa e continuava fino al tramonto. Al giorno d'oggi il Tò Vegna si gioca in ritrovi occasionali o in tornei organizzati dal C.R.A.L. Farrese durante l'anno. Grazie al lavoro dell'associazione culturale il gioco del Tò Vegna è praticato attualmente da circa 40 persone.

CURIOSITÀ

Il nome Tò Vegna deriva dal rituale botta e risposta che precede la battuta della palla: chi batte avverte “Tò” (*prendi*), chi riceve se è pronto risponde “Vegna” (*vieni*).

In questo gioco è di fondamentale importanza la velocità nelle reazioni più che la velocità negli spostamenti ed anche una buona coordinazione. Gli schemi motori fondamentali consistono nel calcolo delle traiettorie e nella percezione spaziale.

Nel Tò Vegna vengono utilizzate come sponde le case presenti sui lati del campo da gioco. E' preferibile che quest' ultimo sia lateralmente delimitato da due file di case (vicolo o strettoia) ma è possibile giocare anche su campi delimitati da una sola fila, come ne è esempio il campo a Farra di Mel. In origine quest'ultimo era delimitato da due file di case, ma, in seguito a modifiche apportate nella piazza, una di esse è stata abbattuta, lasciando così i giocatori privi di una parte fondamentale del campo.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiochiantichi.it



SCHEDA 9

DENOMINAZIONE: Balina



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Arrivato in Veneto al seguito delle truppe piemontesi e francesi durante le Guerre d'Indipendenza (1848-1866).

RADICAMENTO E DIFFUZIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: nella provincia di Verona
- SOCIETA': una comunità ludica a Valeggio sul Mincio (VR)
- PRATICANTI: decina di persone
- EVENTI: sfide

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco a squadre, simile al tennis, che consiste nel colpire la palla con le mani
- NUMERO DI GIOCATORI: 3 o 6 giocatori per squadra
- MATERIALI DI GIOCO: palla
- TERRENO DI GIOCO: campo di gioco rettangolare
- OBIETTIVO: vincere il match conquistando 4 giochi (punteggio 15-30-40-gioco)

BALINA

Comunità ludica: Gruppo Noi (Santa Lucia ai Monti, Valeggio sul Mincio - VR)

Gioco: *Balina*, una delle molteplici varianti della palla elastica con cui ne condivide anche la storia.

Famiglia di appartenenza: sferistica

Territorio: circondata dalle colline moreniche e attraversata dal fiume Mincio, Santa Lucia ai Monti è una frazione di Valeggio sul Mincio, nella provincia di Verona e al confine con la provincia di Mantova. Situato in zona tranquilla, tra vigneti e pescheti, si trova a soli dieci minuti dal Lago di Garda e offre itinerari poco impegnativi per avventurarsi, in bicicletta o a cavallo, lungo le strade del vino Custoza alla riscoperta dei sapori e della tradizione.

Descrizione del gioco

- Storicità: pare che il gioco della *Balina* (pallina) sia arrivato in Veneto al seguito delle truppe piemontesi e francesi durante le guerre d'Indipendenza. Veniva praticato nelle zone dell'Ovest Veronese e nei dintorni (Valeggio sul Mincio, Castelnuovo del Garda), nel Mantovano e nel Bresciano. Attualmente questa modalità di gioco si pratica quasi esclusivamente nel Comune di Valeggio sul Mincio, nella Parrocchia di Santa Lucia ai Monti e precisamente nello spazio "Noi". Il gioco è tornato alla ribalta in seguito alla crisi energetica del 1973 quando, a causa delle ristrettezze economiche, la popolazione aveva riscoperto il piacere di passare le domeniche in piazza a giocare.



- Regole: le squadre sono composte dai 3 ai 6 giocatori ciascuna. L'incontro consiste in 4 giochi e termina quando una delle due squadre arriva per prima a quota 4. Il punteggio del singolo gioco è di 15 - 30 - 40 - gioco a modalità con vantaggio (ad esempio, se si arriva 40 pari, il punteggio ritorna a 30 e si prosegue fino al gioco).

Il gioco inizia con la battuta eseguita dalla linea di fondo. Il battitore deve avviare la palla colpendola con la mano aperta o con il pugno in modo da farla cadere oltre la linea di mezzo. Nelle fasi del gioco si può colpire la pallina al volo oppure dopo un rimbalzo e per colpire è valido tutto l'avambraccio. Se la pallina colpisce altre parti del corpo o viene colpita con entrambe le mani, è considerato fallo. Anche se la palla non supera la linea mediana in battuta, viene toccata due volte consecutivamente dalla stessa squadra o esce lateralmente o sul fondo, si commette fallo. Per ogni fallo si assegnano 15 punti alla squadra avversaria.

Il gioco si può praticare in due versioni:

- "a cordino": con corda o rete sulla mediana del campo. Lo scopo del gioco è quello di far passare la palla sopra la rete in modo da creare difficoltà all'avversario nel doverla ribattere;

- "a cacce": in campo libero. In una prima fase di gioco si realizzano due mete (che vengono segnate sulla linea laterale), quindi si inverte la posizione delle squadre in campo e si prosegue giocando per la conquista delle stesse mete (cacce).

- Spazio di gioco: la *Balina* si gioca in un campo di forma rettangolare e, come in molti giochi di piazza, uno dei due lati lunghi può essere costituito da un caseggiato o da un muro. Il campo è lungo circa 18/20 metri e largo 7/9 metri.

- Racconto della comunità: ogni domenica mattina un discreto gruppo di uomini (circa 15) si ritrova nei pressi della chiesa di Santa Lucia ai Monti per riproporre vecchie e nuove sfide in tale gioco. Ci sono pochi giovani, perché la domenica mattina preferiscono dormire e anche perché non è mai stata fatta una vera campagna di promozione per coinvolgerli. In passato la *Balina* si giocava anche in modalità "in sala" per il fatto che veniva praticata in una vera e propria sala, quella che oggi è stata trasformata nel Ristorante Mazzi in Località Mazzi a Valeggio sul Mincio.

- Materiali da gioco e artigianalità: una volta si giocava con la palla fatta con un pezzo di stoffa e gli elastici, oggi si usano le palle da tennis dalle quali viene tolta la copertura in feltro, rimane così l'interno composto da una sfera di gomma. Se si gioca in modalità "cordino", occorre anche una corda per la rete.

- Condizione attuale e prospettive future (rischio di estinzione): il gioco della *Balina* è conosciuto da pochissime persone di età compresa tra i 50 e gli 80 anni. Anche nelle pubblicazioni specialistiche sui giochi sferistici si afferma che a Verona non viene praticato più nessun gioco di questo tipo. Questo fa aumentare ulteriormente il valore di questi giocatori, veri e propri paladini di una tradizione popolare in pericolo di estinzione.

Curiosità: si gioca per stare insieme e perciò spesso si accosta il gioco a una colazione fatta a base di salumi e vino come ulteriore momento di socializzazione. Tra i giocatori più forti si ricordano Augusto Vicentini, "Mara", il signor Renzo di Malavicina, "Caccia" e Cesare Pressini.

Calendario della manifestazione: ogni domenica mattina.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiocchiantichi.it



SCHEMA 10

DENOMINAZIONE: S-Cianco



SCHEMA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI: antico Egitto, in Veneto vi sono testimonianze risalenti alla Repubblica Serenissima

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: Verona (S-Cianco), Vicenza (Concio), Belluno (Mazza e Pindol), Venezia (Mazza e Pindolo) e Padova (Tosca e Pindol)
- SOCIETA': circa 20 (S-Cianco)
- TESSERATI: dato non disponibile
- EVENTI: campionato veronese di s-cianco, tornei in provincia di Vicenza, di Verona e vari eventi in occasione di Feste Popolari in comuni delle province venete.

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di abilità con bastone
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale o squadra
- MATERIALI DI GIOCO: mazza (bastone di battuta), lippa e base
- TERRENO DI GIOCO: superficie pianeggiante
- OBIETTIVO: colpire la lippa col bastone cercando di mandarla il più lontano possibile

S-CIANCO

Le prime testimonianze certe risalgono alla XI-XII dinastia egizia (2205-1778 a.c.). Il gioco è conosciuto in Italia con il nome Lippa, nel Veneto vanta tradizioni antichissime con testimonianze lapidee durante la Repubblica Serenissima e assume nomi diversi a seconda del luogo: a Venezia "massa e pindolo", a Padova "tosca e pindol", a Vicenza "concio", a Verona "s-cianco". Il reperto più importante in Italia è stato scoperto negli anni 90 a Bovolone (VR), datato intorno al XVI secolo, ora custodito dalla Sovrintendenza Archeologica di Verona.



REGOLE DEL GIOCO

Regole fondamentali:

Il battitore è eliminato (e quindi il suo turno di battuta non porta punteggio alla squadra) se:

- la lippa in qualunque fase del gioco, tocca la mare o si ferma all'interno dell'area piccola;
- il bastone (tenuto dal battitore), in qualunque fase del gioco, tocca terra;
- la lippa , nelle fasi di attacco del battitore, viene preso al volo dai difensori.

Terminata la fase di attacco con i tre colpi di allontanamento della lippa, l'attaccante dichiara la misura, in "maneghi" – bastoni , della distanza che intercorre dal punto in cui si è fermato la lippa all'area piccola.

La squadra in difesa può accettare o meno la misura. Nel caso accetti, l'attaccante prende tanti punti quanto il numero dei "maneghi" - bastoni dichiarati. In caso di contestazione, si verifica usando il "manego" - bastone come misuratore. Se il numero dei "maneghi" - bastoni è pari o superiore a quello dichiarato, l'attaccante raddoppia i punti, se inferiore viene eliminato e non acquisisce alcun punteggio. Quando tutti i quattro giocatori della squadra in attacco hanno effettuato il loro turno di battuta, si invertono i ruoli e attacca la squadra che era in difesa.

La partita è fatta da uno (minimo) a più turni di attacco/difesa. Vince la squadra che durante i propri turni in attacco ha complessivamente totalizzato il maggior numero di "maneghi" (punti) . La squadra in difesa deve sempre usare protezioni per il viso.

Esistono due sistemi di gioco:

A. Lippa con solo battuta:

il giocatore dopo aver battuto la lippa misura la distanza raggiunta dalla base al punto di arrivo con lo stesso bastone di battuta (cm 50); tante misure intere tanti punti: il numero di battute a disposizione del giocatore varia secondo le varianti locali, ma è sempre dichiarato all'inizio di gara generalmente sono 10 battute nelle gare di singolo e 5 per ogni giocatore in caso di gare a squadra.

La somma delle "misure" guadagnate nelle varie battute valide costituisce il punteggio totale del giocatore o della squadra; vince che acquisisce maggiori punti.

B. Lippa battuta con avversari alla "presa":

dopo che il giocatore ha battuto la lippa, l'avversario (o tutti i componenti la squadra avversaria) cerca di arrestare la lippa, prima che tocchi terra, con le mani o più sovente con cappelli o straccio o palette di legno. Se l'avversario riesce a prendere la lippa 'brucia1' la battuta al giocatore riducendo così il numero dei tiri validi; se invece la lippa tocca terra, la battuta è valida e si misura.

Della versione B) esiste anche una variante molto interessante detta "con rilancio o servizio" tipica della zona piemontese. Le regole sono perfettamente simili al gioco dello Tsan alle quali si fa rinvio.

MATERIALE

mazza – bastone cilindrico di legno lungo dai 40 ai 50 cm e dai 2,5 ai 2,8 cm di circonferenza.

lippa – bastoncino di legno a forma di fuso lungo dai 10 ai 12 cm dello stesso diametro della mazza.

base – tavolozza rettangolare di cm 50 x 30.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiochiantichi.it



SCHEDA 11

DENOMINAZIONE: Tiro alla Fune



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Antichissime risalgenti al 2500 avanti Cristo in Egitto

DIFFUSIONE E RADICAMENTO NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: province di Padova, Treviso, Venezia e Belluno
- SOCIETA': almeno una decina
- PRATICANTI: 160
- EVENTI: vari eventi a livello agonistico

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: gioco di forza
- NUMERO DI GIOCATORI: suddivisi in squadre di 8 unità a seconda del peso complessivo della squadra
- MATERIALI DI GIOCO: corda di canapa di circonferenza non meno di 10 cm. (100 mm.), o più di 12,5 cm. (125 mm) e deve essere libera da nodi o altri appigli per le mani e una padana di legno
- TERRENO DI GIOCO: su prato o in palestra
- OBIETTIVO: trascinare la squadra avversaria oltre la linea di centro segnata sul terreno

TIRO ALLA FUNE

1. Lo sport del Tiro alla Fune è praticato da squadre suddivise per categorie e per classi di peso. Tutti possono praticare questo sport sia uomini che donne;
2. L'età minima per prendere parte a gare di Tiro alla Fune è fissata in 15 anni compiuti;
3. Ogni squadra di tiratori è composta da 8 membri che tireranno dall'inizio di una gara, La gara si considera iniziata quando le squadre sono nella posizione di tiro sotto la diretta supervisione del giudice di gara;
4. Ogni squadra può disporre di una riserva che potrà essere utilizzata per sostituire uno qualsiasi dei tiratori della squadra. La sostituzione può avvenire solo una volta e può essere fatta per ragioni tattiche o per infortunio. La riserva deve essere di peso uguale o inferiore al tiratore da rimpiazzare e deve essere autorizzata dal Capo degli Arbitri;



5. Nel caso di un nuovo infortunio la squadra può continuare a gareggiare con soli 7 tiratori. La squadra che rimane con meno di 7 tiratori non può continuare la gara stessa.
6. Ogni squadra può avere un proprio allenatore che diriga le tirate;
7. Ogni componente la squadra dovrà indossare abiti sportivi consistenti in pantaloncini, maglie sportive in cotone o jersey e calzini fino al ginocchio. Le protezioni contro l'usura dei vestiti e il danneggiamento dell'epidermide devono essere approvati dai giudici. Le cinture protettive sono ammesse solo se indossate sopra gli abiti sportivi. La protezione contro l'usura della maglia del capocorda è ammessa se non supera un massimo di 5 centimetri e deve essere posta sotto la maglia nella zona dove la corda avvolge il corpo.
8. E' ammesso l'uso di resine per facilitare la presa sulla corda ma l'uso è ristretto alle sole mani;
9. La pesatura deve essere eseguita con i tiratori in pantaloncini senza gli scarponcini da gara;
10. Gli scarponcini dei competitori devono avere la suola, il tacco, e i lati perfettamente lisci senza puntali o piastre metalliche sotto le suole; è solo permessa applicare una piastra liscia sotto il tacco con uno spessore massimo di 6,5 mm.;
11. La corda di gara deve avere una circonferenza di almeno 10 cm e una lunghezza non inferiore a 33,5 metri. I nastri adesivi o marcature della fune devono essere fissati in modo tale che il giudice possa regolarli se la corda si allunghi o restringa. I nastri o marcatura saranno posti 1 al centro della corda, 2 a quattro metri dal centro in entrambi i lati, 2 a cinque metri dal centro in entrambi i lati. I nastri devono essere di tre colori diversi;
12. L'area di tiro deve essere piana, coperta d'erba con una linea al centro del terreno di gara; per quanto riguarda le gare indoor deve essere fatta di materiale adatto a sostenere sufficiente frizione delle scarpe sportive da gara;
13. All'inizio della gara il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura, la corda non potrà essere passata attraverso nessuna parte del corpo;
14. Ogni giocatore deve tenere la corda con entrambi le mani con le palme rivolte verso l'alto e la corda passerà tra il corpo e la parte superiore del braccio dello stesso tiratore: ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole;
15. Il tiratore alla fine della corda sarà chiamato uomo ancora, la corda passerà lungo il corpo diagonalmente attraverso la schiena e sopra la spalla opposta da dietro a davanti, il rimanente della corda passerà sotto l'ascella in direzione all'indietro ed esterno. Il capocorda afferrerà poi la parte diritta della fune con entrambi le mani con le palme rivolte in alto e braccia estese in avanti.
16. Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni:
- sitting, sedersi
 - leaning, toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi
 - locking, ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari
 - grip, utilizzo di prese diverse da quelle ammesse
 - propping, tenere la corda in posizione diversa da quanto richiesto dalla norma
 - position, sedersi su un piede o su un arto e non estendere i piedi in avanti
 - climbing, arrotolare la corda alle mani
 - rowing, sedersi sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro
 - anchor, il capocorda assume posizioni diverse dalla norma
 - trainer, se l'allenatore parla con la squadra mentre sta tirando
 - inactivity, viene decretato nel caso in cui le due squadre si impegnano senza successo ottenendo uno stallo
 - footholds, quando un tiratore predispose tacche sul terreno di gara prima che sia dato il comando di partenza
17. Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. E' infrazione anche se un tiratore offende;
18. Una tirata dura in media tre minuti;



19. Una gara a punti è costituita di tanti match ed ogni match consiste in due tirate; viene concesso un ragionevole tempo di riposo tra le due tirate che non può superare i 6 minuti massimi.
20. Prima di iniziare la gara si procederà con sorteggio alla scelta del campo, dopo la prima tirata le squadre cambieranno lato, se fosse necessaria una terza tirata per sorteggio verrà deciso il lato del campo;
21. Vince una tirata la squadra che avrà tirato per prima uno dei lati marcati oltre la linea di centro segnata sul terreno oppure per squalifica della squadra avversaria;
22. Il match è costituito da 2 tirate, la squadra vincente due tirate acquisirà 3 punti; le squadre vincenti ognuna una tirata avranno 1 punto ciascuno. Nel caso di semifinali o finali i punteggi saranno assegnati così: la squadra che vince il match con due tirate avrà 3 punti, la squadra che vince dopo lo spareggio avrà 2 punti e l'avversaria 1 punto;
23. I giudici per ogni incontro sono tre, 1 giudice capo e 2 giudici laterali. Il giudice in carica nel dare un avviso lo indicherà con il comune codice dei segnali nominando la squadra e aggiungendo "primo avviso" o "ultimo avviso" la decisione del giudice o dei giudici sarà finale e per sempre;
24. I giudici laterali agiranno tutte le volte sotto la direzione del giudice in carica, durante le tirate prenderanno posto sul lato opposto al giudice in carica e segnaleranno le opportune infrazioni usando i segnali codificati;
25. Il termine di una tirata sarà segnalata dal giudice in carica fischiando e puntando la mano verso la squadra vincente;

BREVI CENNI SULL'ORIGINE DEL TIRO ALLA FUNE

Il tiro alla fune, come praticamente tutti gli altri sport, trae le sue remote origini da cerimonie rituali, documentate in paesi molto lontani: Birmania, Borneo, Corea, Nuova Zelanda, Congo e le Americhe. Connesso alla simbologia delle «forze contrastanti» (bene-male; vita-morte, luce-ombra, il principio maschile e quello femminile, il cielo e la terra, yang e ying, insomma l'espressione del dualismo della complementarietà universale), era praticato in occasione di cerimonie propiziatorie di buon tempo e di abbondante raccolto, e di cerimonie funebri.

La documentazione del tiro alla fune come sport risale ad un'iscrizione egiziana del 2.500 a.C. sulla tomba di Mezera-Ku in Sakkara. Negli antichi giochi olimpici (500 a.C. il tiro alla fune era praticato sia come attività sportiva autonoma, sia come pratica di allenamento per altre discipline. Nel XII secolo era praticato alla corte degli imperatori cinesi, mentre nel XII e XIV secolo risulta presente in Mongolia e Turchia; in Europa occidentale è documentato intorno al Mille resoconti di competizioni in Scandinavia (dove tuttora questo sport è popolare) e Germania lo citano come «prova di forza».

Nel XV e XVI secolo appare in Francia (jouer a tirer la corde) ed in Gran Bretagna (tug of war) ed è in questo periodo che nasce una prima regolamentazione selezionando gli atleti tra giovani di ugual peso. Il tiro alla fune come sport organizzato nasce in Europa verso la fine del secolo scorso: prima a livello di singoli Clubs, poi come Associazioni e Federazioni di Clubs. In Gran Bretagna nel 1880 è fondata la Amateur Athletic Association, che comprendeva le discipline del salto, lancio del peso e, appunto del tiro alla fune.

Le regole non erano però chiare e precise e tra i vari paesi non esistevano regolamenti uniformi, a cominciare dal numero dei componenti della squadra, che variava da 4 a 8. Il tiro alla fune fu sport olimpico per circa 50 anni (1870-1920); in seguito fu cancellato da una delibera presa a maggioranza dal Comitato Olimpico Internazionale quando si stabilì di ridurre il numero degli sport partecipanti. Se n'ebbe come conseguenza un'interruzione dell'attività internazionale, anche se in molti Stati la disciplina continuò, seguita da un largo numero di appassionati.

Ogni singola Associazione Nazionale sviluppò una propria indipendente organizzazione: nel 1933 venne fondata la Federazione svedese, cui fece seguito nel 1958 quella inglese e nel 1959 l'olandese. Si ebbe così una ripresa dell'attività internazionale. Nel 1960, George Hutton della Federazione Inglese, prese l'iniziativa di organizzare una Federazione Internazionale, che poté attuare grazie alla collaborazione della Federazione Svedese, dando così vita alla Tug of War International Federation (TWIF). Nel 1964 in Svezia si ebbero, ancora in forma sperimentale, i primi



campionati europei della categoria 720 kg (i «massimi»); ma il vero rilancio internazionale del gioco si ebbe l'anno successivo.

Nel 1965, infatti, la Federazione Internazionale patrocinò i «Giochi del Baltico» a Malmoe (Svezia) con la partecipazione della Danimarca, Gran Bretagna, Olanda e Svezia; in tale occasione furono adottate le stesse regole che vigevano per il tiro alla fune quando era uno dei giochi olimpici; in seguito le regole furono modificate, senza però intaccare la struttura fondamentale. In quello stesso anno si ebbe il primo effettivo e riuscito campionato europeo al Crystal Palace di Londra.

Nel 1968, i campionati furono estesi alla categoria 640 kg («medi») e nel 1979 ai 560 kg («leggeri»); nel 1986 si tennero i primi campionati femminili mondiali (distinti in due categorie, 560 kg e 520 kg). Nel 1975, quando oltre a diverse federazioni di paesi europei si erano affiliate quelle di Stati extra europei, si tenne il primo campionato del mondo.

Sia i campionati mondiali che quelli europei, nella categoria dei massimi (720 kg) furono monopolio dell'Inghilterra sino al 1983; nei medi, furono vincitori anche il Galles (1969, 1977), l'Irlanda del Nord (1970), l'Eire (1982, 1984 e 1987), la Svizzera (1981, 1983, 1985) e la Svezia (1973); nella categoria 560 kg vinsero l'Inghilterra (1979, 1984, 1988), l'Eire (1986 e 1987) e la Svizzera (1982, 1985).

Nella categoria 720 kg l'Eire interruppe la serie vittoriosa dell'Inghilterra nel 1984, bissando nel 1985; il titolo mondiale passò nel 1986 all'Olanda e nel 1988 all'Eire; quello europeo all'Inghilterra nel 1987 e alla Svizzera in questo 1989.

Per ragioni finanziarie, i campionati mondiali e quelli europei si alternano ogni anno. I campionati femminili sono stati sempre vinti in entrambe le categorie dalla Svezia.



SCHEDA 12

DENOMINAZIONE: Tiro con la Balestra



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Antiche. in Veneto nel XII-XIII sec. Diffuso in tutto il mondo

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO:

- **ZONE IN CUI VIENE PRATICATO:** Venezia (Chioggia)
- **SOCIETA': 1 comunità (Compagnia Balestrieri Palio della Marciliana)**
- **PRATICANTI: 33**
- **EVENTI:** rievocazione storica in Chioggia – Palio della Marciliana e Palio delle Balestre grosse – partecipazione a campionati, altri eventi

REGOLE DEL GIOCO

- **TIPO DI GIOCO:** gioco di abilità e precisione
- **NUMERO DI GIOCATORI:** a squadre
- **MATERIALI DI GIOCO:** balestra e bersaglio
- **TERRENO DI GIOCO:** campo di gara
- **OBIETTIVO:** di precisione nel centrare il bersaglio

TIRO ON LA BALESTRA

PRIMO REGOLAMENTO TECNICO PER IL TIRO CON LA BALESTRA E REGOLAMENTI DI ALCUNE TIPOLOGIE DI GARA

Le balestre possono essere di qualsiasi foggia e materiale purché storicamente verosimili; in particolare gli archi possono essere di qualsiasi materiale, anche moderno, purché di foggia simile all'antico ed opportunamente mascherato.

Le balestre potranno essere fornite di sistemi di mira solo se la tipologia di tali sistemi è documentata per l'epoca di riferimento della balestra e del balestriere al tiro.

E' necessaria la presenza di una sicura efficiente che impedisca lo sgancio fortuito.



Può essere usato ogni tipo di ausilio al caricamento purché storicamente documentato per le balestre da imbraccio.

La balestra deve essere imbracciata dal tiratore senza l'ausilio di appoggi.

I dardi devono essere in legno, simili per disegno a quelli d'epoca, e non possono avere punte a lame taglienti o munite di barbe. Devono essere conservati in appositi contenitori (faretre o altro contenitore storicamente attendibile) in maniera tale da non costituire pericolo o intralcio.

E' ammessa la effettuazione di dimostrazioni di tiro e gare in abito contemporaneo purché i balestrieri indossino un abbigliamento sobrio, adatto alla attività sportiva e recante i distintivi della propria squadra.

Nelle Manifestazioni o gare o esibizioni in abito storico è possibile: indossare armi ornamentali (spade, pugnali e altro) purché di foggia consona e portati in maniera tale da non essere d'impaccio o pericolosi; l'abbigliamento dovrà essere storicamente verosimile anche in accordo al modello di balestra utilizzata, e non dovrà creare impaccio durante il tiro.

Ogni partecipante, per accedere al campo di tiro, dovrà essere autorizzato dal Maestro di Campo che controllerà attrezzatura, abbigliamento e accessori e potrà, a suo insindacabile giudizio, richiedere sistemazioni e/o variazioni o non consentire l'accesso.

Ogni partecipante dovrà essere coperto da propria Assicurazione RCT, pena la esclusione dalla attività di tiro e l'obbligo di allontanarsi dal campo di gara. Il Maestro di Campo si accerterà della ottemperanza all'obbligo.

Ogni compagnia dovrà nominare un Capitano, che sarà il responsabile della regolarità assicurativa e del comportamento dei propri iscritti e che è l'unico autorizzato a raccogliere o presentare rimostranze.

I Capitani, prima dell'inizio della gara, dovranno fornire al Maestro di Campo l'elenco dei propri iscritti.

L'ordine dei tiri sarà deciso dal Maestro di Campo, sentiti i Capitani.

Norme di comportamento in campo:

E' fatto obbligo di:

- 1. raggiungere la linea di tiro solo su ordine del Maestro di Campo*
- 2. caricare sulla linea di tiro e solo dopo l'ordine del Maestro di Campo*
- 3. caricare tenendo la balestra in orizzontale puntata verso i bersagli*
- 4. tirare solo dopo l'ordine del Maestro di Campo*
- 5. abbandonare la linea di tiro solo con la balestra scarica*
- 6. non attendersi sulla linea di tiro*

E' vietato:

- 1. entrare in campo senza l'autorizzazione del Maestro di Campo*
- 2. usare oggetti moderni in campo (orologi, oggetti in plastica, telefoni, telecamere, bottiglie, lattine, ecc.)*
- 3. fumare*
- 4. ubriacarsi*

E' il Maestro di Campo che dà l'ordine di recuperare i dardi; sono i capitani che supervisionano l'operazione di recupero e segnano, di comune accordo, il punteggio; in caso di disaccordo è il Maestro di Campo che decide.



In caso d'inconvenienti tecnici (inceppamento, rotture ecc.) il balestriere deve richiedere l'intervento del Maestro di Campo, il quale valutata la situazione darà le opportune direttive.

In caso di caduta del dardo, NON si potrà raccogliarlo, se non dopo la fine dei tiri, ma si potrà tirare un altro dardo se quello caduto è raggiungibile dalla linea di tiro senza abbandonare la stessa; in caso contrario sarà considerato come tirato.

Tutti i partecipanti devono tenere un atteggiamento decoroso e rispettoso dei luoghi e delle persone presenti.

Il mancato rispetto delle norme su riportate sarà punito dal Maestro di Campo con il richiamo e/o l'allontanamento dal campo a suo insindacabile giudizio.

GARA AD ELIMINAZIONE CON TIRO AGLI ANELLI

A disposizione portabersagli da arceria sui quali verranno posti in sequenza dei cerchi metallici di diametro di 30 cm per la prima volè, di 20 cm per la seconda, di 10 cm per la terza e un cerchietto di 6 cm per la finale. Al centro dei bersagli farà riferimento sempre un bollino rosso di circa 6 cm.

Ogni tiratore avrà a disposizione 3 verrette; passerà il turno chi metterà una verretta all'interno del cerchio metallico previsto dal turno. Se in finale ci saranno più tiratori nel cerchio di 6 cm. alla stessa distanza dal centro del cerchio, essi avranno a disposizione un solo tiro sul medesimo bersaglio di 6 cm.. Anche in tal caso la classifica sarà formata in base alla distanza dal centro di questa unica verretta.

GARA AD ELIMINAZIONE CON IL TIRO ALLA CELATA

A disposizione portabersagli da arceria su cui saranno poste tre sagome di legno rappresentanti una celata (elmo) con visiera tagliata a T. Nella parte superiore orizzontale della T sarà individuato un punto centrale per riferimento dei Giudici.

Ogni tiratore avrà 3 verrette a disposizione delle quali una deve essere scagliata nella T per passare il primo turno.

Per il secondo turno, la parte superiore orizzontale della T avrà punteggio 10 e la parte restante verticale avrà punteggio 5.

Sempre con tre verrette a disposizione i tiratori cercheranno di fare maggior punteggio possibile.

Tra i punteggi uguali lo spareggio verrà effettuato con una sola verretta da infilare nella parte superiore orizzontale della T. Di più verrette in bersaglio vince la più vicina al segno centrale; il secondo e terzo posto saranno attribuiti in base alla distanza dal punto di centro individuato.

DESCRIZIONE CAMPO DI TIRO PER BALESTRA STORICA DA BRACCIO

Vedi ALL. 1

Lo schema di campo di tiro per la Balestra Storica da Braccio-specialità sportiva della Federazione F.I.G. e S.T./C.O.N.I.- di cui all'allegato 1 è uno schema generale che deve essere adattato alle variabili e reali situazioni del terreno.

Ferma restando la distanza di tiro per questo modello di campo, che si è individuata in m.25 tra la linea di tiro e la linea del bersaglio, i principi a cui deve ispirarsi la individuazione e delimitazione del campo di tiro sono i seguenti:

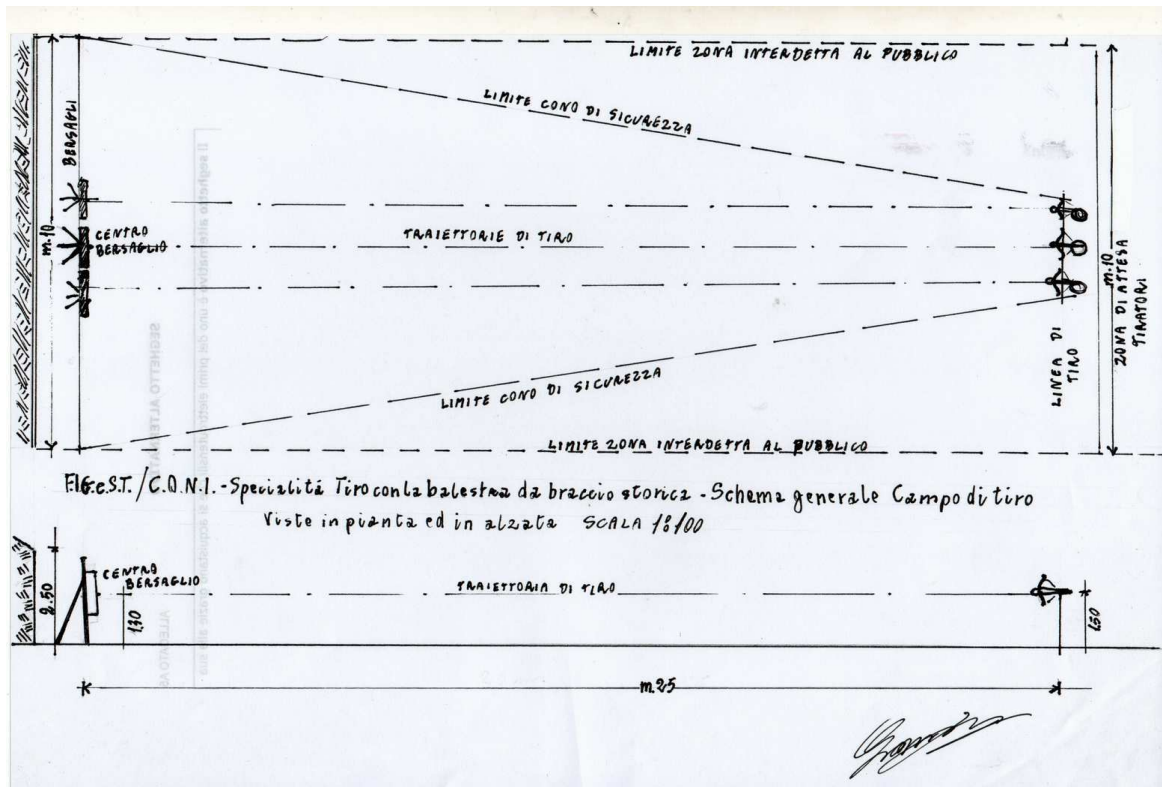
1. L'area di sicurezza INACCESSIBILE a chiunque in corso di esercizio del tiro è individuata da un tronco di cono – denominato Cono di Sicurezza – avente per altezza la distanza di tiro, per base minore la linea con le postazioni di tiro (m.3 per 3 tiratori) e per base maggiore la linea dei bersagli che dovrà essere al minimo 3 volte la base minore. Avendo disponibilità di spazio, il Cono di Sicurezza riferito allo schema generale di cui all'All.1 dovrà ampliarsi fino ad un massimo di 20 m. dal bersaglio centrale mantenendo inalterata la lunghezza della base minore. Sul terreno



detta area potrà essere individuata da picchetti e nastro bianco/rosso o altro che segnali efficacemente e delimiti la zona interdetta. L'accesso alla linea di tiro da parte dei tiratori potrà avvenire solo posteriormente dalla zona di attesa. L'accesso al Cono di Sicurezza sarà permesso dal Maestro di Campo o Giudici di Campo SOLO a linea di tiro sgombra e tiratori con balestre scariche a corda NON tesa. Il tiro sarà SEMPRE comandato dal Maestro di Campo o Giudici di Campo solo dopo verificata sgombra l'area all'interno del Cono di Sicurezza e zone posteriori ai bersagli.

2. Perpendicolari alla base maggiore del Cono di Sicurezza si individueranno sul terreno due linee di Limite Zona Interdetta al Pubblico all'interno delle quali non dovrà di norma essere previsto l'accesso del pubblico. L'accesso nell'area suddetta sarà possibile al personale designato di servizio ed ai preposti al controllo del tiro. Non sarà accessibile neppure ai tiratori in attesa o che hanno effettuato il tiro.
3. Il bersaglio sarà posto mediamente con il centro a m. 1,30 dal terreno e su supporto da arceria o comunque di buona solidità tale da non permettere la fuoriuscita posteriore delle verrette.
4. Il campo di tiro dovrà possibilmente-compatibilmente con le caratteristiche del terreno- essere orientato in modo da avere dietro la linea bersagli degli ostacoli verticali quali staccionate, mura prive di finestre, terrapieni di almeno m.2,50 di altezza o rete battifreccia adeguata; sempre compatibilmente con le caratteristiche del terreno si dovranno sfruttare al massimo possibile ostacoli naturali o artificiali esistenti per delimitare le zone di sicurezza e di interdizione al pubblico (fossi, fossetti, muri, recinzioni e quanto altro).
5. In caso che posteriormente alla linea bersagli non esista alcuna protezione, similmente a quanto previsto per il tiro con l'arco, sarà prevista una zona interdetta e come tale delimitata da picchetti e nastro bianco-rosso o altro ausilio idoneo per segnalare la non accessibilità alla zona. Il comando di effettuazione del tiro potrà essere dato dal Maestro di Campo o Giudici solo dopo aver verificato che la zona anzidetta è sgombra da persone. Il limite di detta zona dalla postazione di tiro sarà di circa m.90 per tutta la larghezza della linea dei bersagli.
6. Le norme qui stabilite potranno essere integrate o modificate nell'ambito della Commissione Nazionale di Specialità ed approvate dai competenti organi Federali.
7. Per la attività di tiro effettuata in ambiente chiuso o in cui comunque i tiratori possono trovarsi fino ad un massimo di m.5 fuori dall'ambiente stesso (palestre, corridoi, tunnel e simili) è sufficiente che sia inibito l'accesso alla zona di attesa da persone non facenti parte della o delle società affiliate FIGeST e che il restante spazio sia chiuso o con accesso interdetto lateralmente e in zona bersagli.
8. La Polizza infortuni e RCT NON subordina la copertura assicurativa alla omologazione del Campo di Tiro. Ne consegue che, fermo l'obbligo di osservare la normativa sulla sicurezza comunicata alla FIGeST, i Tesserati sono comunque coperti dalla garanzia durante la attività di tiro, evitando sempre e comunque situazioni e comportamenti che possano configurare il determinarsi di una colpa grave.





Balestrieri



Palio della Marciliana ed il Palio delle balestre grosse

La terza domenica di giugno il culmine della manifestazione è la disputa del Palio delle balestre grosse. L'uso della balestra è documentato a Clugia sino dalla metà del XIII secolo, e nella Marciliana i balestrieri delle contrade hanno voluto rivivere quell'antica disciplina che nel medioevo era tenuta in grande considerazione, tanto che il governo della città istituì, sull'esempio di Venezia, il palio delle balestre. Accadeva due volte l'anno, a Natale e nelle feste di maggio. Il Comune offriva premi ai migliori tiratori che consistevano in un "balestro fulcitum croco" da tre ducati e mezzo e di una pezza di panno scarlatto.

I balestrieri delle cinque contrade di Chioggia si contendono il Palio la domenica pomeriggio in una prova che vede i tiratori di ogni contrada scagliare la propria verretta (freccia) o "pilotto", termine medievale veneto, verso un bersaglio detto corniolo distante 36 metri e con un centro bianco di 3 cm di diametro.

Viene utilizzata una balestra grossa da banco, anticamente chiamata da posta, perché impiegata dalle postazioni sui merli della mura. Permetteva un tiro più mirato e potente.

Ogni verretta viene contraddistinta con un nome o segno di riconoscimento che ne individui sicuramente il balestriere. Le balestre sono caricate alla presenza del Podestà, così come descritto negli antichi statuti. I balestrieri di contrada hanno un tiro a testa; la somma dei centri di ogni balestriere decreta la contrada vincitrice e ne assegna il Palio.



Delle balestre e dei balestrieri a Venexia e Clugia intorno al Trecento



La balestra a Venezia

Nel Dogado Veneto il tiro con la balestra fu riconosciuto *utile ymo necessarium* (Giovanni Diacono, Cronache, pag. 142) Probabilmente l'uso della balestra si è sviluppato a Venezia dal secolo XII°, consolidandosi nel successivo al quale in effetti risalgono le prime testimonianze documentarie.

Il successo di quest'arma rispetto all'arco v'è imputato alle diverse condizioni d'impiego.

Nei campi di battaglia gli schieramenti degli arcieri in file compatte con le loro scariche fermavano anche le cariche di cavalleria corazzata, a bordo di una nave non era possibile effettuare quegli schieramenti, ed oltretutto per poter scoccare dovevano allontanarsi dalla murata esponendosi al tiro avversario.

Non dovendo affrontare cariche di cavalleria, potendo usare come appoggio e protezione durante il caricamento il parapetto della nave, la lentezza della balestra non costituiva come in campo aperto un limite tattico, tanto che sempre più spesso l'esito delle battaglie navali veniva deciso dai Balestrieri.

Nelle legislazione veneziana di fine duecento riguardante quante e quali armi dovessero essere imbarcate, si prescrivevano due tipi di balestra: una con caricamento a staffa (*de strevo o strepa*), l'altra a martinetto o torno (*de torno vel de pesarola*). Ogni balestra a staffa doveva avere di corredo 150 frecce, l'altra cinquanta, probabilmente perché aveva meno rapidità di tiro.

Già nel 1290 si fa obbligo di imbarcare un uomo capace di riparare le balestre

La costruzione e manutenzione di una balestra richiedeva manodopera altamente specializzata, specialmente quelle di corno, e questo sicuramente pesava sul suo costo. Per tale motivo a Venezia nel primo 200 era possibile prendere balestre a noleggio, pratica consueta per il "patronus" della nave che aveva l'obbligo di imbarcare tali armi.

Con la diffusione dell'uso dell'arma, grazie anche allo sviluppo della metallurgia che permise la sostituzione dell'arco in corno con quello d'acciaio abbassando i costi di produzione, scomparve la pratica del noleggio.



Sopra ogni galera di mercato vi dovevano essere fra i balestrieri giovani nobili che avessero passato i vent'anni, dapprima in numero di quattro, poi in numero maggiore. Erano chiamati *balestrieri da pope* perché mangiavano alla mensa del capitano, solitamente posta a poppa della nave, mentre i balestrieri popolari si chiamavano *a media galia*.

La balestra a Clugia

Negli statuti e capitolari di Chioggia del 1272 – 1279, al n. CIII nell'elencare quante e quali armi debbono portare con se i marinai a bordo delle navi, è fatto obbligo di imbarcare due balestre con cento dardi (quadrellos) ciascuna.

Il Comune di Clugia doveva tenere costantemente armate due scaule, ciascuna con quattro uomini da remo e due balestrieri; dette barche servivano anche per scortare i messi del Doge ed altre personalità della Signoria a sud sino a Cavarzere, a nord sino a Poveglia

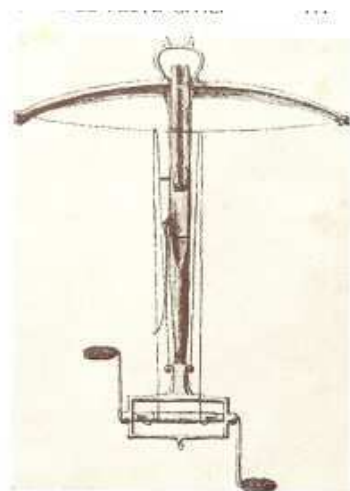
Lo storico trecentesco Rolandino, nella sua Cronaca (liber VIII) raccontando gli eventi susseguitisi alla crociata bandita da papa Alessandro IV° il 20 dicembre 1255 contro Ezzelino da Romano, parla dell'armata che nel marzo del 1256 partì dalla torre delle Bebe per liberare Padova, capitanata dal veneziano Marco Badoero e formata, oltre che da armati di Monselice, Cittadella, dal Marchese d'Este, da fuoriusciti veronesi e vicentini e da cavalieri friulani, anche da fanti e da un migliaio di **balestrieri di Venezia e di Chioggia**, determinanti nella presa di Padova..*"gli arcoballisti tiravano molto spesso le quadrella e così fitte che quelli di dentro non osavano affacciarsi alle mura per difendere la città"*.

L'importanza di poter disporre di esperti balestrieri in gran numero venne dimostrato nella guerra contro Ferrara, nel 1308, quando Chioggia fu la base logistica della spedizione ed il governo veneziano dispose un ripetuto invio di balestrieri in Chioggia. Per tale ragione tutto il territorio fu impegnato a raccogliere "pennas pro impennare quadrellos".

Negli statuti e nelle riformanze di Clugia si fa spesso riferimento all'organizzazione per la difesa della città, con riferimenti alle nomine per il comando delle torri o castelli disseminati nel territorio o sull'età massima delle sopranguardie e **dei custodi alle poste**. (Deliberazione del Maggior consiglio del 3 maggio 1315 n. 238).

La balestra da posta (da postazione o appostamento), oggi conosciuta come da banco, si distingueva da quella manesca per la maggior dimensione e potenza, per cui la necessità di impiegare nel caricamento meccanismi particolari ed ingombranti quali il martinetto (croco) o il mulinello, e quella di avere un punto dove appoggiarla sia per il suo peso che per poter meglio sostenerne il rinculo.





BALRESTRA USATA DAI VENEZIANI NELLA GUERRA DI CHIOGGIA.
(Disegno del Grevenbroch).

Il disegno del Grevenbroch riproduce una **balestra da posta** con meccanismo a mulinello o torno che si ritiene impiegata dai veneziani nella Guerra di Chioggia, guerra che vede nell'episodio della presa della città un impiego massiccio di balestrieri sia da parte veneziana che genovese.

Passi tratti da "Cronica de la guerra da Veniciani a Zenovesi di Daniele di Chinazzo, che descrivono la presa della città da parte dei genovesi nell'agosto del 1379.

7 agosto 1379 ... *Dubitandose la Signoria de Veniexia de quella armada de Genovesi, al tempo ch'i fe' serar el porto de Veniexia e 'l porto de Malamocho cum la bastia, i fe' anchora serar el porto de Chioxa, xoè la bocha del canal che andava a la terra, in questo muodo, ch'i fe' far j grosso bastion de groxi maxeli su la secha a presso el canal che andava in Chioxa, cum una grossa chocha in mexo el canal per mezo la dita bastia imbataiada et investida de gradixi e cuori, e fornida la dita chocha et bastion da asa' bombarde e **balestrieri** con grosse pallade atraverso el chanal per dinanci la dita chocha, per muodo ch'el dito canal era forte asay, et continuo bombardava insembre le galie de Genovexi con dita chocha e bastion, et era **ben fornida Chioxa de balestrieri** e asai soldaria...*

Per la diffusione che aveva l'impiego della balestra era fondamentale tenere esercitati i balestrieri, perché, ricorda il Torsello, *i buoni tirator tendono balestre forti e lanciano proiettili lontano provocando danni e paura nel nemico; esattamente il contrario è l'effetto dei balestrieri inetti poiché l'efficacia dei loro colpi rende più audace il nemico..*

Una Parte del Maggior consiglio di Venezia del 1318, lamentando che i giovani non si addestravano più alla balestra, obbligava i capicontrada ad annotare tutti gli uomini dai 16 ai 35 anni raccogliendoli per contrada e dividendoli per dozzine distinguendo i nobili dai popolari. Ogni dozzina aveva il suo capo, ed i nobili in un giorno feriale e i popolari in uno festivo erano obbligati "ire ad ballistandum". I drappelli di balestrieri con il loro capo contrada avevano quindi l'obbligo di portarsi continuamente ai bersagli per tenersi costantemente in esercizio. Nobili e popolani, poveri e ricchi, giovani e maturi, in città e nei presidi tutti erano balestrieri e formavano la nazione armata.

Fin dal 1229 nei luoghi più spaziosi delle città s'erano istituiti bersagli: uno a Venezia, al lido di San Nicolò, a Murano, a Mazzorbo e a Torcello, mentre analogo provvedimento fu preso per Chioggia.

Per tutto il Trecento i decreti dei Dieci ordinavano che *balestrierius ludus fiat per contractas...*, ed era fatto obbligo ad ogni capo contrada di sorvegliare, riattare o rimuovere i bersagli. Essendo disattesa tale disposizione poiché gli



"*inquisitores super ballistis*" non percepivano salario, il 13 marzo 1350 il Consiglio dei Dieci dovette deliberare di assegnare loro un salario ed il diritto di portare le armi.

Per stimolare maggiormente i cittadini ad esercitarsi al tiro fu istituito il Palio delle Balestre.

Le gare si svolgevano due volte all'anno: a Venezia a Pasqua e Natale, a Clugia nelle feste di maggio e a Natale.

Era così sentita la gara del Palio che per frenare la baldanza dei balestrieri, eccitati dall'emozione di partecipare alla competizione, i Signori di Notte ed i Capicontrada vigilavano affinché l'ordine fosse mantenuto, e veniva proibita anche ogni vendita di vino. I giovani balestrieri troppo bollenti e chiassosi venivano puniti con multe, anche perché capitava che con le balestre lanciassero pallottole di terracotta rompendo i vetri delle finestre, uccidessero galline, colombi ed altri volatili.

Il Comune di Clugia ai migliori tiratori offriva premi che consistevano in un *Balestro fulcitum croco* (Archivio Antico Chioggia cod. 3° c.40t) del prezzo di tre ducati e mezzo e di una pezza di panno scarlatto.

Nel 1407 il valore dei premi fu portato a sedici ducati per invogliare sempre più i clugiesi ad esercitarsi a quel gioco *Quod est salus Clugie*.

Chi si iscriveva per il tiro doveva avere la propria balestra (A. A. C., cod. 3° c. 92), se tirava con la balestra d'altri il premio gli veniva annullato: la balestra doveva venir caricata dal tiratore in presenza del Podestà.

A chi aveva fatto il miglior tiro andava il primo premio che consisteva in sette braccia di panno scarlatto; il secondo premio una balestra con turcasso, il terzo nel tavolaccio.

Una parte del 1393 dava facoltà di avocare al Comune i premi quando fossero riscontrati degli inganni nelle gare. Tale disposizione fu però annullata nel 1407 considerando che ciò dava motivo ai concorrenti di astenersi dalle gare: si deliberò pertanto che il primo premio andasse a chi avesse gareggiato senza commettere frodi.

Una ducale del doge Steno del 1402 avvisa i clugiesi che vogliono partecipare alle gare di Venezia di iscriversi alla cancelleria del Comune di Clugia per risparmiare le spese d'iscrizione a Venezia.


Sorse però la questione se far partecipare o meno i balestrieri forestieri al palio. Le antiche disposizioni non facevano alcun riferimento esplicito a tale partecipazione, ed alla eventuale vittoria, di cittadini non clugiesi o comunque non veneziani. Per questo dirimendo ogni dubbio nel 1414 il Maggior consiglio cittadino stabilì delimitare la partecipazione al palio di forestieri e, in ogni caso, di escludere per gli stessi forestieri la possibilità di vincita sul campo di qualsiasi premio.

Ecco la riproduzione della deliberazione e la sua trascrizione e traduzione





DIE XXVIII MAII MCCCCXIII

Quia sicut clare apparet per ordines Clugie qui facti fuerunt pro paliis que annuatim fiunt per comune Clugie ad prociendum cum balistis ordinatum fuerit hoc solummodo ut homines Clugie fierent se aptiores ad balistandum et exercitarent se cum suis balistis, nulla facta mentione de aliis personis de extra Clugia si debent proicere ad dicta palia vel non, vadit pars, ad removendum omnem errorem et discordiam, que in premissis occurrere possent, quod de cetero possint proicere ad dicta palia cives et abitatores habitantes in civitate Rivoalti et cives et abitatores Clugie solummodo et non aliqua alia personam  aliquo modo vel ingenio. Verum, si aliquis ultra supra nominatos proicerent ad dicta palia et habuerint bonum ictum, nullo modo habere debeat aliquod de premissis paliis, remanentibus firmis amnibus aliis ordinibus pro ipsis paliis factis.

In minori de parte 4 non 0 non sinceri 0

In Maiori de parte 47 non 6 non sinceri 4 (A.A.C. vol. 27. Liber consiliorum post bellum II, c. 40)

TRADUZIONE

29 MAGGIO 1414

Poiché, come appare chiaramente dalle ordinanze di Chioggia che furono fatte riguardo ai pali che ogni anno si fanno dal Comune di Chioggia per il tiro con le balestre, poiché fu ordinato che soltanto gli uomini di Chioggia divengano più abili nel tiro e si esercitino con le loro balestre, senza che sia fatta alcuna menzione su altre persone forestiere se debbano o meno cioè partecipare a detti pali, viene messo a votazione che, per rimuovere ogni erronea interpretazione e discordia che possano sorgere a riguardo, che in futuro possano partecipare ai detti pali i cittadini e gli abitanti di Venezia e di Chioggia soltanto e nessun altro e in nessun modo e per nessuna ragione. Ma se qualcuno oltre alle sunnominate persone partecipasse al detto palio e ottenesse buoni tiri, in nessun modo debba conseguire qualche premio riguardo ai predetti pali, tenendo per ferme le altre disposizioni emanate sugli stessi pali.

Nel Minor consiglio a favore 4 contrati 0 astenuti 0

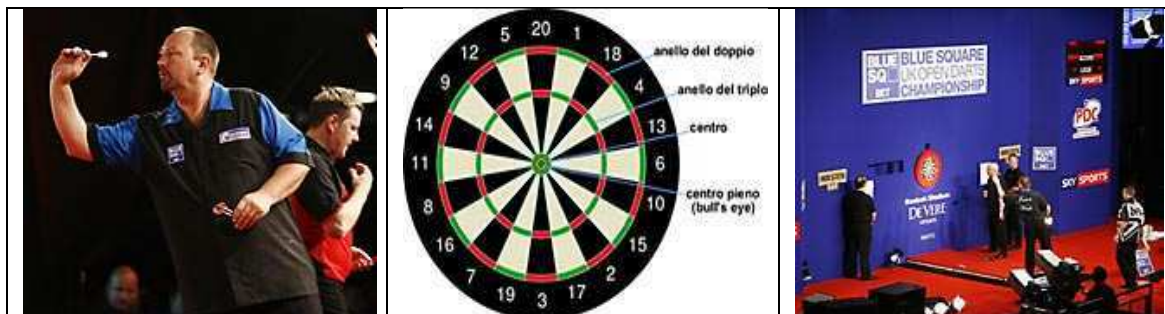
Nel Maggior consiglio a favore 47 contrati 6 astenuti 4

www.marciliana.com



SCHEDA 13

DENOMINAZIONE: Freccette



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

incerte con testimonianze che risalgono a XIV sec. in Inghilterra. E' praticato in tutto il mondo.

RADICAMENTO IN VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: in tutto il VENETO
- SOCIETA': 28
- PRATICANTI: 1.200 circa
- EVENTI: attività varia

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: competizioni di precisione
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale o squadra
- MATERIALI DI GIOCO: bersaglio graduato e freccette
- TERRENO DI GIOCO: pedana
- OBIETTIVO: colpire il bersaglio al centro

FRECCETTE

Disciplina riconosciuta dalla FIGeST, federazione riconosciuta dal CONI a praticare l'attività delle freccette ed allo svolgimento di campionati. Nel territorio veneto è presente altresì la Federazione Italiana Gioco Freccette (**F.I.G.F.**), affiliata a Centri Sportivi Aziendali e Industriali (**C.S.A.IN.** - Ente di Promozione Sportiva della Confindustria riconosciuto dal CONI) che organizza tornei a carattere promozionale.

L'attività delle freccette si suddivide in due sezioni:

- Soft, consistente del dark elettronico che viene praticato con freccette a punta di plastica con bersaglio elettronico e il punteggio viene calcolato elettronicamente;



- Steel, consistente nel dart tradizionale che viene praticato con freccette a punta metallica con bersaglio in sughero e il punteggio viene calcolato manualmente.

REGOLE DI GIOCO

REGOLAMENTO - GENERALE

REGOLAMENTO SEZIONE DART ELETTRONICO

- 1. Disposizioni Generali Sezione Elettronico**
 - 1.A Condizioni tecnico - sportive
 - 1.B Definizioni
 - 1.C Licenza di gara e sua validità

- 2. Regolamento Campionato di dart Elettronico**
 - 2D Modalità di gioco nelle varie Serie
 - 2E Classificazione dei giocatori
 - 2F Formazione delle squadre
 - 2G Date degli incontri
 - 2H Preparazione del gioco
 - 2J Inizio del gioco
 - 2K Decorso del gioco
 - 2L Conclusione del gioco
 - 2M Mancata presentazione
 - 2N Irregolarità e Falli
 - 2P Criteri di compilazione delle classifiche
 - 2Q Finali
 - 2R Posizione dei giocatori Promozione e Retrocessione

- 3. Regolamento Tornei di dart Elettronico**
 - 3T Inizio del gioco
 - 3U Conteggio dei punti
 - 3V Irregolarità e Falli
 - 3W Direzione del Torneo

REGOLAMENTO SEZIONE STEEL

- 4. Disposizioni Generali Sezione Steel**
 - 4.A Descrizione del gioco, Campo di gara e terminologica
 - 4.B Definizioni
 - 4.C Licenza di gara e sua validità

- 5. Campionato a squadre di dart Sezione Steel**
 - 5A Classificazione dei giocatori
 - 5B Composizione dei Gironi
 - 5C Composizione delle squadre
 - 5D Date degli incontri
 - 5E Preparazione del gioco
 - 5F Inizio del gioco
 - 5G Decorso del gioco
 - 5H Conclusione del gioco
 - 5J Abbigliamento
 - 5K Mancata presentazione
 - 5L Irregolarità e Falli
 - 5M Criteri di compilazione delle classifiche
 - 5N Finali e qualificazioni

- 6. Regolamento Tornei Singoli di dart Sezione Steel**
 - 6A Inizio del gioco
 - 6B Conteggio dei punti
 - 6C Abbigliamento
 - 6D Irregolarità e Falli
 - 6E Direzione del Torneo

REGOLAMENTO SEZIONE DART ELETTRONICO

1. DISPOSIZIONI GENERALI SEZIONE ELETTRONICO

1A Condizioni tecnico – sportive

1A1 L'attività della Fidart è ammessa su apparecchiature Sportive omologate dalla E.D.U. European Dart Union e riconosciute dalla Commissione Sezione Freccette. Attualmente sono riconosciute le seguenti marche:

ARACHNID Doppi e Tripli 10mm
CYBERDINE DART con marchio EDU
MERIT Skorpion, Merkur
NOVOMATIC Classicdart, New Dart, Novo Sport Dart II
VALLEY Löwen
RADIKAL DARTS



1A2 Board

È la superficie sulla quale è inserito il cerchio (diviso in spicchi) dell'apparecchiatura sportiva; la sua superficie è costellata da piccoli fori, nei quali rimangono fissate le freccette lanciate dalla mano del giocatore. Il Board deve essere illuminato con una lampadina di almeno 40 Watt. Le freccette lanciate nello anello stretto esterno valgono doppio, quelle nello anello stretto medio valgono triplo, quelle lanciate nel Bull blu valgono 25 punti, nel Bull's Eye rosso valgono 50 punti. Le freccette che vanno a fissarsi nell'anello esterno nero o addirittura accanto all'apparecchiatura totalizzano zero punti. Queste freccette non possono essere rilanciate.

1A3 Freccette

I giocatori possono utilizzare le proprie freccette, purché corrispondano ai seguenti requisiti:

- a) devono avere punte elastiche in materiale plastico che consentano di rimanere fissate ai fori del board.
- b) il peso massimo della singola freccetta non può superare i 20 grammi.
- c) non possono superare i 16 cm di lunghezza.

1A4 Startline

La distanza tra il board e la linea di partenza (startline) deve essere di mt.2,37: l'altezza da terra al centro del Bull's Eye deve essere mt. 1,73; risulterà pertanto una diagonale di mt. 2,934 con la Startline. In caso di dubbi (terreno non livellato) sarà determinante soltanto la lunghezza della diagonale. Eventuali correzioni devono essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

Durante il lancio, il giocatore non deve toccare né superare la startline. È consentito curvasi sopra tale linea. Anche il lancio effettuato lungo la linea, intesa in senso prolungato, è da ritenersi valido.

1A5 Zona di gara

È lo spazio necessario per un regolare svolgimento della gara tra due giocatori. Durante lo svolgimento del gioco, nella zona di gara potranno trovarsi unicamente il giocatore che sta effettuando il lancio ed eventualmente un membro della direzione del torneo (arbitro). Il suo avversario dovrà rimanere arretrato di almeno m 1,5 (eccezioni mancanza di spazio). Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, telefonare e fumare. Al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara.

1B Definizioni**1B1 Throw**

Con questo termine si indica la serie di tre lanci di freccette, dalla mano del giocatore, verso il board.

1B2 Leg

Un leg è composto da più lanci ed è la più piccola unità di misura nel corso di un match. Ogni due legs vinti, il giocatore somma per la propria squadra un Set e due Legs.

1B3 Set

Con il termine Set si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. Un Set è costituito da un massimo di 3 leg.

1B4 Match

Con il termine match si intende un gioco di squadra completo, nel corso del quale si incontrano le due squadre. Un match del campionato è composto di 16 Singoli ed un Team finale.

1C Licenza di gara e sua validità

1C1 La licenza di gara è il documento che identifica il giocatore ed è valida solo con la foto o con un documento di identità. La sua validità permette ai giocatori di partecipare a tutte le manifestazioni organizzate dalla Sezione Freccette Figest (Campionati a squadre, Tornei Nazionali, ecc), nonché a tutte le manifestazioni organizzate dall'E.D.U. (European Dart Union) e dalla IDF (International Dart Federation)

1C2 I duplicati di licenze di gara, sono da richiedere per iscritto alla Segreteria Sezione Freccette e hanno un costo di Euro 5,00 da versare contestualmente alla Segreteria.

1C3 La licenza di gara è valida solo con la contromarca annuale che verrà inviata al tesserato dopo il versamento della quota relativa. La contromarca annuale è valida per un intero anno sportivo cioè dal 01. Febbraio al 31 gennaio dell'anno successivo.



1.C4 Ogni ASD regolarmente iscritta alla Sezione Freccette Figest procederà al tesseramento dei giocatori .

1.C5 E' consentito il tesseramento di ragazzi a partire dall'età di 13 anni . In questo caso il ragazzo deve avere il regolare certificato di idoneità sportiva . Dai 14 anni in poi il certificato non serve.

2. REGOLAMENTO CAMPIONATO DI DART ELETTRONICO

2D Modalità di gioco nelle varie Serie

Serie Elite (interregionale) 501 Double Out

Serie Master (provinciale) 501 Master Out

Serie Amatori (di zona) 501 Single Out

Serie Mixed (di zona) 301 Single Out

2E Classificazione dei giocatori

2E1 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Figest, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

2E2 I giocatori possono giocare solo con la squadra nella quale sono iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare personalmente il modulo d'iscrizione.

2E3 La partecipazione, da parte di un atleta tesserato alla Sezione Freccette Figest, a manifestazioni e/o eventi organizzati da associazioni non affiliate Figest comporterà la sospensione della tessera dell'atleta per il periodo minimo di anni uno, e lo stesso non potrà avvalersi, per tutto il periodo della sospensione, dei diritti della quota associativa e di eventuali rimborsi spese.

2E4 I giocatori non possono cambiare squadra nel corso di un campionato. Il trasferimento ad altra squadra è possibile soltanto ad inizio iscrizione per il campionato successivo. Se un Giocatore volesse passare ad altra ASD in periodo intermedio dell'anno lo potrà fare solo dietro semplice nulla osta rilasciato dalla ASD iniziale e dovrà essere data comunicazione contestuale sia alla Segreteria Sezione Freccette che alla nuova ASD.

2E5 Giocatori nuovi o giocatori provenienti da altri campionati, verranno classificati dalla Segreteria Sezione Freccette in base alla qualità di gioco o alla Categoria. La Segreteria si riserva il diritto di classificare ove necessario Giocatori in base ai risultati o alla loro reale qualità di gioco.

2F Formazione delle squadre

2F1 In una squadra è possibile iscrivere al massimo otto giocatori. Non verranno accettati nomi di squadre che vanno contro l'etica e la morale.

2F2 Iscrizioni di giocatori sono possibili fino al termine dei gironi di andata.

2F3 Classificazione

Serie Elite Giocatori di categoria A-B-C-D

Serie Master Giocatori di categoria B-C-D

Serie Amatori Giocatori di categoria C-D

Serie Mixed Giocatori di categoria D - Massimo 1 giocatrice di categoria C

2F4 Nella Serie Mixed una donna / uomo devono sempre giocare i loro set assegnati in tutte le partite del Campionato

2F5 Iscrizioni che non corrispondano a questa classificazione, verranno ordinate immediatamente nella Serie superiore.

2F6 La Segreteria Sezione Freccette si riserva il diritto di modificare, ove necessario, le Serie di campionato o di riorganizzarle. Per questo può essere utilizzata la classifica dell'ultimo campionato o possono essere fissati giochi eliminatori.

2F7 All'iscrizione della squadra, ogni giocatore rimane nella categoria raggiunta, indipendentemente dalla Serie della squadra con la quale viene tesserato.

2F8 Un giocatore che non gioca per uno o più campionati rimane nella propria categoria raggiunta.

2G Date degli incontri

2G1 le date degli incontri stabiliti sul calendario sono vincolanti e devono essere rispettate.



2G2 Eventuali variazioni alle date indicate sul calendario sono possibili solo in casi eccezionali e o di forza maggiore, previo accordo tra i due capitani e con il consenso della Segreteria Sezione Freccette. Il match rinviato deve essere disputato entro 5 giorni effettivi di gioco dopo della regolare data d'incontro.

2G3 Le due ultime partite del campionato non possono essere rinviate.

2G4 Gli incontri devono essere disputati dal Lunedì al Venerdì. Incontri che verranno disputati dopo il termine del campionato non saranno più ritenuti validi per la classifica generale.

2H Preparazione del gioco

2H1 Quindici minuti prima dell'inizio ufficiale del Match l'apparecchiatura sportiva, dove si disputerà l'incontro, deve essere riservata alla squadra ospite. Se sul luogo di gioco ci sono due apparecchi, si deve giocare su tutti e due.

2H2 Il foglio della relazione (programma di gara) deve essere compilato in stampatello, in ogni sua parte, prima che abbia inizio il match e possono essere registrati solo i giocatori presenti. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento. Un match può essere disputato solo con un minimo di quattro giocatori. (vedi art.2M1)

2H3 Nel caso mancasse la licenza di gara, il giocatore dovrà presentare un documento di identità, patente o passaporto. La Segreteria controllerà successivamente se l'iscrizione è avvenuta regolarmente. In caso contrario la sua squadra perderà i Set - Legs vinti di quel Giocatore che andranno a favore della squadra avversaria. La Commissione Disciplinare può ritenere punibile l'irregolarità per motivi non sportivi.

2J Inizio del gioco

2J1 Un match di campionato é composto di 16 Singoli ed un Team Finale (Set N.17) . Tutti Set singoli verranno giocati al meglio di 2 legs vinti (2:0 - 2:1). Tutti gli accoppiamenti del programma di gara devono essere disputati regolarmente in ordine progressivo.

2J2 Durante la disputa dei 16 singoli del match, si possono sostituire due giocatori per i rimanenti incontri, dalle riserve. La sostituzione può essere effettuata solo una volta per giocatore e non nel corso di un singolo set. I giocatori sostituiti non possono essere più riammessi nei 16 singoli del match. La sostituzione deve essere annotata sulla relazione di gioco. Nella Serie Mixed, premesso che una donna / uomo deve sempre giocare, la sua sostituzione potrà essere fatto solo con un'altra donna / uomo della squadra.

Nella formazione dei doppi sarà possibile inserire anche giocatori già sostituiti ma solo se segnati sul referto di gara. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento.

2J3 Nel caso di gruppi misti (es Elite/Master oppure Master/Amatori) i singoli set tra avversari di diverse serie dovranno essere disputati come segue : l'apparecchiatura dovrà essere impostata secondo la chiusura della serie più alta e il giocatore della serie più bassa, per chiudere, dovrà conficcare la freccia di chiusura nel settore corretto (anche se ovviamente l'apparecchiatura non darà il leg chiuso) , quindi l'ultima freccia lanciata dal giocatore di serie inferiore se conficcata nel settore esatto costituirà la chiusura del leg. Nel caso di gruppo misto di serie Amatori e Mixed i set saranno giocati con 501 S.O.

2J4 Ogni giocatore chiamato deve presentarsi immediatamente sulla linea di gioco. Entrambi i capitani di squadra devono controllare, sulla base del programma di gara, che i nomi chiamati corrispondano alle iscrizioni. Se un giocatore, dopo essere stato chiamato una seconda volta, non si presenta entro 5 minuti alla Startline, il set verrà assegnato all'avversario (0:1 set - 0:2 Legs).

2J5 Prima dell'inizio del gioco, entrambi i giocatori devono controllare che sia inserita la variante di gioco richiesta con le giuste opzioni.

2J6 Darà inizio al gioco il giocatore della squadra di casa mentre il giocatore della squadra ospite inizierà il secondo leg. Nel caso fosse necessario disputare un terzo leg, l'ordine di partenza sarà deciso con un tiro verso il Bull'Eye.

Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio. Se la distanza dal Bull's Eye dovesse essere uguale o se entrambi i giocatori dovessero colpire il Bull (blu) o entrambi il Bull's Eye (rosso); il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull o del Bull's Eys non contano. La freccetta che è fissata nel Bull o nel Bull's Eye, deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario.



2J7 Il Team finale (Set N.17) verrà giocato su 4 Posizioni League : 1 coppia a scelta dalla squadra di casa contro 1 coppia a scelta della squadra ospite, giocheranno un leg. Poi giocheranno un'altro leg l'altra coppia formata della squadra di casa contro l'altra coppia della squadra ospite. In caso di vittoria di tutte e due le coppie di una stessa squadra, si assegna un set (2 a 0) per la vincente. In caso di pareggio giocheranno le due coppie vincenti il decisivo 3° leg, l'ordine di partenza sarà deciso con un tiro verso il Bull'Eye. Alla squadra che vincerà il 17° set sarà assegnato un punto/classifica addizionale.

2K Decorso del gioco

2K1 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide, indipendentemente dal fatto che i punti siano stati registrati o meno. Se l'apparecchiatura non registra i punti di una freccetta conficcata nel bersaglio, gli stessi non potranno essere conteggiati premendo la freccetta manualmente. Se il giocatore lo ritiene necessario può rinunciare al lancio di una o più frecce (max. tre per turno) premendo il tasto relativo.

2K2 Prima di lanciare le freccette, ogni giocatore deve controllare che l'apparecchiatura sportiva indichi la sua posizione. Se un giocatore effettua un lancio mentre l'apparecchio indica la posizione dell'avversario, la/le freccetta/e sarà/nno ritenuta/e lanciata/e; il giocatore ha diritto di mettere l'apparecchio sulla sua posizione e di lanciare le rimanenti freccette. Se con i lanci sbagliati il punteggio dell'avversario fosse cambiato, lo stesso può decidere se accettare il nuovo punteggio – o di riportare l'apparecchio al punteggio da lui raggiunto.

2K3 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva, anche se sbagliato rispetto ai settori raggiunti. L'eccezione sussiste solo in chiusura di un legs, se la freccetta è conficcata nel settore esatto, anche se l'apparecchio segna un punteggio diverso, il leg è da considerarsi vinto.

2K4 Se un giocatore supera il punteggio richiesto in chiusura di leg, e lancia comunque le rimanenti freccette, quelle/a freccette/a verranno detratte dal turno successivo (lancio non consentito). Nel caso che il giocatore dovesse terminare il legs con le freccette tolte nel giro precedente, la vittoria del legs stesso, viene assegnata all'avversario.

Non sono considerate "lancio non consentito" le freccette lanciate dopo la chiusura del leg.

2K5 Nel caso in cui un'apparecchiatura sportiva dovesse avere un limite di dieci giri e i giocatori non riuscissero a chiudere il leg, sarà necessario continuare il gioco ad apparecchio spento, nel qual caso solo le freccette che rimangono fissate al board, sono ritenute valide. Oppure si può ripartire e riportare manualmente al punteggio raggiunto fino a quel momento. In ogni caso il leg sarà concluso quando uno dei due giocatori raggiungerà lo zero.

2K6 Qualora un'apparecchiatura sportiva dovesse indicare costantemente punteggi errati, il match dovrà essere interrotto e dovrà essere informata la Segreteria Sezione Freccette, che fisserà la nuova data per il recupero del match sospeso.

2L Conclusione del gioco

2L1 Dopo l'ultimo abbinamento, i capitani delle due squadre dovranno controllare che il risultato sia stato registrato correttamente e confermarlo con la propria firma.

2L2 Il capitano della squadra vincitrice del Match dovrà inviare il referto di gara, tramite fax o E-Mail alla Segreteria Sezione Freccette, entro e non oltre 48 ore dal termine del match. In caso contrario, la squadra vincente sarà penalizzata di 4 set e 8 legs.

2M Mancata presentazione

2M1 Se una squadra non si presenta entro 30 minuti dall'ora ufficiale d'inizio del match, (o con meno di quattro giocatori), verrà penalizzata di 2,5 Punti, 8 Set e 16 Legs sulla classifica generale, a meno che non esistano reali cause di forza maggiore. In ogni caso il match dovrà essere recuperato entro 5 giorni effettivi di gioco. Le due squadre sono obbligate a concordare una nuova data per il match da disputare e comunicarlo, entro 24 ore, alla Segreteria Sezione Freccette. Altrimenti sarà la Segreteria Sezione Freccette a fissare una nuova data per l'incontro. Se la nuova data non venisse rispettata, si applicherà, l'art. 2M2 del regolamento.

2M2 Qualora una squadra, (o tutte e due) non si presentasse per motivi non sportivi, o il risultato del match venisse manipolato la (le) stessa (e) sarà/nno squalificate immediatamente, e tolta(e) dalla classifica con effetto retroattivo.



Se una squadra si ritira nel girone di ritorno verranno ritenuti validi per la classifica i risultati conseguiti nel girone di andata. Su tutte le squadre ritirate / squalificate non verrà applicata la retrocessione della categoria. Queste squadre non hanno alcun diritto a ricevere contributi spese o restituzione del tesseramento effettuato.

2N Irregolarità - Falli

2N1 Un giocatore, che si accorge di un'irregolarità, dovrà comunicarlo esclusivamente al suo capitano di squadra, il quale deve trovarsi nelle immediate vicinanze del luogo di gioco per tutta la durata del match.

2N2 Le irregolarità devono e possono essere rivendicate solo dai capitani di squadra.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della linea di partenza
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco

Nel caso venga riconosciuta una irregolarità, i capitani delle squadre dovranno avvertire il giocatore interessato e se questo dovesse persistere nel suo comportamento, verrà penalizzato con la perdita del set a favore dell'avversario.

2N3 Nel caso in cui un componente della squadra o un loro sostenitore dovesse tenere un comportamento non sportivo, disturbando un giocatore della squadra avversaria durante la gara, i capitani delle due squadre dovranno richiamare le persone interessate; qualora l'irregolarità dovesse essere ripetuta, il giocatore avversario, indipendentemente dal punteggio, vincerà il set col punteggio: set 1:0 - legs 2:0.

2N4 Controversie di ogni genere dovranno essere comunicate alla Commissione disciplinare Sezione Freccette, tramite l'invio entro 48 ore di Lettera Raccomandata. La quale valuterà il caso e prenderà i dovuti provvedimenti.

2N5 Nel caso venissero confermate sanzioni disciplinari nei confronti di giocatori o squadre, gli stessi potranno essere squalificati per il campionato in corso o, in casi molto gravi, anche per periodi superiori. Nel qual caso, giocatori e squadre perderanno ogni titolo sportivo conquistato. Squadre o giocatori squalificati verranno ritirate senza la promozione e retrocessione dal campionato con effetto retroattivo e non hanno nessun diritto ad un contributo spese o restituzione del tesseramento effettuato.

2N6 Ogni giocatore di una squadra sospesa ha la possibilità di giustificarsi davanti alla commissione d'appello e di chiedere l'annullamento della sospensione.

2P Criteri di compilazione delle classifiche

1. Per un match vinto la squadra si aggiudica massimo 5 punti;
2. In secondo luogo vanno considerati i set;
3. A parità di punti e set, la posizione in classifica sarà determinata dai legs vinti;
4. Ad ulteriore parità, saranno gli scontri diretti tra le due squadre a stabilire la posizione in classifica.

2Q Finale

2Q1 Se un giocatore con residenza in una Provincia diversa e non confinante con quella di gioco della squadra nella quale è iscritto, non disputa almeno quattro match nel campionato, non potrà partecipare né alla Finale Provinciale né alla Finale Nazionale.

2Q2 Qualora una squadra abbia la disponibilità di solo tre giocatori alla finale, (solo ed esclusivamente per la Finale) ha la possibilità di giocare con tre giocatori (specificando che nel caso la squadra sia inserita in un gruppo di Round Robin, la stessa dovrà iniziare e finire il Round Robin con tre giocatori). Non è più possibile iscrivere giocatori per la Finale. Se una squadra non è presente al primo Match alla Finale verrà tolto dal gruppo anche se la squadra sarebbe presente per il 2° Match

2Q3 Le squadre qualificate, per poter essere ammesse alla finale, devono confermare, tramite fax alla Segreteria Sezione Freccette, la propria adesione. Se, nonostante la conferma alla Finale, una squadra non si presentasse alla finale, non avrà diritto a nessun contributo spese.



2R Posizione dei giocatori al termine dell'anno sportivo

2R1 Al termine dell'anno Sportivo verrà effettuata la promozione e retrocessione in base a quanto stabilito prima dell'inizio del campionato stesso. Questo vale anche per i giocatori/giocatrici che hanno acquisito la promozione sulla Finale Nazionale del Singolo/Doppio (Campione e vicecampione di ogni categoria).

2R2 La nuova posizione di categoria dei giocatori é fissata secondo la seguente tabella al termine dell'anno sportivo.

2R3 Le Donne della C+ che hanno ottenuto la categoria B possono giocare solo nella Serie Elite ed Master senza ottenere la promozione e retrocessione.

Categoria Giocatore	Serie Elite			Serie Master			Serie Amatori			Serie Mixed	
	O	Ret	Pro	O	Ret	Pro	O	Ret	Pro	O	Pro
Giocat. D	C	C	C	C	C	C	C	D	C	D	C
Giocat. C	B	B	B	B	C	B	C	D	B		
Giocat. B	A	B	A	B	C	A					
Giocat. A	A	B	A								
Femm Cat C+	C	C	C	C	C	C	C	D	C	D	C
Femm Cat D	C	C	C	C	C	C	C	D	C	D	C

O = rimane stessa Serie --- Ret = Retrocessione --- Pro = Promozione

3. REGOLAMENTO TORNEO IDIDARTELETRONICO**3T Inizio del gioco**

3T1 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Figest, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

3T2 Ogni giocatore é tenuto, dopo essere stato chiamato dalla direzione del torneo, a portarsi immediatamente alla Startline dell'apparecchiatura indicata nell'annuncio stesso. Qualora ritardasse di oltre 5 minuti dopo la seconda chiamata, avrà perso il gioco a favore dell'avversario. I giocatori non possono abbandonare la zona di gara prima della conclusione del gioco.

3T3 Prima dell'inizio del gioco, entrambi i giocatori devono controllare che sia inserita la variante di gioco richiesta con le giuste opzioni. Qualora sia stato premuto un tasto sbagliato, si dovrà riiniziare il leg.

3T4 Il diritto ad iniziare il gioco viene stabilito con il lancio di una freccetta da parte di ogni giocatore al Bull's Eye.

Darà inizio al gioco quel giocatore la cui freccetta si sia fissata nel Bull's Eye o nel settore più vicino ad esso. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull blu, il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull's o Bull's Eye non contano. Una freccetta fissata nel Bull o Bull's Eye deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario. L'avversario darà inizio al 2° leg. L'eventuale 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg.

3T5 Durante il lancio, il giocatore non deve toccare né superare la startline. È consentito curvasi sopra tale linea.

Anche il lancio effettuato lungo la linea, intesa in senso prolungato, è da ritenersi valido.

3T6 Prima di lanciare le freccette, ogni giocatore deve controllare che l'apparecchiatura sportiva indichi la sua posizione. Se un giocatore effettua un lancio mentre l'apparecchio indica la posizione dell'avversario, la/le freccetta/e sarà/nno ritenuta/e lanciata/e; il giocatore ha diritto di mettere l'apparecchio sulla sua posizione e di lanciare le rimanenti freccette.

Se, con i lanci sbagliati, il punteggio dell'avversario fosse cambiato, lo stesso può decidere se accettare il nuovo punteggio o riportare l'apparecchio al punteggio da lui raggiunto.

3T7 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide, indipendentemente dal fatto che i punti siano stati registrati o meno. Se l'apparecchiatura non registra i punti di una freccetta conficcata nel bersaglio, gli stessi non potranno essere conteggiati.



premendo la freccetta manualmente. Se il giocatore lo ritenga necessario può rinunciare al lancio di una o più frecce (max. tre per turno) premendo il tasto relativo.

3T8 Se un giocatore supera il punteggio richiesto in chiusura di leg, e lancia comunque le rimanenti freccette, quelle/a freccette/a verranno detratte dal turno successivo (lancio non consentito). Nel caso che il giocatore dovesse terminare il legs con le freccette tolte nel giro precedente, la vittoria del legs stesso, viene assegnata all'avversario.

Non sono considerate "lancio non consentito" le freccette lanciate dopo la chiusura del legs.

3T9 Nel caso in cui un'apparecchiatura sportiva dovesse avere un limite di dieci giri e i giocatori non riuscissero a chiudere il leg, sarà necessario continuare il gioco ad apparecchio spento, nel qual caso solo le freccette che rimangono fissate al board, sono ritenute valide. Oppure si può ripartire e riportare il manualmente al punteggio raggiunto fino a quel momento. In ogni caso il leg sarà concluso quando uno dei due giocatori raggiungerà lo zero.

3U Conteggio dei punti

3U1 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva, anche se sbagliato rispetto ai settori raggiunti. L'eccezione sussiste solo in chiusura di un leg, se la freccetta conficcata è nel settore esatto, anche se l'apparecchio segna un punteggio diverso, il leg è da considerarsi vinto.

3U2 Se una apparecchiatura sportiva dovesse indicare costantemente punteggi errati, si deve informare immediatamente la direzione di Torneo.

3V Irregolarità e falli

3V1 I giocatori che, durante il gioco, si accorgessero di irregolarità, dovranno rivolgersi immediatamente alla direzione del torneo.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della Startline
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco.

3V2 Nel caso che venga riconosciuta l'irregolarità dalla Direzione del Torneo, il giocatore può incorrere, nelle seguenti sanzioni disciplinari: richiamo verbale, perdita del Leg, perdita del Set o espulsione dal torneo in corso. In casi molti gravi, la Direzione del Torneo, può inviare un rapporto scritto alla Commissione Disciplinare Sezione Freccette con proposta di squalifica.

4W DIREZIONE DEL TORNEO

La Direzione del Torneo ha potere decisionale in merito a tutte le controversie sorte durante la disputa del torneo. Le direttive e le decisioni della direzione del Torneo dovranno insindacabilmente essere accettate. Eventuali lamentele sulla Direzione del Torneo dovranno essere spedite per lettera alla Commissione disciplinare Sezione Freccette.

Con l'iscrizione il/la giocatore/ice accetta insindacabilmente il Regolamento.

Diritti riservati alla Commissione Freccette per eventuali cambiamenti.

REGOLAMENTO SEZIONE STEEL

4.DISPOSIZIONI GENERALI SEZIONE STEEL

4.A Descrizione del gioco, Campo di gara e terminologica

Il Gioco delle freccette consiste nel lanciare verso un bersaglio di Freccette, stabilizzati nel volo da alette, in modo che la punta degli stessi, vada a colpire varie porzioni del bersaglio stesso.

4.A1 Bersaglio: Disegno del bersaglio con spiegazione dei settori e dei punti.

Le freccette lanciate nello anello stretto esterno valgono doppio, quelle nello anello stretto medio valgono triplo, quelle lanciate nel Bull verde valgono 25 punti, nel Bull's Eye rosso valgono 50 punti. Le freccette che vanno a fissarsi nell' anello esterno nero totalizzano zero punti. Queste freccette non possono essere rilanciate



4.A2 Distanza: La distanza tra il Bersaglio e la linea di Tiro deve essere di mt.2,37: l'altezza da terra al centro del Bull's Eye deve essere mt. 1,73; risulterà pertanto una diagonale di mt. 2,93 con la linea di tiro. In caso di dubbi (terreno non livellato) sarà determinante soltanto la lunghezza della diagonale.

4.A3 Freccette: I giocatori possono utilizzare le proprie freccette, purché corrispondano ai seguenti requisiti:

- a) devono essere composte di una punta in metallo che consentano di rimanere fissate ai fori del Bersaglio;
- b) il peso massimo della singola freccetta non può superare i 50 grammi.
- c) la lunghezza deve essere inferiore a 30,5 cm;

4.A4 Pedana di gioco: E' composta da: Pannello di supporto del Bersaglio , Illuminatore, Pannello per Segnapunti, Linea di tiro , Spazio libero per il lancio .

Le pedane di gioco devono essere installate in locali in cui vige il divieto di fumare . Le pedane devono essere installate in zone al chiuso ,o comunque la riparo dall'influenza di correnti d'aria esterne ,che possano deviare la traiettoria della freccetta

Il pannello di supporto del bersaglio: è generalmente in legno ed avente misure minime di 90cm di larghezza e 100 cm di altezza . Al centro viene agganciato il bersaglio tramite una vite di fissaggio o altro sistema equivalente . Attorno al bersaglio può essere collocato uno spessore in gomma ,a protezione del pannello in legno quando la freccetta colpisce all'esterno del bersaglio stesso. Il centro del bersaglio deve essere posto ad una altezza di 173 cm da terra .

Illuminazione: composta da una o più fonti di luce artificiale diretta sul bersaglio, e di intensità sufficiente ad una corretta visibilità . In genere deve essere pari o superiore a quella prodotta da una lampadina ad incandescenza di 100 watt di potenza o due da 40w ciascuna.

Pannello per Segnapunti : è generalmente in legno ed avente misure minime di 30 cm di larghezza e 45 cm di altezza . Questo pannello deve essere adatto a poter supportare un blocco di fogli formato A3, per l'annotazione dei punteggi realizzati durante una partita . Viene posto a lato del bersaglio ed ad una altezza di circa 125 cm da terra in modo che il foglio dei punteggi sia visibile ad altezza d'uomo. Il pannello segnapunti può essere anche elettronico , a led con sottrazione automatica denominato " game on " .

Linea di Tiro: questo può essere in legno o metallo leggero, di dimensioni da 3 a 4 cm di altezza e 70 cm di larghezza . Deve essere fissata a terra ad una distanza di 237,0 cm dalla perpendicolare del centro del bersaglio. La linea di tiro non può essere calpestata né superata durante la fase di lancio delle freccette .

Opzionalmente può essere realizzata dal bordo di una tavola in legno che copre lo spazio tra bersaglio e la linea di tiro stessa . In altri casi si può utilizzare un adesivo che temporaneamente svolge la funzione di linea di tiro. Utilizzare un tappeto in gomma o moquette per coprire lo spazio fino al bersaglio .

Spazio libero per il lancio: è lo spazio di 30 cm ai due lati oltre la linea di tiro fino alla perpendicolare del bersaglio e lo spazio di 90 cm dietro alla linea di tiro alle spalle di chi lancia le freccette. Questa zona non deve essere occupata dal giocatore in attesa mentre l'avversario è in fase di lancio delle freccette e durante il ritorno in posizione di attesa .

Eventuali correzioni devono essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

4.A5 Zona di gara: È lo spazio necessario per un regolare svolgimento della gara tra due giocatori. Durante lo svolgimento del gioco, nella zona di gara potranno trovarsi unicamente il giocatore che sta effettuando il lancio ed eventualmente un membro della direzione del torneo (arbitro). Durante lo svolgimento dell'incontro al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara. Solo dietro richiesta all'arbitro, è permesso di lasciare temporaneamente la zona di gara, per necessità fisiologiche e/o mediche , per le riparazioni tecniche alle attrezzature tipo freccette , pedana , bersaglio, ecc. Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, fumare e l'uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco.

4.A6 Annotazione dei Punteggi : L'annotazione dei punteggi avviene su: supporto cartaceo ; pannello in materiale plastico, lavagna ; segnapunti " game on" In tutti i casi, il calcolo dei punti deve



essere fatto mentalmente dall'arbitro. Nel caso del game on, inserendo la somma dei punti fatti il punteggio viene aggiornato automaticamente. La scrittura avviene tramite pastello cerato, o con pennarello nero. E' consentito anche l'utilizzo di lavagne normali con scrittura a gesso, anche se non consigliate. La larghezza della linea deve essere ampia per migliorare la visibilità. Per esempio non vanno bene le penne a sfera. Le squadre iscritte al Campionato o Torneo devono avere nelle loro sedi le opportune lavagne per segnare i punti a mano, ben visibili e appositamente in regola per l'arbitraggio; devono inoltre essere munite di appositi pennarelli, gessi o quant'altro serva a scrivere sulle apposite superfici.

Dimensioni del pannello o lavagna: L'area totale occupata è la stessa di un foglio formato A3. In tutti i casi, dalla distanza di circa 3 metri, il giocatore deve poter leggere:

- il suo nome e l'iniziale del cognome, per individuare la colonna dei punteggi a lui attribuiti;
- il numero dei legs vinti;
- la colonna dei punti realizzati e la colonna dei punti restanti per la chiusura.

Per questo l'arbitro ha l'obbligo di scrivere i numeri in modo che siano alti circa 3 cm e con buona calligrafia per la leggibilità.

Per quanto riguarda i pannelli game on, le misure sono prestabilite dal fornitore. Per ogni eventuale chiarimento su annotazioni punteggi contattare il responsabile provinciale o regionale della specialità freccette.

4.A7 Arbitraggio delle partite: Il giocatore di freccette è anche arbitro. Durante gli eventi sportivi di rilievo, vengono determinati dalla direzione di gara per le partite iniziali e per quelle finali.

In tutti i casi normali, sono arbitri per l'incontro successivo coloro che hanno perso l'incontro. Devono annotare i punteggi e verificare il corretto svolgimento dell'incontro. Restano in piedi di fianco al bersaglio, di spalle o al massimo di lato verso il giocatore senza guardarlo in faccia o in modo da arrecare disturbo a chi tira. Durante il lancio resta immobile ed in silenzio a meno che non venga richiesto dal giocatore di controllare la posizione della freccia o di avere aiuto per il conteggio dei punti. Vigilano sul corretto e regolare andamento dell'incontro.

Sarà comunque stabilita a inizio torneo la formula di selezione arbitri, se saranno i giocatori perdenti o vincenti dell'incontro ad arbitrare l'incontro successivo; tale decisione verrà comunicata a tutti mediante comunicato scritto sul tabellone gara.

Il giocatore in qualsiasi momento può chiedere la sostituzione dell'arbitro, questo vale anche per il Arbitro assegnato chiedendo ad un componente della sua squadra o della squadra avversaria la disponibilità a sostituirlo.

4.B Definizioni

4.B1 Termini e vocaboli usati nella pratica sportiva

4.B2 Lancio: con questo termine si indica la serie di tre lanci di freccette, dalla mano del giocatore, verso il bersaglio.

4.B3 Leg: Un leg è composto da più lanci ed è la più piccola unità di misura nel corso di un match. Entrambi i giocatori tirano alternativamente con le mani le tre freccette a disposizione ed il punteggio realizzato viene sottratto al precedente. Vince chi per primo azzerà il punteggio con la corretta combinazione di chiusura.

4.B4 Set: Con il termine Set si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. Un Set è costituito da più leg.

4.B5 Incontro (Match): Con il termine match si intende un gioco di squadra completo, nel corso del quale si incontrano le due squadre.

4.B6 Tiro Partita (Game Shot) E' il tiro che porta a ZERO il punteggio del giocatore e che determina la vittoria della partita (leg) deve essere obbligatoriamente un doppio o il centro rosso "bull".

4.B7 Bye: Indicazione di un incontro non disputato per mancanza o non presentazione di un giocatore o squadra, con conseguente avanzamento automatico alla fase successiva del giocatore o della squadra presente.



4.B8 SEMI-BULL (Bull o Outer Bull) - BULL (Bull's Eye o Center Bull)

Semi Bull E' la parte centrale del bersaglio di colore VERDE e vale 25 punti. Bull E' la parte centrale del bersaglio di colore ROSSO e vale 50 punti . E' considerato il DOPPIO della zona verde. Valido per la chiusura se il giocatore ha 50 punti rimanenti.

4.B9 Giocatore (Player) - Squadra (Team)

E' la persona fisica che pratica lo sport delle freccette . Squadra (Team) e il Raggruppamento di minimo 4 Giocatori per partecipare a campionati e/o gare in squadra .

4.C Licenza di gara e sua validità

4.C1 La licenza di gara è il documento che identifica il giocatore ed è valida solo con la foto o con un documento di identità. La sua validità permette ai giocatori di partecipare a tutte le manifestazioni organizzate dalla Sezione Freccette Figest (Campionati a squadre, Tornei Nazionali, ecc), nonché a tutte le manifestazioni organizzate dall'E.D.U. (European Dart Union) e dalla IDF (International Dart Federation).

4.C2 Ogni ASD regolarmente iscritta alla Sezione Freccette Figest procederà al tesseramento dei giocatori .

4.C3 E' consentito il tesseramento di ragazzi a partire dall'età di 13 anni . In questo caso il ragazzo deve avere il regolare certificato di idoneità sportiva . Dai 14 anni in poi il certificato non serve.

4.C4 I duplicati di licenze di gara , sono da richiedere per iscritto alla Segreteria Sezione Freccette e hanno un costo di Euro 5,00 da versare contestualmente alla Segreteria.

4.C5 La licenza di gara è valida solo con la contromarca annuale che verrà inviata al tesserato dopo il versamento della quota relativa. La contromarca annuale è valida per un intero anno sportivo cioè dal 01. Febbraio al 31 gennaio dell'anno successivo.

5. CAMPIONATO A SQUADRE DI DART SEZIONE STEEL**5.A Classificazione dei giocatori**

5.A1 Tutela dei tesserati : I tesserati "steel" e "soft" possono giocare in entrambe le specialità, in tornei e campionati.

E' fatto salvo che i giocatori di "steel" possano giocare in categoria A e B del "soft"; i giocatori di "soft" possono giocare a " steel" solo facendo parte della categoria A e B "soft". Nel caso in cui un giocatore di "soft" decida di giocare a "steel" il giocatore passerà direttamente alla categoria "soft" B o A. Resta comunque la possibilità a tutti i giocatori di "soft" di partecipare al campionato italiano di singolo e doppio " steel" senza che perdano il diritto a giocare in categorie inferiori " soft".

5.A2 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Figest, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

5.A3 I giocatori possono giocare solo con la squadra nella quale sono iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare personalmente il modulo d'iscrizione.

5.A4 La partecipazione, da parte di un atleta tesserato alla Sezione Freccette Figest, a manifestazioni e/o eventi organizzati da associazioni non affiliate Figest comporterà la sospensione della tessera dell'atleta per il periodo minimo di anni uno, e lo stesso non potrà avvalersi, per tutto il periodo della sospensione, dei diritti della quota associativa e di eventuali rimborsi spese.

5.A5 I giocatori non possono cambiare squadra nel corso di un campionato. Il trasferimento ad altra squadra è possibile soltanto ad inizio iscrizione per il campionato successivo. Se un Giocatore volesse passare ad altra ASD in periodo intermedio dell'anno lo potrà fare solo dietro semplice nulla osta rilasciato dalla ASD iniziale e dovrà essere data comunicazione contestuale sia alla segreteria Sez. Freccette che alla nuova ASD.

Giocatori nuovi o giocatori provenienti da altri campionati, verranno classificati dalla Segreteria Sezione Freccette in base alla qualità di gioco o alla Categoria. La Commissione Freccette si riserva il diritto di classificare ove necessario Giocatori in base ai risultati o alla loro reale qualità di gioco.



5.B Composizione dei Gironi

5.B1 I gironi del campionato nazionale a squadre , verranno svolti a livello regionale/provinciale. Le informazioni sulle squadre partecipanti al campionato provinciale verranno comunicate alla Segreteria Sezione Freccette , che con un programma già in uso stilerà le date degli incontri , che potranno essere aggiustati in fase di conferma dal consiglio provinciale. L'utilizzo dei sistemi di aggiornamento classifica previsti dalla Segreteria Sezione Freccette è obbligatorio, ogni gruppo potrà individuare un responsabile che si occuperà di inviare tempestivamente i fogli gara alla Segreteria Sezione Freccette. Non è previsto un limite alle squadre per girone.

5.C Composizione delle Squadre

5.C1 Ogni ASD può iscrivere più squadre al campionato , la lista dei giocatori della squadra deve essere comunicata prima dell'inizio del campionato. Un giocatore una volta iscritto nella lista di gioco non può cambiare squadra per tutto il corso del campionato .Il numero di iscritti per squadra non ha limite purchè in campionato si inseriscano non più di 8 giocatori per match. Non verranno accettati nomi di squadre che vanno contro l'etica e la morale. Ogni squadra deve avere in nome diverso

5.C2 L'iscrizione dei giocatori nelle squadre sono possibili fino al termine dei gironi di andata.

5.C3 Premesso che l'attività sportiva di soft dart e di steel dart deve essere esercitata in locali pubblici con la qualifica di "ufficiali", si ricorda che i locali ufficiali per lo steel dart DEVONO essere diversi dai locali ufficiali del soft dart e viceversa.

5.D Date degli incontri

5.D1 Le date degli incontri stabilite sul calendario sono vincolanti e devono essere rispettate. Nel caso in cui si rendesse necessario, lo svolgimento di una gara di campionato nella stessa giornata e orario, di più squadre nella stessa sede di gioco , le gare dovranno essere disputate in sale di gioco diverse .

5.D2 Eventuali variazioni alle date indicate sul calendario sono possibili solo in casi eccezionali e o di forza maggiore, previo accordo tra i due capitani e con il consenso della Segreteria Sezione Freccette. Il match rinviato deve essere disputato entro 5 giorni effettivi di gioco dopo della regolare data d'incontro.

5.D3 Le due ultime partite del campionato non possono essere rinviate.

5.D4 Gli incontri devono essere disputati dal Lunedì al Venerdì. Incontri che verranno disputati dopo il termine del campionato non saranno più ritenuti validi per la classifica generale.

5.E Preparazione del gioco

5.E1 Quindici minuti prima dell'inizio ufficiale del Match, le Pedane dove si disputerà l'incontro devono essere riservate alla squadra ospite.

5.E2 Le gare si svolgeranno su 2 pedane in contemporanea , secondo la sequenza del foglio gara. Gli arbitraggi verranno combinati dal foglio gara , gli arbitri saranno di entrambe le squadre . nel caso in cui si rendesse necessaria la sostituzione di un arbitro , un elemento della stessa squadra di appartenenza ne prenderà il posto.

5.E3 Il foglio della relazione (programma di gara) deve essere compilato in stampatello, in ogni sua parte, prima che abbia inizio il match e possono essere registrati solo i giocatori presenti. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento. Un match può essere disputato solo con un minimo di quattro giocatori.

(vedi art.5K1)

5.E4 Nel caso mancasse la licenza di gara, il giocatore dovrà presentare un documento di identità, patente o passaporto. La Segreteria controllerà successivamente se l'iscrizione è avvenuta regolarmente. In caso contrario la sua squadra perderà i Set - Legs vinti di quel Giocatore che andranno a favore della squadra avversaria. La Commissione Disciplinare può ritenere punibile l'irregolarità per motivi non sportivi.

5.F Inizio del gioco Campionato a squadre



5.F1 Un match di campionato é composto di 16 Singoli ed un Team Finale (Set N.17) Tutti gli accoppiamenti del programma di gara devono essere disputati regolarmente in ordine progressivo. Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide.

5.F2 Durante la disputa dei 16 singoli del match, si possono sostituire due giocatori per i rimanenti incontri, dalle riserve. La sostituzione può essere effettuata solo una volta per giocatore e non nel corso di un singolo set. I giocatori sostituiti non possono essere più riammessi nei 16 singoli del match. La sostituzione deve essere annotata sulla relazione di gioco.

Nella formazione dei doppi sarà possibile inserire anche giocatori già sostituiti ma solo se segnati sul referto di gara. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento.

5.F3 Ogni giocatore chiamato deve presentarsi immediatamente sulla linea di gioco. Entrambi i capitani di squadra devono controllare, sulla base del programma di gara, che i nomi chiamati corrispondano alle iscrizioni. Se un giocatore, dopo essere stato chiamato una seconda volta, non si presenta entro 5 minuti il set verrà assegnato all'avversario.

5.F4 Prima dell'inizio del gioco, sono concessi al massimo due turni di lancio (sei frecce) di allenamento . Saluto.

Prima del via definitivo alla gara , i giocatori si salutano con una stretta di mano ed entrambi salutano anche l'arbitro con le stesse modalità .

5.F5 Il diritto ad iniziare il gioco viene stabilito con il lancio di una freccetta da parte di ogni giocatore al Bull's Eye.

Darà inizio al gioco quel giocatore la cui freccetta si sia fissata nel Bull's Eye o nel settore più vicino ad esso. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull blu, il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull's o Bull's Eye non contano. Una freccetta fissata nel Bull o Bull's Eye deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario. L'avversario darà inizio al 2° leg. Il 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg.

5.G Decorso del gioco

5.G1 Alternativamente i due giocatori lanciano le frecce , il totale dei punti viene annunciato a voce dall'arbitro e annotato sul foglio . Il giocatore recupera le frecce ed esce dalla zona di tiro lateralmente senza procurare disturbo all'avversario e si pone dietro la zona di esclusione . In caso di errore nella annotazione del punteggio , il giocatore deve avvisare l'arbitro e far eseguire le opportune correzioni prima che inizi il turno successivo. Nessun reclamo può essere accettato dopo questa fase .

5.G2 Si svolgeranno 16 incontri individuali totali, risultanti dalle possibili combinazioni dei 4 giocatori di una squadra contro i 4 giocatori dell'altra , più a fine gara si effettueranno 2 doppi ,nel caso di vittoria dei doppi uno per parte , si effettuerà un doppio di spareggio fra i due doppi vincenti .Le combinazioni dei singoli e dei doppi verranno date dal foglio gara una volta inserita la lista giocatori Si giocheranno 3 leg per ogni incontro di singolo , i possibili esiti saranno 3 a 0 o 2 a 1.

5.G3 Gli incontri di doppio si terranno a leg secco (1 solo leg); L'esito degli incontri di doppio, sia che si giochi il doppio di spareggio o no, darà alla squadra vincente un solo punto-leg .

5.G4 Il totale dei leg da conteggiare sarà pertanto 49 , così da non permettere eventuale risultato di pareggio. Questo agevolerà gli incontri ad eliminazione diretta delle fasi finali.

5.G5 La partita verrà vinta dalla squadra che totalizzerà il maggior numero di leg. A ogni vittoria verranno assegnati 2 punti .

5.G6 Ogni squadra deciderà come segnare i punti , su tabella a mano o su game on , la squadra avversaria deve attenersi alla decisione.

5.G7 Il giocatore in qualsiasi momento può chiedere la sostituzione dell'arbitro .

5.G8 E' fatto obbligo ai giocatori di indossare la divisa di gioco , maglietta o camicia con indicato l'ASD di appartenenza.

5.H Conclusione del gioco

5.H1 Dopo l'ultimo abbinamento, i capitani delle due squadre dovranno controllare che il risultato sia stato registrato correttamente e confermarlo con la propria firma.

5.H2 Il capitano della squadra vincitrice del Match dovrà inviare il referto di gara, tramite fax o E-Mail alla Segreteria Sezione Freccette , entro e non oltre 48 ore dal termine del match. In caso contrario, la squadra vincente sarà penalizzata di 4 set e 8 legs.

5.J Abbigliamento



5.J1 L'abbigliamento per le gare nazionali comprese le finali a squadre, dovrà essere decoroso. Non sono ammessi pantaloncini corti ,ciabatte ,sandali o altre scarpe aperte .Si potranno utilizzare jeans ed è obbligo della divisa da gioco , ove si evidenzi il nome della squadra o ASD di appartenenza. Non copricapo se non previsto per motivi religiosi ,non apparecchi elettronici quali auricolari ,cuffie telefoni, lettori mp3 o simili. Le squadre della stessa ASD possono avere la divisa uguale.

5.K Mancata presentazione

5.K1 Se una squadra non si presenta entro 30 minuti dall'ora ufficiale d'inizio del match, (o con meno di quattro giocatori), verrà penalizzata di 2,5 Punti, 8 Set e 16 Legs sulla classifica generale, a meno che non esistano reali cause di forza maggiore. In ogni caso il match dovrà essere recuperato entro 5 giorni effettivi di gioco. Le due squadre sono obbligate a concordare una nuova data per il match da disputare e comunicarlo, entro 24 ore, alla Segreteria Sezione Freccette . Altrimenti sarà la Segreteria Sezione Freccette a fissare una nuova data per l'incontro. Se la nuova data non venisse rispettata, si applicherà, l'art. 5K2 del regolamento.

5.K2 Qualora una squadra, (o tutte e due) non si presentasse per motivi non sportivi, o il risultato del match venisse manipolato la (le) stessa (e) sarà/anno squalificate immediatamente, e tolta(e) dalla classifica con effetto retroattivo.

Se una squadra si ritira nel girone di ritorno verranno ritenuti validi per la classifica i risultati conseguiti nel girone di andata. Su tutte le squadre ritirate / squalificate non verrà applicata la retrocessione della categoria. Queste squadre non hanno alcun diritto a ricevere contributi spese o restituzione del tesseramento effettuato.

5.L Irregolarità - Falli

5L1 Un giocatore, che si accorge di un'irregolarità, dovrà comunicarlo esclusivamente al suo capitano di squadra, il quale deve trovarsi nelle immediate vicinanze del luogo di gioco per tutta la durata del match.

5L2 Le irregolarità devono e possono essere rivendicate solo dai capitani di squadra.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della linea di tiro
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco

5.L3 La mancanza della divisa da gioco , implica che l'atleta non possa giocare la partita . E' obbligo dei componenti della squadra avversaria segnalare al capitano del giocatore la non possibilità a svolgere l'incontro.

5.L4 Nel caso venga riconosciuta una irregolarità, i capitani delle squadre dovranno avvertire il giocatore interessato e se questo dovesse persistere nel suo comportamento, verrà penalizzato con la perdita del set a favore dell'avversario.

5.L5 Nel caso in cui un componente della squadra o un loro sostenitore dovesse tenere un comportamento non sportivo, disturbando un giocatore della squadra avversaria durante la gara, i capitani delle due squadre dovranno richiamare le persone interessate; qualora l'irregolarità dovesse essere ripetuta, il giocatore avversario, indipendentemente dal punteggio, vincerà il Set (Legs 3-0)

5.L6 Controversie di ogni genere dovranno essere comunicate alla Commissione disciplinare Sezione Freccette, tramite l'invio entro 48 ore di Lettera Raccomandata. La quale valuterà il caso e prenderà i dovuti provvedimenti.

5.L7 Nel caso venissero confermate sanzioni disciplinari nei confronti di giocatori o squadre, gli stessi potranno essere squalificati per il campionato in corso o, in casi molti gravi, anche per periodi superiori. Nel qual caso, giocatori e squadre perderanno ogni titolo sportivo conquistato. Squadre o giocatori squalificate verranno ritirate senza la promozione e retrocessione dal campionato con effetto retroattivo e non hanno nessun diritto ad un contributo spese o restituzione del tesseramento effettuato.

5.L8 Ogni giocatore di una squadra sospesa ha la possibilità di giustificarsi davanti alla commissione d'appello e di chiedere l'annullamento della sospensione.



5.M Criteri di compilazione delle classifiche

- 1) La classifica del Campionato verrà data dalla somma dei punti;
- 2) In secondo luogo vanno considerati i legs;
- 3) A parità di punti e leg, saranno gli scontri diretti tra le due squadre a stabilire la posizione in classifica.

5.N Finale e Qualificazioni

5.N1 I giocatori per poter partecipare alle finali regionali o nazionale a squadre, devono aver effettuato almeno il 20 % degli incontri previsti dai fogli gara, dell'intero girone del campionato provinciale di appartenenza. Esempio: Se ci fossero 6 squadre, quindi 5 partite di andata e 5 di ritorno, essendoci 16 incontri per ogni partita, gli incontri totali del girone saranno 160. Giocando con il foglio gara a 4 giocatori ed essendoci per ogni giocatore un totale di incontri nell'intero campionato di (160/4) 40; il 20% di 40 saranno 8 incontri. In questo caso ogni giocatore per poter partecipare alle finali dovrà fare almeno 8 incontri da 3 leg. Attenzione il leg finale di doppio non viene calcolato.

5.N2 Qualora una squadra abbia la disponibilità di solo tre giocatori alla finale, (solo ed esclusivamente per la Finale) ha la possibilità di giocare con tre giocatori (specificando che nel caso la squadra sia inserita in un gruppo di Round Robin, la stessa dovrà iniziare e finire il Round Robin con tre giocatori). Non è più possibile iscrivere giocatori per la Finale. Se una squadra non è presente al primo Match alla Finale verrà tolto dal gruppo anche se la squadra sarebbe presente per il 2° Match

5.N3 Le squadre qualificate, per poter essere ammesse alla finale, devono confermare, tramite fax alla Segreteria Sezione Freccette, la propria adesione. Se, nonostante la conferma alla Finale, una squadra non si presentasse alla finale, non avrà diritto a nessun contributo spese.

5.N4 Le ASD che si occuperanno dell'organizzazione delle finali avranno a loro carico le spese di organizzazione sede da gioco, trasporto pedane e montaggio incluso. Le pedane da gioco, i game-on lavagne e centri saranno messi a disposizione dalla federazione. Il luogo deve permettere il corretto svolgimento delle partite ed e deve essere ampia a permettere il posizionamento di almeno 20 pedane di gioco. 16 per le gare e 4 per riscaldamento

5.N5 Le Finali Nazionali a squadre, prevedono tabelloni prestabiliti, con possibilità di gironi all'italiana o a eliminazione diretta, in base al numero delle squadre partecipanti. Si esclude la possibilità del doppio KO. Il termine delle gare deve essere consono alla possibilità di rientro per tutti gli atleti in orari normali

5.N6 L'arbitraggio delle finali verrà svolto con game on per le fase preliminari, con tabella a mano per quarti di finale e semifinale, con tabella a mano e game on per la finale. Non verranno stabilite pause pranzo o cena, ogni squadra dovrà organizzarsi in base al tabellone di gioco.

5.N7 Per ogni girone verranno qualificate per le finali nazionali a squadre, le squadre con il seguente criterio:

girone a 4 squadre – 2 qualificate; girone a 5/6 squadre – 3 qualificate

girone a 7/8 squadre – 4 qualificate; girone a 9/10 squadre – 5 qualificate

Il campionato nazionale a squadre si svolgerà a livello provinciale, qualificando per le finali nazionali, le squadre come sopra riportato.

5.N8 La regione che effettua campionati in più province, potrà svolgere una finale regionale fra le squadre non qualificate delle province partecipanti, la cui vincitrice avrà il diritto a giocare la fase finale del campionato nazionale a squadre.

5.N9 La regione o provincia che ospiterà le finali a squadre, potrà qualificare una ulteriore squadra (wild card). La definizione della wild card sarà data da una finale provinciale o regionale da giocare fra le squadre non qualificate il Venerdì nella sede delle finali nazionali.

6. REGOLAMENTO TORNEI SINGOLI DI DART SEZIONE STEEL**6A Inizio del gioco**

6.A1 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Figest, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.



6.A2 Ogni giocatore é tenuto, dopo essere stato chiamato dalla direzione del torneo, a portarsi immediatamente sulla Pedana di gioco. Qualora ritardasse di oltre 5 minuti dopo il secondo avviso, avrà perso il gioco a favore dell'avversario. I giocatori non possono abbandonare la zona di gara prima della conclusione del gioco.

6.A3 Prima dell'inizio del gioco, sono concessi al massimo due turni di lancio (sei frecce) di allenamento . Saluto.

Prima del via definitivo alla gara , i giocatori si salutano con una stretta di mano ed entrambi salutano anche l'arbitro con le stesse modalità .

6.A4 Eventuali correzioni sulla Pedana, Pannello di supporto Bersaglio, Illuminatore, Segnapunti, Linea di tiro, spazio libero per il lancio deve essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

6.A5 Il diritto ad iniziare il gioco viene stabilito con il lancio di una freccetta da parte di ogni giocatore al Bull's Eye.

Darà inizio al gioco quel giocatore la cui freccetta si sia fissata nel Bull's Eye o nel settore più vicino ad esso. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull blu, il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull's o Bull's Eye non contano. Una freccetta fissata nel Bull o Bull's Eye deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario. L'avversario darà inizio al 2° leg. L'eventuale 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg.

6.B Conteggio dei punti

6.B1 Tutte le frecce lanciate in direzione del bersaglio sono considerate valide. La freccetta avrà valore solamente se la punta penetra o tocca la faccia del bersaglio all' interno del filo esterno del doppio fino al completamento del tiro e finché il punteggio non venga chiamato e registrato sulla tabella segnapunti.

6.B2 Il conteggio viene conteggiato dal lato del filo del segmento in cui la punta della freccetta penetra o tocca la faccia del bersaglio. Il giocatore può solamente togliere le frecce da bersaglio dopo che il punteggio è registrato dall'Arbitro .Ogni protesta al relativo punteggio ottenuto non può essere fatto dopo il recupero delle frecce.

6.C Abbigliamento

6.C1 Tutti giocatori che partecipano ad un Torneo ufficiale devono indossare la divisa di gioco. Non sono ammessi pantaloncini corti ,ciabatte ,sandali o altre scarpe aperte .

6.D Irregolarità e falli

6.D1 I giocatori che, durante il gioco, si accorgessero di irregolarità, dovranno rivolgersi immediatamente alla Arbitro o alla direzione del torneo.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della linea di tiro
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco.

6.D2 La mancanza della divisa da gioco , implica che l'atleta non possa giocare la partita .

6.D3 Nel caso che venga riconosciuta l'irregolarità dalla Direzione del Torneo, il giocatore può incorrere, nelle seguenti sanzioni disciplinari: richiamo verbale, perdita del Leg, perdita del Set o espulsione dal torneo in corso. In casi molti gravi, la Direzione del Torneo, può inviare un rapporto scritto alla Commissione Disciplinare Freccette con proposta di squalifica.

6E Direzione del torneo

La Direzione del Torneo ha potere decisionale in merito a tutte le controversie sorte durante la disputa del torneo. Le direttive e le decisioni della direzione del Torneo dovranno insindacabilmente essere accettate. Eventuali lamentele sulla Direzione del Torneo dovranno essere spedite per lettera alla Commissione disciplinare della Sezione Freccette.

Con l'iscrizione il/la giocatore/ice accetta insindacabilmente il Regolamento.

Diritti riservati alla Commissione Sez. Freccette per eventuali cambiamenti.



ORIGINI



Charles Garner segretario della National Darts Association e **Lady Hart Dyke** - Febbraio 1938



La **Regina Elisabetta**, in seguito la Regina Madre, 1936



Una partita a 301 in un pub di Londra, Novembre 1937

Difficile risalire con esattezza alle origini di questo gioco, anche se la parola Dart e Darting appaiono già nel "Oxford English Dictionary" del 1314 non però con significato che diamo noi oggi, e cioè freccette. Un altro riferimento alla parola Dart risulta dai documenti storici del 1532. Tra gli usuali scambi di doni di fine anno la regina Anne Boleyn, regalò al consorte King Henry VIII una serie di darts finemente ornamentati, che venivano usati per cacciare. Un'altra delle popolari leggende afferma che i primi colonizzatori Inglesi i "Padri Pellegrini" sul famoso viaggio del 1620 con la nave "Mayflower" si dilettassero a passare il tempo giocando a freccette. Questo va senz'altro in contrasto con le loro abitudini puritane ed inoltre il rollio della nave rendeva quanto meno precario lo svolgersi del gioco. Inoltre sull' "English Historical Review" del 1904 che descrive i vari viaggi del "Mayflower" non vi è traccia del gioco delle freccette. Malgrado ciò, Edmund Carl Hady, uno storico delle freccette, che vive in Pennsylvania, asserisce che i Padri Pellegrini indulgevano in una specie di tiro al bersaglio usando la base di una botte di legno e delle piccole frecce.

Parrebbe che il sig. Hady abbia così svelato cosa fecero i Padri Pellegrini durante il famoso viaggio, o perlomeno ha supportato la leggenda. L'invenzione della polvere da sparo salvò le freccette dal divenire un'importante arma da guerra o da caccia. Ciononostante durante il conflitto mondiale del 1915/18 i piloti della RAF si munivano di freccette quando andavano a caccia di dirigibili Zeppelin. Fu però alla fine del secolo scorso nel 1896, che apparve il bersaglio numerato così come lo conosciamo noi, per opera di Brian Gamlin un falegname di Bury (Lancashire), che però morì prima di poter brevettare il tutto. Tuttavia Edmund Carl Hady crede che Gamlin non completò la numerazione e comunque fu aiutato da almeno tre persone, per cui non meriterebbe poi tutta questa gloria postuma.

L'anno più importante nella storia delle freccette è stato senza dubbio il 1908, l'anno della leggendaria sentenza "Foot Anakin". La legge allora in vigore in Inghilterra diceva che i giochi d'azzardo erano vietati nei PUB, ed il signor Foot Anakin gestore di un locale di Leeds era stato denunciato per aver organizzato un gioco d'azzardo detto "Darts". Il processo si svolse presso il tribunale di Leeds, ed il sig. Foot preparò una memoria difensiva a dir poco inusuale, il giorno del processo si presentò in aula con un set di freccette ed un "Yorkshire Dart Board" (senza tripli e senza anello esterno del bull). Foot ottenne il permesso di sistemare il bersaglio nell'aula e si accinse a dimostrare che il gioco delle freccette era senz'altro di abilità. Nell'atmosfera austera della sala Foot centrò tre volte lo spicchio del 20, poi chiese al collegio giudicante di provare e fare altrettanto. Nessuno si fece avanti così il giudice ordinò ad un giovane messo di tentare l'impresa. Povero ragazzo mancò il bersaglio con le prime due freccette e la terza era ben lontana dal venti. A questo punto mentre il giudice meditava il sig. Foot mise tre freccette sul doppio venti!
"Potete farlo di nuovo, Sig. Anakin?" chiese il giudice
"Sì", rispose Foot



Ritornò alla postazione e centrò di nuovo 3 volte lo spicchio del venti. A quel punto tra la meraviglia della gente risuonano le storiche parole del giudice:

"Questo non è un gioco d'azzardo"

E la causa venne così archiviata.

Il primo 180 di cui si ha traccia è del 1902 a farlo fu un certo John Reader, che lavorava come assistente in una impresa di Pompe Funebri. La partita si svolse in un Pub del Sussex chiamato "The Highbury Tavern" Nello stesso anno anche Poul Adams fece un 180 a Glasgow presso il Pub "Portland Wine Vaults, di lui non ci è dato sapere cosa facesse. Tutti e due gli eventi vennero registrati dal "Lancashire Weekly News" del 14 Settembre 1902, una copia della quale finì in mano a Eddie Norman, segretario del "Bristol Darts Organisation".

Interessante è la storia di come si è venuti a chiamare "Oche" la linea di tiro, ed anche come si è arrivati alla misura di tiro. Pare che nel 1908 la Birreria di "S. Hokey & Sons" molto conosciuta nel Devon, Dorset e Cornovaglia, consegnasse la birra in casse di legno della misura di 3 piede (0,91cm.). In alcuni Pub di Portsmouth venne l'idea di usare tre casse messe in fila dal muro come demarcazione della linea di tiro, ecco perchè la frase "Toe to the Oche". Nel 1911 la Birreria venne venduta e divenne "Petrie Brewers" i nuovi proprietari introdussero un nuovo tipo di casse per la consegna che misuravano 2 piedi (0,61 cm.). I pub si adeguarono usando 4 casse e riducendo così la linea di tiro ad un più consono 8 piedi (2,44 m.) che resistette sino ai nostri giorni, difatti il torneo "News Of The World" cessato 5 anni fa usò sempre quella misura. Ma si deve al consiglio direttivo della "World Darts Federation" se la misura attuale di 7ft. 9 1/4in. (2,37m.) è in vigore, difatti la loro proposta fu votata durante l'assemblea generale del 1977 mettendo così d'accordo sia quelli che volevano mantenere i 2,44m. sia i giocatori dello Yorkshire che stranamente usavano (e volevano imporre) la misura di 2,29m. Pare che invece non ci sia mai stato nessuna contestazione per quanto riguarda l'altezza che è sempre stata universalmente 5ft. 8in. (1,73m.)



SCHEDA 14

DENOMINAZIONE: Senturel



SCHEDA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

Tradizione veronese

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: San Zeno di Montagna (VR)
- SOCIETA': Associazione "Amici del senturel" di San Zeno di Montagna
- PRATICANTI: 30 giocatori
- EVENTI: sfide nell'ambito di feste paesane

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: simile alle bocce e viene praticato nelle strade ed è "itinerante"
- NUMERO DI GIOCATORI: gioco a squadre
- MATERIALI DI GIOCO: bocce
- TERRENO DI GIOCO: lungo le strade del paese
- OBIETTIVO: gioco di precisione - avvicinarsi al boccino

SENTUREL

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Il gioco del Senturel consiste in una grande gara di bocce. I giocatori di una squadra lanciano a turno la propria boccia, alternandosi con i giocatori della squadra avversaria. L'obiettivo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile con il maggior numero di bocce ad una boccia di dimensioni più piccole, detta boccino, lanciata solitamente dal primo giocatore. In pratica è un gioco del tutto identico al gioco delle bocce, ma viene praticato sulle strade ed è "itinerante", ossia non esiste un campo ben definito, ma si continua a giocare seguendo il corso delle strade del paese.



STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA

Il Gruppo del senturel di San Zeno di Montagna è un gruppo di circa 30 giocatori che, oltre a praticare il gioco durante il tempo libero della settimana, ogni anno organizza una intera giornata dedicata a questa attività per vie e piazzali non asfaltati del comune, solitamente il giorno seguente alla festa della domenica della Cintura, la prima domenica di settembre. Il Senturel consiste in una singolare gara di bocce giocata lungo le strade del paese e delle contrade. Un tempo, dopo aver sorteggiato le squadre, si partiva dalla chiesa e si giocava avanzando ogni volta il tratto corrispondente ad una giocata, superando per quanto possibile anche salite sfruttando gli slarghi che si aprono ai lati della strada. Lungo il percorso, in piccole nicchie praticate nei muri di cinta era stato ricavato un nascondiglio per le bottiglie di vino, che accompagnavano immancabilmente il gioco. Il cibo e il vino sono due elementi indissolubilmente legati al gioco: le partite infatti possono durare svariate ore, per questo è indispensabile giocare nei pressi di osterie e taverne che assicurino un adeguato "rifornimento" di libagioni.

CURIOSITÀ

San Zeno di Montagna è un comune di 1.367 abitanti che sovrasta il Lago di Garda, nella zona del Monte Baldo, ed è un luogo rinomato per vacanze estive di tutto riposo ed aria fresca. Il comune è conosciuto per la produzione di castagne, alle quali ogni anno viene dedicata una festa all'interno della quale viene organizzato una sorta di palio delle contrade. Nel corso dell'anno la vita del tranquillo paese di montagna è rallegrata da varie feste di carattere religioso o legate alle attività tradizionali, l'allevamento o l'agricoltura. A queste, negli ultimi decenni, si sono aggiunte le manifestazioni legate all'attività turistica.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 - www.associazionegiochiantichi.it



SCHEMA 15

DENOMINAZIONE: Carrettini



SCHEMA TECNICA

ORIGINI E CENNI STORICI

I giochi su carrettini risalgono alla civiltà greca e romana.

RADICAMENTO E DIFFUSIONE NEL TERRITORIO VENETO

- ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: provincia di Verona
- SOCIETÀ': è presente una comunità ludica (Carrettini a sfere Novaglie)
- PRATICANTI: 130 persone
- EVENTI: sfide

REGOLE DEL GIOCO

- TIPO DI GIOCO: di velocità
- NUMERO DI GIOCATORI: individuale
- MATERIALI DI GIOCO: carrettini a sfere
- TERRENO DI GIOCO: le strade in discesa
- OBIETTIVO: competizione

CARRETTINI

REGOLAMENTO E DESCRIZIONE

Il gioco dei carrettini solitamente consiste in una gara composta da prove singole a cronometro, nelle quali si terrà conto del miglior tempo di ognuno per poter accedere poi alle eliminatorie ed infine alla finale.

I carrettini a sfera devono avere misure massime di 110 cm di lunghezza, 70 cm di larghezza e deve pesare non più 13,5 kg. Anche i cuscinetti devono avere delle misure massime, cioè 9 cm per quelli anteriori e 12 cm per quelli posteriori. I cuscinetti a sfere in acciaio vanno montati direttamente sugli assi anteriori e posteriori in legno che fungono da perno per gli stessi; devono essere aperti lateralmente e non possono essere sagomati o modificati con torniture o aggiunte di materiali metallici. Le sfere devono scorrere sull'acciaio del cuscinetto senza alcuna pellicola interposta, non è consentito inserire un cuscinetto all'interno dell'altro, il cuscinetto infatti deve essere singolo. Il carrello deve essere composto da telaio, da volante, da assi anteriore e posteriore e da leve dei freni tutto in legno. Le uniche parti metalliche permesse sono le parti necessarie per l'assemblaggio. Inoltre, è fondamentale che il carrettino non abbia all'esterno della sagoma spigoli o profili pericolosi.

Il gioco a Verona è organizzato in un campionato con una cinquantina di iscritti con età dai 18 ai 60 anni.

STORIA E TERRITORIO DELLA COMUNITÀ LUDICA



Il gruppo Gran Premio Novaglie è un gruppo di amici che si divertono a correre con i *caretini* in giro per la provincia veronese. Da molti anni tutti i ragazzi della zona di Novaglie, paese delle colline veronesi, si divertono con i loro *caretini a sfere*. Questo può far archiviare i carrettini tra i giochi tradizionali, ma per i membri dell'associazione è molto di più, è un modo per mantenere il contatto con il passato e per portare avanti quelle passioni che ormai non si vedono più. I ragazzini di qualche tempo indietro nei paesi di collina, come Novaglie, amavano accostarsi alla corsa della vita, sempre in discesa, con i *caretini*. Il G. P. Novaglie dal 1999 svolge un'opera di diffusione della pratica dei caretini a sfere e ad oggi conta più di 130 partecipanti.

CURIOSITÀ

Da anni, generazioni di ragazzi, che siano nati e cresciuti in un paese, in una città o in una frazione dove esista una discesa, hanno giocato, hanno corso, si sono divertiti con il loro "carrettino". Le prime testimonianze di questo gioco si hanno addirittura da reperti romani, che mostrano come i bambini utilizzassero per giocare dei rudimentali carretti in legno con ruote piene. L'utilizzo dei cuscinetti a sfera iniziò durante gli ultimi anni della Seconda guerra mondiale, quando era molto semplice reperirli tra i rottami sparsi un po' ovunque.

Esistono ancora molte testimonianze e cari ricordi di quando da ragazzini ci si divertiva con i *caretini a sfere*.

Nei giorni estivi dove il rumore delle cicale assordavano le colline, appena si sentiva il noto rumore dei carrettini, tutti partivano da casa e d'improvviso la piazza deserta si animava. Cominciavano così le corse e il ricordo dell'ebbrezza della prima discesa rimane incancellabile nei ricordi. Si improvvisava il coraggio per vincere la paura e con la voglia di vincere si aguzzavano gli intelletti con delle vere e proprie invenzioni, come quando dalle ruote di legno, confezionate con rami di legno duro e dette "siele", si provava ad adoperare la ruota della carrucola, che però affondava nel terreno.

I *caretini* di una volta, fatti rigorosamente di legno, a differenza di quelli attuali disponevano di tre ruote costituite da cuscinetti a sfera, una davanti e due dietro, un manubrio fissato con perno e un asse posteriore con le estremità sagomate per infilarvi a pressione i due cuscinetti. Il guidatore stava in ginocchio o letteralmente disteso sulla tavola rettangolare, con le mani sul manubrio, e si lanciava lungo le discese spingendosi con i piedi.

Associazione Giochi Antichi – via Castello san Felice, 9 37128 Verona – 045 8309162 –

www.associazionegiochiantichi.it

