



# VALLIADI® 2022

## REGOLAMENTO TIRO ALLA FUNE MISTA 7 VS 7

### GROSCAVALLO

## DEFINIZIONI E DESCRIZIONI

### 1. SPORT DEL TIRO ALLA FUNE

Il Tiro alla Fune è uno sport praticato da squadre composte da 7 tiratori che gareggiano secondo le norme stabilite dal presente regolamento, ispirato alle regole ufficiali della Federazione Internazionale di Tiro alla Fune.

### 2. CATEGORIE

Nelle gare delle Valliadi® 2022 di Tiro alla Fune è ammessa la categoria "MISTA": le squadre saranno formate da 7 tiratori di cui almeno una donna e potranno essere formate da un massimo di 12 atleti.

### 3. CLASSI DI PESO

Il limite di peso massimo previsto per le squadre partecipanti per ogni tirata è fissato in kg. 620. La pesata dei partecipanti verrà fatta la mattina prima dell'inizio del torneo e il peso verrà scritto sul braccio di ogni atleta: all'inizio di ogni tirata, i giudici laterali verificheranno che la sommatoria dei pesi dei singoli atleti rientri nel massimale previsto.

### 4. SQUADRE E SOSTITUZIONI

**4.1 Numero di tiratori in una squadra.** Le squadre consisteranno di 7 membri che tireranno dall'inizio di una gara. La gara si considera iniziata per le squadre esattamente quando esse sono nella posizione di tiro sotto la diretta supervisione del giudice.

**4.2 Condizioni per l'uso di una riserva.** Gli atleti potranno essere sostituiti da riserve dello stesso sesso. La sostituzione può essere fatta per ragioni tattiche o dovuta ad un infortunio e può essere attuata solo prima di ogni singola tirata.

### 5. ALLENATORE

E' permesso ad ogni squadra di avere un allenatore. La funzione dell'allenatore è di prendersi cura della sua squadra prima, durante e dopo i tiri.

### 6. EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO.

**6.1 Abbigliamento sportivo.** Le squadre indosseranno l'abbigliamento che riterranno più opportuno ma comunque la maglietta contraddistintiva del proprio comune e fornita dal Comitato organizzatore. Le protezioni contro l'usura dei vestiti e il danneggiamento dell'epidermide sono sottoposte all'approvazione dei giudici. Le cinture protettive sono permesse solo se indossate sopra l'abbigliamento sportivo. Non sono permessi ganci, scanalature o altre costruzioni intese a bloccare la corda su qualsiasi protezione dei vestiti.

Sarà ammesso l'uso di scarponi semplici (ma non scarpe antinfortunistiche con punte o talloni metallici). Nel caso in cui la gara si svolgesse in palestra, saranno ammesse solo scarpe ginniche.

**6.2 Resine.** La resina è concessa per facilitare la presa sulla corda e l'uso è ristretto alle sole mani. Essa può essere usata solo quando si è ottenuta l'autorizzazione dal Comitato Organizzatore e l'applicazione avverrà sotto la direzione dei giudici di gara.

### 7. DESCRIZIONE DELLA CORDA

**7.1 Dimensioni della corda.** La corda deve avere la circonferenza compresa tra 10 e 12,5 cm compresi e deve essere libera da nodi o appigli per le mani. I capi della corda dovranno essere rifiniti con legatura di spago o nastro adesivo. La corda deve essere non meno di 20 metri.

**7.2 Marcatura corda.** I nastri adesivi o marcature dovranno essere fissati in modo tale che il giudice possa facilmente regolarli nel caso la corda si allunghi o si restringa. Saranno fissati 3 nastri adesivi o marcature come segue:

- a) uno (1) nastro o marcatura al centro della corda
- b) due (2) nastri o marcature a quattro (4) metri dal centro in entrambi i lati.

## **8. CAMPO DI GARA**

Il campo di gara, sarà su un prato (o su cemento in caso di maltempo) e verrà delimitato da transenne, avrà una lunghezza di mt. 35.00 e una larghezza di mt. 6.00. All'interno di tali delimitazioni verranno allocate le squadre in attesa della propria gara, un gazebo posto al centro della lunghezza del campo sotto il quale troverà posto il tavolo dei giudici e l'impianto audio con i microfoni.

Verranno poi tracciate le linee della "pedana di tiro" ovvero:

- a) una linea centrale (MARCA CENTRALE) ove verrà posizionato il centro della fune;
- b) due linee poste a quattro metri dalla linea centrale (PRIMA MARCA) ognuna verso i due lati (destro e sinistro) della linea centrale.

## **REGOLE TECNICHE DI TIRO**

### **9. PRESA DELLA CORDA**

Nessun competitore afferrerà la corda entro le parti segnate dalla marcatura. All'inizio di ogni tirata il primo tiratore impugnerà la corda quanto più vicino sia possibile all'esterno della seconda marcatura. Nessun nodo o asola dovrà essere fatta nella corda, né potrà essere passata attraverso qualsiasi parte del corpo di qualsiasi tiratore della squadra. All'inizio di una tirata, la corda sarà tesa con il suo centro sulla linea di centro marcata sul terreno.

### **10. POSIZIONE DI TIRO**

Ogni tiratore per una normale presa dovrà tenere la corda con entrambe le mani nude, con i palmi delle mani rivolti verso l'alto e la corda passerà tra il corpo e le parti superiori delle braccia. Ogni altra presa, che ostacoli il libero movimento della corda, è un bloccaggio (morsa) e cioè un'infrazione alle regole.

I piedi dovranno essere estesi in avanti verso le ginocchia ed i membri della squadra dovranno essere in posizione di tiro.

## **INFRAZIONI ALLE REGOLE**

### **11. INFRAZIONI DURANTE LA GARA**

- 1) Sitting (Sedersi) > Sedersi deliberatamente o incapacità a ritornare sulla posizione di tiro dopo essere scivolati.
- 2) Leaning (Appoggiarsi) > Toccare il terreno con qualsiasi parte del corpo escluso i piedi.
- 3) Locking (Morsa) > Qualsiasi tenuta che ostacoli il libero movimento della corda.
- 4) Grip (Preso) > Qualsiasi presa all'infuori di quella ordinaria come descritto nelle regole 8-9.
- 5) Propping (Sostenersi) > Tenere la corda in una posizione dove non la faccia passare tra il corpo e la parte superiore del braccio.
- 6) Position (Posizione) > Seduti su di un piede o un arto, oppure non estendere i piedi in avanti verso le ginocchia.
- 7) Climbing (Arrampicarsi) > Passando la corda attraverso le mani (arrotolata alle mani).
- 8) Rowing (Remare) > Sedersi ripetutamente sul terreno mentre i piedi si muovono all'indietro.
- 9) Footholds (Prese del piede) > E' segnalata infrazione se si fanno tacche sul terreno in qualsiasi modo prima che sia dato il comando "Tesare".

### **12. SQUALIFICA**

Le squadre riceveranno due avvisi per infrazione alle regole in una tirata, prima di essere squalificati. Se un tiratore offende per qualsiasi infrazione alle regole, una squadra può essere ritenuta colpevole.

## MATCH DI GARA E PUNTEGGIO

### 13. SORTEGGIO

Prima d'iniziare la tirata ci sarà la scelta del lato del campo per sorteggio con moneta.

### 14. MATCHES

**14.1 Formula della gara.** Le 12 squadre verranno suddivise in 2 gironi da sei squadre ciascuna e si affronteranno con girone all'italiana al meglio delle 2 tirate su 3. Dopo la prima tirata, le squadre cambieranno campo e si riaffronteranno subito nella seconda. In caso di pareggio, verrà effettuato un nuovo sorteggio per la scelta del campo e la terza tirata verrà effettuata subito dopo.

**14.2 Vittoria della singola gara.** Vince la tirata la squadra che:

- tira la marca laterale della fune oltre la linea di mezzeria;
- al termine MASSIMO di 4 minuti ha la marca centrale nella propria metà campo.

### 15. VINCERE UNA TIRATA

Una tirata è vinta da una squadra per avere tirato la corda alla distanza richiesta come indicato dalle marcature (cfr. punto 14) o per squalifica data dal Giudice all'altra squadra.

### 16. PUNTEGGIO

**16.1 Girone.** Alla squadra che vince il match vengono assegnati 3 punti in classifica mentre alla squadra perdente nessun punto. In caso di parità di punteggio in classifica, si terrà conto di: 1) scontro diretto (in caso di sole due squadre a pari punti). 2) classifica avulsa tra le squadre a pari punti; 3) quoziente punti negli scontri diretti; 4) quoziente punti totale.

Le prime due di ogni girone accederanno alle semifinali 1°- 4° posto (semif. A), la 3<sup>a</sup> e la 4<sup>a</sup> alle semifinali 5°- 8° (semif. B), la 5<sup>a</sup> e la 6<sup>a</sup> a quelle 9°- 12° (semif. C).

**16.2 Semifinali e Finali.** Dopo la prima tirata, si succederanno tutte le altre gare del turno e poi le due squadre si affronteranno nuovamente a campi invertiti. Stessa cosa per l'eventuale terza tirata (il tutto per fare in modo che le squadre si possano riposare dopo la propria tirata).

Le vincenti delle semifinali A accederanno alla finale 1°- 2° posto, quelle delle semifinali B alla finale 5°- 6° posto e quelle delle semifinali C alla finale 9° - 10°. Le perdenti disputeranno rispettivamente le 3°- 4° posto, 7°- 8° posto e 11°- 12° posto.

## ARBITRAGGIO

### 17. UFFICIALI E GIUDICI

Gli Ufficiali addetti al controllo di tutte le gare di Tiro alla Fune saranno nominati dal Comitato Organizzatore.

### 18. POTERI E RESPONSABILITA' DEL GIUDICE

Il giudice nominato per un match ne avrà il controllo esclusivo.

**18.1 Egli sarà responsabile per garantire:**

- a. che le regole siano applicate fedelmente;
- b. che la corda sia stesa sul terreno pronta per la gara prima che le squadre arrivino sul campo;
- c. che siano rispettati gli orari predeterminati il più in anticipo possibile.

**18.2 Egli ha il potere di:**

- a. concedere i periodi di riposo;
- b. dichiarare un "no pull";
- c. squalificare una squadra dopo l'avviso;
- d. squalificare una squadra senza l'avviso in quanto egli ritenga colpevole di condotta scortese, con parole o atti, che probabilmente portino discredito allo sport.

Nel caso in cui il giudice in carica dia un avviso, lo indicherà con il comune codice dei segnali, nominando la squadra e aggiungendo "primo avviso" o "ultimo avviso". Tutti gli ordini dati dal giudice in carica devono essere chiari e brevi usando i segnali appropriati.

La decisione del giudice o dei giudici è inappellabile.

## RESPONSABILITA' DEI GIUDICI LATERALI

I giudici laterali dovranno agire tutte le volte sotto la direzione del giudice in carica. Durante l'effettiva tirata il giudice laterale prenderà posizione a lato delle squadre in gara e a quello opposto al giudice in carica. Il giudice laterale osserverà le squadre in gara e indicherà le infrazioni al giudice in carica, usando i segnali codificati. Inoltre informerà i trasgressori degli avvisi dati dal giudice in carica.

## **SEGNALI E COMANDI**

### **19. PROCEDURA D'INIZIO**

Quando il giudice ha ricevuto il segnale dai due allenatori (o, in subordine, dai capitani) che tutto è pronto, darà alle squadre i comandi verbali e visuali come segue:

a) Pick up the rope « Alla cima »	La corda sarà allora presa come definito ai paragrafi: 8 presa della corda e 9 posizione di tiro e i piedi dei tiratori appiattiti sul terreno.
b) Take the strain « Tesare »	Si mette sufficiente sforzo sulla corda per assicurare che sia tesa. Nelle gare outdoor ogni tiratore o tiratrice può stabilire un punto d'appoggio con il tallone o il lato del piede disteso.
c) Steady « Fermi »	Il giudice segnerà allora la corda alla posizione centrale. Quando la corda è in fermo con la sua marcatura centrale sopra la linea di centro segnata sul terreno.
d) Pull « Tirare »	Dopo una ragionevole pausa.

### **20. TERMINE DI UNA TIRATA**

Il termine di una tirata sarà segnalata dal giudice fischiando e puntando la mano nella direzione della squadra vincente la tirata o nel caso di un "No Pull" incrociando le braccia puntandole verso la marcatura centrale.

### **21. MALTEMPO.**

In caso di maltempo la gara verrà spostata e disputata presso la palestra Cossiglia di Chialamberto.

### **22. LIMITI DI CATEGORIA**

Non esistono limiti di categoria.

Tutto ciò che non è espressamente consentito nel presente regolamento, è da ritenersi vietato!

L'organizzazione declina ogni responsabilità per eventuali danni a persone o cose e/o incidenti che potrebbero verificarsi prima, durante o dopo la gara.

Si confida nel senso di sportività dei partecipanti per la buona riuscita della manifestazione.

L'orario di inizio è previsto per le ore 9.30 e quello finale è intorno alle 19.45 orario nel quale ci saranno le premiazioni. Tra le 12.45 e le 14.15 è prevista la pausa pranzo.

**NON SARANNO AMMESSI ATTI DI VIOLENZA VERBALE (COMPRESSE LE BESTEMMIE O LE OFFESE PERSONALI) O FISICA O REAZIONE CONTRO ARBITRI, AVVERSARI, DIRIGENTI, ALLENATORI O MEMBRI DEL COMITATO, SIA DA PARTE DEGLI ATLETI CHE DEI SOSTENITORI, PENA LA SQUALIFICA IMMEDIATA DELLA SQUADRA DAL TORNEO!**

L'evento sarà gestito in collaborazione con l'associazione "TAF LE FENICI" di Nole.