Regolamento torneo di Tiro alla fune

Giocatori

Età dei giocatori: minimo 16 anni, con obbligo di autocertificazione per tutti (per i minori di 18 anni è necessario avere l'autocertificazione firmata da un genitore o da un tutore)

Squadre: ogni squadra deve essere composta da minimo 4 giocatori più massimo 3 riserve (per un totale di massimo 7 giocatori per squadra). Scenderanno in campo 4 giocatori per volta, le riserve possono essere usate come cambi, fra un match e l'altro. Il cambio durante il gioco è concesso solo in caso di infortunio di un giocatore, tale decisione è rinviata al Giudice di gara. Nel caso in cui una squadra scenda al di sotto del numero minimo di partecipanti, questa dovrà abbandonare il campo di gioco e ritenersi sconfitta a tavolino.

Muta da gioco: i giocatori dovranno essere muniti di scarpe con suola liscia (senza tacchetti o altro elemento). È ammesso l'utilizzo dei guanti.

Campo e materiali da gioco

Materiali di gioco: la corda dovrà avere una circonferenza sufficiente per evitare la rottura in fase di gioco. Essa presenterà una "segnatura mediana" posizionata esattamente al suo centro e due "marcature di rispetto", oltre le quali i giocatori non potranno applicare la presa.

Campo di Gara: il campo di gara sarà diviso da una linea mediana, identificata come "centro del campo". A destra e a sinistra del suddetto centro si troveranno altre due linee, dette "marcature di rispetto a terra", posizionate in modo equidistanti rispetto il centro del campo, segnalanti il punto di posizionamento del primo tiratore di ogni squadra.

Giudice di Gara

Giudice di Gara: designato dall'organizzazione, super partes, ricopre il ruolo di supervisore della gara e arbitro a cui spettano tutte le decisioni a suo insindacabile giudizio. Potrà essere affiancato da dei collaboratori, anch'essi scelte dall'organizzazione. Esso si posizionerà al centro del campo gara, all'altezza della segnatura mediana della corda. Prima di dare il via alla tirata, posizionerà la segnatura mediana della corda in corrispondenza del centro del campo, permetterà il posizionamento delle squadre e la messa in tiro della corda; infine darà inizio alla tirata fischiando e lasciando la corda. Durante la tirata egli dirigerà la gara e comunicherà alla squadra le violazioni commesse. Il termine di ogni tirata sarà segnalata dal Giudice

fischiando e puntando la mano verso la squadra vincente del singolo turno. Concluse le singole tirate, egli identificherà la squadra vincitrice.

Regole del gioco

La presa: durante la fase di posizionamento, il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla "marcatura di rispetto". Ogni giocatore deve tenere la corda con entrambi le mani, ogni altra presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole.

Infrazioni: durante tutta la gara non è ammesso compiere le seguenti infrazioni:

A. Sedersi;
B. Ostacolare il movimento libero della corda con tenute che non siano altro che con le due mani;
C. Arrotolare la corda alle mani;
D. Ottenere uno stallo senza che le due squadre di impegnino;
E. Offendere Giudice e/o altri partecipanti (sia interni che esterni al campo di gioco);

Squalifica: una squadra si deve considerare squalificata quando:

A. riceve 3 avvisi di infrazione da parte del Giudice nel corso dello stesso match;
B. il numero dei componenti di una squadra scende sotto il numero minimo di partecipanti stabilito dal presente regolamento;

Tirata: definisce la fase di gara, fra le due squadre avversarie. 3 tirate compongo un match. La singola tirata ha durata massima di 90 secondi. Avrà inizio solo dopo il corretto posizionamento in campo delle squadre ed il via libera da parte del Giudice di gara. La tirata avrà fine quando:

A. una squadra avrà tirato la "marcatura di rispetto", segnata sulla corda, della squadra avversaria oltre il "centro del campo";
B. esaurimento del tempo massimo a disposizione per ogni tirata. In questo caso si considera "pareggio";
C. per squalifica di una delle squadre;

Match: definisce la fase completa di confronto fra due squadre avversarie sul campo di gara. Una partita consiste in 3 tirate tra le quali viene concesso un tempo di riposo che non può superare i 5 minuti. Alla conclusione del match il Giudice segnalerà la squadra vincitrice. La parità del Match viene attribuita quando tutte le tirate superano la durata massima ammessa e sono da considerarsi in parità.

Punteggi: i punteggi vengono attribuiti alla fine del "Match", come di seguito riportato:

VITTORIA (squadra che vince almeno 2 tirate): 2 punti per la squadra

PAREGGIO (tutte le tirate finiscono in parità): 1 punto a ogni squadra

SCONFITTA: 0 punti