

# Tiro alla fune



**NUMERO DI GIOCATORI:** suddivisi in squadre di 8 unità a seconda del peso complessivo della squadra

**MATERIALI DI GIOCO:** corda di canapa di diametro di almeno 10 cm e una pedana in legno

**TERRENO DI GIOCO:** su prato o in palestra

**ORIGINI:** antichissime risalenti al 2500 avanti Cristo

## Regole di gioco

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 soles; 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 matches 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;