Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

DISCIPLINA SPORTIVA ASSOCIATA RICONOSCIUTA DAL **CONI**

REGOLAMENTO DI SPECIALITA'

TIRO ALLA FUNE

Approvato il 30/10/2023

Modificato con verbale del Consiglio di Dipartimento Sport Tiro alla Fune del 01/10/2025

PARTE PRIMA

REGOLAMENTO TWIF



ESTRATTO DA PAG. 27 A PAG. 47

REGOLE PER LE COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

Definizioni e Caratteristiche

1. LO SPORT DEL TIRO ALLA FUNE

Il Tiro alla Fune è uno sport praticato da squadre che sono membri regolari delle Associazioni Nazionali di Tiro alla Fune affiliate alla TWIF. I partecipanti devono essere dilettanti, come deciso dalla TWIF, e seguono le Regole e le Direttive dettate dalla Federazione Internazionale di Tiro alla Fune.

2. CATEGORIE

a) Nelle gare internazionali di Tiro alla Fune vengono applicate le seguenti categorie:

- outdoor e indoor
- uomini e donne
- Senior, Under 23 e Junior
- Mista 4x4, Maschi e Femmine

b) La TWIF organizza ogni anno un Campionato Mondiale per le categorie Junior e U23 maschile e femminile.

3. CATEGORIE DI PESO

Nelle gare internazionali [Mondiali (W), Europei (E), Indoor (I), Outdoor (O)] verranno applicate le seguenti categorie di peso:

• Ultra Pesi Piuma	non superiori	480 Kg Junior femminile I.O.W
• Pesi Piuma	non superiori	500 Kg U23 femminile I.O.W
• Pesi Leggeri	non superiori	500 Kg Senior femminile I.O.W
• Pesi Medi Leggeri	non superiori	520 Kg Senior femminile O.E
• Pesi Medi	non superiori	540 Kg Senior femminile I.O.W
• Pesi Medi	non superiori	560 Kg Senior femminile O.E
• Pesi Leggeri	non superiori	560 Kg Junior maschile I.O.W
• Pesi Leggeri	non superiori	560 Kg Senior maschile I.O.W. E
• Pesi Medi Leggeri	non superiori	600 Kg U23 maschile I.O.W
• Pesi Medi Leggeri	non superiori	600Kg Senior maschile I. W
• Pesi Medi	non superiori	640 Kg Senior maschile I.O.W. E
• Pesi Medio-massimi	non superiori	680 Kg Senior maschile I.O.W. E
• Mista (4 x 4)	non superiori	580 Kg Senior mista I.O.W. E
• Mista (4 x 4)	non superiori	520 Kg Junior mista I.O.W
• Mista (4 x 4)	non superiori	560 Kg U23 mista I.O.W

Nota: Le categorie di peso possono essere modificate solo dopo un ciclo di 4 anni.

4. PESATURA E TIMBRATURA

1. Tutti gli atleti ritirano innanzitutto il badge di accreditamento previo pagamento.
2. Tutti i potenziali tiratori devono pesarsi ad un'ora prestabilita.
3. Verrà scaricato un documento di accreditamento con l'elenco di tutti gli atleti di un determinato paese, che sarà accessibile solo al controllore e al rappresentante incaricato del paese in questione.
4. L'atleta si peserà individualmente, su una bilancia. Il numero di bilance verrà stabilito dagli organizzatori e dalla TWIF. Verrà effettuata **un'unica pesatura** sulle bilance ufficiali.

5. Dopo la pesatura, il peso verrà registrato su un foglio Excel e riportato a mano su un foglio scaricato a titolo di back up.
6. All'atleta verrà consegnato il suo certificato di pesatura e potrà darlo al coach della squadra.
7. Partecipazione ai campionati open per club:

   Il coach di un dato club iscritto al campionato per club della TWIF, al controllo, dovrà presentare un elenco completo dei pesi ad un orario prestabilito.

   L'elenco dei pesi conterrà il nome, numero di accreditamento e peso di ogni tiratore, con un peso totale adeguato alla categoria di peso in questione. L'elenco potrà includere solo otto tiratori, il coach e l'allenatore.

   7.1. Un coach **può** cambiare qualsiasi tiratore fino al momento della timbratura nella misura in cui il peso massimo della categoria **non viene superato**.

   Il coach deve comunicare le modifiche al controllo 30 minuti prima dell'inizio della timbratura.
8. Pesatura delle nazionali

   Il coach di una nazionale può scegliere qualsiasi tiratore tra quelli elencati e pesati che risultano dal file Excel relativo al suo paese.

   8.1. Un coach **può** cambiare qualsiasi tiratore fino al momento della timbratura nella misura in cui il peso massimo della categoria non viene superato.

   Il coach deve comunicare le modifiche al controllo 30 minuti prima dell'inizio della timbratura.
9. Il coach di una nazionale dovrà presentare al controllo un certificato di pesatura completo ad un orario prestabilito.
10. Il controllo includerà i team in un girone di una data categoria dopo aver verificato il peso e il numero di accreditamento rispetto all'elenco nel file Excel.
11. Saranno presenti scanner/lettori di codici a barre in aree prestabilite per il controllo delle sostituzioni e la verifica dei pesi delle squadre durante le gare.

5. LIMITI D'ETÀ

5.1 Categoria Junior

Tutti i tiratori possono partecipare a questa categoria dall'inizio dell'anno in cui compiono 14 anni fino alla fine dell'anno in cui compiono 18 anni.

5.2 Under 23

Tutti i tiratori (sia maschi sia femmine) possono partecipare a questa categoria dall'inizio dell'anno in cui compiono 16 anni fino alla fine dell'anno in cui compiono 22 anni.

5.3 Senior

Tutti i tiratori (sia maschi sia femmine) possono partecipare a questa categoria dall'inizio dell'anno in cui compiono 16 anni.

6. SQUADRE E SOSTITUZIONI

6.1 Numero di tiratori in una squadra

Le squadre consistono in 8 tiratori all'inizio della gara. La gara può cominciare quando entrambe le squadre sono in posizione per tirare sotto il diretto controllo del giudice.

6.2 Membri di una squadra nazionale

I membri di una squadra nazionale devono essere cittadini del paese che essi rappresentano.

La loro cittadinanza è dimostrata dal passaporto o carta d'identità rilasciata dal governo nazionale.

Il coach e l'allenatore/porta acqua possono essere di un'altra nazionalità rispetto alla squadra nazionale.

6.3 Condizioni per l'utilizzo della riserva

La riserva può rimpiazzare un qualsiasi tiratore per la durata della competizione.

Dopo l'avvenuta sostituzione **nessun** altro cambio è permesso.

La sostituzione può essere fatta per motivi tattici o per infortunio.

La sostituzione può essere fatta solo dopo che la squadra si è pesata, prima dell'incontro e/o dopo che ha terminato la prima tirata del primo match.
Il tiratore rimpiazzato **non può** partecipare a nessun'altra gara successiva di quella categoria di peso.
La riserva deve essere un tiratore iscritto al Club o fare parte del Paese per il quale svolge il ruolo di sostituto.

6.4 Procedura di sostituzione

Prima di presentarsi dall'Ufficiale di gara addetto alle sostituzioni, nominato dal Capo dei Giudici, entrambi i tiratori, sia quello che deve essere sostituito sia la riserva, devono presentarsi con l'equipaggiamento completo per il tiro alla fune (maglia, pantaloncini, calzettoni e scarponi, vedi articolo 8.1.1) ed il badge di accreditamento a disposizione per il controllo da parte del giudice di gara.
6.4.1 I badge di accreditamento verranno utilizzati per controllare gli atleti ed il loro peso mediante scansione o inserimento dei dati del badge nel sistema.
Il peso del tiratore subentrante può essere maggiore del tiratore sostituito, ma il nuovo peso complessivo della squadra non può eccedere il limite massimo previsto dalla categoria.
Subito dopo la sostituzione, il giudice Capo o l'ufficiale designato **cancellerà** il timbro o la marcatura impressa sull'atleta sostituito e riporterà un segno uguale sul sostituto con un pennarello indelebile.
Il Giudice Capo o l'ufficiale designato **devono** annotare la sostituzione sul certificato di pesatura, aggiungendo e cancellando i numeri d'accreditamento riguardanti i tiratori coinvolti nella sostituzione.

6.5 Numero minimo di tiratori

Non è permessa una seconda sostituzione.
Se dovesse accadere un secondo infortunio, alla squadra è consentito di continuare con 7 tiratori.
Una squadra **non** è autorizzata a continuare con meno di 7 tiratori.

7. COACH / ALLENATORE-PORTA ACQUA

Ogni squadra deve avere un **coach** che dirige la tirata (pull).
È consentito anche un **allenatore/porta acqua** per ogni squadra.
La funzione dell'allenatore/porta acqua è quella di occuparsi della sua squadra prima e dopo la tirata.
L'allenatore/porta acqua **non** è autorizzato a parlare alla squadra durante la tirata e deve posizionarsi come deciso dal giudice di gara.

8. EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO

Vestiario sportivo

8.1.1 ***Divisa dei tiratori***

La squadra deve indossare un abbigliamento appropriato: pantaloncini, leggings (senza pantaloncini) o pantaloncini corti con leggings, maglia o casacca e calzettoni o calzini.
L'abbigliamento della squadra deve essere uniforme come di seguito dettagliato:

a. Tutta la squadra può indossare i pantaloncini o i leggings; però, se anche un solo tiratore indossa i pantaloncini, tutta la squadra deve indossare i pantaloncini con o senza leggings;
b. I pantaloncini devono essere tutti dello stesso colore;
c. I leggings possono essere indossati senza pantaloncini solo se tutti i tiratori li portano senza pantaloncini;
d. Non è necessario che i tiratori indossino leggings della stessa lunghezza, ma devono essere dello stesso colore. I leggings possono essere dello stesso colore dei pantaloncini o bianchi o neri.

e. I calzettoni o i calzini devono essere dello stesso colore.

8.1.2 ***Divisa del Coach e dell'allenatore/porta acqua***

Il coach e l'allenatore/porta acqua devono indossare entrambi la stessa divisa indossata dalla squadra, oppure una tuta sportiva che deve essere conforme ai colori dei vestiti della squadra.

8.1.3 ***Copricapo***

I tiratori, il coach e l'allenatore/porta acqua della squadra possono indossare come copricapo un berretto, una bandana o una visiera di un colore conforme ai colori della divisa.

Eccezione: copricapo come turbanti e simili possono essere permessi a seconda della religione o della cultura. Questo viene deciso di volta in volta dal Giudice capo.

8.1.4 ***Indumenti protettivi***

Gli indumenti per proteggere la pelle o le fasce elastiche (con la chiusura in velcro o similare) possono essere indossati, per proteggere la pelle o sostenere la schiena, sotto gli indumenti sportivi soggetti all'approvazione del giudice.

Se per chiudere la fascia elastica vi è una fibbia in materiale metallico, plastico o similare, essa deve essere indossata nella parte anteriore del corpo.

Nessuna costruzione o materiale aggiuntivo può essere applicata agli indumenti protettivi, alla fascia elastica o alla cintura (Nota: una pezza di stoffa o gomma può essere applicata all'esterno del vestiario sotto il braccio del tiratore).

Se si indossa una cintura protettiva rigida, il supporto lombare deve essere nella posizione corretta, con il centro del supporto lombare al centro della schiena e la fibbia o chiusura nella parte anteriore. Quando indossata, sotto o fuori dell'abbigliamento sportivo, la cintura non deve essere spostata dalla sua posizione originale, (Nota: le cinture elastiche/in tessuto devono essere indossate sotto l'abbigliamento sportivo e le cinture rigide devono essere indossate sopra (all'esterno) dell'abbigliamento sportivo) Se la cintura non è indossata correttamente (chiusura allentata, non ben aderente al corpo), questo sarà classificato come un'infrazione (bloccaggio/gancio). Ciò può comportare un'ammonizione. In nessun caso sarà consentito alla fune di passare tra l'indumento protettivo o la cintura ed il corpo dei tiratori. Qualsiasi abbigliamento protettivo e/o cintura dovrà essere reso disponibile per l'ispezione da parte di un giudice in qualsiasi momento durante un torneo.

Per una cintura in pelle tradizionale il supporto lombare non deve superare un terzo della lunghezza della cintura e ciascuna delle sezioni su entrambi i lati del supporto lombare devono essere approssimativamente equivalenti. Il supporto lombare non deve essere più largo di 150 mm e le sezioni su entrambi i lati non devono essere più larghe di 60 mm. L'immagine sotto è di una cintura tipica.



Tuttavia, sono considerate accettabili cinture rigide realizzate con un materiale più moderno, come quelle rappresentate nelle fotografie sottostanti, con una dimensione (larghezza) massima di 150 mm.

Definizioni:

1. Una cintura elasticizzata è una cintura realizzata con un materiale che le permette di allungarsi quando viene tirata (ad entrambe le estremità o ad una sezione) aumentando così la sua lunghezza in misura notevole tanto da poter essere avvolta intorno al corpo più di una volta.
2. Una cintura rigida è costituita da un materiale che non si allunga e quindi non mostra alcun aumento notevole di lunghezza quando viene tirata ad ogni estremità. È "rigida" nella direzione verticale e non può essere avvolta attorno al corpo più di una volta.
3. Una cintura in tessuto/tela è realizzata con un materiale morbido o flessibile, viene avvolta intorno al corpo più di una volta ma non si allunga.



Vestiario protettivo specifico per l'ancora

La parte protettiva indossata dall'ancora (così detto "giubbotto") non deve superare lo spessore massimo di 5 centimetri (non compressa); deve essere sempre indossata sotto la maglia sportiva/ casacca ed interposta tra la corda e il corpo. Non sono ammessi ganci, scanalature o altre costruzioni destinate a bloccare la corda su nessuno degli indumenti sportivi o protettivi. La parte inferiore della maglia sportiva/casacca e qualsiasi indumento protettivo che si estenda fino a quella lunghezza devono essere indossati all'interno dei pantaloncini, cioè della cintura dei pantaloncini. Sopra la maglia sportiva/casacca può essere indossata una cintura protettiva (vedi sopra). Non devono esserci parti libere della maglia sportiva / casacca o degli indumenti protettivi sotto la cintura che non entrino nei pantaloncini. Non è possibile applicare materiale aggiuntivo sui pantaloncini. Il "giubbotto" da ancora consigliato è visibile nelle seguenti immagini.
Il peso massimo di un "giubbotto" da ancora è di 5 kg.







8.2 Resina

La resina **è permessa** per facilitare la presa sulla fune ma l'uso è ristretto **solo alle mani**. Nelle competizioni **al coperto** la resina può essere usata solo se si ottiene l'autorizzazione ad usarla in quell'arena. Se si ha il permesso, deve essere obbligatoriamente applicata come indicato dai giudici.

8.3 Abbigliamento durante la pesatura prima della gara

Le squadre maschili devono presentarsi alla pesatura in pantaloncini di misura adeguata e non trasparenti. Le squadre femminili devono presentarsi alla pesatura in pantaloncini di misura adeguata non trasparenti e maglietta o con un top sportivo idoneo.

Gli scarponcini **non** devono essere portati con sé e/o indossati sulla bilancia, ma devono essere mostrati ai Giudici, alla pesatura, per essere ispezionati così da assicurarne la conformità al regolamento.

8.4 Scarpe

8.4.1 *Scarpe outdoor*

Tacco:

Il tacco deve essere a filo con la suola della scarpa - verticalmente verso il basso dalla suola, visto dalla parte posteriore e dal lato della scarpa. La parte anteriore del tacco rivolta in avanti deve essere dritta, perpendicolare alla suola e verticale verso il basso dalla suola della scarpa. Il lato del tacco che colpisce il suolo - il "tagliente" - può avere un bordo conico verso la parte anteriore del tacco con una sporgenza massima di 15 mm all'esterno del tacco, misurata dalla linea verticale dalla suola. L'altro lato del tacco deve essere completamente a filo con la suola e non può avere alcuna caratteristica sporgente. La larghezza del tacco non deve superare la larghezza della scarpa.

L'altezza massima del tallone, compresa la lastra metallica con uno spessore massimo di 6,5 mm, non può essere superiore a 35 mm dal fondo della scarpa. I 35 mm includono lo spessore della suola. La lunghezza del tacco non può essere inferiore ad un quarto o superiore ad un terzo della lunghezza della scarpa. (Vedi illustrazione / disegno).

Struttura della suola:

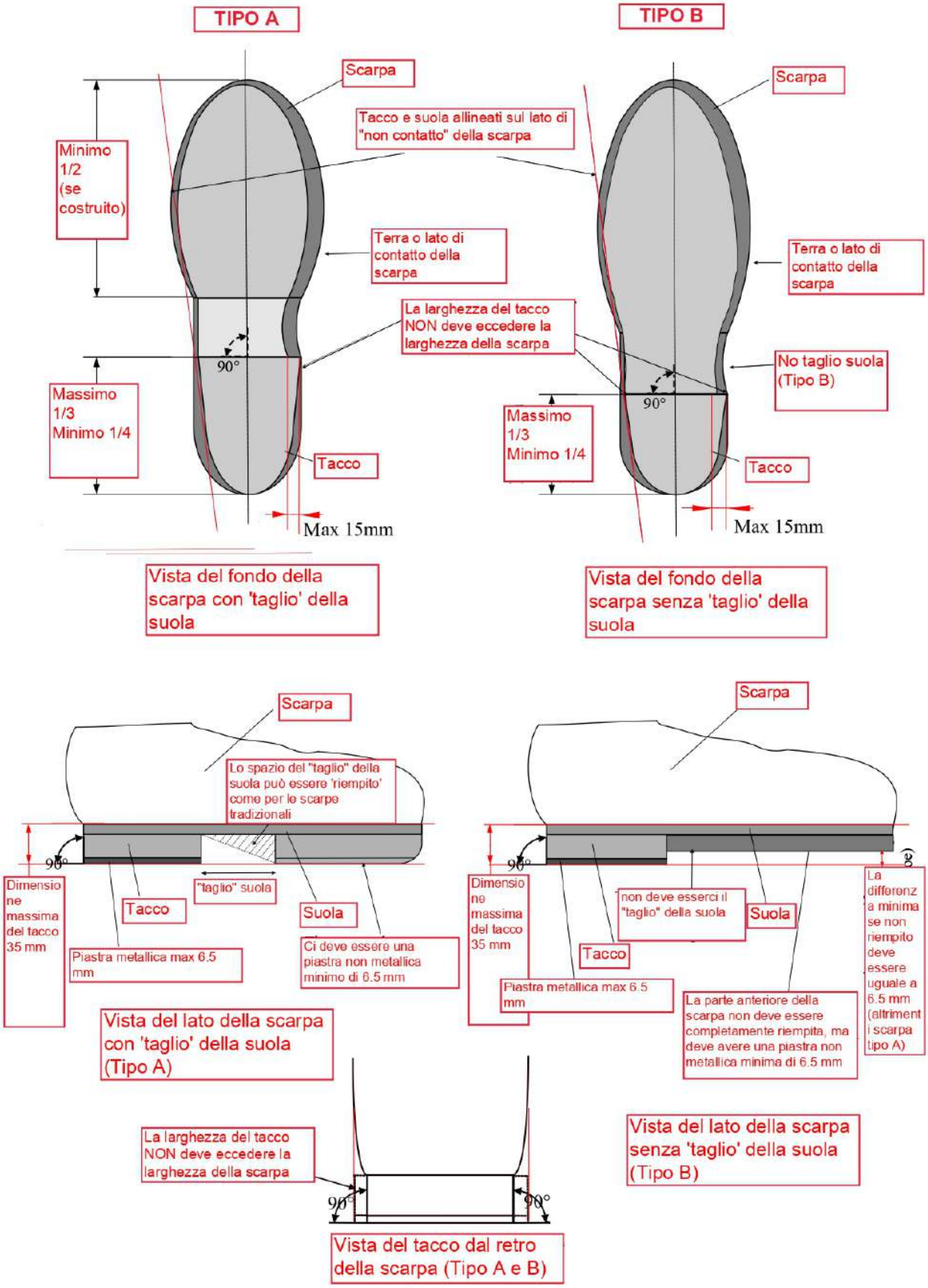
La "struttura" della suola (che include la struttura del tacco) può essere in metallo ma la piastra della suola non deve essere metallica, lo spessore minimo della lastra non metallica è di 6.5mm. (Vedi illustrazione / disegno)

Parte anteriore della suola:

può essere costruita o lasciata com'è. Se non è costruita, la suola può essere più alta del tacco quando viene visualizzata su una superficie orizzontale piatta. In questa configurazione la suola deve essere almeno 6,5 mm più alta del tacco. Se costruita, la parte anteriore della scarpa, non può essere inferiore alla metà della lunghezza totale della scarpa.

L'altezza massima, compresa la suola, non può essere superiore a 35 mm.

La "piastra" della suola non deve essere metallica e deve avere uno spessore minimo di 6.5 mm. (Vedi seguente illustrazione / disegno).



<u>A tutti i giudici</u> – Durante l'ispezione TUTTE le dimensioni devono essere considerate "approssimative", tenendo conto del fatto che gli scarponi sono in gran parte realizzati a mano e con tolleranze approssimative. Nella valutazione dovrà essere usato il "buon senso" laddove non sia possibile ottenere un qualsiasi vantaggio o non sorgano problematiche di sicurezza derivanti dall'aver usato il buon senso nel valutare tali dimensioni.

8.4.2 *Scarpe indoor*

Le scarpe usate per l'indoor devono essere così come originariamente prodotte da qualsiasi produttore di scarpe sportive.

La suola **può** essere adattata, ma **non** deve essere **più larga** o **più lunga della parte superiore della scarpa**.

La suola **deve essere fatta di gomma** o di un materiale tale **da dare una buona presa** senza danneggiare la superficie di tiro o il pavimento.

La lunghezza e la larghezza massima della suola **non** devono essere **più del 20% rispetto la misura "a piedi scalzi" del tiratore**.

L'unico materiale o sostanza che può essere usato sulla suola della scarpa è **un panno asciutto** che deve essere **PRIVO** di sostanze chimiche o liquidi.

IN CASO DI CONTROVERSIE, DECIDERANNO GLI UFFICIALI DEL CAMPIONATO ADDETTI AL CONTROLLO.

9. SPECIFICHE DELLA FUNE

9.1 Dimensioni della fune

La circonferenza della fune non deve essere inferiore ai 10 cm (100 mm), o superiore ai 12,5 cm (125 mm), e deve essere priva di nodi o di altri appigli per le mani. La parte finale della fune deve presentare una finitura libera. La lunghezza minima non deve essere inferiore ai 33,5 metri.

Marcatura della fune

I nastri adesivi o marcature devono essere posizionati in modo che il giudice possa regolarli nel caso in cui la fune si tenda o si contragga.

9.1.1 Marcatura della fune per outdoor

nr. 5 nastri adesivi o contrassegni devono essere posizionati nel modo seguente:

a) un (1) nastro adesivo o contrassegno al centro della fune;

b) un (1) nastro adesivo o contrassegno a quattro (4) metri da un lato, a partire dal segno centrale e un (1) nastro adesivo o contrassegno a quattro (4) metri dall'altro lato;

c) un (1) nastro adesivo o contrassegno a cinque (5) metri da un lato, a partire dal segno centrale e un (1) nastro adesivo o contrassegno a cinque (5) metri dall'altro lato;

d) i contrassegni indicati ai punti a), b) e c) devono essere di 3 colori diversi.

9.1.2 Marcatura della fune per indoor

nr.3 nastri adesivi o contrassegni devono essere posizionati nel modo seguente:

a) un (1) nastro adesivo o contrassegno al centro della fune;

b) un (1) nastro adesivo o contrassegno a due metri e mezzo (2,5) da un lato, a partire dal segno centrale e un (1) nastro adesivo o contrassegno a due metri e mezzo (2,5) dall'altro lato;

c) i contrassegni indicati ai punti a) e b) devono essere di 2 colori diversi

10. AREA DI TIRO E CONTRASSEGNI

Campo di tiro e contrassegni nelle gare OUTDOOR

Il campo di tiro deve essere una superficie piana coperta di erba.

Una linea centrale deve essere segnata sul terreno.

Campo di tiro e contrassegni nelle gare INDOOR

La superficie di tiro deve essere fatta di un materiale approvato dalla TWIF che faccia sufficientemente attrito con le scarpe da indoor.

La lunghezza raccomandata della superficie di tiro è di 36 metri.

La larghezza raccomandata della superficie di tiro è di 100-120 centimetri.

Una linea centrale e due linee laterali a quattro (4) metri su entrambi i lati dalla linea centrale sono segnate sulla superficie di tiro.

REGOLE sulle TECNICHE di TIRO

11. IMPUGNATURA DELLA FUNE

Nessun tiratore può impugnare la fune all'interno degli spazi delimitati dai nastri adesivi o dai contrassegni esterni.
All'inizio di ogni tirata il primo tiratore afferra la fune il più vicino possibile ai contrassegni esterni.
Non si possono fare nodi o asole sulla fune.
La fune non può essere avvolta intorno al corpo di nessun membro della squadra.
Avvolgere la fune intorno a se stessi è considerata un'asola.
All'inizio di un tiro, la fune deve essere tesa ed il contrassegno centrale della fune deve sovrapporsi alla linea centrale posta sul suolo/pavimento.

12. POSIZIONE DI TIRO

Con eccezione dell'Anchor (vedi punto 13), ogni tiratore deve tenere la fune con entrambe le mani nude come da presa ordinaria, cioè con il palmo di entrambe le mani rivolto verso l'alto e la fune deve passare tra il corpo e la parte superiore del braccio.
Qualsiasi altra presa che impedisca il movimento libero della fune costituisce un blocco (gancio) ed è un'infrazione delle regole.
I piedi devono essere tesi in avanti oltre le ginocchia e i membri della squadra devono mantenere sempre la posizione di tiro.

13. POSIZIONE DELL'ANCHORMAN

L'ultimo tiratore è chiamato **Ancora**.
La fune deve passare lungo un fianco del suo corpo, diagonalmente lungo la schiena e sopra la spalla opposta (da dietro a davanti).
La fune restante deve passare sotto l'ascella in una posizione all'indietro e verso l'esterno e la parte non tesa della fune deve essere lasciata libera.
L'Ancora deve afferrare la fune con la presa ordinaria, cioè il palmo di entrambe le mani rivolto verso l'alto, con entrambe le mani tese in avanti.
L'Ancora, per questioni di sicurezza, ha il permesso di tenere la fune sotto il livello della cintura protettiva ed in contatto con la cintura stessa, ciò non rappresenta un blocco (gancio).

INFRAZIONI delle REGOLE

14. INFRAZIONI DURANTE LA COMPETIZIONE

Infrazioni generali

1) SITTING (SEDERSI): sedersi deliberatamente per terra o non tornare immediatamente in posizione di tiro dopo essere scivolato/caduto
2) LEANING (APPOGGIARSI): toccare il suolo con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi
3) LOCKING (GANCIO): qualsiasi presa che impedisca movimenti liberi alla fune
4) GRIP (PRESA): qualsiasi altra presa che sia diversa dalle prese ordinarie come descritto nella regola 11, 12 e 13
5) PROPPING (SOSTENERSI): tenere la fune in modo che non passi tra il corpo e la parte superiore del braccio
6) POSITION (POSIZIONE): sedere sopra un piede o su un arto oppure i piedi non tesi in avanti oltre le ginocchia
7) CLIMBING THE ROPE (PASSAMANO): passare la fune tra le mani
8) ROWING (REMARE): sedere ripetutamente per terra mentre i piedi si muovono all'indietro

9) ANCHOR POSITION (POSIZIONE ANCHORMAN): qualsiasi posizione non descritta nella regola 13
10) TRAINER (ALLENATORE/PORTA ACQUA): che parla alla squadra mentre sta tirando
11) SIDE-STEPPING: quando una squadra si muove lateralmente rispetto alla corsia tracciata dalle squadre durante le tirate in modo tale che nessuno dei due piedi si trovi all'interno dell'area di tiro

Infrazioni durante le competizioni outdoor

12) FOOTHOLDS: fare delle tacche nel terreno scavando con il tacco, in qualsiasi modo, prima che il Giudice dia il comando "tendere"

Interpretazione dell'inattività (non comporta alla squalifica)

13) **INATTIVITÀ/STALLO/SITUAZIONE DI STALLO**: la mancanza di impegno attivo nello sforzo durante la tirata (la quale potrebbe portare lo sport ad avere una cattiva reputazione) oppure le condizioni sfavorevoli del terreno, conducono ad una prolungata situazione di stallo che costituisce un "no pull", (vedi regola 21) che può essere chiamato in qualsiasi momento. Il Giudice indicando il suo orologio renderà consapevole il Coach circa la sua intenzione di chiamare il "no pull", e se non ci sarà nessuna reazione da parte delle squadre darà il "no pull". Il tiro potrà ricominciare su un nuovo terreno o meno accidentato nelle vicinanze dell'area di tiro originale. Per questo incontro e per tutti i successivi della stessa classe di peso non sarà consentito tornare sulla corsia di tiro originale. Se in una tirata il periodo di inattività dura più di 10 minuti, il Giudice Capo richiamerà l'attenzione del Giudice Centrale per chiamare un "no pull". L'avviso (il giudice che indica il proprio orologio) sarà dato ad entrambe le squadre in accordo con la regola 21.

15. SQUALIFICA

Le squadre riceveranno due (2) ammonizioni per infrazioni delle Regole in ciascuna (1) tirata, prima di essere squalificate.
Per tutte le infrazioni delle Regole, una squadra può essere giudicata colpevole anche se solo una persona commette fallo.

16. VIOLAZIONE DELLE REGOLE

Il mancato rispetto di una qualsiasi Regola per le Gare Internazionali può portare alla squalifica delle squadre dalle gare.

GARE e PUNTEGGI

17. GARE, TIRATE E PERIODO DI RIPOSO

Una competizione a punti consiste in un numero totale di tirate calcolate con la seguente formula: **(n*(n-1)÷2)**, dove **n** è il numero di squadre in gara.
Ogni incontro consiste in due tirate.
Sarà garantito un tempo di riposo ragionevole tra le due tirate.
Può essere chiesto un massimo di 6 minuti di riposo tra gli incontri, tale riposo comincia quando una squadra lascia il campo di gara e finisce quando tale squadra è nell'area di attesa pronta a rientrare in campo.

18. LANCIO DELLA MONETINA

Prima che cominci la tirata, la scelta del lato del campo sarà decisa con il lancio di una monetina.
Dopo la prima tirata, le squadre cambieranno lato.
Qualora sia necessaria una terza tirata, la scelta del lato del campo sarà decisa di nuovo con il lancio di una monetina.

19. VINCERE UNA TIRATA

19.1 Vincere una tirata in generale

Una squadra vince una tirata:
- spostando la fune alla distanza indicata dal contrassegno;
- per effetto della squalifica dell'altra squadra da parte del giudice.

19.2 Vincere una tirata in outdoor

Una tirata è vinta quando uno dei contrassegni **laterali** sulla fune (posti a 4 mt) è tirato oltre la linea del **centro** che si trova **sul terreno**.

19.3 Vincere una tirata in indoor

Una tirata è vinta quando il contrassegno **centrale** sulla fune è tirato oltre il contrassegno **laterale** sul **pavimento** (posto a 4mt, perché i laterali sulla fune sono a 2,5 mt).

20. PUNTEGGI

20.1 Fase di qualificazione a punti

Una squadra che vince un incontro due a zero totalizza tre (3) punti.
La squadra che ha perso non totalizza punti (0).
Le squadre che vincono una partita a testa totalizzeranno un (1) punto a testa.

20.2 Spareggi, semifinali e finali

Le squadre vincono se si aggiudicano due (2) tirate su tre (3).
Una squadra che vince un incontro con due tirate a zero (2-0) totalizza tre (3) punti.
La squadra che ha perso totalizza zero (0) punti.
La squadra che vince un incontro con due tirate a uno (2-1) totalizza due (2) punti, la squadra che ha perso ne totalizza uno (1).

21. NO PULL

Il "no pull" sarà dichiarato nei seguenti casi:

a) entrambe le squadre sono colpevoli di infrazioni, dopo aver già ricevuto due ammonizioni;
b) entrambe le squadre sono colpevoli di inattività o stallo/situazione di stallo (molto spesso a causa delle condizioni sfavorevoli del terreno): prima di dare il "no pull" per inattività/stallo/situazione di stallo verrà dato un avvertimento ad entrambe le squadre in modo che possano avere la possibilità di reagire. Il Giudice indicherà il proprio orologio come avvertimento. Qualsiasi fallo già assegnato durante la tirata di "no pull" verrà riportato nella nuova tirata.
c) entrambe le squadre mollano la fune prima che la tirata sia finita;
d) una tirata viene interrotta senza che vi siano infrazioni da entrambe le squadre, alle squadre sarà garantito un ragionevole riposo per poi riprendere.

21.1 Quando viene dichiarato un "no pull", nel caso a) durante la fase di qualificazione a punti di una gara, la tirata non verrà ripetuta. Entrambe le squadre otterranno 0 (zero) punti e 3 (tre) ammonizioni per quella tirata. Se una delle due squadre vince l'altra tirata, otterrà 1 (uno) punto mentre l'altra squadra 0 (zero) punti. Se l'esito di entrambe le tirate di un incontro è un "no pull", entrambe le squadre otterranno 0 (zero) punti e 6 (sei) ammonizioni.

Questa modifica non sarà applicabile alla regola 20.2, per i spareggi, semifinali e finali.

GIURIA

22. UFFICIALI DI GARA E ARBITRI

Gli ufficiali di gara sono scelti dalla Federazione Internazionale di Tiro alla Fune con il compito di controllare tutte le competizioni internazionali.

La selezione finale dei giudici per le gare internazionali spetta alla Commissione Tecnica.

23. POTERI DELL'ARBITRO, DEL CONTROLLORE E DEL GIUDICE CAPO

Nel caso in cui alcuni club e/o alcuni singoli individui, che partecipano ad una competizione, si comportino in modo tale da screditare il tiro alla fune, l'arbitro, il controllore e il giudice capo, in accordo tra loro, hanno il potere di espellerli cosicché **non** possano continuare a partecipare a quella competizione.

L'arbitro **dovrà** stendere un rapporto per la Commissione Tecnica della TWIF, la quale, in conformità all'art. 12 del Costituto, potrà adottare delle **ulteriori misure disciplinari** nei confronti dei club/ individui in questione.

24. POTERI E RESPONSABILITÀ DELL'ARBITRO

L'arbitro designato per l'incontro ne detiene il controllo **esclusivo**.

Ha la responsabilità di garantire:

1.che le regole della TWIF siano rispettate.

2.che la fune venga posizionata e sia pronta per la gara prima che i team arrivino presso l'area di tiro.

3.che, per quanto possibile, l'orario prestabilito venga rispettato.

4.garantire dei periodi di riposo come riportato nella Regola 17;

5.dichiarare un "No pull";

6.squalificare una squadra o le squadre dopo una diffida;

7.l'arbitro può dare 1 (uno) solo avvertimento "amichevole" ad una particolare squadra durante una tirata;

8.squalificare un team senza ammonizione qualora ritenga che sia colpevole di un comportamento non da gentiluomini, a parole o nei fatti, che possa screditare lo sport (UNGENTLEMANLY CONDUCT).

Qualora l'arbitro designato impartisca un'ammonizione, dovrà:

- indicarla con il codice comune dei segnali,
- citare il team per nome e aggiungere "first caution" (prima ammonizione) o "last caution" (ultima ammonizione).

Tali istruzioni dovranno essere chiare e concise e date usando gli appositi segnali.

La decisione dell'arbitro designato per l'incontro è sempre e comunque definitiva.

25. RESPONSABILITÀ DEGLI ARBITRI LATERALI

Gli arbitri laterali **devono** sempre operare secondo le istruzioni dell'arbitro designato per l'incontro. Durante una tirata gli arbitri laterali **devono** prendere posizione a fianco delle squadre che gareggiano e dalla parte opposta dell'arbitro centrale. Gli arbitri laterali osservano le squadre gareggianti e indicano le infrazioni all'arbitro centrale, usando il codice di segnali comune.

Gli arbitri laterali **informano** gli ammoniti/Coach delle ammonizioni impartite dall'arbitro centrale.

26. WEIGHMASTER (GIUDICE RESPONSABILE DELLA PESATURA)

Nelle competizioni internazionali, la TWIF può scegliere degli assistenti che dovranno rispondere al Weighmaster per garantire una corretta pesatura e timbratura degli atleti.

SEGNALI E COMANDI

27. LA PROCEDURA D'INIZIO

Dopo che l'arbitro designato per l'incontro ha ricevuto il segnale che tutto è pronto dai due allenatori, dà alla squadra i seguenti comandi verbali e visivi:

- ✓ PICK UP THE ROPE (raccogliere la fune): la fune deve essere afferrata come descritto nei paragrafi 11, 12 e 13 con i piedi appoggiati al suolo;
- ✓ TAKE THE STRAIN (tendere): sulla fune deve essere esercitata una tensione sufficiente per assicurarsi **che sia tesa**. (corda DRITTA e **non** Arcata). Nelle gare outdoor ogni tiratore può affondare una volta il tacco o il lato della scarpa nel terreno con il piede steso;

- ✓ STEADY (fermi): il giudice segnala la fune in posizione centrale. Quando la fune è ferma sul segnale centrale, sopra la linea di centro, che è per terra;
- ✓ PULL (via/tirare): il via alla tirata viene dato dopo una pausa ragionevole.

28. <u>FINE DI UNA TIRATA</u>

La fine di una tirata deve essere segnalata dal giudice fischiando e indicando la squadra che ha vinto la tirata o in caso di "No pull" incrociando le braccia e indicando il segnale centrale.

29. <u>LISTA DEI COMANDI IN UNA GARA DI TIRO ALLA FUNE</u>

Comando	***Segnale***
1-TEAM ARE YOU READY (Squadra sei pronta)	indicando la squadra con il braccio
2-PICK UP THE ROPE (Raccogliere la fune)	braccia stese di fronte al corpo
3-TAKE THE STRAIN (Tendere)	braccia stese in alto con i palmi rivolti all'interno
4-ROPE TO CENTRE (Fune al centro)	indicando il lato che deve essere spostato al centro
5-STEADY (Fermi)	braccia stese in alto con i palmi rivolti all'esterno
6-PULL (Tirare)	abbassando le braccia ai lati
7-INDICATE WINNER (Vincitore)	fischiando e indicando la squadra che ha vinto
8-CHANGE ENDS (Cambio di campo)	fischiando e incrociando le braccia sopra la testa
9-NO PULL	fischiando incrociando le braccia di fronte al corpo
10-CAUTION (Ammonizione)	alzando il braccio dalla parte della squadra che ha commesso l'infrazione e indicando con uno o due dita la prima o la seconda ammonizione
11-INATTIVITÁ	indicando l'orologio da polso prima di dare il "no pull" per inattività

30. <u>LISTA DELLE INFRAZIONI PIÙ COMUNI IN GARA</u>

Infrazione	***Segnale***
1. SEDERSI	muovere la mano orizzontalmente con il palmo in alto
2. APPOGGIARSI	muovere la mano in verticale con il palmo verso il suolo
3. BLOCCARE	il gomito tocca la parte superiore della gamba alzata
4. PRESA	due pugni uno contro l'altro
5. SOSTENERSI	simulazione di sollevamento con le braccia/mani lungo il corpo
6. POSIZIONE	calcio e allungamento della parte inferiore della gamba
7. PASSAMANO	movimento delle mani che simulano l'arrampicata
8. REMARE	movimento della remata con le braccia che vanno al petto
9. PRESA DELL'ANCORA	battere la mano sulla schiena
10. PORTA ACQUA	un dito sulle labbra
11. SIDESTEPPING	piede a martello a gamba distesa lateralmente verso fuori
12. FALLO DI PIEDE	battere il tacco sul suolo
13. INATTIVITÁ	indicare l'orologio da polso

STRUTTURA della GARA

31. <u>GENERALE</u>

I campionati internazionali della TWIF consistono in un girone di qualificazione, semifinali e finali.

- Il girone di qualificazione è una gara a punti.
- Il sorteggio viene fatto alla presenza dei delegati della TWIF (vedi regola 37)
- La gara di qualificazione determinerà quattro squadre che accedono alle semifinali. Coloro che perdono le semifinali disputeranno la gara per la medaglia di bronzo e i vincitori delle semifinali entreranno in finale per la medaglia d'argento e d'oro.

32. <u>NUMERO MINIMO DI SQUADRE</u>

È richiesto un numero <u>minimo di **4** squadre</u> per categoria di peso per la partecipazione ai campionati mondiali o continentali. Se non ci sono quattro squadre partecipanti in una determinata categoria di peso, non sarà considerato un campionato mondiale o continentale.

33. GARE CON UN SOLO GRUPPO

Quando **meno** di **12** squadre hanno aderito ad una categoria di peso, tutte le squadre gareggeranno nello stesso girone con gara a punti.

Le quattro squadre che sono in testa alla gara di qualificazione entreranno in semifinale.

Il team al 1° posto gareggerà contro quello che è al 4° posto e il team al 2° posto gareggerà contro quello al 3° posto.

I vincitori delle gare (1° vs 4° e 2° vs 3°), si scontreranno quindi per la medaglia d'oro e d'argento.

I perdenti si scontreranno per la medaglia di bronzo.

34. GARE CON PIÙ DI UN GRUPPO

Quando **12** o **più** squadre hanno aderito ad una categoria di peso, il girone di qualificazione sarà diviso in **2** gruppi.

L'inserimento all'interno dei gruppi sarà basato sulla classifica raggiunta nelle precedenti gare ufficiali (campionati continentali o mondiali).

Le squadre classificate al 1° e al 2° posto del girone di qualificazione entreranno in semifinale.

Le squadre classificate prime nel proprio gruppo gareggeranno contro le squadre classificate seconde negli altri gruppi.

Nel caso in cui, dopo il girone di qualificazione, le prime due squadre di un determinato gruppo siano a pari merito, il piazzamento delle squadre avverrà sulla base della regola 35.

Schema di standardizzazione del numero di squadre in un gruppo

Meno di 4	squadre	Non si avvia la competizione
4 – 11	squadre	1 gruppo
12 – 22	squadre	2 gruppi
23 – 44	squadre	4 gruppi
Più di 44	squadre	8 gruppi

Schema per le tempistiche della competizione

Quando c'è più di un gruppo in una gara di una determinata categoria di peso, se questi gruppi hanno differenti numeri di squadre, il gruppo (o i gruppi) con maggior numero di squadre inizierà la competizione con un ragionevole anticipo rispetto ai gruppi con minor numero di squadre.

35. DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA NELLE GARE DI QUALIFICAZIONE.

Nel caso in cui, dopo la gara di qualificazione, le squadre si contendano l'entrata nelle semifinali, saranno applicate le seguenti regole per determinare quale squadra si qualificherà.

Queste regole si applicheranno alle squadre classificate a pari punti nella gara di qualificazione:

1. **Risultato degli incontri:** la squadra che ha ottenuto il **miglior** risultato negli scontri diretti tra le squadre coinvolte durante le qualificazioni, sarà la prima a qualificarsi per la partecipazione alle semifinali.
2. **Incontri vinti:** nel caso in cui il risultato tra le squadre rimanga di parità entrerà in semifinale la squadra con il maggior numero di match vinti durante il girone di qualificazione.
3. **Ammonizioni:** nel caso in cui le squadre siano ancora in parità dopo i primi due punti, la squadra con il **minor** numero di ammonizioni sarà la prima a qualificarsi per la partecipazione alle semifinali. Il numero di ammonizioni di una squadra in una competizione è il numero totale di ammonizioni accumulate nelle tirate della competizione stessa. A una **squadra squalificata** nei gironi di qualificazione saranno attribuite **3 ammonizioni** per quella tirata. Nel caso di "**NO PULL"**, le ammonizioni date prima del "NO PULL", saranno **sommate** al numero totale delle ammonizioni rimediate durante l'incontro stesso. Nel caso in cui venga dato il "no-pull", dovuto ad infrazioni come indicato nella regola 21a) (2 ammonizioni a testa), entrambe le squadre accumuleranno **3** ammonizioni.

4. **Peso della squadra:** nel caso in cui i tre punti precedenti non abbiano risolto la parità, verrà preso in considerazione il peso maggiore raggiunto dalla squadra (che può verificarsi prima o dopo la sostituzione) e la squadra, tra quelle coinvolte, che risulterà la più leggera sarà la prima a qualificarsi per partecipare alle semifinali. Per questo criterio sarà usato il peso scritto sul certificato di pesatura.
5. **Testa o croce :** nel caso in cui i quattro punti precedenti non abbiano risolto la parità, la qualificazione per la partecipazione alle semifinali sarà decisa con il lancio della monetina (testa o croce).

36. SUPERVISIONE SORTEGGI PER PIANO GARA

Dopo il primo sorteggio (per la costituzione del piano gara) può esserne fatto un altro nel caso in cui una squadra si ritiri dopo che il primo sorteggio sia già stato fatto e la gara della relativa categoria non sia ancora iniziata.

37. GIRONE DI QUALIFICAZIONE

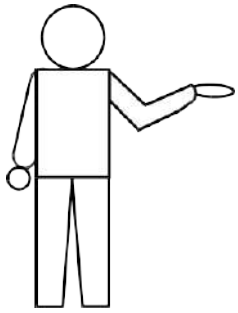
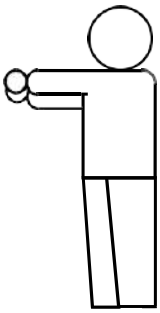
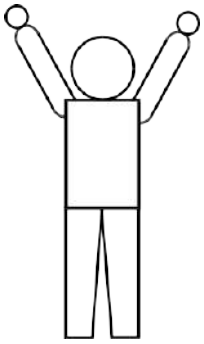
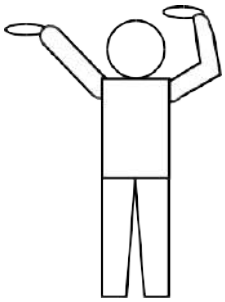
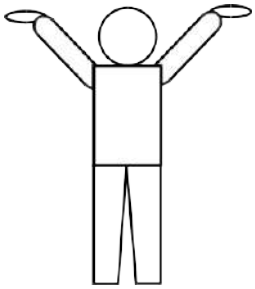
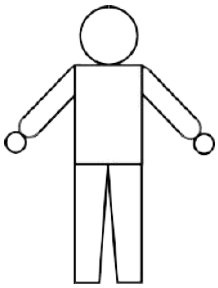
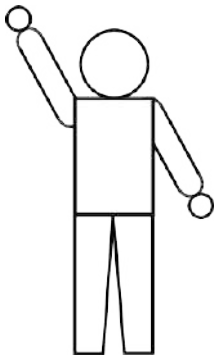
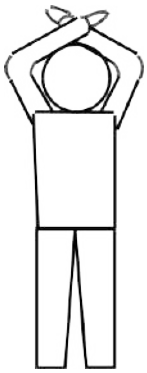
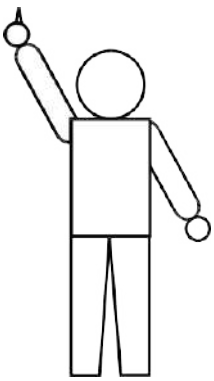
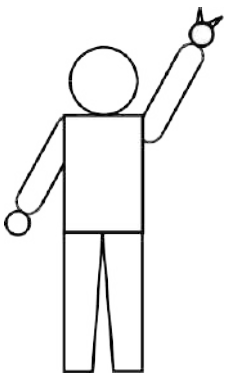
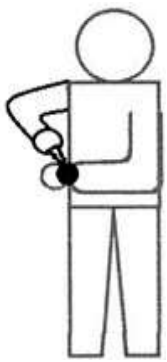
Il girone di qualificazione è una gara a punti. Se una squadra o più squadre (club o nazionali) si ritirano da una gara, dopo che il sorteggio e i gironi sono già stati fatti, causando una disparità nel numero delle squadre nei differenti gironi (o gruppi), si può procedere con un nuovo sorteggio per garantire una più equilibrata distribuzione delle squadre tra i gironi di qualificazione a punti. Il sorteggio dovrà essere fatto in presenza dei delegati TWIF.

38. TEMPISTICHE PER LA CONCLUSIONE DELLE CATEGORIE DI PESO (CAMPIONATI MONDIALI E CONTINENTALI)

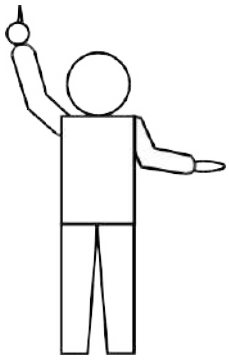
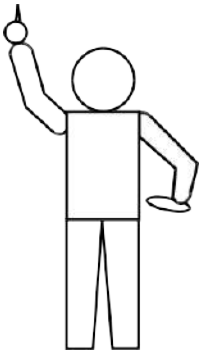
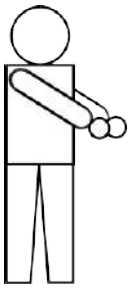
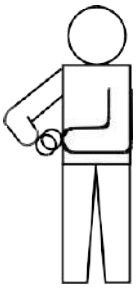
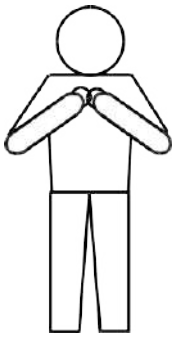
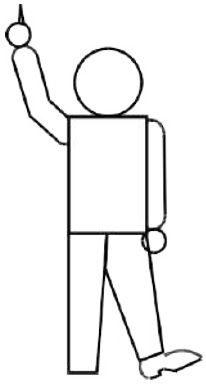
È risaputo che i giudici ufficiali cercano di fare in modo che le finali tra le varie categorie di peso non avvengano contemporaneamente. A volte, le condizioni e il numero di squadre in determinate categorie di peso, determinano lunghi periodi di attesa prima che le semifinali e finali siano svolte separatamente. Ciò non è a favore degli atleti/e che attendono per lunghi periodi, specialmente durante condizioni meteo sfavorevoli (freddo/umido/…). Quindi, sebbene non previsto da una specifica regola, viene proposto che i giudici ufficiali, quando richiesto dalla situazione, attuino come miglior pratica quella di completare una categoria di peso senza aspettare che le altre categorie abbiano raggiunto le semifinali e finali. Ciò significa che tutte le categorie di peso possono essere completate in modo indipendente le une dalle altre.

39. I sorteggi dei piani gara e dei gironi devono essere svolti sotto la diretta supervisione degli ufficiali di gara nominati per la competizione, tali ufficiali medieranno in caso di controversie.

Segnali dei comandi

		
SQUADRA PRONTA	RACCOGLIERE LA FUNE	TENDERE
		
FUNE AL CENTRO	FERMI	PULL
		
INDICA LA VINCITRICE	CAMBIO CAMPO	NO PULL
		
PRIMA AMMONIZIONE	SECONDA AMMONIZIONE	INATTIVITA’

Segnali dei falli

		
SEDERSI	APPOGGIARSI	MORSA
		
PRESA	PONTE	POSIZIONE
		
PASSAMANO	REMARE	PRESA DELL'ANCORA
		
PORTA ACQUA	FALLO DI PIEDE	USCITA DAL CAMPO DI GARA

PARTE SECONDA

REGOLAMENTO AD INTEGRAZIONE DELLE PRIMA PARTE

ART. 1 LO SPORT DEL TIRO ALLA FUNE

ART. 2 CALENDARI COMPETIZIONI

ART. 3 CATEGORIE DI PESO

ART. 4 PESATURA E TIMBRATURA

ART. 5 SOSTITUZIONI E PRESTITI

ART. 6 EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO

ART. 7 CAMPO DI GARA

ART. 8 PUNTEGGI

ART. 9 STRUTTURA DELLE GARE

ART. 10 ISCRIZIONE ALLE CATEGORIE DI CAMPIONATO ITALIANO E COPPA ITALIA

ART. 11 SETTORE ARBITRALE

ART. 12 PREMIAZIONI, ACCOGLIENZA ED OSPITALITÀ DA PARTE DEGLI ORGANIZZATORI

ALLEGATO A

ALLEGATO B

Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

DISCIPLINA SPORTIVA ASSOCIATA RICONOSCIUTA DAL CONI



Specialità Tiro Alla Fune

REGOLAMENTO

Per la pratica del Tiro alla Fune in Italia si applica il regolamento Internazionale della TWIF attualmente in vigore ed eventuali successivi aggiornamenti, integrandolo con i seguenti punti:

ARTICOLO 1 - LO SPORT DEL TIRO ALLA FUNE

- Tutte le manifestazioni sportive in cui viene praticato lo sport del tiro alla fune devono essere comunicate alla Commissione di Specialità ed approvate dalla stessa.

- Tutti gli Atleti che partecipano alle manifestazioni sportive di tiro alla fune FIGeST, siano esse Campionati Italiani, Coppe Italia, Interregionali, Regionali ed Amichevoli (intese anche per la promozione del tiro alla fune), devono essere regolarmente iscritti e tesserati come tali ad una associazione affiliata alla FIGeST ed avere idoneo certificato medico che autorizzi la pratica dello sport agonistico.

Per quanto descritto sopra e per quanto non espressamente citato si riporta agli articoli 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 del regolamento FIGeST vigente.

ARTICOLO 2 – CALENDARI COMPETIZIONI

- I calendari di ogni settore (indoor-outdoor), una volta redatti dai Responsabili di Settore, devono essere presentati in via preliminare alle ASD. Successivamente verranno valutati, discussi e approvati in Commissione Nazionale di Specialità entro 60 giorni dalla prima giornata prevista nel calendario del Campionato.

ARTICOLO 3 - CATEGORIE DI PESO

- ***Campionato Italiano e Coppa Italia***: per le categorie di peso, il numero di atleti ed il genere si applica quanto disposto dal regolamento TWIF.
  Al fine di fare crescere determinati settori (per esempio: giovanile, under23 e femminile) possono essere individuate delle categorie di peso ufficiali TWIF (sempre in 8 atleti) da adottare anche in maniera diversa (composizione delle squadre) in base a quale settore si sta cercando di aiutare. Ciò avverrà previa valutazione, discussione ed approvazione in Commissione di Specialità nella fase di presentazione dei calendari delle competizioni.

- ***Tornei Promozionali***: le categorie di peso ed il numero di atleti/squadra vengono stabiliti prima dell'inizio della stagione. Ciò avverrà previa valutazione, discussione ed approvazione in Commissione di Specialità nella fase di presentazione dei calendari delle competizioni.

ARTICOLO 4 - PESATURA e TIMBRATURA

- Deve essere individuato un locale idoneo e decoroso da adibire alla pesatura.
- La pesatura è individuale; al fine di agevolare i giudici e gli arbitri, le squadre si possono presentare una alla volta alla sala pesatura, tutti gli atleti devono essere muniti di tessera FIGeST (nel caso in cui la tessera non sia ancora stata rilasciata dalla Federazione va sostituita momentaneamente con un documento di riconoscimento) e relativo modulo di pesatura precompilato (allegato B), ogni atleta della squadra si peserà singolarmente.
- La timbratura deve essere effettuata entro mezz'ora prima dell'inizio della gara in un unico luogo prestabilito dai Giudici.

ARTICOLO 5 - SOSTITUZIONI e PRESTITI

- ***Sostituzioni***
  - Nelle gare di Campionato Italiano e Coppa Italia vige il regolamento Internazionale TWIF, pertanto è ammessa 1 (una) sola sostituzione;
  - Nelle gare dei Tornei Promozionali non c'è un numero massimo di sostituzioni possibili;
  - La sostituzione degli atleti va comunicata all'arbitro ed ai giudici di tavolo;
  - Al momento della sostituzione l'atleta uscente e l'atleta entrante devono presentarsi all'Ufficiale di gara addetto alle sostituzioni con la tessera FIGeST (nel caso in cui la tessera non sia ancora stata rilasciata dalla Federazione va sostituita momentaneamente con un documento di riconoscimento) ed il foglio pesatura.

- ***Prestiti***
  - Nelle gare di Campionato Italiano e Coppa Italia non si pongono limiti ai prestiti, a meno che un'ASD abbia la possibilità di schierare una formazione composta esclusivamente da propri tesserati. Se la Commissione Disciplinare, a seguito di una segnalazione, valuta che, nel prestarsi gli atleti, ci sia un comportamento antisportivo da parte delle ASD può intervenire con delle sanzioni o squalifiche, secondo quanto previsto dal regolamento disciplinare.
  - Nelle gare dei Tornei Promozionali non si pongono limiti ai prestiti. Se la Commissione Disciplinare, a seguito di una segnalazione, valuta che, nel prestarsi gli atleti, ci sia un comportamento antisportivo da parte delle ASD può intervenire con delle sanzioni o squalifiche, secondo quanto previsto dal regolamento disciplinare.

ARTICOLO 6 - EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO

- ***Divisa***
  - Si applica quanto previsto all'art. 8 e successivi commi del regolamento TWIF, con l'obbligo di applicare lo stemma della FIGeST sulla divisa degli atleti, dei coach e dei porta acqua.

ARTICOLO 7 - CAMPO DI GARA

- ***Outdoor e indoor***
  - Il luogo designato alla gara viene dichiarato idoneo dopo esser stato visionato dal Responsabile del Settore o da un suo delegato;
  - Le gare ufficiali si svolgono anche con situazioni metereologiche avverse (pioggia, vento, etc) purché tali situazioni non siano ritenute, dal Responsabile del Settore o da un suo delegato e dall'organizzatore della competizione, al limite da mettere in pericolo l'incolumità dei partecipanti;
  - Il Responsabile degli arbitri presente il giorno della gara valuta l'idoneità del campo di gara, anche successivamente ad un possibile evento meteorologico che dovesse sospendere temporaneamente la gara;
  - Il campo di gara deve rispettare lo schema allegato (A), deve essere transennato su tutti e quattro i lati;
  - Il tavolo dei Giudici di gara deve essere riparato dal sole e da possibili eventi atmosferici (es. gazebo, camioncino centinato, etc);
  - Le corde in campo variano in base al numero di squadre partecipanti:

    da 1 a 2 corde fino a 7 squadre – da 2 a 3 corde da 8 a 14 squadre – da 3 a 4 corde da 15 a 21 squadre e così via;
  - Devono essere presenti striscioni, bandiere federali e tricolore Italiano;
  - In un'area dedicata devono essere preparati i box per le squadre partecipanti, come indicato nello schema allegato (A);
  - Nelle competizioni ufficiali (finali di Campionato Italiano e Coppa Italia) deve essere predisposto apposito podio per la premiazione;
  - Deve essere prevista la disponibilità di adeguati spogliatoi suddivisi per atleti maschili, femminili ed arbitri.

ARTICOLO 8 – PUNTEGGI

- ***Campionato Italiano e Coppa Italia***: per il computo dei punteggi/giornata e delle classifiche finali si applica quanto previsto dal regolamento TWIF agli articoli 20.1 e 20.2. La Coppa Italia si svolge in un'unica giornata e il punteggio relativo non concorre per la classifica finale del Campionato Italiano.
- ***Tornei Promozionali***: la modalità di assegnazione dei punteggi/giornata e la classifica finale vengono stabiliti prima dell'inizio della stagione dalla Commissione Nazionale di Specialità.
- La stesura e la pubblicazione nel sito Figest delle classifiche è in capo al Responsabile del Settore o suo delegato, dopo aver reperito i dati necessari dal Responsabile del Settore Arbitrale di giornata.

ARTICOLO 9 - STRUTTURA DELLE GARE

- Per la struttura delle gare dei Campionati Italiani, delle Coppe Italia e dei Tornei Promozionali si applica quanto previsto dal regolamento TWIF agli articoli 33, 34, 35, 36, 37, 38.

ARTICOLO 10 - ISCRIZIONE ALLE CATEGORIE DI CAMPIONATO ITALIANO E COPPA ITALIA

(art. 10, punti 2 e 3, modificati con verbale del Consiglio di Dipartimento del 01/10/2025)

- Quota di iscrizione: viene confermata o rivalutata ogni anno dalla Commissione di Specialità entro il 31 Gennaio, deve essere versata entro 40 giorni dalla prima competizione ufficiale in calendario.
- ~~Iscrizione alle categorie di Campionato Italiano e Coppa Italia: deve essere effettuata attraverso la scheda di partecipazione da compilare e consegnare entro 40 giorni dalla prima competizione ufficiale in calendario (questo per facilitare il lavoro degli organizzatori, dei giudici, degli arbitri e delle segreterie)~~
- Iscrizione alle categorie di Campionato Italiano e Coppa Italia: deve essere effettuata attraverso la scheda di partecipazione da compilare e consegnare entro 15 giorni prima della prima Gara di categoria inserita nel Calendario (questo per facilitare il lavoro degli organizzatori, dei giudici, degli arbitri e delle segreterie)
- ~~Iscrizione alle categorie di Tornei Promozionali: deve essere effettuata attraverso la scheda di partecipazione da compilare e consegnare entro 20 giorni dalla prima competizione ufficiale in calendario (questo per facilitare il lavoro degli organizzatori, dei giudici, degli arbitri e delle segreterie)~~
- Iscrizione alle categorie di Tornei Promozionali: deve essere effettuata attraverso la scheda di partecipazione da compilare e consegnare entro 15 giorni prima della prima Gara di categoria inserita nel Calendario (questo per facilitare il lavoro degli organizzatori, dei giudici, degli arbitri e delle segreterie)
- Le Società che si iscrivono e partecipano a determinate categorie del Campionato Italiano hanno l'obbligo di partecipare alle stesse categorie di Coppa Italia.
- Le Società che si iscrivono a determinate categorie e non ottemperano all'impegno preso verranno sottoposte a provvedimenti disciplinari, a seguito di segnalazione come previsto dal regolamento Disciplinare.
- Nel caso in cui una Società presenti l'iscrizione oltre i termini previsti, la Commissione Disciplinare valuterà quali sanzioni applicare in base a quanto previsto dal regolamento disciplinare.

ARTICOLO 11 - SETTORE ARBITRALE

- Ad ogni gara dovrà essere designato un referente degli Arbitri il quale dovrà:
  - consegnare ad ogni squadra partecipante, il giorno della competizione prima dell'inizio delle gare, il piano di gara cartaceo;
  - redigere il referto di gara che verrà poi consegnato entro 72 ore dal termine della competizione alla Segreteria di Specialità e alla Commissione Disciplinare;
  - consegnare al termine della competizione, al Responsabile del Settore e alla Segreteria di Specialità, il piano gara debitamente compilato;
  - consegnare al termine della competizione, al Responsabile del Settore e alla Segreteria di Specialità, la lista delle pesature per ciascuna ASD;
- Il Responsabile del settore arbitrale dovrà comunicare alla Segreteria di Specialità il numero e i nominativi degli arbitri e giudici da tavolo presenti alla gara entro 15 giorni dalla stessa.

ARTICOLO 12 - PREMIAZIONI, ACCOGLIENZA ED OSPITALITA' DA PARTE DEGLI ORGANIZZATORI

- Premiazioni Campionati Italiani e Coppa Italia: medaglie oro, argento, bronzo e targhe a carico della Specialità.

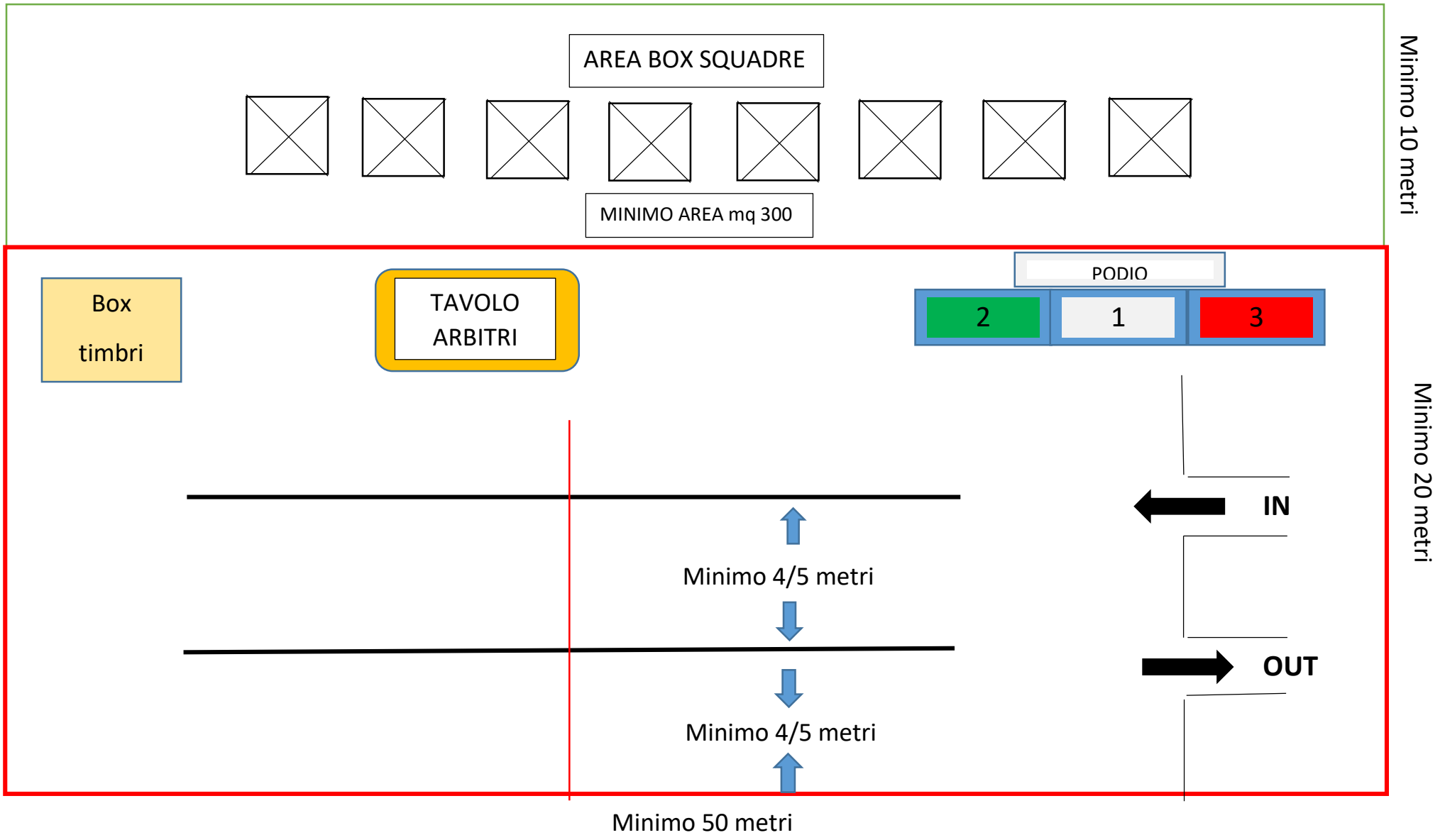
- Premiazione Campionati Promozionali: riconoscimento per le squadre partecipanti a carico della Specialità

- L'assistenza sanitaria per le gare di Campionato Italiano, Coppa Italia e Tornei Promozionali, qualora non sia già a disposizione degli Organizzatori per manifestazioni collaterali, è a carico della Specialità.

- I costi per l'utilizzo degli spazi adibiti a campo gara sono a carico dell'Organizzatore.

- Ospitalità: spogliatoi idonei, salubri con docce funzionanti, rifornite di acqua calda ed in numero adeguato al numero di atleti presenti, divisi per genere.

ALLEGATO **A**



TRANSENNE O LIMITE UTILE PALESTRA

CORDE O CENTRO PEDANE (in base al numero di corde cambia l'ampiezza del campo)

CERTIFICATO DI PESATURA INDIVIDUALE TAF/ FIGeST

NOME e COGNOME	SESSO	ASD APPARTENENZA	N. TESSERA FIGeST

DATA di NASCITA	DATA GARA

PESO_____KG

Firma ufficiale pesatura_____ Firma atleta_____

Copia per l'atleta

CERTIFICATO DI PESATURA INDIVIDUALE TAF/ FIGeST

NOME e COGNOME	SESSO	ASD APPARTENENZA	N. TESSERA FIGeST

DATA di NASCITA	DATA GARA

PESO_____KG

Firma ufficiale pesatura_____ Firma atleta_____

Copia per l'atleta

- -

CERTIFICATO DI PESATURA INDIVIDUALE TAF/ FIGeST

NOME e COGNOME	SESSO	ASD APPARTENENZA	N. TESSERA FIGeST

DATA di NASCITA	DATA GARA

PESO_____KG

Firma ufficiale pesatura_____ Firma atleta_____

Copia per Ufficiale Pesatura

CERTIFICATO DI PESATURA INDIVIDUALE TAF/ FIGeST

NOME e COGNOME	SESSO	ASD APPARTENENZA	N.TESSERA FIGeST

DATA di NASCITA	DATA GARA

PESO_____KG

Firma ufficiale pesatura_____ Firma atleta_____

Copia per Ufficiale Pesatura