

## **REGOLAMENTO TIRO ALLA FUNE**

- 1) Scopo del gioco
  - a. Al centro della fune c'è un fiocco ben riconoscibile. Sul terreno dove si svolge la gara sono segnate due strisce, una corrispondente ad una squadra e una corrispondente all'altra. Vince la squadra che, tirando la fune con le mani, per prima riesce a far arrivare il fiocco entro la propria striscia
- 2) Regole generali
  - a. Ogni squadra è composta da 5 tiratori e fino a due eventuali riserve. L'obiettivo è quello di riuscire a trascinare la squadra avversaria nel proprio campo
  - b. Ogni squadra deve avere un caposquadra che la rappresenti. Il suo compito sarà:
    - i. Coadiuvare il giudice di gara nello svolgimento delle prove
    - ii. Partecipare al sorteggio dell'ordine di tiro
    - iii. Presentare eventuali contestazioni
    - iv. Comunicare al giudice eventuali sostituzioni
  - c. Ogni squadra può disporre di due riserve. Le sostituzioni possono avvenire sia per motivi tattici che per infortunio
  - d. Le sostituzioni non possono avvenire durante la fase di tiro
  - e. Nel caso di nuovo infortunio la squadra può tirare anche solo con 4 giocatori
  - f. Non si può continuare la gara con meno di 4 giocatori
  - g. L'ordine di tiro viene effettuato con ordine di sorteggio alla presenza del giudice di gara e dei capisquadra prima dell'inizio delle sfide
  - h. L'assegnazione del campo avviene con il lancio della monetina
  - i. Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere una condotta di gara corretta e regolare
  - j. Sono valutate pratiche vietate e/o comportamenti scorretti:
    - i. Sedere volontariamente a terra
    - ii. Arrotolare la fune attorno alle mani o agli avambracci
    - iii. Bloccare la fune con i piedi o con qualunque altra parte del corpo che non siano le mani
    - iv. Voltare le spalle agli avversari
    - v. Lasciare di scatto la fune con entrambe le mani
    - vi. Non rispettare le indicazioni del giudice di gara
  - k. L'organizzazione declina ogni responsabilità in caso di danni a persone, durante lo svolgimento della gara
- 3) N. partecipanti
  - a. Per ogni categoria le contrade devono mettere in campo 5 giocatori
- 4) Durata
  - a. Girone unico all'italiana nel quale le 4 squadre della categoria si sfideranno tutte una volta con gara da tirata unica nel tempo limite di 3 (2 per i nati dopo il 1998) minuti. Ogni vittoria assegna un punto. In caso di squadre a pari punti verrà effettuata una sfida di spareggio

- b. Al termine della fase verrà stilata una classifica che deciderà gli accoppiamenti delle finali (1°-2° posto e 3-4° posto) che si svolgeranno al meglio delle 3 prove con tempo limite di 4 (3 per i nati dopo il 1998) minuti a prova
- 5) Fasce d'età
- a. Sono previste quattro categorie
    - i. Mista: Nati/e tra il 2004 e il 2008 compresi, con obbligo di almento due donne in campo e di due della scuola primaria (possono coincidere)
    - ii. Femminile Unica: nate prima del 2003 compreso
    - iii. Maschile: Nati tra 2003 e il 1988 compresi, con obbligo di almeno due nati tra il 2003 il 1999 in campo
    - iv. Maschile: Nati prima del 1987 compreso
- 6) Punteggi
- a. Le squadra che vincerà la propria categoria conquisterà 4 punti, la seconda 3 punti, la terza 2 punti e la quarta 1 punto. Tale punteggio , sommato a quelli ottenuti nelle altre categorie, concorrerà a stabilire la classifica finale. Ai fini del punteggio per il Palio la contrada che risulterà vincente sommando le varie categorie prenderà 8 punti, la seconda classificata prenderà 6 punti, la terza 4 punti e la quarta 2 punti.
- 7) Arbitri
- a. La giuria è così composta:
    - i. Un arbitro di gara che conduce ogni fase del match e che decreta i vincitori
    - ii. Due arbitri di linea che controllano la singola formazione loro assegnata
  - b. La decisione della giuria è insindacabile
- 8) Materiali necessari
- a. Corda, fischiotto, pedana
- 9) Data e luogo prova
- a. Il Torneo si svolgerà in data unica, giovedì 31/5 dalle ore 20.30. La sede prevista è presso l'oratorio