



F.I.T.F.
FEDERAZIONE ITALIANA TIRO ALLA FUNNE

NOTA INTRODUTTIVA AL TIRO ALLA FUNNE
SCOPI DELLA FEDERAZIONE ITALIANA TIRO ALLA FUNNE
REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI TIRO ALLA FUNNE SU PRATO
REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI TIRO ALLA FUNNE INCOR

SCOPI DELLA FEDERAZIONE ITALIANA TIRO ALLA FUNE.

La Federazione Italiana Tiro alla Fune ha carattere apolitico, apartitico, aconfessionale e si propone di:

Promuovere, incoraggiare le competizioni sportive di tiro alla fune, nel più puro spirito dilettantistico.

Incoraggiare, promuovere e controllare le competizioni nazionali fra i vari gruppi sportivi.

Lavorare per sviluppare le competizioni internazionali di tiro alla fune ed impegnarsi per la riammissione del tiro alla fune ai Giochi Olimpici.

Sviluppare ed intensificare l'amicizia e la cooperazione fra i vari gruppi sportivi.

Fissare le regole del tiro alla fune per assicurare uniformità di controllo e preparare i nuovi arbitri.

Regolare e controllare esclusivamente su base tecnica e sportiva i campionati provinciali, regionali e nazionali.

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI TIRO ALLA FUNE SU PRATO

1) DEFINIZIONE

Il tiro alla fune è uno sport praticato da squadre di dilettanti come stabilito dalla Federazione Internazionale dell'Associazione Atleti Amatori, e segue le regole e le indicazioni sportive della Federazione Internazionale di tiro alla fune.

2) LE SQUADRE

Le squadre sono composte da otto tiratori e una volta che la squadra ha iniziato la gara non potrà effettuare nessuna sostituzione. L'età minima per partecipare a competizioni internazionali è di 17 anni. Ogni squadra può avere un Coach a dirigere i tiratori durante la gara. E' ammesso anche un massaggiatore con il compito di prendersi cura della squadra prima e dopo i tiri; non gli è permesso parlare alla squadra durante la competizione e deve occupare una posizione indicata dal giudice di gara.

3) ABBIGLIAMENTO

Ogni squadra si deve presentare in campo indossando maglietta, calzoncini corti e calzettoni rivoltati sotto il ginocchio. Durante le operazioni di peso si possono indossare i soli calzoncini, purchè non trasparenti. Le scarpe non necessariamente calzate. Le squadre femminili possono indossare un top non trasparente. Le calzature dovranno avere suola, tacchi e bordi dei tacchi lisci; punte e piastrine di metallo non sono ammesse. Guarnizioni di metallo fatte a ferro di cavallo applicate al tacco sono invece permesse solo se completamente amalgamate al cuoio sotto e a lato. Se vengono indossate cinture per gli addominali, queste devono essere indossate al di sopra delle magliette. E' permesso l'uso di resine da spalmare sulle mani.

4) PESI DELLE SQUADRE

In tutti i tornei internazionali, campionati europei e mondiali vengono adottate le seguenti categorie di pesi:

Categorie maschili

Categorie femminili

Giovani	fino a 520 Kg	
Leggeri	" 560 Kg	
Medio leggeri	" 600 Kg	
Medi	" 640 Kg	fino a 520 Kg
Medio massimi	" 680 Kg	
Massimi	" 720 Kg	fino a 560 Kg
Super massimi	oltre 720 Kg	

5) LA COMPETIZIONE

In ogni torneo le squadre, nel limite del possibile, si devono incontrare tra di loro. Vengono assegnati 3 punti a chi vince i due tiri regolamentari, in caso di pareggio si disputerà un terzo tiro, assegnando 2 punti e 1 punto. Prima dell'inizio della gara i giudici devono controllare le scarpe e i timbri dei concorrenti. Questi controlli

possono essere effettuati anche durante la gara. All'inizio di ogni tiro si deve sorteggiare il campo con una monetina. Dopo il primo tiro il campo viene scambiato. In caso di spareggio si dovrà risorteggiare il campo. Un riposo ragionevole sarà concesso tra un tiro e l'altro. In caso di necessità potrà essere richiesto un riposo massimo di dieci minuti. Aggiustamenti dei segnali posti sulla corda possono essere effettuati a discrezione dei giudici.

6) I GIUDICI

Dirigenti nominati dal TWIF avranno il controllo di tutte le competizioni internazionali. Tre giudici potranno essere proposti da ciascuna Nazione, se essa lo desidera, per completare l'elenco dei giudici. La selezione finale dei giudici per le competizioni internazionali sarà fatta dalla Commissione Tecnica. Il giudice scelto sarà il solo responsabile dell'andamento della gara e potrà scegliere degli assistenti, esso dovrà garantire che:

- a) vengano rispettate le regole del TWIF
- b) che la corda sia pronta e posizionata al centro prima dell'ingresso in campo delle squadre
- c) Sia rispettato il piano orario delle gare nel limite del possibile.

7) POTERI DEL GIUDICE

- a) Garantire il periodo di riposo
- b) Dichiarare un tiro nullo nel caso che entrambe le squadre siano colpevoli di infrazioni; in questo caso il tiro deve essere ripetuto immediatamente senza riposo nelle stesse identiche condizioni in cui era stato interrotto, naturalmente con la corda al centro. Se un tiro viene interrotto senza che una qualsiasi infrazione sia avvenuta, si può dichiarare il tiro nullo e concedere una pausa.
- c) Squalificare una squadra dopo ammonizioni. Dopo due ammonizioni, durante lo stesso tiro, per infrazioni alle regole, una squadra può essere squalificata. Una squadra viene ammonita anche quando uno solo dei suoi membri infrange le regole.
- d) Squalificare una squadra senza ammonizioni quando questa è colpevole di un comportamento scorretto con parole ed azioni poco sportive.
- e) Le decisioni del giudice sono definitive a tutti gli effetti in qualsiasi momento delle gara.

8) TIMBRATURE

I tiratori dopo essere stati pesati devono essere timbrati in modo visibile sulla coscia in modo che la timbratura non venga cancellata. Nei tornei internazionali il TWIF può nominare dei responsabili per le operazioni di peso e timbratura, che devono essere terminate almeno un'ora prima della gara.

9) SORTEGGIO

Sarà fatto un solo sorteggio alla presenza dei delegati del TWIF.

10) CONTRASSEGNI SULLA CORDA E SUL CAMPO DI GARA

La circonferenza della corda non deve misurare meno di 10 cm e non superare i 12,5 e non deve presentare nè nodi nè altri appigli per le mani.

La lunghezza deve essere almeno di 33,5 metri.

Per segnare la corda e il campo di gara (una superficie piana ed erbosa) si usa il seguente metodo: sul terreno viene tracciata una sola linea verticale al campo di gara, la corda deve avere un segno colorato al centro e due binachi laterali a 4 metri dal segno centrale; altri due segni colorati devono essere posti lateralmente a 5 metri dal centro della corda. Nessun tiratore può impugnare la corda entro questi due ultimi limiti.

11) BLOCCO DELLA CORDA

La corda deve essere bloccata con i palmi di entrambe le mani e deve passare tra il corpo e la parte superiore del braccio, ogni altra presa che impedisce i liberi movimenti della corda è considerata blocco della corda e costituisce una infrazione alle regole.

Non è ammesso nessun nodo o cappio o avvolgere la corda intorno al corpo. I piedi devono essere distesi in avanti rispetto alle ginocchia e i membri della squadra devono essere sempre in posizione di tiro.

12) PRESA DELL'UOMO "ANCORA". (Piantone)

L'ultimo componente della squadra viene chiamato uomo ancora. Esso deve far passare la corda sotto il braccio, in diagonale sulla schiena, quindi sopra la spalla opposta e di nuovo sotto il braccio. L'estremità della corda deve rimanere libera e tirando deve tenere la corda con entrambe le mani tese in avanti. E' compito dell'uomo ancora riportare la corda al centro dopo ogni tiro perso.

13) INIZIO DELLA COMPETIZIONE.

Quando il giudice riceve dai coach il segnale che le squadre sono pronte alla gara, impartisce i seguenti comandi verbali e visivi alle squadre:

PICK UP THE ROPE stende le mani in avanti
orizzontalmente con i palmi rivolti
all'interno; i tiratori impugnano
la corda e i piedi devono essere
completamente appoggiati sul tappeto.

TAKE THE STRAIN allarga entrambe le mani sopra la
testa con i palmi rivolti in avanti.
La corda deve essere tesa e ognuno
può posizionare i piedi.

STEADY il giudice gira i palmi delle mani
all'esterno. La corda deve essere
perfettamente centrata con la riga
rossa centrale del campo di gara.

PULL Il giudice abbassa contemporaneamente
le braccia e inizia la gara.

14) VITTORIA E TERMINE DI UN TIRO.

Vince la squadra che riesce a trascinare l'altra oltre il segno dei 4 metri regolamentari. Il giudice fischierà ed

indicherà con la mano la squadra vincente. Se entrambe le squadre lasciano andare la corda prima che si sia verificata la condizione sopra descritta, il giudice dichiara nullo il tiro ed è come se non fosse stato eseguito.

15) INFORTUNI.

Quando una squadra perde un uomo per infortunio o malore, questa terminerà le gare con 7 uomini, spetterà al coach della squadra avversaria la decisione di lasciare fuori un uomo che potrà rientrare regolarmente finito il tiro, mentre l'infortunato non potrà più rientrare per quella giornata.

16) USO DELLE RESINE.

Solo in particolari condizioni sarà permesso utilizzare resine da spalmare sulle mani. Sarà necessario avere una zona protetta dove i tiratori potranno usare l'acqua e le resine senza causare danni alla pavimentazione. Questa zona sarà scelta di comune accordo dai giudici e dagli organizzatori.

17) GIUDICI DI LINEA.

I giudici di linea agiscono sotto la direzione del giudice in carica. Prendono una posizione parallela alla corda al lato opposto rispetto quello occupato dal giudice in carica; essi hanno il compito di segnalare le infrazioni al giudice con un apposito codice. Nel caso di un' ammonizione da parte del giudice in carica, i giudici di linea informano le squadre con le parole "prima ammonizione e ultima ammonizione".

18) INFRAZIONI DURANTE LA GARA.

SITTING

(Sedersi a terra)

Non si può sedere a terra, dopo uno scivolone si deve tornare nella giusta posizione.

LEANING

(Appoggiarsi)

Toccare terra con una qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi.

LOCKING

(Blocco della corda)

Qualsiasi tipo di presa che impedisce il libero scorrimento della corda.

GRIP

(Presa)

Qualsiasi impugnatura diversa da quella descritta dal regolamento.

PROPPING

Tenere la corda in modo che non passi tra il corpo e la parte superiore del braccio.

POSITION

(Posizione)

Appoggiarsi su un piede o su un arto. Non tenere i piedi distesi davanti alle ginocchia.

CLIMBING THE ROPE

Tirare la fune muovendo le mani

(Scalare la corda)

a turno una dietro l'altra.

ROWING
(Remare)

Sedersi ripetutamente a terra
con i piedi che si muovono
all'indietro.

ANCHOR MAN'S GRIP
(Preso del piantone)

Ogni impugnatura diversa da
quella descritta dal
regolamento.

FOOTHOLDS
(Prese per i piedi)

Qualsiasi tipo di presa sul
campo di gara con i piedi
prima che sia dato il comando
"take the strain".

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI TIRO ALLA FUNE INDOOR

1) DEFINIZIONE

Il tiro alla fune è uno sport praticato da squadre di dilettanti come stabilito dalla Federazione Internazionale dell'Associazione Atleti Amatori, e segue le regole e le indicazioni sportive della Federazione Internazionale di tiro alla fune.

2) LE SQUADRE

Le squadre sono composte da otto tiratori e una volta che la squadra ha iniziato la gara non potrà effettuare nessuna sostituzione. L'età minima per partecipare a competizioni internazionali è di 17 anni. Ogni squadra può avere un Coach a dirigere i tiratori durante la gara. E' ammesso anche un massaggiatore con il compito di prendersi cura della squadra prima e dopo i tiri; non gli è permesso parlare alla squadra durante la competizione e deve occupare una posizione indicata dal giudice di gara.

3) ABBIGLIAMENTO

Ogni squadra si deve presentare in campo indossando maglietta, calzoncini corti e calzettoni rivoltati sotto il ginocchio. Durante le operazioni di peso si possono indossare i soli calzoncini, purchè non trasparenti. Le scarpe non necessariamente calzate. Le squadre femminili possono indossare un top non trasparente. Sono permesse soltanto scarpe senza tacco. Se vengono indossate cinture per gli addominali, queste devono essere indossate al di sopra delle magliette.

4) PESI DELLE SQUADRE

In tutti i tornei internazionali, campionati europei e mondiali vengono adottate le seguenti categorie di pesi:

Categorie maschili

- Categorie femminili

Giovani	fino a 520 Kg	
Leggeri	" 560 Kg	
Medio leggeri	" 600 Kg	
Medi	" 640 Kg	fino a 520 Kg
Medio massimi	" 680 Kg	
Massimi	" 720 Kg	fino a 560 Kg
Super massimi	oltre 720 Kg	

5) LA COMPETIZIONE

In ogni torneo le squadre, nel limite del possibile, si devono incontrare tra di loro. Vengono assegnati 3 punti a chi vince i due tiri regolamentari, in caso di pareggio si disputerà un terzo tiro, assegnando 2 punti e 1 punto. Prima dell'inizio della gara i giudici devono controllare le scarpe e i timbri dei concorrenti. Questi controlli possono essere effettuati anche durante la gara. All'inizio di ogni tiro si deve sorteggiare il campo con una monetina. Dopo il primo tiro il campo viene scambiato. In caso di spareggio si dovrà risorteggiare il campo. Un riposo ragionevole sarà concesso tra un tiro e l'altro. In caso di necessità potrà essere richiesto un riposo massimo di dieci minuti. Aggiustamenti dei segnali posti sulla corda possono essere effettuati a discrezione dei giudici.

6) I GIUDICI

Dirigenti nominati dal TWIF avranno il controllo di tutte le competizioni internazionali. Tre giudici potranno essere proposti da ciascuna Nazione, se essa lo desidera, per completare l'elenco dei giudici. La selezione finale dei giudici per le competizioni internazionali sarà fatta dalla Commissione Tecnica. Il giudice scelto sarà il solo responsabile dell'andamento della gara e potrà scegliere degli assistenti, esso dovrà garantire che:

- a) vengano rispettate le regole del TWIF
- b) che la corda sia pronta e posizionata al centro prima dell'ingresso in campo delle squadre
- c) Sia rispettato il piano orario delle gare nel limite del possibile.

7) POTERI DEL GIUDICE

- a) Garantire il periodo di riposo
- b) Dichiarare un tiro nullo nel caso che entrambe le squadre siano colpevoli di infrazioni; in questo caso il tiro deve essere ripetuto immediatamente senza riposo nelle stesse identiche condizioni in cui era stato interrotto, naturalmente con la corda al centro.
Se un tiro viene interrotto senza che una qualsiasi infrazione sia avvenuta, si può dichiarare il tiro nullo e concedere una pausa.
- c) Squalificare una squadra dopo ammonizioni. Dopo due ammonizioni, durante lo stesso tiro, per infrazioni alle regole, una squadra può essere squalificata.
Una squadra viene ammonita anche quando uno solo dei suoi membri infrange le regole.
- d) Squalificare una squadra senza ammonizioni quando questa è colpevole di un comportamento scorretto con parole ed azioni poco sportive.
- e) Le decisioni del giudice sono definitive a tutti gli effetti in qualsiasi momento delle gara.

8) TIMBRATURE

I tiratori dopo essere stati pesati devono essere timbrati in modo visibile sulla coscia in modo che la timbratura non venga cancellata. Nei tornei internazionali il TWIF può nominare dei responsabili per le operazioni di peso e timbratura, che devono essere terminate almeno un'ora prima della gara.

9) SORTEGGIO

Sarà fatto un solo sorteggio alla presenza dei delegati del TWIF.

10) DIMENSIONI DEL TAPPETO DI GARA E LINEE DI DELIMITAZIONE.

Il tappeto di gara per le competizioni internazionali deve avere come minimo una lunghezza di 27,4 metri e una larghezza di 90 cm. Comunque è raccomandata una lunghezza di 33 metri. Sul tappeto di gara devono essere tracciate tre righe, ognuna distante 4 metri dall'altra. La riga centrale deve essere rossa e le due esterne bianche.

11) LA CORDA E I CONTRASSEGNI

La circonferenza della corda non deve misurare meno di 10 cm e non superare i 12,5 e non deve presentare nè nodi nè altri appigli per le mani.

La lunghezza deve essere almeno di 33,5 metri.

Sulla corda devono essere applicati 3 segni ben visibili:

a) Un nastro rosso sulla metà della corda che dovrà corrispondere, all'inizio di ogni tiro, con la riga rossa sul tappeto di gara.

b) Due nastri azzurri ai lati del segno rosso ad una distanza di 4 metri. Il primo componente di ogni squadra può far presa a 30 cm da questi segni azzurri.

12) BLOCCO DELLA CORDA

La corda deve essere bloccata con i palmi di entrambe le mani e deve passare tra il corpo e la parte superiore del braccio, ogni altra presa che impedisce i liberi movimenti della corda è considerata blocco della corda e costituisce una infrazione alle regole.

Non è ammesso nessun nodo o cappio o avvolgere la corda intorno al corpo. I piedi devono essere distesi in avanti rispetto alle ginocchia e i membri della squadra devono essere sempre in posizione di tiro.

13) PRESA DELL'UOMO "ANCORA". (Piantone)

L'ultimo componente della squadra viene chiamato uomo ancora. Esso deve far passare la corda sotto il braccio, in diagonale sulla schiena, quindi sopra la spalla opposta e di nuovo sotto il braccio. L'estremità della corda deve rimanere libera e tirando deve tenere la corda con entrambe le mani tese in avanti. E' compito dell'uomo ancora riportare la corda al centro dopo ogni tiro perso.

14) INIZIO DELLA COMPETIZIONE.

Quando il giudice riceve dai coach il segnale che le squadre sono pronte alla gara, impartisce i seguenti comandi verbali e visivi alle squadre:

PICK UP THE ROPE stende le mani in avanti orizzontalmente con i palmi rivolti all'interno; i tiratori impugnano la corda e i piedi devono essere completamente appoggiati sul tappeto.

TAKE THE STRAIN allarga entrambe le mani sopra la testa con i palmi rivolti in avanti. La corda deve essere tesa e ognuno può posizionare i piedi.

STEADY il giudice gira i palmi delle mani all'esterno. La corda deve essere perfettamente contratta con la riga rossa centrale del tappeto di gara.

PULL il giudice abbassa contemporaneamente le braccia e inizia la gara.

15) VITTORIA E TERMINE DI UN TIRO.

Vince la squadra che riesce a trascinare l'altra oltre il segno dei 4 metri regolamentari. Il giudice fischierà ed indicherà con la mano la squadra vincente. Se entrambe le squadre lasciano andare la corda prima che si sia verificata

la condizione sopra descritta, il giudice dichiara nullo il tiro ed è come se non fosse stato eseguito.

16) INFORTUNI.

Quando una squadra perde un uomo per infortunio o malore, questa terminerà le gare con 7 uomini, spetterà al coach della squadra avversaria la decisione di lasciare fuori un uomo che potrà rientrare regolarmente finito il tiro, mentre l'infortunato non potrà più rientrare per quella giornata.

17) USO DELLE RESINE.

Solo in particolari condizioni sarà permesso utilizzare resine da spalmare sulle mani. Sarà necessario avere una zona protetta dove i tiratori potranno usare l'acqua e le resine senza causare danni alla pavimentazione. Questa zona sarà scelta di comune accordo dai giudici e dagli organizzatori.

18) GIUDICI DI LINEA.

I giudici di linea agiscono sotto la direzione del giudice in carica. Prendono una posizione parallela alla corda al lato opposto rispetto quello occupato dal giudice in carica; essi hanno il compito di segnalare le infrazioni al giudice con un apposito codice. Nel caso di un'ammonizione da parte del giudice in carica, i giudici di linea informano le squadre con le parole "prima ammonizione e ultima ammonizione".

19) INFRAZIONI DURANTE LA GARA.

SITTING

(sedersi a terra)

Non si può sedere a terra, dopo uno scivolone si deve tornare nella giusta posizione.

LEANING

(Appoggiarsi)

Toccare terra con una qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi.

LOCKING

(Blocco della corda)

Qualsiasi tipo di presa che impedisca il libero scorrimento della corda.

GRIP

(Presa)

Qualsiasi impugnatura diversa da quella descritta dal regolamento.

PROPPING

Tenere la corda in modo che non passi tra il corpo e la parte superiore del braccio.

POSITION

(Posizione)

Appoggiarsi su un piede o su un arto. Non tenere i piedi distesi davanti alle ginocchia.

CLIMBING THE ROPE
(Scalare la corda)

TIRARE LA FUNE
Tirare la fune muovendo le mani a turno una dietro l'altra.
A TURNO UNA

ROWING
(Remare)

Sedersi ripetutamente a terra con i piedi che si muovono all'indietro

ANCHOR MAN'S GRIP
(Presa del piantone)

Ogni impugnatura diversa da quella descritta dal regolamento.

FOOTHOLDS
(Prese per i piedi)

Qualsiasi tipo di presa sul tappeto di gara con i piedi prima che sia dato il comando "take the strain".