

NOTE RIASSUNTIVE SULLE REGOLE, SULLE CARATTERISTICHE TECNICHE E SULLA FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DEL TIRO ALLA FUNE

La Federazione Internazionale di Tiro alla Fune, TWIF, è un Membro a pieni diritti dell'Associazione Generale delle Federazioni Sportive Internazionali (GAISF) e dell'Associazione delle Federazioni Sportive Internazionali Riconosciute (ARISF). La TWIF è anche Membro fondatore dell'Associazione Internazionale Giochi Mondiali (IWGA).

ORGANIZZAZIONE INTERNAZIONALE DEL TIRO ALLA FUNE

Amministrazione del Tiro alla Fune

La struttura organizzativa della Federazione internazionale del tiro alla fune è una realtà non complessa. Il punto centrale è il Congresso il quale è amministrato da un corpo esecutivo, il Comitato esecutivo. L'attività principale del Comitato esecutivo è incentrata sugli aspetti tecnici riguardanti l'organizzazione di competizioni internazionali. Gli aspetti manageriali come il bilancio e la programmazione stanno diventando sempre più importanti, in particolare la promozione e le relazioni pubbliche dello sport.

Il Congresso della TWIF

La TWIF è l'insieme delle Associazioni nazionali di Tiro alla Fune. L'autorità più alta nella TWIF è perciò il Congresso Annuale. Il Congresso della TWIF è il punto d'incontro di tutte le associazioni Membro che sono affiliate alla TWIF. Il Congresso della TWIF elegge il Comitato Esecutivo della TWIF.

Il Comitato Esecutivo della TWIF

Il Comitato Esecutivo è il corpo amministrativo della TWIF. Esso amministra tutti gli affari della TWIF e rappresenta la TWIF nelle organizzazioni internazionali.

Le commissioni della TWIF

Per assistere il Comitato Esecutivo nel compimento del suo lavoro, la TWIF ha nominato quattro commissioni:

- Commissione Tecnica
- Commissione Medica/Doping
- Commissione di PR e Promozione
- Commissione TUE

ORGANIZZAZIONE NAZIONALE DEL TIRO ALLA FUNE

Riconoscimento da parte delle organizzazioni Nazionali Sportive

Un'associazione nazionale di tiro alla fune deve essere riconosciuta dal suo Comitato olimpico nazionale o dall'Organizzazione degli sport nazionali, come requisito per l'affiliazione alla TWIF. Come nuovo arrivato nello sport del tiro alla fune, la relazione tra l'Associazione di tiro alla fune e le amministrazioni nazionali dello sport è

molto importante per lo sviluppo di un'organizzazione nazionale di tiro alla fune. Se richiesto, la TWIF la assisterà nel raggiungere i contatti necessari.

Struttura dell'organizzazione

La struttura amministrativa delle associazioni affiliate alla TWIF varia largamente. C'è comunque una somiglianza particolare nella loro struttura. Il tiro alla fune è preminentemente uno sport di squadra, quindi le associazioni di tiro alla fune sono primariamente insiemi di Club. Nel **caso Italiano** esiste la Fistf (Federazione italiana sport del tiro alla fune che si occupa dell'organizzazione delle varie competizioni e dei campionati Italiani, delle relazioni con la Figest (Federazione italiana sport e giochi tradizionali) e, quindi, con il CONI, in quanto disciplina associata, della promozione dello sport a carattere nazionale e dell'organizzazione di gare internazionali su suolo italiano.

Riunione generale dei club

La Riunione generale dei club è la più alta autorità in un'associazione nazionale. In alcuni paesi l'associazione è suddivisa in regioni o distretti ciò dipende dal numero dei club affiliati e dalla situazione geografica. Un presidente o direttore è a capo dell'associazione nazionale di tiro alla fune. La riunione annuale generale elegge il Comitato esecutivo, incluso il Presidente.

Il Comitato Esecutivo delle Associazioni Nazionali

L'amministrazione degli affari quotidiani dello sport del tiro alla fune è seguita dal Comitato esecutivo, quando richiesto, esso viene assistito dalle Commissioni. Queste Commissioni sono stabilite dal comitato esecutivo per occuparsi di particolari ambiti come: gare, giurie, corsi di preparazione e relazioni pubbliche. I comitati regionali, se sono presenti, si occupano degli affari quotidiani delle regioni e dei distretti.

Consiglio Nazionale

Alcune associazioni hanno creato un consiglio composto dai rappresentanti dei Comitati regionali, delle Commissioni e dei Comitati esecutivi. Le Riunioni di consiglio hanno luogo ogni 4 o 6 mesi e si occupano della politica dello sport del tiro alla fune, gli incontri del Comitato esecutivo, invece, sono tenuti più frequentemente e si occupano degli affari giornalieri dell'associazione dello sport del tiro alla fune.

REGOLE PER LA COMPETIZIONE INTERNAZIONALE

Definizioni e Caratteristiche

Lo Sport del Tiro alla Fune

Il tiro alla fune è uno sport praticato da squadre che sono membri della Associazione nazionale di tiro alla fune affiliate alla TWIF. I partecipanti devono essere dilettanti, come deciso dalla TWIF, e seguono le regole e le direttive depositate dalla Federazione Internazionale di tiro alla fune.

Categorie

Nelle gare internazionali di tiro alla fune vengono utilizzate le seguenti categorie:

- outdoor e indoor
- uomini e donne
- senior, under 23 e junior (N.d.T. Under 18)

Categorie di Peso

Nelle gare internazionali verranno applicate le seguenti categorie di peso:

Ultra pesi piuma non superiori a 480 Kg

Pesi piuma non superiori a 520 Kg

Pesi leggeri non superiori a 560 Kg

Pesi medi leggeri non superiori a 600 Kg

Pesi medi non superiori a 640 Kg

Pesi mediomassimi non superiori a 680 Kg

Pesi massimi non superiori a 720 Kg

Fuori peso senza limitazione di peso

Pesatura e Timbratura

Una squadra il cui peso non rientri nei limiti decisi deve ricevere un'ulteriore possibilità per pesarsi prima dell'incontro. La pesatura e la timbratura devono essere completate almeno un'ora prima dell'orario ufficiale d'inizio della gara.

Limiti d'Età

Categoria Junior

Un Tiratore può entrare a far parte di questa categoria dall'età di 15 anni a quella di 17 anni (N.d.T. fino al compimento del 18simo anno di età).

Under 23

Un tiratore può entrare a far parte di questa categoria dai 18 ai 22 anni (N.d.T. fino al compimento del 23simo anno di età).

Senior

Un tiratore può entrare a far parte di questa categoria dal compimento dei 18 anni in poi.

Squadre e Sostituzioni

Numero di tiratori in una squadra

Le squadre sono costituite da 8 tiratori. La gara può cominciare quando entrambe le squadre sono in posizione per tirare sotto il diretto controllo del giudice.

Membri della squadra nazionale

I membri della squadra nazionale devono avere la cittadinanza del paese che rappresenta la squadra. La cittadinanza può essere provata solo dietro presentazione del passaporto, o in caso di competizioni nella nazione della squadra ospitante, da una carta d'identità. I membri della squadra comprendono tiratori, allenatore e accompagnatore .

Condizioni per l'utilizzo della riserva

La riserva può rimpiazzare un qualsiasi tiratore per la durata della competizione. Dopo l'avvenuta sostituzione non può essere fatto nessun altro cambio. 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 ha terminato la prima tirata del primo match. Il tiratore rimpiazzato non può partecipare a nessun'altra gara successiva della stessa 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.

Procedura di sostituzione

Il tiratore che deve essere sostituito e la riserva devono presentarsi, equipaggiati per il tiro alla fune (maglia, pantaloncini, calzettoni e scarponi) davanti al giudice il quale deve designare un ufficiale che si occupi delle sostituzioni. Una piccola bilancia (come quella da bagno) deve essere disponibile nell'area di tiro (su una superficie solida) per determinare la differenza di peso tra i due tiratori. La riserva deve essere dello stesso peso o di peso inferiore del tiratore rimpiazzato. Il peso totale della squadra non può essere aumentato dal peso del sostituto anche se prima della sostituzione la squadra pesava meno del peso massimo consentito in quella categoria. Direttamente dopo la sostituzione, il giudice Capo o l'ufficiale designato cancellerà il timbro togliendo il segno dal rimpiazzato, e indicherà un segno uguale sul sostituto, con un pennarello indelebile. Il Giudice Capo o l'ufficiale designato devono annotare la sostituzione sul certificato di peso, aggiungendo e cancellando i numeri d'accreditamento che riguardano i tiratori coinvolti nei cambiamenti.

Numero minimo dei 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.

L'Istruttore/l'Allenatore (Coach/Trainer)

Ogni squadra deve avere un istruttore che dirige la trazione (pull). È consentito un allenatore per ogni squadra. La funzione dell'allenatore è quella di occuparsi della sua squadra prima e dopo la gara. Egli non ha la possibilità di parlare alla squadra durante la gara e deve posizionarsi nel luogo stabilito dal giudice della gara.

Equipaggiamento

DIVISA

1 Divisa dei tiratori

La squadra indossa abiti appositi: pantaloncini, maglia o casacca e calzettoni o calzini. L'abbigliamento della squadra deve essere uniforme.

2 Divisa dell'istruttore e dell'accompagnatore

L'istruttore e l'accompagnatore indossano entrambi la stessa divisa indossata dalla squadra, oppure una tuta sportiva che deve essere conforme ai colori dei vestiti della squadra.

3 Copricapo

I tiratori, l'istruttore e l'accompagnatore della squadra hanno il permesso di indossare i seguenti copricapi: cappellino, visiera o bandana. Il copricapo deve essere conforme ai colori della squadra. Il copricapo deve essere uniforme in tutta la squadra (tiratori, istruttore e accompagnatore). Esonero: copricapo come turbanti e simili sono permessi secondo la religione e la cultura. Questo viene deciso di volta in volta.

4 Vestiti di protezione

Vestiti che proteggano la pelle possono essere indossati sotto la divisa previa approvazione del giudice. Cinture di protezione sono permesse solo se indossate sopra la divisa. La protezione indossata dal capocorda non può superare uno spessore di 5 centimetri; deve essere indossata sotto la divisa e posta tra la corda e il corpo. Nessun gancio, incastro o costruzioni del genere create per legare la fune sono permesse su nessuno dei vestiti di protezione.

RESINA

La resina è permessa per facilitare la presa sulla fune e l'uso è ristretto solo alle mani. Nelle competizioni al coperto la resina può essere usata solo se si ottiene l'autorizzazione di usarla in quel luogo. Se si ha il permesso, deve essere applicata sotto il controllo del giudice.

ABBIGLIAMENTO DURANTE LA PESATURA PRIMA DELLA GARA

Le squadre maschili si presentano alla pesatura in pantaloncini. Le squadre femminili si presentano alla pesatura con pantaloncini e maglia. Gli scarponcini non devono essere indossati sulla bilancia.

SCARPA

Scarpe per outdoor (N.d.T. competizioni all'aperto su terra)

Le scarpe dei competitori devono seguire un regolamento preciso. La suola, il tacco e il lato del tacco devono essere perfettamente lisci. Non sono permessi puntali o piastre metalliche sotto le soles. È permesso applicare una piastra metallica liscia sotto il tacco di uno spessore massimo di 6,5 mm. Punte e chiodi sporgenti dalle soles o dai tacchi delle scarpe non sono permessi. La misura del tacco non deve essere superiore ad un terzo dell'intera suola e inferiore ad un quarto. La profondità del tacco, misurato dalla suola, non deve essere inferiore a 6,5 mm e superiore a 25 mm (compresa la piastra).

Scarpe per indoor (N.d.T. competizioni al coperto su pedana)

Le scarpe per competizioni al coperto devono essere prodotte da un produttore riconosciuto¹ di scarpe sportive e la suola non può essere modificata in nessun modo. La suola deve essere fatta di gomma o di un materiale tale da dare una buona presa senza danneggiare la superficie della pedana o il pavimento.

SPECIFICHE DELLA FUNE

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.

Marcatura della fune per outdoor

Cinque nastri adesivi o contrassegni devono essere posizionati nel modo

seguinte:

- a) un (1) nastro adesivo o contrassegno al centro della fune
- b) due (2) nastri adesivi o contrassegni ogni quattro (4) metri su entrambi i lati a partire dal segno centrale
- c) due (2) nastri adesivi o contrassegni ogni cinque (5) metri su entrambi i lati a partire dal segno centrale
- d) i contrassegni indicati in a), b) e c) devono essere di tre colori diversi.

Marcatatura della fune per indoor

Cinque nastri adesivi o contrassegni devono essere posizionati nel modo seguente:

- a) un (1) nastro adesivo o contrassegno al centro della fune
- b) due (2) nastri adesivi o contrassegni ogni due (2) metri su entrambi i lati a partire dal segno centrale
- c) due (2) nastri adesivi o contrassegni ogni due metri e mezzo (2,5) su entrambi i lati a partire dal segno centrale
- d) i contrassegni indicati in a), b) e c) devono essere di tre colori diversi.

AREA DI COMPETIZIONE E CONTRASSEGNI

Campo di tiro e contrassegni in 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 in indoor

La superficie di tiro deve essere fatta di un materiale approvato dalla TWIF che faccia sufficientemente attrito con le scarpe da interno. La lunghezza raccomandata della superficie di trazione è di 36 metri. La larghezza raccomandata della superficie di trazione è di 100-120 centimetri. Una linea centrale e due linee laterali di due (2) metri su ogni parte sono segnate sulla superficie di tiro.

Impugnatura della fune

All'inizio di ogni gara il primo tiratore afferra la fune il più vicino possibile ai contrassegni esterni. Né nodi né asole si possono fare sulla fune, né può essere avvolta intorno al corpo di nessun membro della squadra. Avvolgere la corda intorno a se stessi è considerata un'asola. All'inizio di un tiro, la fune deve essere tesa con il contrassegno centrale della fune sul contrassegno centrale della linea sul suolo.

Posizione di tiro

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

Posizione del capocorda

L'ultimo tiratore è chiamato capocorda. La fune deve passare lungo un fianco del suo corpo, diagonalmente attraverso la schiena e sopra la spalla opposta dal dietro al davanti. La fune restante deve passare sotto l'ascella in una posizione all'indietro e verso l'esterno e la parte non tesa della corda deve essere lasciata libera. capocorda deve tenere la parte verticale con la presa ordinaria, cioè: il palmo di entrambe le mani rivolto verso

l'alto, con entrambe le mani tese in avanti. Il capocorda ha il permesso di tenere la fune sotto il livello della cintura protettiva e sul piano della sicurezza questo non consiste in un blocco.

INFRAZIONI ALLE REGOLE

INFRAZIONI DURANTE LA COMPETIZIONE

Infrazioni generali

- 1) SITTING (SEDERSI): sedersi deliberatamente per terra o non tornare immediatamente in posizione di tiro dopo essere scivolato;
- 2) LEANING (APPOGGIARSI): toccare il suolo con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- 3) LOCKING (BLOCCAGGIO): qualsiasi presa che impedisca movimenti liberi alla fune;
- 4) GRIP (PRESA): qualsiasi altra presa che sia diversa dalle prese ordinarie come descritto nei punti 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 o oppure i piedi non tesi in avanti oltre le ginocchia;
- 7) CLIMBING THE ROPE (ARRAMPICARSI): passare la corda tra le mani;
- 8) ROWING (REMARE): sedere ripetutamente per terra mentre i piedi si muovono all'indietro;
- 9) POSIZIONE DEL CAPOCORDA: qualsiasi posizione non descritta nel punto 13;
- 10) TRAINER (ALLENATORE): allenatore che parla alla squadra mentre sta tirando;
- 11) INATTIVITÀ: mancanza di impegno attivo nello sforzo competitivo durante il tiro che conduce ad una prolungata situazione di stallo, la quale potrebbe portare lo sport ad avere una cattiva reputazione, costituisce un "no pull" che può essere chiamato in ogni momento. Il tiro potrà ricominciare su un nuovo terreno meno accidentato nelle vicinanze della linea di trazione originale. Se una gara con periodi di inattività dura più di dieci minuti, il Giudice Capo chiamerà l'attenzione del Giudice Centrale per chiamare un "no pull".

Footholds:

fare solchi nel terreno in qualsiasi modo prima del comando "take the strain" (N.d.T. "tendere")

INFRAZIONI DURANTE COMPETIZIONI INDOOR

Side-stepping: camminare fuori dall'area di tiro della competizione al coperto.

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 un persona commette fallo.

Violazione delle regole

La mancanza di rispetto verso ogni regola per la Competizione internazionale può estromettere le squadre dalle gare.

PARTITE E PUNTEGGI

Partite, tirate e periodo di riposo

Una competizione a punti consiste in $(n \times (n-1) \div 2)$ partite, dove n è il numero di squadre in gara. Ogni partita consiste di due tirate. Uno spazio di tempo ragionevole sarà garantito tra le due tirate. Un massimo di sei (6) minuti di riposo può essere chiesto tra le partite a partire dal momento in cui una squadra lascia il campo di gara fino a quando tale squadra si trova nell'area di attesa pronta a rientrare nell'area.

Lancio di una monetina

Prima che cominci il pulling la scelta dell'estremità del campo sarà presa con il lancio di una monetina. Dopo il primo pull le squadre cambieranno estremità. Se sarà necessario un terzo pull la scelta dell'estremità sarà presa con il lancio di una monetina.

VINCERE UNA TIRATA

Vincere una tirata in generale

Una squadra può vincere una tirata, sia spostando la fune alla distanza indicata dal contrassegno, oppure tramite la squalifica dell'altra squadra da parte dei giudici.

Vincere una tirata in outdoor

Una tirata è vinta quando uno dei contrassegni laterali è tirato oltre la linea del centro che si trova sul terreno.

Vincere una tirata in indoor

Una tirata è vinta quando uno dei contrassegni laterali è tirato oltre l'opposto contrassegno laterale che si trova sul suolo.

PUNTEGGIO

Competizione a punti

Una squadra che vince una partita 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.

Pull-off's, semifinali e finali

Le squadre vincono con due (2) tirate su tre (3). Una squadra che vince una partita con due tirate a zero totalizza tre (3) punti, la squadra che ha perso totalizza zero (0) punti. Una squadra che vince una partita con due tirate a uno totalizza due (2) punti. La squadra che ha perso ne totalizza uno (1).

No pull

No pull sarà dichiarato nel caso in cui:

- a) entrambe le squadre sono colpevoli di infrazioni, dopo avere ricevuto due penalità;
- b) entrambe le squadre sono colpevoli di inattività;
- c) entrambe le squadre uscenti si allontanano dalla fune prima che il pull sia finito;
- d) un pull interrotto senza infrazioni da entrambe le squadre. Quando è dichiarato un no pull nei casi a), b) e c), non è garantito un periodo di riposo e il pull ricomincia immediatamente senza nessun aiuto o servizio. Quando un no pull è dichiarato nel caso d) un periodo di riposo ragionevole è garantito.

GIURIA

Ufficiali e Giudici

Gli ufficiali sono scelti dalla Federazione Internazionale di Tiro alla Fune per avere il controllo di tutte le competizioni internazionali. La selezione finale di giudici per la competizione internazionale è una responsabilità della Commissione Tecnica.

POTERI E RESPONSABILITA' DEL GIUDICE

Il giudice scelto per la partita detiene il controllo esclusivo.

Egli è responsabile per garantire:

- 1) che le Regole della TWIF siano rispettate;
- 2) che la fune sia pronta per la competizione prima che le squadre arrivino nell'area di tiro;
- 3) che il programma predeterminato sia rispettato;

Egli ha il potere di:

- 4) concedere periodi di riposo
- 5) dichiarare il no pull
- 6) squalificare la/le squadra/e in seguito a penalità
- 7) squalificare una squadra senza penalità perché giudicata colpevole di cattiva condotta, dovuta a parole o atti, che possono portare discredito allo sport.

Nel caso in cui il giudice in carica dia un'ammonizione, la indicherà con il codice di segnali comune, chiamando la squadra e aggiungendo "first caution" (prima ammonizione) o "last caution" (ultima ammonizione). Ogni istruzione del genere data dal giudice in carica deve essere chiara e breve usando gli appropriati segnali. La decisione del giudice è sempre definitiva.

Responsabilità dei giudici laterali

I giudici laterali devono lavorare sotto il controllo del giudice in carica. Durante una tirata i giudici laterali devono prendere posizione a fianco delle squadre che gareggiano e dalla parte opposta del giudice centrale. I giudici laterali osservano le squadre gareggianti e indicano le infrazioni al giudice in carica, usando il codice di segnali comune. I giudici laterali informano gli ammoniti degli avvisi dati dal giudice in carica.

Weighmaster (giudice responsabile della pesatura)

Nelle competizioni internazionali, degli assistenti possono essere scelti dalla TWIF. Tali assistenti dovranno rispondere al Weighmaster per garantire una corretta pesatura e timbratura dei competitori.

SEGNALI E COMANDI

La procedura d'inizio

Dopo che il giudice ha ricevuto il segnale che tutto è pronto dai due allenatori, da alla squadra i seguenti comandi verbali e visivi:

- pick up the rope (raccogliere la corda) la corda deve essere afferrata con i piedi appoggiati al suolo take the strani (tendere) una tensione sufficiente deve essere esercitata sulla corda per assicurarsi che sia tesa. Nelle gare all'aperto ogni tiratore deve stabilire un appiglio con i tacchi o i lati delle scarpe con il piede steso steady (pronti) il giudice poi deve segnalare la corda in posizione centrale.

Quando la corda è ferma sul segnale centrale sopra la linea di centro che è per terra pull (tirare) dopo una pausa ragionevole

Termine di una tirata

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.

LISTA DEI COMANDI IN UNA GARA DI TIRO ALLA FUNE

COMANDI SEGNALI

Squadra sei pronta indicando la squadra con il braccio. Raccogliete la fune braccia stese di fronte al corpo. Tendere braccia stese in alto con i palmi rivolti all'interno. Fune al centro indicando il lato che deve essere

spostato al centro. Pronti braccia stese in alto con i palmi rivolti all'esterno. Tirate abbassando le braccia ai lati. Vincitore fischiando e indicando la squadra che ha vinto. Cambio di estremità fischiando e incrociando le braccia sopra la testa. No "pull" fischiando incrociando le braccia di fronte al corpo. Ammonimento 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.

LISTA DELLE INFRAZIONI PIÙ COMUNI

Infrazioni	Segnali
Sedersi	movendo le mani con il palmo in alto orizzontalmente
Appoggiarsi	aprire le mani in posizione orizzontale con il palmo verso il suolo
Bloccare	presa due pugni uno di fronte all'altro
Sostenersi	sollevare le mani lungo il corpo
Posizione	muovere gamba avanti e indietro
Arrampicarsi	movimento dei pugni che evidenziano l'arrampicata
Remare	movimento della remata con tutte e due le braccia e la parte superiore del corpo
Presa del capocorda	battere palmo della mano sulla spalla
Allenatore	un dito sulle labbra
Fallo di Piede	battere il tacco sul suolo
Sidestepping	piede fuori dalla pedana

STRUTTURA DELLA GARA

Generale

I campionati internazionali della TWIF consistono in un giro di qualificazione, nelle semifinali e finali. Il giro di qualificazione è una gara a punti. Per il giro di competizione viene fatta una sola tirata. La tirata viene fatta alla presenza dei delegati della TWIF. La gara di qualificazione consiste di quattro squadre che entrano nelle semifinali. Coloro che perdono le semifinali disputeranno la gara per la medaglia di bronzo e i vincitori della semifinale entreranno nella finale per la medaglia d'argento e d'oro.

Numero minimo di squadre

Un numero minimo di quattro squadre per classe di peso è richiesto per la partecipazione ai campionati mondiali o continentali. Se non ci sono quattro squadre partecipanti in una determinata classe di peso non sarà considerato un campionato mondiale o regionale.

Gare con un solo gruppo

Quando meno di dodici squadre fanno parte in una classe di peso, tutte le squadre gareggeranno nello stesso girone. Le quattro squadre che sono in testa alla gara di qualificazione entreranno in semifinale. L'avversario della squadra numero tre e quattro del girone di qualificazione sarà deciso con il lancio della monetina. Il vincitore del lancio della monetina gareggerà contro la squadra numero due del girone di qualificazione. Colui che perde il lancio della monetina gareggerà contro la squadra numero uno del girone di qualificazione.

Gare con più di un gruppo

Quando dodici o più squadre fanno parte della stessa classe il girone di qualificazione sarà diviso in due gruppi. Il piazzamento all'interno dei gruppi sarà basato sulla classifica raggiunta nelle precedenti gare (campionati regionali e mondiali) (N.d.T. Teste di serie). Le squadre classificate al primo e al secondo posto nel girone di qualificazione entreranno in semifinale. Le squadre classificate prime nel proprio gruppo gareggeranno contro le squadre

classificate seconde nell' altro gruppo. Nel caso in cui, dopo il girone di qualificazione, le prime due squadre di un determinato gruppo siano a pari merito.

Determinazione dell'ordine 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/e si qualificherà per la semifinale. Queste regole si applicheranno alle squadre classificate a pari merito nella gara di qualificazione.

1. risultato delle competizioni

La squadra/e che ha ottenuto il migliore risultato nelle competizioni tra le squadre coinvolte durante le qualificazioni sarà la prima a classificarsi alla partecipazione nelle semifinali.

2. competizioni vinte

Nel caso in cui il risultato tra le squadre rimanga di parità entrerà in semifinale la squadra con il maggior numero di match vinti.

3. ammonizioni

Nel caso in cui le squadre siano ancora in parità dopo i primi due punti, la squadra/e con il minor numero di ammonizioni sarà la prima a qualificarsi alla partecipazione delle semifinali. (Il numero di ammonizioni di una squadra in una competizione è il numero totale di ammonizioni accumulate nelle tirate di una competizione. Una squadra squalificata nei gironi di qualificazione le saranno attribuite tre ammonizioni durante la tirata. Nel caso di no-pull, le ammonizioni date prima del no-pull saranno sommate al numero totale delle ammonizioni della squadra nella competizione. Nel caso in cui venga dato il no-pull dovuto ad infrazioni come indicato nella regola 21-a entrambe le squadre accumuleranno tre ammonizioni).

4. peso della squadra.

Nel caso in cui i tre punti precedenti non abbiano risolto la parità, la squadra/e più leggera sarà la prima a qualificarsi per la partecipazione alla semifinale. 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 testa o croce.

Supervisione pull-off e sorteggio

Tutti i pull-off e le numerose tirate saranno eseguite sotto la supervisione degli ufficiali prescelti per la competizione, questi ufficiali decideranno nel caso di controversie.

Per ulteriori dettagli potete consultare il sito ufficiale della federazione internazionale del tiro alla fune TWIF all'indirizzo www.tugofwar-twif.org/ o visionare il video di presentazione in versione originale in lingua inglese al link www.cesenatico2010.com/competition/press.htm .