

PRO LOCO DI LUGO

“Disputa della Caveja” TIRO INCROCIATO ALLA FUNE - MEMORIAL Francesco Abbondanti

Regolamento

Premessa

La Pro Loco di Lugo propone per il 50* di fondazione come memorial un tiro alla fune con quattro squadre di “tiratori” davanti ai lati di un tavolo quadrato; le suddette squadre, cercano, una contro tutte, di far cadere la ruota di un vecchio carro agricolo dal proprio lato del suddetto tavolo, al fine di conquistare la “Caveja”, trofeo che è posto nel foro superiore del mozzo centrale della ruota.

Regola n. 1

Tavolo - Ruota - Funi

Al centro del campo verrà posto un tavolo quadrato della misura di cm. 200 (duecento) per lato e di cm. 75 (settantacinque) di altezza da terra.

Sopra di esso verrà posta una ruota da carro agricolo, attorno al cui mozzo verranno avvolte, due funi, legate a quattro settori tra di essi perpendicolari e scelti tra quelli delimitati dai raggi della ruota, in modo che le funi stesse escano dalla parte inferiore del settore con quattro tratti di uguale lunghezza.

Regola n. 2

Caveja -Perno - Vittoria della tirata

Nel foro superiore del mozzo della ruota verrà collocata una Caveja. Nel foro inferiore del mozzo della ruota verrà collocato un perno che, quando il mozzo sporgerà a sufficienza dal tavolo, cadrà a terra o, comunque, uscirà dal foro in modo da non consentire alla ruota di tornare sul tavolo. Il perno verrà posto nel foro inferiore del mozzo della ruota prima dell’inizio di ogni tirata.

La caduta a terra, o la fuoriuscita parziale del perno da una parte del tavolo, determinerà la vittoria della tirata per la squadra posta sul medesimo lato del tavolo.

Regola n. 3

Campo di gara

Il campo di gara verrà ricavato su terra: verranno disegnati quattro settori di tiro uguali tra loro, tracciando col gesso o materiale evidente linee distanti tra loro in testa cm. 200 (duecento), cioè la larghezza del tavolo, ed in fondo cm. 100 (cento).

Le squadre si porranno dentro il settore di fronte al lato del tavolo loro assegnato per sorteggio, e dovranno gareggiare senza che nessun tiratore esca da tale settore, pena la sottrazione di punti 1 (uno) dal punteggio globale conseguito fino ad allora dalla squadra.

Il primo tiratore dovrà essere posto a almeno un 1,2 metri dal tavolo.

Regola n. 4

Squadra - Peso e controllo tiratori - Responsabile del peso – Sorteggi

Prima della gara, verrà controllato il peso dei tiratori. Alle operazioni di pesatura dei tiratori assisterà un Responsabile del peso, il quale provvederà alla compilazione (apposizione del peso) collegandolo all'atleta.

Ogni atleta tiratore salirà sulla pesa verrà registrato il peso effettivo arrotondato matematicamente al chilogrammo considerando la cifra 5 come arrotondata per eccesso. Esempio: se il peso sarà 76,4 diverrà 76, invece se fosse 76,5 diverrà 77.

I nominativi dei tiratori saranno consegnati al Giudice del Peso o a suo incaricato. I certificati medici di specifica idoneità agonistica saranno consegnati al Giudice del Peso o a suo incaricato il giorno della gara e verranno resi alla fine della gara.

Il ruolo del Zarlador (incitatore o allenatore) può essere rivestito da uno degli atleti che compongono la squadra e quindi, all'occorrenza, può anche essere tiratore oppure essere un componente della squadra, con quella specifica funzione.

Seguendo l'ordine di arrivo delle squadre a Lugo, ogni responsabile sorteggerà quale rione andrà a rappresentare e gli verranno consegnate le relative casacche identificative, che andranno indossate sopra le divise personali per tutta la durata della manifestazione.

I sorteggi per l'assegnazione del lato del tavolo nel campo di gara e degli scontri tra le squadre dopo aver assegnato ad ogni squadra una delle prime quattro lettere dell'alfabeto A, B, C, D. le tirate verranno effettuate secondo i seguenti schemi:

Squadra / Rione	Lato tavolo prima tirata
1° estratto	lato A
2° estratto	lato B
3° estratto	lato C
4° estratto	lato D

I° GIRONE

II° GIRONE

1° Tirata	A B + D C	4° Tirata	B C + A D
2° Tirata	C D + A B	5° Tirata	D B + C A
3° Tirata	D A + B C	6° Tirata	C A + B D

Sulla verticale rimane ferma la squadra C

Sulla verticale rimane ferma la squadra D

III° GIRONE

IV° GIRONE

7° Tirata	C D + B A	10° Tirata	D A + C B
8° Tirata	A B + C D	11° Tirata	B D + A C
9° Tirata	B C + D A	12° Tirata	A C + D B

Sulla verticale rimane ferma la squadra A

Sulla verticale rimane ferma la squadra B

Ciascuna squadra scende in campo per ogni singola tirata con massimo n. 6 (sei) tiratori, scelti tra i massimo n. 9 (nove) tiratori che ogni formazione può presentare. Se lo Zarlador non è un atleta la squadra potrà essere composta di 10 (dieci) elementi. In caso sia un atleta il numero massimo rimane 9 (nove) atleti.

Prima dell'inizio di ogni girone, ogni squadra consegnerà l'elenco dei 6 tiratori impiegati al Responsabile del peso. La squadra presentata dovrà gareggiare così composta per tutto il girone, salvo infortuni degli atleti.

Alla fine di ogni girone il gruppo potrà presentare una nuova formazione entro e non oltre i 10 minuti dal termine del girone precedente, se non verrà presentata, si considererà riconfermata la squadra presentata precedentemente.

Il Responsabile del peso avrà il compito di controllare:

- 1) l'identità dei tiratori;
- 2) la regolarità del peso complessivo della squadra, che non dovrà mai superare 5 quintali (cinquecento chilogrammi).

Al Responsabile del peso è inoltre affidato il compito di controllare le calzature dei tiratori: tale verifica potrà essere effettuata ogni qualvolta egli lo ritenga opportuno. Il tiratore trovato in possesso di calzature non regolamentari verrà squalificato dalla gara, e la sua squadra penalizzata di punti 1 (uno) dal punteggio globale fino ad allora conseguito, tenendo presente che è ammesso anche il punteggio negativo (quindi la squadra che si trovi a 0 punti passerà a -1 e così via).

In caso di infortunio in qualsiasi momento la squadra potrà sostituire l'atleta infortunatosi pur rispettando le regole di peso complessivo della squadra, mentre l'atleta infortunato non potrà più prendere parte alla competizione in alcun girone, quindi l'infortunato uscirà definitivamente dalla gara.

Regola n. 5 Calzature

E' ammesso per i tiratori solo l'uso di scarpe con fondo in gomma o materiale sintetico tipo "anfibo"; sono vietati i chiodi e ogni tipo di calzatura dotata di tacchetti di qualsiasi tipo e materiale.

Regola n. 6 Comportamento e Tempi di riposo

Nel campo di gara possono entrare esclusivamente i n. 24 (ventiquattro) tiratori, i n. 4 (quattro) "zarlador", gli arbitri ed il Responsabile del peso.

I tiratori non possono fare i "buchi" in terra precedentemente all'inizio di ogni singola tirata, ed entreranno tutti insieme nel campo di gara. Resta comunque inteso che i buchi formati durante le precedenti tirate, a causa dei movimenti provocati dal normale svolgimento delle stesse, non infrangono la presente regola.

"I tiratori che prendono parte alla tirata durante la medesima non possono:

- a. appoggiare sul campo di gara altra parte del corpo eccetto i piedi;
- b. sedersi deliberatamente;
- c. mostrarsi incapaci di ritornare nella posizione di tiro dopo essere scivolati;
- d. sedersi su di un piede o un arto;

I giudici di gara appena vede un tiratore che infranga una delle suddette regole, deve richiamare il tiratore ad alzarsi, in un tempo massimo di tre secondi, trascorsi i quali la squadra riceverà una ammonizione, comunicata allo Zarlador della squadra stessa.

Alla terza ammonizione ricevuta da una stessa squadra nel corso della medesima tirata per il comportamento di uno qualsiasi dei propri tiratori, la tirata viene interrotta dal giudice starter e la squadra ammonita per tre volte considerata perdente, aggiudicando la vittoria alla squadra ad essa contrapposta come previsto anche nel regolamento federale di tiro alla fune.

I tempi di riposo sono 10 minuti tra la fine di un girone e l'inizio del seguente. Tre (3) minuti tra le singole tirate all'interno dei gironi.

Qualora la squadra non rientri in campo entro lo scadere dei minuti previsti e/o comunque alla chiamata dello speaker, verrà penalizzata sottraendo punti 1 (uno) dal punteggio globale fino ad allora conseguito, tenendo presente che è ammesso anche il punteggio negativo (quindi la squadra che si trovi a 0 punti passerà a -1 e così via).

Agli “zarladur” non è consentito toccare corde, atleti e ruota, ma solo incitare e guidare tatticamente la propria squadra. Nel corso della tirata, ogni “zarladur” può comunicare solamente coi propri tiratori e con gli arbitri.

All'arbitro starter è data la facoltà sia di interrompere o sospendere definitivamente la gara, sia di squalificare una squadra, solo nel caso in cui giudicassero, per continue infrazioni alle regole o per comportamento ostruzionistico e sleale delle squadre, impossibile proseguire.

Regola n. 7

Arbitri - Inizio e dichiarazione squadra vincitrice della tirata

Gli arbitri designati saranno almeno n. 2 (due). Il primo (arbitro “starter”) darà inizio ad ogni singola tirata declamando prima un “CORDA”, che indica di portare in tensione le funi, poi, controllato che tutti gli “zarladur” abbiano un braccio alzato in segno di approvazione, e che la ruota sia al centro esatto del tavolo, con uno sparo (o declamando un “via”), darà inizio alla tirata, e da questo istante ogni tiratore dovrà tirare toccando esclusivamente il campo di gara. L'altro arbitro (o gli altri arbitri se disponibili più di uno) collaborerà attivamente all'esecuzione ed al controllo di questa fase.

L'arbitro starter, controllato su quale lato del tavolo sia caduto la ruota o perno, dichiarerà la squadra vincitrice della tirata; in caso di disaccordo tra gli arbitri, sarà valida la decisione dell'arbitro “starter”.

Regola n. 8

Punteggio

In ogni tirata si assegnano n. 5 (cinque) punti, così suddivisi:

- n. 3 (tre) punti alla squadra vincitrice
- n. 0 (zero) punti alla squadra perdente che è di fronte alla vincitrice
- n. 1 (uno) punto a ciascuna delle altre due squadre.

Regola n. 9

Numero delle tirate - Vincitore del Palio della Caveja

La gara si svolge effettuando n. 12 (dodici) tirate, in modo che ogni squadra incontri quattro volte le tre squadre avversarie.

Qualora al termine delle n. 12 (dodici) tirate vi fosse una squadra con un punteggio superiore alle altre, questa sarà dichiarata vincitrice ed il Palio avrà termine. In caso di parità di una o più squadre, si continua con tirate “frontali” a due squadre affinché si possa stilare la classifica completa.

A) In caso di **n. 3 (tre) squadre a parità** di punteggio si effettua un girone all'italiana in modo che ogni squadra incontri una volta le due avversarie. Saranno sorteggiati l'ordine delle squadre che inizieranno le tirate e, in caso di controversie, anche i lati di gara;

ordine di gara in caso di spareggio a 3 squadre	
1' Tirata	
1' estratta	2' estratta
2' Tirata	
squadra perdente nella prima tirata	3' estratta
3' Tirata	
3' estratto	squadra vincente nella prima tirata

B) In caso di **n. 2 (due) squadre a parità** di punteggio si effettueranno confronti diretti al meglio delle n. 2 (due) vittorie, anche non consecutive, su un massimo di n. 3 (tre) tirate. Si procederà fino a quando non sarà possibile, sempre attraverso il punteggio più alto, dichiarare il vincitore della Caveja ovvero assegnare l'esatto secondo terzo e quarto posto.

I lati di gara verranno sorteggiati.

Regola n. 10 Norme finali

Se la gara giungerà alla conclusione, cioè sarà possibile dichiarare il vincitore.

Per quanto non contemplato all'interno del presente regolamento ci si rifà alle regole Tiro alla Fune della Figest: Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali.


Il presente Regolamento di compone di dieci regole e di 5 (cinque) pagine.

Letto, approvato e sottoscritto.

Lugo, 24/02/2018

FIRMATO:

Il Presidente della Pro Loco di Lugo:


P.za Trisi, 31
48022 LUGO (RA)
Tel. 0545/66452256
Pro Loco Lugo

IN CASO DI MALTEMPO L'EVENTO SI SVOLGERA' AL CHIUSO QUINDI INVITIAMO LE SOCIETA' A PORTARE AL SEGUITO LE SCARPE DA INDOOR.