

# TIRAMMOLLA

## Regolamento

### Iscrizioni.

Le iscrizioni sono aperte 15 giorni prima la data della manifestazione e si chiuderanno alle ore 16,00 del giorno 6 agosto 2011.

Ogni concorrente per poter partecipare deve compilare l'apposito modulo di iscrizione e consegnarlo agli organizzatori entro il predetto termine.

Al momento della consegna del modulo verserà la quota di partecipazione di **5,00 (cinque/00)** euro.

### Munizioni:

Il concorrente sarà ammesso a gareggiare se munito del seguente materiale:

- 1) Una fionda costruita in modo **artigianale** da lui stesso o chi per lui.

Saranno esclusi tassativamente chi è in possesso di fionde palesemente fabbricate in modo industriale o visibilmente acquistate in negozi.

Sono ammesse fionde la cui forza è in legno o in ferro.

Le molle possono essere di qualsiasi materiale, tipo e lunghezza.

La "borsetta" può essere di qualsiasi materiale, tipo e grandezza.

Sono ammesse fionde con sostegno, purché fabbricate artigianalmente.

In ogni caso l'ammissione alla gara è subordinato al giudizio insindacabile dei giudici.

**Attenzione** la fionda presentata alla giuria deve essere unica per tutta la gara e non può essere cambiata o sostituita. Pertanto il concorrente che per un qualsiasi motivo si ritrovi con la fionda rotta o danneggiata, deve continuare il gioco con la stessa ove possibile, altrimenti verrà escluso.

- 2) Almeno 60 (sessanta) sassolini **in pietra** di qualsiasi tipo e genere del diametro massimo di 2 (due) centimetri (se di forma ovale sarà misurato il diametro visibilmente più largo).

**Attenzione: saranno esclusi proiettili di qualsiasi altro materiale quale ferro, plastica, vetro etc.**

### CONTROLLO

Dopo aver consegnato il modulo di iscrizione e dopo aver sottoposto la propria fionda all'attenzione della giuria e dopo l'ammissione da parte dei giudici, il concorrente farà fotografare la propria "arma" e farà verificare la grandezza dei sassolini, i quali saranno contati e passati in apposito **misuratore** per constatare la correttezza nella dimensione e nel materiale. Una volta controllati i sassolini saranno imbustati ed etichettati con il nome del concorrente.

### Gioco.

Su una tavola lunga cm. 200 vengono posizionate n. 10 sagome, raffiguranti barattoli, distanti tra il loro centro cm. 20.

Le sagome sono di dimensione crescente e ad essi corrisponde un diverso punteggio.

1.	La	prima	altezza cm 28,00 - larghezza cm. 18,00	punti	5
2.	la	seconda	altezza cm 25,20 - larghezza cm.16,20	punti	10
3.	la	terza	altezza cm 22,40 - larghezza cm.14,40	punti	20
4.	la	quarta	altezza cm 19,60 - larghezza cm.12,60	punti	30
5.	la	quinta	altezza cm 16,80 - larghezza cm. 10,80	punti	40
6.	la	sesta	altezza cm 14,00 - larghezza cm. 9,00	punti	50
7.	la	settima	altezza cm 11,20 - larghezza cm. 7,20	punti	60
8.	l'	ottava	altezza cm 9,40 - larghezza cm. 6,40	punti	100
9.	la	nona	altezza cm 8,60 - larghezza cm. 5,60	punti	200
10.	la	decima	altezza cm 7,80 - larghezza cm. 2,80	punti	300

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.  
Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.  
I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.  
Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine.

#### **Prima fase eliminatoria:**

Ogni concorrente, usufruendo dei dieci tiri a disposizione, cercherà di colpire le dieci sagome nel tempo massimo di 3 minuti cercando di totalizzare il maggior punteggio possibile.

Alla fine della prima fase eliminatoria sarà stilata una classifica di qualificazione in base ai seguenti criteri:

- 1) Maggior punteggio totalizzato;
- 2) In caso di parità di punteggio, minor tempo impiegato.

Passeranno il turno i primi sedici concorrenti classificatisi in base alla suddetta qualifica.

I concorrenti giunti alla pari nella classifica, si sfideranno in un ulteriore turno di spareggio per l'assegnazione del posto raggiunto e del successivo. (Esempio se due concorrenti arrivano alla pari al quarto posto in classifica per aver totalizzato entrambi 25 punti nel tempo di 150 secondi ciascuno, si sfideranno in un ulteriore incontro di spareggio per l'attribuzione del quarto e quinto posto).

#### **Seconda Fase eliminatoria:**

I sedici concorrenti qualificatisi nella prima fase si incontreranno in otto incontri ad eliminazione diretta.

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.

Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.

I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.

Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine.

I concorrenti si sfideranno nel seguente ordine:

<b>PRIMO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 1° classificato ed il 16° classificato;
<b>SECONDO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 2° classificato ed il 15° classificato;
<b>TERZO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 3° classificato ed il 14° classificato;
<b>QUARTO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 4° classificato ed il 13° classificato;
<b>QUINTO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 5° classificato ed il 12° classificato;
<b>SESTO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 6° classificato e l'11° classificato;
<b>SETTIMO INCONTRO</b>	sarà disputato tra il 7° classificato ed il 10° classificato;
<b>OTTAVO INCONTRO</b>	sarà disputato tra l'8° classificato ed il 9° classificato.

Sarà considerato vincitore di ogni incontro chi ha totalizzato più punti.

In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha impiegato meno tempo nel tirare i 10 colpi.

#### **Terza Fase eliminatoria:**

Gli otto concorrenti che avranno vinto ognuno degli incontri della seconda fase si incontreranno in quattro ulteriori incontri ad eliminazione diretta.

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.

Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.

I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.

Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine per totalizzare più punti possibile.

I concorrenti si sfideranno nel seguente ordine:

**NONO INCONTRO** Vincitore del PRIMO INCONTRO e Vincitore dell' OTTAVO INCONTRO  
**DECIMO INCONTRO** Vincitore del SECONDO INCONTRO e Vincitore del SETTIMO INCONTRO  
**UNDICESIMO INCONTRO** Vincitore del TERZO INCONTRO e Vincitore del SESTO INCONTRO  
**DODICESIMO INCONTRO** Vincitore del QUARTO INCONTRO e Vincitore del QUINTO INCONTRO

Sarà considerato vincitore di ogni incontro chi ha totalizzato più punti.

In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha impiegato meno tempo nel tirare i 10 colpi.

#### **SEMIFINALE:**

I quattro concorrenti che avranno vinto ognuno degli incontri della terza fase si incontreranno in due ulteriori incontri ad eliminazione diretta.

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.

Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.

I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.

Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine per totalizzare più punti possibile.

I concorrenti si sfideranno nel seguente ordine:

**TREDICESIMO INCONTRO** Vincitore del NONO INCONTRO e Vincitore del DODICESIMO INCONTRO

**QUATTORDICESIMO INCONTRO** Vincitore del DECIMO INCONTRO e Vincitore dell'UNDICESIMO INCONTRO

Sarà considerato vincitore di ogni incontro chi ha totalizzato più punti.

In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha impiegato meno tempo nel tirare i 10 colpi.

#### **FINALE 3 e 4 POSTO:**

I due concorrenti che avranno **PERSO** ognuno degli incontri della semifinale si incontreranno in un incontro per l'aggiudicazione del terzo posto.

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.

Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.

I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.

Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine per totalizzare più punti possibile.

I concorrenti che si sfideranno sono:

**QUINDICESIMO INCONTRO** Perdente del TREDICESIMO INCONTRO

e Perdente QUATTORDICESIMO INCONTRO

Sarà considerato vincitore dell'incontro chi ha totalizzato più punti ed egli sarà il

**TERZO CLASSIFICATO IN ASSOLUTO.**

In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha impiegato meno tempo nel tirare i 10 colpi.

#### **FINALISSIMA:**

I due concorrenti che avranno **VINTO** ognuno degli incontri della semifinale si incontreranno in un ulteriore incontro per l'assegnazione del primo e secondo posto.

Ogni concorrente ha a disposizione n. 10 tiri e deve cercare di colpire le 10 sagome per farle ribaltare.

Il punteggio è valido solo se la sagoma si ribalta e quindi non solo se viene colpita.

I 10 tiri devono essere effettuati entro un tempo massimo di 180 secondi cioè 3 minuti.

Il gioco consiste nell'abbattere le dieci sagome entro il predetto termine per totalizzare più punti possibile.

I concorrenti che si sfideranno sono:

**SEDICESIMO INCONTRO Vincente del TREDICESIMO INCONTRO  
e Vincente del QUATTORDICESIMO INCONTRO**

Sarà considerato vincitore dell'incontro chi ha totalizzato più punti ed egli sarà il

**PRIMO CLASSIFICATO IN ASSOLUTO**

Mentre il perdente sarà il

**SECONDO CLASSIFICATO IN ASSOLUTO**

In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha impiegato meno tempo nel tirare i 10 colpi.

**VERIFICHE**

Alla fine della gara prima dell'assegnazione del trofeo saranno verificati:

- A. La tiramolla utilizzata dal concorrente sia stata durante la gara quella presentata, pena la squalifica
- B. Le pietre rimaste sono pari alla differenza tra i le pietre presentate e i tiri fatti, pena la squalifica.

**CRITERI ADOTTATI PER LA VALUTAZIONE DELLA FIONDA PIU' BELLA**

1. **DIMENSIONE** (Rapporto misure forche con manico, rapporto forche con molle e "sacca", etc.)
2. **PRECISIONE** (simmetria forche; perpendicolarità forche con manico, etc.)
3. **MATERIALE UTILIZZATO** (tipo di legno, materiale molle, materiale "sacca", materiale e tecniche di fissaggio, etc)
4. **PARTICOLARITA'** (fregi, incisioni, decorazioni, venature, forme particolari, etc)