



Magnifica Comunità
di Fiemme



FESTA DEL
BOSCAIOLO
E DELLE FORESTE



REGOLAMENTO DELLA GARA DEL BOSCAIOLO 2023

INDICE

1. DISPOSITIVI DI PROTEZIONE INDIVIDUALE E ATTREZZATURA OBBLIGATORIA:	1
2. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA	2
2.1. REQUISITI E MODALITÀ D'ISCRIZIONE	2
2.2. STRUTTURA DELLA GARA	3
2.2.1. <i>Gara principale</i>	3
2.2.2. <i>Gara di arrampicata (della pianta con ramponi)</i>	5
2.3. SISTEMA DI NUMERAZIONE DEGLI ELEMENTI DI GARA	6
3. METODO DI ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO	7
3.1. <i>Gara principale</i>	7
3.2. <i>Gara di arrampicata</i>	9
4. SVOLGIMENTO DELLA GARA	10
4.1. REGOLE GENERALI	10
4.1.1. <i>Gara principale</i>	10
4.1.2. <i>Gara di arrampicata</i>	12
4.2. REGOLE SPECIFICHE	12
4.2.1. <i>Abbattimento del palo con motosega</i>	12
4.2.2. <i>Taglio del tronchetto con accetta</i>	14
4.2.3. <i>Sramatura del tronco con motosega</i>	15
4.2.4. <i>“Paisàda” - Strascico del tronco con lo zappino</i>	16
4.2.5. <i>Prova speciale di arrampicata (della pianta con ramponi)</i>	18

1. DISPOSITIVI DI PROTEZIONE INDIVIDUALE E ATTREZZATURA OBBLIGATORIA:

I concorrenti dovranno indossare tutti i Dispositivi di Protezione Individuale (DPI) previsti:

<i>- Pantaloni antitaglio</i>
<i>- Scarponi da motosega con puntale anti-schiacciamento</i>
<i>- Casco, cuffie e visiera</i>

Per la prova speciale di salita su pianta:

<i>- Imbrago</i>
<i>- Cordino di trattenuta con anima di acciaio</i>

I concorrenti dovranno utilizzare le accette (necessarie all'esecuzione della prova di taglio del tronchetto) messe a disposizione dall'organizzazione.

Per la prova di abbattimento e di sramatura dovranno utilizzare la propria motosega.

Per la prova di strascico del tronco con lo zappino, i concorrenti dovranno usare gli zappini messi a disposizione dall'organizzazione.

Per la prova di salita su pianta i concorrenti dovranno utilizzare ramponi forestali e cordino di trattenuta propri. L'imbrago, la corda di sicurezza, con relativo dispositivo di frenata assistita (gri-gri) e personale addetto all'assicurazione dell'ascesa sono messi a disposizione dall'organizzazione.

Tutte le attrezzature e DPI a carico del boscaiolo dovranno essere integri, in maniera tale da permettere lo svolgimento delle varie prove di gara in maniera efficiente e sicura.

2. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

2.1. REQUISITI E MODALITÀ D'ISCRIZIONE

La gara del boscaiolo 2023 verrà effettuata a partire **dalle ore 14.00 di domenica 03 settembre 2023.**

Essa si suddivide in una **gara principale** e in una **gara di arrampicata.**

Entrambe le gare verranno eseguite presso lo "stadio dei Larici" in loc. "Piazzol" di Molina di Fiemme.

Possono accedere alle gare i boscaioli professionisti che risultino titolari, soci, dipendenti o collaboratori di imprese o enti che esercitano la loro attività in valle di Fiemme.

L'iscrizione dovrà essere effettuata esclusivamente **on-line**, mediante il portale www.festadelboscaiolo.org. Con l'atto d'iscrizione, ogni boscaiolo s'iscriverà obbligatoriamente alla gara principale. L'iscrizione alla gara d'arrampicata sarà invece facoltativa.

E' possibile iscriversi a partire **dalle ore 20.00 di domenica 02 luglio 2023 fino alle ore 20.00 di domenica 16 luglio 2023.** Per informazioni relative alla modalità d'iscrizione si faccia riferimento alla guida per l'iscrizione on-line alla gara del boscaiolo, che si trova in allegato a questo regolamento.

La gara principale sarà svolta non da singoli individui ma da squadre, composte ognuna da 3 boscaioli. I componenti di ogni squadra saranno scelti sulla base di un sorteggio degli iscritti.

L'estrazione verrà effettuata il giorno **venerdì 21 luglio 2023 alle ore 20.30, presso** la sala del concilio del **palazzo della Magnifica Comunità di Fiemme.**

Verranno composte, a seconda del numero degli iscritti, al massimo 8 squadre.

Ogni squadra parteciperà al primo turno della gara (eliminatorie).

La gara d'arrampicata sarà invece individuale.

2.2. STRUTTURA DELLA GARA

2.2.1. Gara principale

La gara principale è articolata in 4 diverse specialità:

1. Abbattimento del palo con motosega;
2. Taglio del tronchetto con accetta;
3. Sramatura del tronco con motosega;
4. Strascico del tronco con zappino.

Essa è suddivisa in 3 turni di gara: **I turno (qualifiche)**, **II turno (semifinali)** e **III turno (finali)**.

Per ogni turno di gara, le squadre concorrenti dovranno affrontare tutte e 4 le specialità (abbattimento, taglio con accetta, sramatura e strascico).

Le prime 3 specialità di gara (dell'abbattimento, del taglio con accetta e della sramatura) saranno svolte mediante una staffetta: 4 squadre alla volta gareggeranno in contemporanea. I singoli concorrenti di ogni squadra affronteranno singolarmente e in successione le 3 prove nell'ambito dello stesso turno di gara.

La quarta specialità di gara (strascico del tronco con zappino) sarà affrontata invece da 1 squadra alla volta e solo dopo che tutte le squadre avranno concluso, nell'ambito dello stesso turno, le specialità a staffetta (per questioni organizzative): tutti i componenti di ogni singola squadra procederanno quindi insieme a svolgere questa prova.

Sulla base dei risultati complessivamente raggiunti da ogni squadra nel primo turno di gara, (basati sul tempo complessivamente impiegato e su eventuali penalità conseguite), verrà realizzata una prima graduatoria.

I concorrenti che si posizioneranno nei primi quattro posti della prima graduatoria, potranno accedere alla **II prova**, che sarà svolta con le stesse modalità esecutive della prima. I concorrenti che posizioneranno nei primi due posti della seconda graduatoria, potranno accedere alle **finali**, anch'esse svolte con le medesime modalità esecutive.

Turni di gara	Specialità	N° concorrenti	modalità esecutiva
<i>QUALIFICHE E SEMIFINALI</i>	abbattimento del palo con motosega	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	A STAFETTA
	taglio del tronchetto con accetta	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	
	sramatura del tronco con motosega	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	
	Strascico del tronco con zappino	1 squadra alla volta compete per ogni turno	A SQUADRE
<i>FINALI</i>	abbattimento del palo con motosega	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	A STAFETTA
	taglio del tronchetto con accetta	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	

Turni di gara	Specialità	N° concorrenti	modalità esecutiva
	sramatura del tronco con motosega	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	
	Strascico del tronco con zappino	1 squadra alla volta compete per ogni turno	A SQUAD

Al termine delle finali, verrà realizzata la graduatoria definitiva per ogni specialità, in base al punteggio complessivo conseguito da ciascun concorrente.

Il metodo di assegnazione del punteggio è illustrata nel capitolo: “METODO DI ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO”)

2.2.2. Gara di arrampicata (della pianta con ramponi)

La prova è rappresentata dalla salita su una pianta mediante ramponi forestali e con imbragatura e cordino di trattenuta per evitare il rischio di caduta dall'alto. L'obiettivo consiste nel raggiungere e toccare nel minor tempo possibile una campanella posta a 12 m di altezza.

Essa è suddivisa in 2 turni di gara: **I turno (qualifiche), II turno (finali).**

Si tratta di una prova facoltativa e individuale. I relativi punteggi ottenuti dai vari partecipanti saranno considerati separatamente. Non faranno quindi parte della graduatoria assoluta stilata per le specialità di gara precedentemente descritte.

Possono partecipare a questa specialità i concorrenti che hanno prima eseguito le specialità di gara precedenti (abbattimento del palo con motosega, taglio del tronchetto con accetta e sramatura del tronco).

Ogni concorrente, su chiamata del giudice, si disporrà direttamente nella posizione di esecuzione della prova, alla base della pianta con ramponi e imbrago indossati e con cordino di trattenuta già posizionato attorno al tronco ed agganciato.

L'imbrago dovrà essere collegato alla corda di sicurezza. Almeno un piede dovrà essere a terra.

Al segnale del giudice inizierà la prova: il concorrente potrà quindi procedere a salire la pianta.

2.3. SISTEMA DI NUMERAZIONE DEGLI ELEMENTI DI GARA

I pali da abbattere, i tronchetti da tagliare con accetta ed i tronchi da sramare sono numerati secondo lo schema:

	ELEMENTI	TURNO	NUMERAZIONE
GARA PRINCIPALE	pali da abbattere	Qualifiche	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
		Semifinali	1 - 2 - 3 - 4
		Finali	1 - 2
	tronchetti da tagliare con accetta	Qualifiche	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
		Semifinali	1 - 2 - 3 - 4
		Finali	1 - 2
	Tronchi da sramare	Qualifiche	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
		Semifinali	1 - 2 - 3 - 4
		Finali	1 - 2
	Strascico del tronco con zappino	Qualifiche	1
		Semifinali	
		Finali	

GARA DI ARRAMPICATA	Arrampicata della pianta con ramponi	Qualifiche	1 - 2
		Semifinali	1 - 2
		Finali	1 - 2

La numerazione di tali elementi (pali da abbattere, tronchetti da tagliare, tronchi da sramare e tronco da strascicare) viene fatta precedentemente al sorteggio.

3. METODO DI ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

3.1. Gara principale

Per ogni turno di gara, l'attribuzione del punteggio P si basa sulla misurazione del tempo X (in secondi, con approssimazione al decimo di secondo) impiegato da ogni squadra per:

- Effettuare complessivamente le prime tre specialità a staffetta (abbattimento, taglio con accetta e sramatura).
- Effettuare al specialità di strascico del tronco con zappino.

La somma di questi due tempi, con l'aggiunta di eventuali penalità (cfr. cap. 5, aggiunte al tempo totale sulla base delle verifiche effettuate dai giudici al termine di ogni specialità) sarà usata per calcolare il punteggio P .

Le valutazioni verranno eseguite come segue.

Nella PRIMA PROVA (QUALIFICHE) viene assegnato un punteggio (P_1) come segue:

- 2 punti al concorrente che ha conseguito il risultato complessivo migliore (X_M);
- 0 punti al concorrente che ha conseguito il risultato complessivo peggiore (X_P);

- Un punteggio intermedio fra 0 e 2 a ogni concorrente che ha conseguito un risultato intermedio (X), interpolando linearmente tra il migliore e il peggiore risultato.

Tale punteggio si calcola così:

$$P_1 = 2 \cdot (X_P - X) / (X_P - X_M)$$

Verrà così realizzata una graduatoria parziale, derivante risultati conseguiti da ogni squadra.

Accederanno alla seconda prova le 4 squadre che hanno ottenuto il punteggio migliore.

Nella SECONDA PROVA (SEMIFINALI) viene assegnato un punteggio (P_2) come segue:

- 8 punti al concorrente che ha conseguito il migliore complessivo risultato (X_M);
- 0 punti al concorrente che ha conseguito il risultato complessivo peggiore (X_P);
- Un punteggio intermedio fra 0 e 8 ai concorrenti rimanenti ottenuto per interpolazione lineare in base al risultato (X), allo stesso modo descritto per la prima prova.

Tale punteggio si calcola così:

$$P_2 = 8 \cdot (X_P - X) / (X_P - X_M)$$

Accederanno alle finali le 2 squadre che hanno ottenuto il punteggio migliore nelle semifinali.

Le PROVE FINALI avverranno per scontro diretto. Vince chi svolge tutte e tre le specialità di gara nel minor tempo complessivo, che comprende anche gli eventuali errori (penalità) commessi.

Al fine della stesura della graduatoria assoluta, anche alle due squadre finaliste verrà assegnato un punteggio (P_3) come segue:

- 1 punto al vincitore;
- 0 punti al secondo classificato.

GRADUATORIA ASSOLUTA

Verrà infine redatta la graduatoria assoluta (G), sulla base della somma dei punteggi- definitivi (P) ottenuti dalle varie squadre concorrenti in ogni singolo turno di gara:

$$G = P_1 + P_2 + P_3$$

3.2. Gara di arrampicata

La gara è composta da due prove. Nella prima prova verranno selezionati i due concorrenti che hanno impiegato il minor tempo nel toccare la campanella posta in cima alla pianta, a 12 m di altezza.

Quest'ultimi passeranno poi alla seconda prova (finali), in cui si affronteranno per scontro diretto.

4. SVOLGIMENTO DELLA GARA

4.1. REGOLE GENERALI

4.1.1. Gara principale

La gara del boscaiolo 2023 è torneo suddiviso in due gare competizioni: la gara principale e la gara di arrampicata.

La gara principale è un torneo a eliminazione diretta. Si tratta di una competizione a squadre e, nell'ambito della singola squadra, a staffetta.

I componenti di ogni squadra gareggiano contemporaneamente, uno per ogni specialità, nell'ambito dello stesso turno di gara.

Tutti i boscaioli che compongono la singola squadra dovranno affrontare almeno una specialità di gara in almeno uno dei diversi turni di gara.

Spetta alla squadra individuare quali, fra i propri componenti, svolgeranno le singole specialità di gara nei diversi turni.

Tutti i concorrenti dovranno indossare tutti i DPI richiesti per lo svolgimento delle singole specialità, pena squalifica della squadra.

Per ogni turno di gara, le singole squadre affronteranno inizialmente, a staffetta, le prime 3 specialità nel **seguito ordine: l'abbattimento del palo con motosega, lo spacco del tronchetto con accetta e la sramatura del tronco con motosega.**

Quando tutte le squadre avranno affrontato le prime 3 specialità, proseguiranno a competere singolarmente, per **la quarta specialità della gara principale: lo strascico del tronco con zappino.**

Lo svolgimento della staffetta, nell'ambito del singolo turno, avverrà secondo le seguenti regole: verrà chiamata la singola squadra a entrare nel campo gara. Il boscaiolo della singola squadra si disporrà poi rispettivamente vicino al palo da abbattere, oppure il tronchetto da spaccare oppure il tronco da sramare.

Quando tutti i boscaioli delle varie squadre chiamate saranno situati nel proprio sito di gara e in posizione di partenza, il direttore di gara darà il via dicendo: "tre, due, uno, via!".

Essendo una staffetta, a questo punto iniziano la gara **solo** i boscaioli individuati da ogni squadra per affrontare la specialità dell'abbattimento del palo con motosega.

Solo quando il palo tocca terra, il collega individuato per spaccare il tronchetto potrà partire. Nel caso quest'ultimo inizi prima, sarà assegnata alla squadra un penalità di 20 secondi.

Quando il tronchetto sarà definitivamente spaccato, l'ultimo compagno di squadra, individuato per la specialità di sramatura potrà procedere. **Nel caso quest'ultimo inizi prima, sarà assegnata alla squadra un penalità di 20 secondi.**

Per questioni di sicurezza, nell'ambito dello stesso turno o batteria di atleti, tutti i boscaioli che gareggeranno non potranno spostarsi dal proprio sito di gara (palo di abbattimento, tronchetto o tronco da sramare) prima che la gara stessa non sia terminata definitivamente.

Seguirà poi un momento di pausa in cui i singoli addetti valuteranno eventuali penalità e prepareranno il campo gara per le squadre/ la specialità successiva.

Quando tutte le squadre avranno terminato di svolgere le prime tre specialità di gara nell'ambito dello stesso turno, si procederà con l'avvio della quarta specialità di gara.

In questa fase, le squadre procederanno, una alla volta, a svolgere **lo strascico del tronco con zappino**. Le modalità di svolgimento (chiamata, disposizione dei boscaioli nel sito di gara e segnale di partenza) saranno le stesse della staffetta.

Per lo strascico del tronco con lo zappino, il tempo sarà conteggiato da quando il direttore di gara darà il "via" ufficiale e terminerà quando la squadra avrà concluso il percorso di movimentazione del tronco sia in direzione di andata che di ritorno.

Qualora un membro della squadra che gareggia parta prima del "via" ufficiale, verrà assegnata alla squadra una penalità di 20 secondi.

Il tempo complessivo sarà conteggiato separatamente per singolo turno di gara e per singola squadra.

Esso deriverà dalla sommatoria del tempo impiegato dalla singola squadra in ogni turno per eseguire le 3 specialità in staffetta (abbattimento, spacco e sramatura) e la quarta specialità (strascico del tronco con zappino).

Quando tutte le squadre avranno gareggiato, al termine del turno e delle valutazioni, verranno comunicati al pubblico la graduatoria (parziale) e di

conseguenza le squadre che passeranno al turno successivo.

Esso sarà avviato dopo il ripristino del campo gara.

Al termine dell'intera gara, dopo le opportune valutazioni, si procederà infine a comunicare al pubblico la graduatoria assoluta.

4.1.2. Gara di arrampicata

La prova è rappresentata dalla salita su una pianta mediante ramponi forestali e con imbragatura e cordino di trattenuta per raggiungere e toccare nel minor tempo possibile una campanella posta a 12 m di altezza.

La gara verrà svolta al termine di tutti i turni che compongono la gara principale.

Il singolo concorrente non potrà competere senza indossare tutti i DPI richiesti, pena squalifica.

La pianta avrà un diametro alla base di circa 50 cm e un diametro in punta di circa 30 cm per una lunghezza complessiva di circa 14 m.

L'assicuratore dovrà sempre lasciare la corda di sicurezza sufficientemente lasca (non tesa) affinché, eventualmente il concorrente scivolasse, risulti certo il distacco dalla pianta.

4.2. REGOLE SPECIFICHE

4.2.1. Abbattimento del palo con motosega

Abbattimento con motosega di un palo alto circa 5,5 - 6 metri, di diametro alla base compreso tra circa 18 e 22 cm.

La prova consiste nell'abbattere il palo con l'obiettivo di farlo cadere sopra ad un bersaglio posto a circa 4,5 metri di distanza dalla base del palo stesso.

Viene misurato il tempo impiegato per abbattere il tronchetto, **che deve essere al massimo di 1,5 min (90 sec)** Al concorrente che supera il tempo massimo verrà assegnata una **penalità pari allo scarto (in secondi) fra il tempo realmente impiegato e i 90 secondi di tempo massimo autorizzato.**

La distanza dal bersaglio verrà misurata solo qualora sia superiore ai 20 cm. In tal caso verrà considerata una penalità. La misurazione avverrà in base al segno del palo lasciato su una striscia di sabbia (o simili) posta in corrispondenza del bersaglio stesso e disposta perpendicolarmente alla direzione di caduta (allineamento dalla base del palo al bersaglio). La misura parte dalla mezzeria di tale segno. Sono esclusi eventuali rimbalzi. La lunghezza di tale striscia è pari a 1,00 metri lineari a destra e a sinistra del bersaglio.

Per ogni centimetro di distanza dal bersaglio maggiore ai 20 cm verrà aggiunto 1 secondo al tempo impiegato dalla squadra per terminare complessivamente il turno di gara.

La tacca di direzione è obbligatoria. Nel caso in cui essa non venisse eseguita, al concorrente verrà assegnata una **penalità di 15 secondi** sul tempo complessivo impiegato nel singolo turno.

Entrambi i tagli non devono superare in nessun punto un'altezza massima da terra di 30cm; in caso di superamento, al concorrente verrà assegnata una **penalità di 15 secondi** sul tempo complessivo impiegato nel singolo turno.

I pali sono già eretti e leggermente inclinati verso la direzione di caduta. **Il boscaiolo non può in alcun modo deviare la caduta del palo con mani, piedi o altro** rispetto alla direzione presa con l'esecuzione del taglio di abbattimento. **In caso contrario gli verrà aggiunta una penalità di 15 secondi sul tempo complessivo impiegato nel singolo turno.**

È consentito solo **un aggiustamento della direzione di caduta mediante la lama della motosega solo se la spranga non è ancora estratta dal taglio di abbattimento.** In caso contrario gli verrà aggiunta una **penalità pari di 15 secondi** sul tempo complessivo impiegato nel singolo turno.

La prima prova di gara potrà essere divisa in due batterie da 4 uomini. La seconda prova è invece svolta in unica soluzione, mediante la competizione dei 4 concorrenti selezionati durante la prima prova.

I concorrenti chiamati alla prova si portano accanto al palo loro assegnato, con la motosega accesa, in attesa del segnale di partenza dato dal giudice.

Al segnale del giudice inizia la prova con l'effettuazione della tacca di direzione

e successivamente il taglio di abbattimento.

4.2.2. Taglio del tronchetto con accetta

Taglio con accetta di un tronchetto di conifera di diametro compreso tra un minimo di 14 ed un massimo di 18 cm sulla sezione di taglio. Il diametro del tronchetto è il diametro medio risultante dalle due misurazioni in croce.

Nell'ambito di ogni prova, i diametri dei tronchetti sono uguali.

Il tronchetto è fissato ad un'altezza di circa 40 cm dal suolo; la sezione di taglio è appoggiata su un elemento legnoso per sostenere i colpi esercitati con l'accetta.

La prova consiste nel tagliare il tronchetto il più velocemente possibile.

La zona di taglio viene delimitata da due strisce di nastro adesivo poste ad una distanza pari a 1,5 volte il diametro medio del tronchetto.

Al concorrente che esegue **un colpo di accetta sul nastro oppure all'esterno delle due strisce di nastro** verrà assegnata **una penalità di 1 secondo per ogni millimetro (mm) in più di distanza dal bordo interno del nastro adesivo**. Tale distanza verrà misurata dall'asse centrale della zona di taglio.

La prima prova di gara è divisa in due batterie da 4 uomini. La seconda prova è invece svolta in unica soluzione, mediante la competizione dei 4 concorrenti selezionati durante la prima prova.

Il concorrente su chiamata del giudice si pone direttamente nella posizione di esecuzione della prova, pronto a battere il primo colpo senza dover effettuare altri spostamenti e deve tenere l'accetta con il ferro poggiato a terra.

Al segnale del giudice inizia la prova ed il concorrente può iniziare la sua azione.

La prova termina al momento della divisione del tronchetto in due parti completamente separate.

4.2.3. *Sramatura del tronco con motosega*

Sramatura con motosega di un tronco lungo 4.5 m circa - diametro circa 40 cm - nel quale sono infissi, sulle due facce laterali e su quella superiore, 30 pioli in legno aventi un diametro di 23 mm ed una lunghezza compresa tra i 25 cm e i 30 cm.

La prova consiste nello sramare il tronco il più velocemente possibile.

Ogni piolo deve essere tagliato a raso del tronco, in modo che in nessun punto il moncone rimasto infisso risulti, rispetto alla superficie del tronco stesso (quindi la porzione di moncone infissa nel tronco ovviamente non conta), più lungo di 2 cm.

Per ogni moncone con lunghezza compresa fra i 2 cm e i 5 cm verrà infatti assegnata una **penalità di 3 secondi**. **Per ogni moncone che supererà i 5 cm di lunghezza** verrà assegnata una **penalità di 10 secondi**.

Per moncone con lunghezza maggiore di 2 cm o di 5 cm si intende un moncone che risulti più lungo di tali grandezze anche per un'unica misura presa in qualsiasi sua parte.

Qualora il taglio del piolo sia invece più profondo della superficie del tronco (interessi cioè la parte infissa nel tronco), verrà assegnata una **penalità di 3 secondi per ogni taglio che risulti superiore a 1 cm di profondità dalla superficie del tronco**.

Il concorrente deve rispettare la sequenza di taglio descritta a seguire:

1. primo ramo esterno; ovvero con il tronco posto in mezzo tra spranga della motosega e gamba (spranga - tronco - gamba)
2. primo ramo superiore
3. primo ramo interno; ovvero con la spranga della motosega sullo stesso lato del tronco rispetto alle gambe (tronco - spranga -gambe)
4. secondo ramo interno
5. secondo ramo superiore
6. secondo ramo esterno e così via (quindi il taglio delle serie di tre pioli successive alla prima serie continua sempre iniziando la nuova serie dal lato del tronco in cui è posizionato l'ultimo piolo tagliato).

Al concorrente che **non rispetta la suddetta sequenza di taglio** verrà assegnata

una **penalità di 10 secondi** sul tempo realmente impiegato (con conseguente arretramento negli ultimi posti della graduatoria).

La prima prova di gara è divisa in due batterie da 4 uomini. La seconda prova è invece svolta in unica soluzione, mediante la competizione dei 4 concorrenti selezionati durante la prima prova.

Il concorrente su chiamata del giudice si pone direttamente nella posizione di esecuzione della prova, con la motosega accesa la cui spranga dev'essere appoggiata al tronco pronta a tagliare il primo piolo ma senza essere in contatto con esso.

Al segnale del giudice inizia la prova ed il concorrente può iniziare la sua azione.

4.2.4. "Paisàda" - Strascico del tronco con lo zappino

La prova consiste nello spostare un tronco, adagiato orizzontalmente e nel senso della sua lunghezza su un piano di scorrimento lungo 10 m, nel minor tempo possibile facendo soprattutto leva con il solo zappino.

Il tronco, di abete rosso o bianco e con corteccia, avrà una lunghezza di 3 m e un diametro minimo di 60 cm e sarà privo di malformazioni o curvature

Il piano di scorrimento sarà lungo 10 m circa e largo circa 1 m. Sarà composto da una serie stanghe di legno scortecciate disposte e fissate parallelamente fra loro, di diametro simile (circa 10 cm), fatta eccezione per le due stanghe laterali, che avranno un diametro leggermente superiore per questione di sicurezza.

I lati minori del piano di scorrimento saranno chiusi da due assi che rappresenteranno il traguardo che dev'essere raggiunto e toccato con il tronco nel minor tempo possibile.

Il percorso avrà uno sviluppo nominale di 10 m, ma dovendo essere coperto sia in andata che in ritorno, avrà uno sviluppo effettivo di 20 m.

Esso sarà individuato su di un terreno pianeggiante o che comunque non presenti pendenze longitudinali o trasversali superiori al 3 %.

Per iniziare la prova la squadra dovrà disporsi attorno al tronco tenendo lo zappino con il ferro appoggiato al terreno.

Al "via", dato dal direttore di gara mediante segnale convenuto, la squadra procederà con lo **spostamento del tronco**, che potrà essere effettuato solo come segue: **due** dei tre atleti per squadra spingeranno il tronco facendo leva con lo **zappino** nella parte inferiore dello stesso. **Il terzo e ultimo atleta della squadra tirerà** il tronco **agganciando direttamente lo zappino** nella sua parte laterale o superiore.

Qualora il tronco venisse tirato (mediante aggancio diretto dello zappino nella parte laterale o superiore del tronco stesso) **da più di un atleta per squadra**, verrà assegnata una **penalità di 20 secondi**.

Nel caso qualsiasi membro della squadra effettuasse **rotolamenti del tronco**, verrà assegnata una **penalità di 20 secondi**.

Qualora un membro della squadra **tocchi volontariamente il tronco con mani o piedi con l'intento di facilitarne lo spostamento, di determinarne l'arresto o di modificarne l'orientamento**, verrà assegnata una **penalità di 20 secondi per ogni turno di gara**.

La competizione terminerà quando il tronco avrà percorso sia in andata che in ritorno tutta la lunghezza del piano di scorrimento e avrà toccato l'asse posta all'estremità del lato di partenza.

Il tempo di esecuzione della prova (espresso in primi, secondi e decimi di secondo) corrisponderà all'intervallo che intercorre tra il "via" ufficiale e il termine dello spostamento del tronco.

Qualora la squadra **non completerà il percorso di movimentazione del tronco**, riportandolo nella posizione di partenza, sarà assegnata **una penalità di 40 secondi**.

Il concorrente ha diritto alla ripetizione della prova qualora egli sia stato costretto ad interromperla a causa dell'irregolare funzionamento o rottura dell'utensile o del tronco o infine dei paletti di delimitazione del percorso, a meno che tali inconvenienti non si siano verificati a causa di manifesta imperizia o incapacità.

4.2.5. Prova speciale di arrampicata (della pianta con ramponi)

La prova è rappresentata dalla salita su una pianta mediante ramponi forestali e con imbragatura e cordino di trattenuta per raggiungere e toccare nel minor tempo possibile una campanella posta a 12 m di altezza.

La pianta avrà un diametro alla base di circa 50 cm e un diametro in punta di circa 30 cm per una lunghezza complessiva di circa 14 m.

I tronchi da salire sono due e rimangono gli stessi per tutti i turni di gara e i concorrenti. Verranno quindi contrassegnati prima della gara con i n° 1 e 2.

L'assicuratore dovrà sempre lasciare la corda di sicurezza sufficientemente lasca (non tesa) affinché, eventualmente il concorrente scivolasse, risulti certo il distacco dalla pianta.

Qualora il singolo atleta **proceda** con l'arrampicata della pianta **prima del "via" ufficiale** da parte del direttore di gara, **verrà assegnata una penalità di 20 secondi.**

Al concorrente che, scivolando durante la fase di arrampicata, **risulta essere, anche per un solo istante, completamente staccato dalla pianta** (completamente sospeso sul cordino di trattenuta, con mani e gambe che non toccano il tronco), verrà assegnata **una penalità di 30 secondi** sul tempo realmente impiegato (con conseguente arretramento negli ultimi posti della graduatoria).

Al segnale del giudice inizierà la prova e i concorrenti potranno iniziare competizione

Sarà conteggiato il tempo (in primi, secondi e decimi di secondo) che il singolo concorrente impiegherà complessivamente. Il tempo partirà dal "via" ufficiale del direttore di gara e terminerà con il tocco della campanella posta in cima alla pianta da parte dell'atleta.

IL DIRETTORE DI GARA

(dott. Ilario Cavada)



Digitale elettronico firmato digitalmente, predisposto e conservato presso
l'Amministrazione in conformità alle Linee guida AdID (artt. 3 bis,
comma 4 bis e 71 D.Lgs. 82/2005).