



Foreste
Magnifica Comunità di Fiemme



Festa del
boscaiolo
E DELLE FORESTE

GARA DEL BOSCAIOLO 2026



INDICE

INDICE	1
1. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA.....	1
1.1. REQUISITI DI AMMISSIONE	1
1.2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE	1
1.3. VALUTAZIONE DELLE DOMANDE e COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	2
1.4. DISPOSITIVI DI PROTEZIONE INDIVIDUALE E ATTREZZATURA OBBLIGATORIA:	2
2. STRUTTURA DELLA GARA	3
2.1. Gara principale	3
2.2. Gara di arrampicata (della pianta con ramponi)	6
3. METODO DI ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO	7
3.1. Gara principale	7
3.2. Gara di arrampicata	9
4. SVOLGIMENTO DELLA GARA	10
4.1. REGOLE GENERALI	10
4.1.1. Gara principale	10
4.1.2. Gara di arrampicata	11
4.2. REGOLE SPECIFICHE	12
4.2.1. Abbattimento del palo con motosega	12
4.2.2. Taglio del tronchetto con accetta	13
4.2.3. Sramatura del tronco con motosega	14
4.2.4. Taglio del tronco con segone manuale.	15
4.2.5. Prova speciale di arrampicata (della pianta con ramponi)	18

1. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

La gara del boscaiolo 2026 verrà effettuata a partire **dalle ore 14.00 di domenica 06 settembre 2026.**

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.

1.1. REQUISITI DI AMMISSIONE

Ai fini dell'**ammissione alle gare**, gli interessati devono possedere **tutti i seguenti requisiti:**

- Essere in **possesso di un attestato di superamento della prova tecnico pratica per operatore forestale (OP1)** o equivalenti o superiori;
- Essere un **boscaiolo professionista**, cioè svolgere, al momento dell'iscrizione alle gare, in **modo continuativo e sistematico le attività previste dal codice ATECO 02.20.00.**
- Essere titolari, soci, dipendenti o collaboratori di **imprese boschive che esercitano abitualmente la loro attività in valle di Fiemme.**

1.2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

L'**iscrizione** dovrà essere effettuata esclusivamente **on-line**, compilando il seguente *form* di *google*, a cui si accede:

- Digitando il seguente indirizzo web:
<https://forms.gle/yYVjGMzKDkynFHW4A>
- Scansionando il seguente **QRcode:**



Con l'atto d'iscrizione, ogni boscaiolo s'iscriverà obbligatoriamente alla gara principale. L'iscrizione alla gara d'arrampicata sarà invece facoltativa.

Il termine per le iscrizioni è previsto per le ore 20.00 di domenica 05 luglio 2026.

1.3. VALUTAZIONE DELLE DOMANDE e COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Successivamente verrà effettuata la valutazione delle domande, sulla base dei requisiti obbligatori di ammissione. Seguirà poi una comunicazione a tutti gli iscritti, con la lista allegata di coloro che sono stati ammessi alla gara.

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 10 luglio 2026 alle ore 20.30**, presso il salone Clesiano 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.

1.4. DISPOSITIVI DI PROTEZIONE INDIVIDUALE E ATTREZZATURA OBBLIGATORIA:

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

- Pantaloni antitaglio
- Scarponi da motosega con puntale anti-schiacciamento
- Casco, cuffie e visiera

Per la prova speciale di salita su pianta:

- Imbrago
- Cordino di trattenuta con anima di acciaio

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 del taglio del tronco con il segone a mano, ai concorrenti saranno messi a disposizione i relativi segoni.

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. STRUTTURA DELLA GARA

2.1. Gara principale

La gara principale è articolata in 5 diverse specialità:

1. Abbattimento del palo con motosega;
2. Spacco del tronchetto con accetta;
3. Sramatura del tronco con motosega;
4. Taglio del tronco con segone a mano;

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

Le varie specialità di gara saranno svolte in ogni turno (cfr. tabella 1).

Per ogni squadra, le specialità di gara (abbattimento, taglio con accetta e sramatura) saranno svolte mediante una staffetta:

- per le prime tre specialità, gli atleti di ogni squadra affronteranno singolarmente, nell'ambito dello stesso turno di gara, le diverse specialità in

successione.

- La quarta specialità di gara (taglio del tronco con segone a mano) sarà invece affrontata, sempre nell'ambito dello stesso turno, dall'intera squadra di atleti.

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 al **II turno di gara**, 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 (III turno di gara)**, anch'esse svolte con le medesime modalità esecutive.

Tabella 1: tipologie di specialità svolte in ogni turno di gara.

Turni di gara	Specialità	Funzionamento	Modalità esecutiva
QUALIFICHE	abbattimento del palo con motosega	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente per ogni turno	STAFFETTA DEI SINGOLI COMPONENTI DI OGNI SQUADRA
	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	
	taglio del tronco con segone a mano	4 squadre concorrenti alla volta competono contemporaneamente	PER SQUADRE

Turni di gara	Specialità	Funzionamento	Modalità esecutiva
		per ogni turno	
SEMIFINALI	abbattimento del palo con motosega	Le 4 squadre semifinaliste competono contemporaneamente	STAFFETTA DEI SINGOLI COMPONENTI DI OGNI SQUADRA
	taglio del tronchetto con accetta	Le 4 squadre semifinaliste competono contemporaneamente	
	sramatura del tronco con motosega	Le 4 squadre semifinaliste competono contemporaneamente	
	taglio del tronco con segone a mano	Le 4 squadre semifinaliste competono contemporaneamente	PER SQUADRE
FINALI	abbattimento del palo con motosega	Le 2 squadre finaliste competono contemporaneamente	STAFFETTA DEI SINGOLI COMPONENTI DI
	taglio del tronchetto con accetta	Le 2 squadre finaliste competono contemporaneamente	

Turni di gara	Specialità	Funzionamento	Modalità esecutiva
	sramatura del tronco con motosega	Le 2 squadre finaliste competono contemporaneamente	PER SQUADRE
	taglio del tronco con segone a mano	Le 2 squadre finaliste competono contemporaneamente	

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. Gara di arrampicata (della pianta con ramponi)

La prova è rappresentata dalla salita su una pianta mediante ramponi forestali, 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.

Questa gara si svolge dopo lo svolgimento di tutti i turni della gara principale. Possono partecipare a questa specialità i concorrenti iscritti alla gara principale (§ cap. 2.2.1).

Due concorrenti alla volta, su chiamata del giudice, si disporranno 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.

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 la specialità per squadre del taglio del tronco con segone.

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 dei punteggi verranno eseguite come segue.

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

- 2 punti alla squadra che ha conseguito il risultato complessivo migliore (X_M), che ha cioè impiegato il minor tempo;
- 0 punti alla squadra che ha conseguito il risultato complessivo peggiore (X_P), che ha cioè impiegato il maggior tempo;
- Un punteggio intermedio fra 0 e 2 a ogni squadra 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) verrà assegnato un punteggio (P_2) come segue:

- 8 punti alla squadra che ha conseguito il migliore complessivo risultato (X_M), che ha cioè impiegato il minor tempo;
- 0 punti alla squadra che ha conseguito il risultato complessivo peggiore (X_P), che ha cioè impiegato il maggior tempo;
- Un punteggio intermedio fra 0 e 8 alle squadre 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

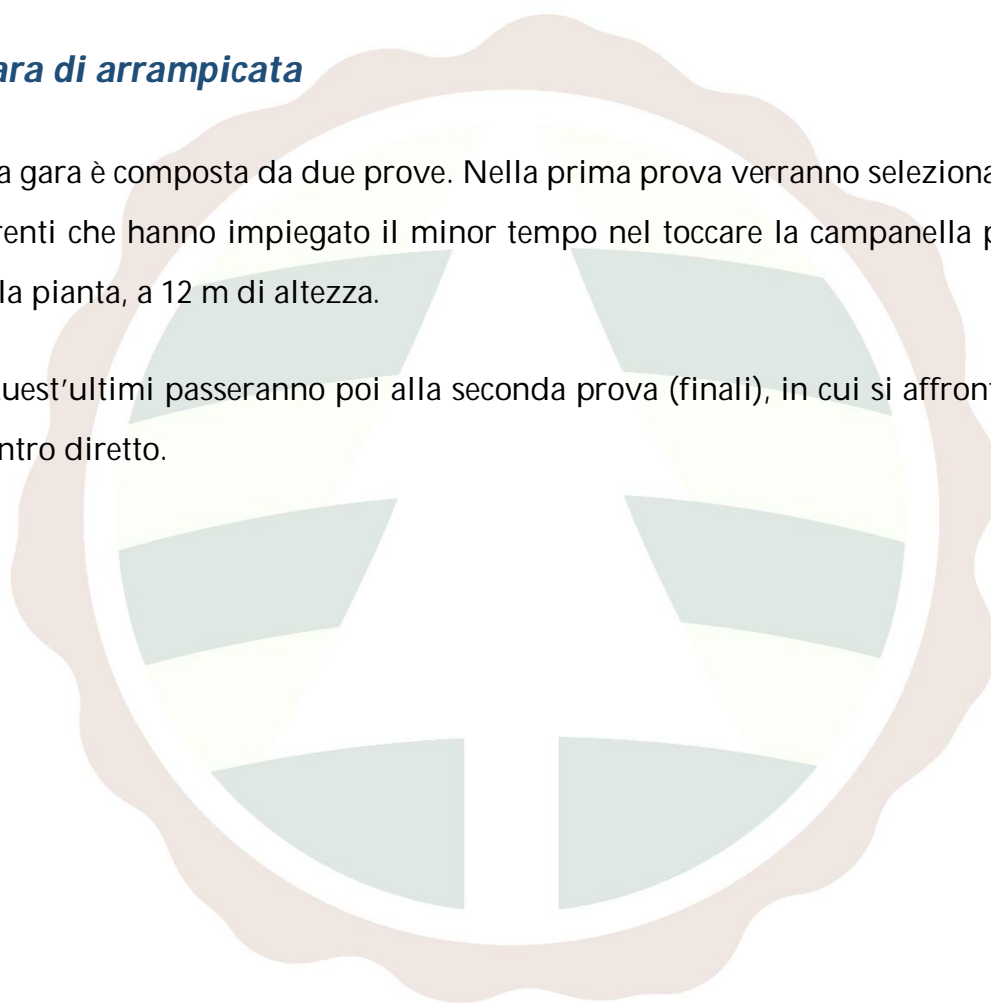
Verrà infine redatta la graduatoria assoluta (G), sulla base della somma dei punteggi- definitivi (P) ottenuti dalle varie squadre concorrenti in ogni singolo turno di gara:

$$G = P_1 + P_2 + P_3$$

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 principale del boscaiolo è un 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 staffetta, in cui gli atleti della stessa squadra affronteranno quattro specialità di gara.

Nelle specialità individuali (abbattimento del palo, spacco del tronchetto e sramatura), 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 scegliere quali, fra i propri componenti, svolgeranno le singole specialità di gara nei diversi turni.

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

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

Solo 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!".

Lo svolgimento delle diverse specialità seguirà il seguente ordine: le singole squadre affronteranno a staffetta, le 4 specialità di gara nel **seguente ordine: l'abbattimento del palo con motosega, lo spacco del tronchetto con accetta, la sramatura del tronco con motosega e il taglio del tronco con segone a mano.**

Poiché la gara è rappresentata da una staffetta, iniziano la gara **solo** i boscaioli individuati da ogni squadra per affrontare la prima specialità prevista (abbattimento del palo con motosega). **Solo quando il palo ha toccato terra, il collega individuato per spaccare il tronchetto potrà partire.**

Quando il tronchetto sarà definitivamente spaccato, l'ultimo compagno di squadra, individuato per la specialità di sramatura potrà procedere.

Infine, **quando quest'ultimo taglierà l'ultimo piolo dal tronco, l'intera squadra potrà partire a eseguire il taglio del tronco con segone a mano.**

Nel caso di partenza anticipata da parte di un atleta, sarà assegnata alla squadra un penalità di 20 secondi.

Per questioni di sicurezza, nell'ambito dello stesso turno di gara, i boscaioli che gareggiano potranno spostarsi dal proprio sito di gara (palo di abbattimento, tronchetto da spaccare o tronco da sramare) SOLO per raggiungere il tronco da tagliare con il segone a mano. Negli eventuali spostamenti, dovranno in ogni caso essere mantenute le distanze di sicurezza dagli atleti che stanno svolgendo una delle specialità di gara.

Al termine di ogni turno di gara 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.

Al termine delle valutazioni, verranno comunicati al pubblico la graduatoria (parziale) e di conseguenza le squadre che passeranno al turno successivo.

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

Ogni concorrente ha diritto alla ripetizione di ogni prova qualora sia stato costretto a interromperla a causa dell'irregolare funzionamento o rottura imprevista di qualsiasi utensile, DPI o strumento usato durante la competizione, a meno che tali inconvenienti non si siano verificati a causa di manifesta imperizia o incapacità del singolo atleta.

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. 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 squadre. 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 squadre. 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. Taglio del tronco con segone manuale.

Si tratta di una gara a tempo che consiste nel taglio verticale di una sezione di

tronco spesso 5 cm con un segone a mano a due manici nel minor tempo possibile. La lunghezza iniziale del tronco è pari a 100 cm, con un diametro di 50 cm.

Nel dettaglio consiste nel taglio verticale dall'alto verso il basso di una sezione di tronco posizionato in orizzontale su un'apposita struttura che ne permette la sospensione da terra a un'altezza consona per il taglio manuale. Dovrà essere tagliata una rotella di legno dello spessore di 5,00 cm (con 2 cm di tolleranza) nel minor tempo possibile. Lo spessore della rotella, dovrà essere omogeneo su tutto lo sviluppo del taglio.

Qualora lo spessore della rotella tagliata non sia omogeneo lungo tutto il diametro del tronco (5 cm con +/- 2 cm di tolleranza), verranno assegnati 20 secondi di penalità.

La rotella dovrà essere interamente tagliata con il segone e cadere a terra. **Gli atleti non potranno in alcun modo fare leva per favorirne il distacco. Al taglio parziale e incompleto della rotella verranno assegnati 60 secondi di penalità.**

Il taglio dovrà essere effettuato manualmente, con una sega a doppio manico fornita dall'organizzazione, che dovrà essere utilizzata da 2 atleti appartenenti alla medesima squadra, mentre il terzo atleta potrà aiutare gli altri 2 durante l'operazione di taglio, per esempio sostenendo il tronco, mantenendo aperta la fessura del taglio o lubrificando il segone. Gli atleti della stessa squadra si potranno scambiare i ruoli durante la gara. La sega potrà essere manovrata dal singolo atleta con una sola mano, tenendo l'altra dietro la schiena oppure con entrambe le mani.

Il tronco sarà appoggiato su un basamento fornito dal comitato organizzatore. Su di esso verranno preventivamente eseguite le incisioni di circa 1 cm di profondità con la motosega, per facilitare la discesa del segone.

Potranno gareggiare contemporaneamente tutte e 4 le squadre semi-finaliste. I tronchi da tagliare saranno del medesimo tipo di legname e delle stesse dimensioni per ciascuna squadra.

Quando tutti i boscaioli delle varie squadre chiamate saranno situati nel proprio sito di gara e in posizione di partenza, come sopra descritto, il direttore di gara darà il via dicendo: "tre, due, uno, via!", facendo così partire il conteggio del tempo impiegato dalle varie squadre. Questo conteggio terminerà quando la rotella,

completamente staccata dal tronco, cadrà a terra.

Si fa divieto assoluto di toccare il tronco con entrambe le mani ed effettuare manovre diverse da quelle citate nel presente regolamento.

Gli atleti troveranno le seghe appoggiate a terra in posizione laterale al basamento di appoggio del tronco, dove dovranno riposizionarla alla fine del taglio.



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)



Autografo 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).