



REGOLAMENTO TECNICO

Regole e Standard per i Campionati Italiani di Nuoto per Salvamento
e le Manifestazioni approvate dalla Federazione Italiana Nuoto - Settore Salvamento

Edizione Novembre 2013



PREFAZIONE AL REGOLAMENTO TECNICO 2013

Il presente Regolamento Tecnico Nuoto per Salvamento costituisce l'aggiornamento al nuovo regolamento tecnico dell'International Lifesaving Federation (ILS), pubblicato a fine settembre 2013, che prevede anche una riorganizzazione dei contenuti, con lo scopo di agevolarne la consultazione.

Per completezza rispetto alle norme ILS, in questo Regolamento sono incluse alcune regole valide solo per i Campionati Mondiali e Europei. Tali norme sono riportate in corsivo, ed evidenziate tramite un apposito riquadro con la dicitura "*Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei*".

Di seguito sono riportate le principali modifiche al precedente regolamento. Tale riassunto ha lo scopo di agevolare la lettura evidenziando le principali novità, ma non costituisce parte integrante del Regolamento Tecnico.

Sezione 2 - Regole generali e procedure

2.1.2 Nella prove con la tavola, con la canoa e nelle frazioni della prova Oceanman/Oceanwoma in cui non si nuota, si possono utilizzare i giubbotti di salvataggio.

Sezione 3 - Gare in piscina

Nelle regole generali e nella descrizione di ogni singola prova, sono riportati i codici squalifica in calce alla descrizione dell'infrazione.

3.2.2 Nella partenza dall'acqua, i concorrenti devono assumere la posizione di partenza al secondo fischio lungo, tenendo il manichino in superficie con una mano e, con l'altra mano, il bordo di partenza o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso).

3.3.1 Ridefinito il recupero del manichino.

3.3.2 Nel trasporto del manichino, si presume che il manichino (in quanto vittima) non respiri. I concorrenti devono trasportare (non spingere) il manichino nuotando in superficie, con il viso verso l'alto, con una mano sempre in contatto con il manichino, evitando prese su gola, bocca, naso, occhi, etc.

3.3.3 Nel traino del manichino, si presume che il manichino (in quanto vittima) respiri. I concorrenti devono trainare (non spingere) il manichino in superficie, con il viso verso l'alto.

3.10.1 Nel lancio della corda, la distanza della barra è stata incrementata a 12,5m.

3.13.1 Nella Staffetta mista e Mixed mista, nella quarta frazione, la sagola del torpedo deve essere completamente tesa oltre la linea di 10m dalla parete di virata.

Sezione 4 - Gare oceaniche

Sono stati introdotti i codici di squalifica per le prove oceaniche. Nelle regole generali e nella descrizione di ogni singola prova, sono riportati i codici squalifica in calce alla descrizione dell'infrazione.

4.1 Viene precisato che il Comitato organizzatore e il Giudice Arbitro possono autorizzare modifiche ai campi gara al fine di garantire la sicurezza, l'equità della competizione o l'efficiente conduzione della prova (ad esempio, distanza, numero di corsie o boe, numero di concorrenti per competizione).

4.7 Nella prova Bandierine sulla spiaggia, la posizione di partenza prevede che i talloni o qualsiasi parte dei piedi siano uniti.

4.12.1 Nella prova Salvataggio con la tavola viene precisato che:

- la vittima aspetta in acqua dal lato della boa verso il mare;
- la tavola può sporgere sul lato della boa verso la spiaggia mentre la vittima viene recuperata;

- il secondo concorrente può oltrepassare la linea di partenza per qualsiasi motivo e ritornare alla posizione corretta di partenza in attesa del segnale di partenza della vittima.

Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature standard

- 5.11 La corda per il Lancio della corda non deve avere caratteristiche di memoria di forma.
- 5.8 Ridefinite le caratteristiche degli anelli del torpedo di salvataggio
- 5.12 É stata aggiornata la definizione dei costumi.

INDICE

Sezione 1	Manifestazioni di Nuoto per Salvamento	1
1.1	Direzione delle Manifestazioni	1
1.1.1	Segreteria interna	1
1.1.2	Responsabile dell'equipaggiamento e sistemazione dei campi gara	1
1.2	Ufficiali gara	2
1.2.1	Giudice Arbitro	2
1.2.2	Deputy (Delegato del Giudice Arbitro)	4
1.2.3	Giudice di partenza	4
1.2.4	Direttore di prova	4
1.2.5	Addetto ai concorrenti	4
1.2.6	Giudice di virata	4
1.2.7	Giudice di rilevamento	5
1.2.8	Giudice di arrivo	5
1.2.9	Segretario di giuria	5
1.2.10	Decisioni degli ufficiali gara	5
1.2.11	Direttore del Servizio di Cronometraggio	5
1.2.12	Cronometristi	6
1.3	Cronometraggio e Determinazione del Piazzamento	6
1.3.1	Cronometraggio automatico	6
1.3.2	Cronometraggio di riserva	7
1.3.3	Cronometraggio manuale	7
1.3.4	Modalità procedurali in funzione dei sistemi di cronometraggio	7
1.3.5	Determinazione della classifica	8
1.3.6	Determinazione del tempo ufficiale	8
1.3.7	Determinazione della classifica generale combinata e di una competizione	8
1.4	Record	9
1.4.1	Record nazionali	9
1.4.2	Record europei e mondiali	9
Sezione 2	Regole Generali e Procedure	10
2.1	Abbigliamento e Attrezzature	10
2.1.1	Cuffie	10
2.1.2	Costumi	10
2.1.3	Occhiali	10
2.1.4	Calzature	11
2.1.5	Mute	11
2.1.6	Attrezzature	11
2.2	Codice di Condotta	11
2.2.1	Codice di condotta di atleti, tecnici ed ufficiali gara	12
2.2.2	Fair-play nelle gare di Nuoto per Salvamento	12

2.3	Violazioni al Codice di Condotta	13
2.3.1	Competizione sleale	13
2.3.2	Gravi infrazioni disciplinari	14
2.4	Squalifica e "Did Not Finish"	14
2.5	Reclami Tecnici	15
2.5.1	Reclami	15
2.6	Controllo Anti-doping	15
2.6.1	Politica anti-doping	15
Sezione 3	Gare in Piscina	16
3.1	Regole Generali per le Gare in Piscina	16
3.2	Partenza	17
3.2.1	Procedure di partenza dal blocco	17
3.2.2	Procedure di partenza dall'acqua	17
3.2.3	Squalifiche	18
3.2.4	Note	18
3.3	Manichini	18
3.3.1	Recupero del manichino	18
3.3.2	Trasporto del manichino	19
3.3.3	Traino del manichino	19
3.3.4	Assistente al manichino	20
3.4	Nuoto con ostacoli (200m e 100m)	21
3.4.1	Descrizione della prova	21
3.4.2	Attrezzature	21
3.4.3	Squalifiche	21
3.5	Trasporto manichino (50m)	22
3.5.1	Descrizione della prova	22
3.5.2	Attrezzature	22
3.5.3	Squalifiche	22
3.6	Percorso misto (100m)	23
3.6.1	Descrizione della prova	23
3.6.2	Attrezzature	23
3.6.3	Squalifiche	23
3.7	Trasporto manichino con pinne (100m e 50m)	24
3.7.1	Descrizione della prova 100m	24
3.7.2	Descrizione della prova 50m (Esordienti A)	24
3.7.3	Attrezzature	24
3.7.4	Squalifiche	25
3.8	Traino manichino con pinne e torpedo (100m)	26
3.8.1	Descrizione della prova	26
3.8.2	Attrezzature	26
3.8.3	Squalifiche	27

3.9	Super Lifesaver (200m)	29
3.9.1	Descrizione della prova	29
3.9.2	Attrezzature	29
3.9.3	Squalifiche	30
3.10	Lancio della corda	32
3.10.1	Descrizione della prova	32
3.10.2	Attrezzature	33
3.10.3	Giuria	33
3.10.4	Squalifiche	33
3.11	Staffetta manichino (4x25m)	35
3.11.1	Descrizione della prova	35
3.11.2	Attrezzature	36
3.11.3	Squalifiche	36
3.12	Staffetta ostacoli (4x50m)	37
3.12.1	Descrizione della prova	37
3.12.2	Attrezzature	37
3.12.3	Squalifiche	37
3.13	Staffetta mista (4x50m) e MIXED mista (4x50m)	38
3.13.1	Descrizione della prova	38
3.13.2	Staffetta Mixed Mista	38
3.13.3	Attrezzature	39
3.13.4	Squalifiche	39
3.14	Trasporto del manichino vuoto (Esordienti B)	40
3.14.1	Descrizione della prova	40
3.14.2	Attrezzature	40
3.14.3	Squalifiche	40
Sezione 4	Gare Oceaniche	41
4.1	Regole Generali per le Gare Oceaniche	41
4.2	Partenza	42
4.2.1	Prima della partenza	42
4.2.2	Il Giudice di partenza	42
4.2.3	Procedure di partenza	43
4.2.4	Linee di partenza	43
4.2.5	Squalifiche	44
4.2.6	Note	44
4.2.7	Cambio e tocco nelle staffette	44
4.3	Arrivo	44
4.3.1	Giuria	45
4.3.2	Tempo limite	45
4.4	Gara nel Frangente	46
4.4.1	Descrizione della prova	46

4.4.2	Campo gara	46
4.4.3	Giuria	46
4.4.4	Squalifiche	46
4.5	Staffetta con Torpedo	48
4.5.1	Descrizione della prova	48
4.5.2	Note	48
4.5.3	Campo gara	49
4.5.4	Attrezzature	49
4.5.5	Giuria	49
4.5.6	Squalifiche	49
4.6	Corsa - Nuoto - Corsa	51
4.6.1	Descrizione della prova	51
4.6.2	Campo gara	51
4.6.3	Giuria	51
4.6.4	Squalifiche	51
4.7	Bandierine sulla Spiaggia	52
4.7.1	Descrizione della prova	52
4.7.2	Procedura di partenza	52
4.7.3	La partenza	52
4.7.4	Infrazioni alla partenza	52
4.7.5	Sorteggio delle posizioni	53
4.7.6	Numero di concorrenti eliminati	53
4.7.7	Spareggio	53
4.7.8	Campo gara	53
4.7.9	Attrezzature	53
4.7.10	Giuria	53
4.7.11	Eliminazioni e squalifiche	53
4.8	Sprint sulla Spiaggia	56
4.8.1	Descrizione della prova	56
4.8.2	La partenza	56
4.8.3	Campo gara	56
4.8.4	Attrezzature	56
4.8.5	Giuria	56
4.8.6	Squalifiche	56
4.9	Staffetta Sprint sulla Spiaggia	58
4.9.1	Descrizione della prova	58
4.9.2	La partenza	58
4.9.3	Passaggio del testimone	58
4.9.4	Campo gara	58
4.9.5	Attrezzature	58
4.9.6	Giuria	58
4.9.7	Squalifiche	59
4.10	Gara con la Canoa	60
4.10.1	Descrizione della prova	60

4.10.2	Campo gara	60
4.10.3	Arrivo a secco	60
4.10.4	Attrezzature	61
4.10.5	Giuria	61
4.10.6	Squalifiche	61
4.11	Gara con la Tavola	62
4.11.1	Descrizione della prova	62
4.11.2	Campo gara	62
4.11.3	Attrezzature	62
4.11.4	Giuria	62
4.11.5	Squalifiche	62
4.11.6	Controllo della tavola	63
4.12	Salvataggio con la Tavola	64
4.12.1	Descrizione della prova	64
4.12.2	Campo gara	64
4.12.3	Attrezzature	64
4.12.4	Giuria	64
4.12.5	Squalifiche	65
4.12.6	Controllo della tavola	65
4.12.7	Recupero della vittima	65
4.13	Oceanman/Oceanwoman	66
4.13.1	Descrizione della prova	66
4.13.2	Campo gara	66
4.13.3	Attrezzature	67
4.13.4	Giuria	67
4.13.5	Squalifiche	68
4.13.6	Contatto con il natante	68
4.14	Staffetta Oceanman/Oceanwoman	69
4.14.1	Descrizione della prova	69
4.14.2	Attrezzature	70
4.14.3	Giuria	70
4.14.4	Squalifiche	70
4.14.5	Contatto con il natante	70

Sezione 5 Equipaggiamenti e Attrezzature Standard 72

5.1	Piscina Standard	72
5.1.1	Procedure di verifica	72
5.1.2	Lunghezza	72
5.1.3	Corsie	72
5.1.4	Blocco di partenza	72
5.1.5	Apparecchiature di cronometraggio automatico	72
5.1.6	Acqua	72
5.1.7	Profondità	72
5.1.8	Partenza con tuffo	73

5.1.9	Nuoto con Ostacoli, Staffetta Ostacoli	73
5.1.10	Trasporto manichino (50m) e Super Lifesaver (200m)	73
5.1.11	Trasporto manichino con pinne (100m), Traino manichino con pinne e torpedo (100m) e Super Lifesaver (200m)	74
5.1.12	Percorso misto (100m)	74
5.1.13	Staffetta con manichino (4x25m)	74
5.1.14	Staffetta mista (4x50m)	75
5.1.15	Lancio della corda	75
5.2	Equipaggiamento Standard ILS/FIN	75
5.2.1	Verifica delle attrezzature	75
5.3	Bandierine	76
5.4	Tavole	76
5.5	Boe	76
5.6	Manichini	76
5.7	Ostacoli	76
5.8	Torpedo di salvataggio	77
5.9	Canoa	78
5.10	Pinne	78
5.11	Corda	78
5.12	Costumi	78
5.13	Mute	80
Appendice 1 Codici di Squalifica		81
	Generali	81
	Prove in piscina	81
	Prove oceaniche	84
Appendice 2 Glossario		85
Appendice 3 Modulo ILS per la Richiesta di Omologazione Record		86

Sezione 1

MANIFESTAZIONI DI NUOTO PER SALVAMENTO**1.1 DIREZIONE DELLE MANIFESTAZIONI**

La Federazione Italiana Nuoto (FIN) – Sezione Salvamento o il Comitato Organizzatore delegato dalla stessa FIN a indire una manifestazione, ha giurisdizione su tutte le questioni non assegnate dal presente Regolamento al Giudice Arbitro o ad altri ufficiali gara, ed ha la facoltà di modificare l'ordine delle gare e dare direttive con interventi d'ordine organizzativo, purché non in contrasto con le Norme regolamentari.

Al servizio di giuria provvede il Gruppo Ufficiali Gara (Nazionale o Regionale). La composizione numerica è stabilita in base all'importanza e/o alla complessità della manifestazione, tenendo anche conto delle disposizioni Federali in materia economica. L'annunciatore può anche non appartenere al Gruppo Ufficiali Gara, ed essere designato dall'Ente che organizza la manifestazione.

L'orario di presentazione degli ufficiali gara e dei cronometristi è previsto almeno mezz'ora prima dell'inizio della manifestazione. In determinate manifestazioni è richiesta la presenza anticipata, rispetto a quella prevista, di alcuni o tutti i componenti della giuria.

Qualora fosse usata una strumentazione video subacquea per riprese televisive, la stessa dovrà funzionare tramite un telecomando, non dovrà ostruire la visione o il contatto dei nuotatori con le pareti terminali e cambiare la configurazione della vasca o coprire le segnaletiche previste dalla FIN – Sezione Salvamento.

Riunioni tecniche pre-gara: il Giudice Arbitro, se richiesto dalla FIN – Sezione Salvamento, dovrà presenziare alle riunioni per controllare i moduli di giudizio, le procedure di gara, eccetera ed eventualmente tenere una riunione tecnica con i rappresentanti delle società partecipanti alla manifestazione, da tenersi almeno 12 ore prima dell'inizio delle gare.

Segreteria risultati: La Segreteria risultati, composta da ufficiali gara, si occuperà della composizione delle serie, delle batterie e dei risultati.

1.1.1 Segreteria interna

Nelle manifestazioni può anche operare una segreteria interna, designata dalla FIN – Sezione Salvamento o dal Comitato Organizzatore. La segreteria interna di ogni manifestazione, coadiuvata dalla segreteria risultati per quanto attiene la composizione del programma delle serie e delle batterie, dovrà avere cura di preparare ogni atto necessario per lo svolgimento delle gare e tutto quanto necessita da mettere a disposizione del Giudice Arbitro, in tempo utile (almeno 12 ore prima dell'orario d'inizio delle gare).

Inoltre, la segreteria interna è tenuta a consegnare ai rappresentanti di società il programma-gare comprese le batterie compilate, almeno **due ore** prima dell'orario d'inizio della prevista riunione tecnica, per consentire loro un ultimo controllo delle iscrizioni effettuate. La segreteria interna deve controllare le rinunce dopo le competizioni, punteggi, trascrivere i risultati nei comunicati ufficiali, elencare, far pubblicare tutti gli eventuali primati stabiliti e conteggiare i punteggi, quando previsto.

1.1.2 Responsabile dell'equipaggiamento e sistemazione dei campi gara

Una persona, esplicitamente incaricata, operando sotto la direzione della FIN – Sezione Salvamento, sarà responsabile della regolare sistemazione e manutenzione dei campi gara, accertandosi preventivamente della disponibilità di tutto quanto necessita ed anche delle attrezzature necessarie ed equipaggiamento e della loro idoneità per essere usate dagli concorrenti, seguendo gli standard e le richieste precedentemente indicate.

Inoltre, prima dell'inizio di ogni manifestazione dovrà relazionare alla FIN – Sezione Salvamento, o al responsabile del Comitato Organizzatore.

Il Giudice Arbitro designato, se ritiene necessario, ha facoltà di ispezionare i materiali di gara.

1.2 UFFICIALI GARA

Nelle manifestazioni agonistiche indette o approvate dalla FIN – Sezione Salvamento o da un suo organo periferico, la giuria, è composta indicativamente da:

- Giudice Arbitro (1 o 2)
- Deputy (Delegato del Giudice Arbitro - 1 o 2)
- Direttori di prova (in numero sufficiente)
- Giudice di partenza (1 o 2)
- Addetto al dispositivo annulla partenze (1)
- Addetto ai concorrenti (1 o 2)
- Giudici di rilevamento (in numero sufficiente)
- Giudici di virata (in numero sufficiente)
- Giudici d'arrivo (in numero sufficiente)
- Segretario di giuria (1)
- Annunciatore (1)

Fanno parte della giuria, e operano sotto la responsabilità del Giudice Arbitro e la direzione del Direttore del Servizio di Cronometraggio ed i cronometristi.

1.2.1 Giudice Arbitro

- a) Il Giudice Arbitro ha sul campo gara funzioni giudicanti nonché funzioni di controllo tecnico e coordinamento, ha pieno controllo e autorità su tutti gli altri ufficiali gara designati. Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) distribuisce loro gli incarichi o approva quelli già assegnati, istruendoli riguardo a tutte le caratteristiche o norme particolari relative alle gare.
- b) Egli fa rispettare tutte le normative e le disposizioni della FIN e decide su tutte le questioni relative alla conduzione effettiva della manifestazione, di ogni gara e competizione, la cui decisione finale non è altrimenti prevista dal Regolamento.
- c) In caso d'assenza del Giudice Arbitro designato, i responsabili di società devono rimettersi al criterio dell'ufficiale gara più anziano per età, fra quelli di maggiore qualifica, presente in giuria. Questo ufficiale gara deve ricomporre la giuria a proprio criterio, prendendone la direzione o affidandola ad altro collega.
- d) Per “decisione finale non altrimenti prevista dal regolamento”, il Giudice Arbitro può richiamarsi alla casistica del Nuoto per Salvamento. In caso di ulteriori problematiche, può avvalersi di eventuali norme relative a eventi che possano avere analogia con l'oggetto della decisione da prendere.
- e) In mancanza del medico di servizio, che dovrà essere presente sul campo gara da almeno trenta minuti prima dell'inizio della manifestazione, e fino al suo termine, l'arbitro non potrà dare inizio alla manifestazione. Il medico di servizio dovrà essere in possesso del proprio tesserino professionale ai fini della sua corretta individuazione da parte del Giudice Arbitro. In occasione di manifestazioni a mare oltre la presenza del medico di servizio, è indispensabile, per tutta la durata della manifestazione, la presenza di un'ambulanza.

- f) Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) può intervenire, in qualsiasi momento di una manifestazione, per far sì che siano osservate le norme emanate dalla FIN e decide, insieme ad un suo delegato, su tutti i reclami relativi alle stesse.
- g) I reclami relativi alle manifestazioni indette o autorizzate dalla FIN – Sezione Salvamento, devono essere presentati nei tempi e con le modalità previste dalle norme vigenti. Per le procedure di ricezione e gestione del reclamo la giuria deve attenersi alle disposizioni della Casistica del Nuoto per Salvamento.
- h) Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) determina il piazzamento avvalendosi dei rilevamenti effettuati dai giudici d'arrivo. Nel caso in cui l'apparecchiatura automatica di rilevamento sia disponibile e operante, deve essere consultata come previsto dall'attuale normativa sul cronometraggio automatico.
- i) Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve assicurarsi che tutti gli ufficiali gara necessari siano ai loro rispettivi posti per lo svolgimento della competizione. Il Giudice Arbitro può nominare sostituti per chiunque sia assente, incapace di svolgere le mansioni affidategli o inefficiente.
- j) All'inizio d'ogni competizione il Giudice Arbitro (o un suo delegato) segnala ai concorrenti, con una serie di brevi fischi, che devono togliersi tutti gli indumenti, escluso il costume di gara; con un successivo fischio lungo, segnala che devono salire sul blocco di partenza (o che devono entrare immediatamente in acqua per la partenza gara staffetta trasporto manichino 4x25m).
Per la partenza della staffetta trasporto manichino 4x25m, con un secondo fischio lungo impone ai concorrenti di raggiungere immediatamente la posizione di partenza. Quando i concorrenti sono pronti e gli ufficiali gara predisposti per la partenza, il Giudice Arbitro (o un suo delegato) segnala al giudice di partenza, stendendo il braccio in fuori, che i concorrenti passano sotto il suo controllo. Il braccio deve rimanere disteso fino ad avvenuta partenza.
Durante le fasi di partenza il Giudice Arbitro (o un suo delegato) si posiziona o a fianco del giudice di partenza o di fronte a lui, sul lato opposto della vasca.
- k) Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve squalificare qualsiasi concorrente per ogni violazione al Regolamento da lui personalmente costatata. Può inoltre squalificare qualsiasi nuotatore per infrazioni segnalate da altri ufficiali gara autorizzati. Tutte le squalifiche sono soggette alla sua decisione.
- l) Nessun componente della giuria deve presentare al Giudice Arbitro (o a un suo delegato) segnalazioni d'infrazioni che non siano inerenti al compito affidatogli, salvo il caso in cui lo stesso Giudice Arbitro (o un suo delegato) assegni a uno o più ufficiali gara presenti, più compiti di controllo.
- m) Tutti i reclami contro fatti e circostanze conosciuti prima dell'inizio delle gare devono, per avere validità, essere consegnati per iscritto al Giudice Arbitro o a un suo delegato prima dell'inizio della manifestazione.
- n) Il Giudice Arbitro si consulterà con la Direzione dell'organizzazione di ogni manifestazione, o con suo delegato, dallo stesso designato, per esaminare eventuali questioni non esplicitamente previste nel Regolamento Tecnico per garantire il migliore svolgimento possibile dell'evento sportivo.
- o) Il Giudice Arbitro si assicurerà che le società siano regolarmente e tempestivamente informate di ogni cambiamento del programma gare.
- p) Il Giudice Arbitro, fatte salve cause di forza maggiore, dovrà aver cura di garantire il rispetto anche degli orari d'inizio delle gare e che il programma si svolga con puntualità, correttezza e sollecitudine.

1.2.2 Deputy (Delegato del Giudice Arbitro)

- a) Il Giudice Arbitro è coadiuvato da uno o due Deputy (Delegato del Giudice Arbitro) nella gestione della manifestazione, che è designato dal Gruppo Ufficiali Gara (Nazionale o Regionale). In assenza temporanea del Giudice Arbitro ne assume l'autorità e responsabilità.
- b) Il Deputy può assumere il controllo di una particolare area o sezione della manifestazione.

1.2.3 Giudice di partenza

- a) Il giudice di partenza ha il pieno controllo dei concorrenti, dal momento in cui questi gli sono affidati dal Giudice Arbitro (o da un suo delegato), fino a quando la competizione è iniziata. La partenza deve essere data in conformità con le norme delle singole prove.
- b) Prima di iniziare le procedure previste per la partenza, il giudice di partenza deve ricevere dal Giudice Arbitro (o da un suo delegato) la segnalazione con il braccio steso in direzione del campo gara.
- c) Il giudice di partenza deferisce al Giudice Arbitro (o a un suo delegato) qualsiasi concorrente che ritardi la partenza, disobbedisca volontariamente a un ordine o tenga qualsiasi altro comportamento improprio alla partenza. Solo il Giudice Arbitro (o un suo delegato) ha tuttavia facoltà di squalificarlo per tali motivi; in questo caso la squalifica non è considerata falsa partenza.
- d) Nel caso in cui un concorrente tenesse un comportamento improprio durante le fasi di partenza il Giudice Arbitro (o un suo delegato), se procede alla sua squalifica, deve motivarla come indisciplina. Prima di procedere alla ripetizione della partenza la squalifica deve essere comunicata dall'annunciatore. Le fasi della partenza hanno inizio con l'emissione della serie di brevi fischi dal Giudice Arbitro.
- e) Il giudice di partenza ha facoltà di decidere se la partenza è corretta, salvo diversa decisione del Giudice Arbitro (o di un suo delegato). Il giudice di partenza può annullare una partenza che ritiene sia avvenuta irregolarmente a causa di un incidente o errore tecnico, emettendo ripetutamente il segnale. Se è il Giudice Arbitro (o un suo delegato) che la annulla con un fischio, il giudice di partenza deve a sua volta seguire con l'emissione ripetuta del segnale. In entrambi i casi deve essere abbassato il dispositivo annulla- partenze.
- f) Quando dà il via, il giudice di partenza deve posizionarsi su un lato della vasca, approssimativamente entro cinque metri dal bordo di partenza, in modo che il segnale possa essere visto e/o udito dai cronometristi e dai concorrenti.

1.2.4 Direttore di prova

Il direttore di prova è responsabile della direzione e dell'organizzazione di una o più prove specifiche o di un specifico campo gara (prove oceaniche). Nella prova/area di competenza, si assicurerà del rispetto delle regole che governano la competizione.

1.2.5 Addetto ai concorrenti

- a) L'addetto ai concorrenti raduna gli concorrenti prima di ogni gara.
- b) L'addetto ai concorrenti controlla i documenti d'identificazione e di ammissione alle competizioni e comunica al segretario di giuria, ed eventualmente al Giudice Arbitro (o a un suo delegato), se un nuotatore non è presente quando chiamato.

1.2.6 Giudici di virata

- a) Il giudice di virata deve posizionarsi nella corsia a lui assegnata, all'estremità della vasca.

- b) Ogni giudice di virata deve assicurarsi che i concorrenti, al completamento di ogni vasca, se non diversamente stabilito, abbiano toccato la parete con una parte qualsiasi del corpo. I giudici di virata situati dal lato arrivo, devono anche assicurarsi che i nuotatori completino il percorso nel rispetto delle norme.
- c) Ogni giudice, al lato di partenza e lato virata (in vasca da 50m per le staffette 4x50m torpedo), deve stabilire, nelle staffette, se il nuotatore che sta partendo è a contatto con il blocco di partenza quando il frazionista che lo precede tocca la parete dal lato della partenza. Se è disponibile l'apparecchiatura automatica di rilevamento che giudica i cambi di staffetta, deve essere usata in conformità alla norma.
- d) I giudici di virata devono riferire per iscritto qualsiasi infrazione, specificando la prova, il turno della competizione, il numero della corsia e l'infrazione. Il documento scritto deve essere consegnato al Giudice Arbitro (o a un suo delegato).

1.2.7 Giudici di rilevamento

- a) I giudici di rilevamento devono posizionarsi su ciascun lato lungo della vasca.
- b) Ogni giudice di rilevamento deve accertare che siano rispettate le norme previste per la gara e osservare le virate, per coadiuvare i giudici di virata.
- c) I giudici di rilevamento devono riferire per iscritto al Giudice Arbitro (o a un suo delegato) qualsiasi infrazione, specificando la prova, il turno della competizione, il numero della corsia e l'infrazione.

1.2.8 Giudici di Arrivo

- a) I giudici di arrivo sono posizionati in modo da avere in ogni momento una buona visuale della vasca e della linea di arrivo.
- b) I giudici di arrivo possono essere utilizzati, dal lato della vasca ove si trovano, per la rilevazione di eventuali irregolarità nei cambi di staffetta.
- c) Al termine di ogni competizione i giudici di arrivo devono stabilire e trascrivere sui bollettini d'ordine di arrivo il piazzamento dei nuotatori, in conformità alle disposizioni ricevute.

1.2.9 Segretario di giuria

- a) Al tavolo della Segreteria, allestito sul campo gara operano il segretario di giuria e l'annunciatore e/o speaker, se previsto. Il segretario di giuria è responsabile della verifica formale dei risultati, già validati dal Giudice Arbitro (o da un suo delegato), e della conservazione della documentazione di gara. Deve inoltre trascrivere sulla parte anteriore del cartellino gara (quando previsto) i piazzamenti e i tempi della competizione e aver cura di provvedere alla consegna alla segreteria della manifestazione, con la massima tempestività per agevolare l'attività di competenza.
- b) Il segretario di giuria provvede alla compilazione della modulistica prevista dalle procedure federali e del Gruppo Ufficiali Gara.

1.2.10 Decisioni degli ufficiali gara

Gli ufficiali gara devono prendere le loro decisioni autonomamente e indipendentemente l'uno dall'altro, tranne quando diversamente previsto dal Regolamento.

1.2.11 Direttore del Servizio di Cronometraggio

- a) Il Direttore del Servizio di Cronometraggio assegna il posizionamento di tutti i cronometristi e le corsie per le quali essi sono responsabili.

- b) Per le competenze e le procedure relative alle norme sul cronometraggio, il Direttore del Servizio di Cronometraggio deve attenersi o alle disposizioni previste dalla Convenzione fra la Federazione Italiana Cronometristi e FIN - Sezione Salvamento - e successive comunicazioni di riferimento, o alle disposizioni emanate al riguardo dalla FIN.
- c) Il Direttore del Servizio di Cronometraggio, o un suo delegato, raccoglie dal cronometrista di ogni corsia il cartellino gara (quando previsto) con i tempi registrati e se necessario ispeziona i loro cronometri per controllare i tempi rilevati.
- d) Quando è utilizzato il cronometraggio automatico, il Direttore del Servizio di Cronometraggio (o suo delegato), dopo i controlli previsti, firma e consegna al Giudice Arbitro (o a un suo delegato) la banda di cronometraggio, con i piazzamenti e i tempi rilevati.
- e) Il Direttore del Servizio di Cronometraggio, o un suo delegato, esamina il tempo ufficiale sul cartellino gara (quando previsto) per ogni corsia.

1.2.12 Cronometristi

- a) Ogni cronometrista deve rilevare i tempi di tutti i concorrenti che gareggiano nella corsia a lui assegnata. I cronometri devono essere certificati come esatti. La certificazione dell'esattezza dei cronometri deve essere conforme alle disposizioni della Federazione Italiana Cronometristi.
- b) Ogni cronometrista deve far partire il suo cronometro al segnale di partenza e, fermarlo quando il nuotatore nella corsia a lui assegnata completa la competizione.
- c) Subito dopo il termine della competizione, i cronometristi devono registrare sui cartellini gara (quando previsti) i tempi rilevati per le corsie assegnate e consegnarli al Direttore del Servizio di Cronometraggio. A richiesta presentano i loro cronometri per un'ispezione. Non devono azzerare i loro cronometri finché non ricevono il segnale di "azzerare il cronometro" dal Direttore del Servizio di Cronometraggio o dal Giudice Arbitro (o suo delegato).
- d) Il segnale di "azzerare il cronometro" deve essere effettuato con le seguenti procedure: i sistemi di cronometraggio automatico che producono un documento cartaceo (banda di cronometraggio, tabulato, ecc.) o memorizzano i risultati su supporti magnetici (personal computer, apparecchi Omega, ecc.) possono essere azzerati al termine della competizione, quando gli addetti alle apparecchiature hanno acquisito, controllato e confrontato con la giuria i risultati. Gli altri apparecchi (cronometri individuali meccanici, analogici, digitali, ecc.) devono essere azzerati solo dopo esplicito invito del Giudice Arbitro (o suo delegato). In mancanza dell'invito devono essere azzerati all'esecuzione della serie di brevi fischi, emessa dal Giudice Arbitro, per la competizione successiva.
- e) I tempi manuali, rilevati da ciascun cronometrista, devono anche essere registrati sugli appositi moduli in dotazione alla Federazione Italiana Cronometristi e conservati, per eventuali verifiche, fino al termine della manifestazione.

1.3 CRONOMETRAGGIO E DETERMINAZIONE DEL PIAZZAMENTO

1.3.1 Cronometraggio automatico

- a) È il cronometraggio effettuato con un apparecchio scrivente da tavolo in grado di rilevare i tempi al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, collegato al dispositivo di partenza del giudice di partenza. I tempi sono rilevati per mezzo di sensori (piastre) installati sulla parete terminale di ciascuna corsia, collegati all'apparecchio e attivati dal nuotatore mediante pressione sugli stessi.

- b) Il funzionamento dell'apparecchiatura automatica di rilevamento deve avvenire sotto la supervisione di cronometristi designati. I tempi registrati dall'apparecchiatura automatica di rilevamento devono essere utilizzati per determinare il vincitore, i piazzamenti e i tempi da attribuire a ogni corsia. I piazzamenti e i tempi così determinati hanno precedenza sui rilevamenti dei giudici di arrivo e del cronometraggio manuale. Nel caso in cui si verificasse un arresto dell'apparecchiatura automatica, o fosse evidente un'anomalia nel funzionamento, o che un concorrente non fosse riuscito ad attivare il dispositivo automatico, diverranno ufficiali i tempi rilevati dai cronometristi.
- c) Quando è usata l'apparecchiatura automatica di rilevamento, i risultati devono essere registrati solo al centesimo di secondo. Se è disponibile un cronometraggio al millesimo di secondo, la terza cifra non deve essere registrata o utilizzata per determinare piazzamento e tempo. In caso di tempi uguali sarà assegnato lo stesso piazzamento a tutti i concorrenti che hanno registrato lo stesso tempo al centesimo di secondo. I tempi visualizzati sul tabellone dei risultati devono comparire solo fino al centesimo di secondo.

1.3.2 Cronometraggio di riserva

È il cronometraggio semi-automatico che deve sempre essere effettuato quando si utilizza il Cronometraggio Automatico. È costituito da un apparecchio scrivente da tavolo in grado di rilevare i tempi al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, collegato al dispositivo di partenza del Giudice di Partenza. I tempi sono rilevati dai cronometristi mediante pressione di un pulsante, posto in corrispondenza di ogni corsia e collegato all'apparecchiatura che effettua questo cronometraggio, quando il nuotatore tocca la parete terminale della corsia.

1.3.3 Cronometraggio manuale

- a) È il cronometraggio effettuato con contasecondi o cronometri di tipo digitale o meccanici individuali, oppure con un apparecchio scrivente da tavolo collegato a pulsanti, uno per corsia. L'apparecchio deve essere in grado di rilevare il tempo al decimo o al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, e non deve essere collegato in nessun modo al dispositivo di partenza del Giudice di Partenza, ma azionato manualmente quando è emesso il segnale di partenza. I tempi sono rilevati dai cronometristi mediante pressione di un pulsante, quando il concorrente tocca la parete terminale della corsia. In caso di cronometraggio manuale, tempi rilevati al centesimo di secondo devono essere arrotondati al decimo, operando un'approssimazione per difetto nel caso che le cifre dei centesimi di secondo siano comprese tra 1 e 4 e un'approssimazione per eccesso se le cifre dei centesimi di secondo sono comprese tra 5 e 9.
- b) Ogni apparecchiatura di cronometraggio che sia fatta partire e fermata da un intervento umano, deve essere considerata un cronometro manuale. I tempi rilevati a mano devono essere registrati al decimo di secondo.

Nota: sia con il cronometraggio automatico sia manuale la squalifica di un concorrente deve essere registrata nei risultati ufficiali, ma non devono essere registrati e annunciati tempo e piazzamento.

1.3.4 Modalità procedurali in funzione dei sistemi di cronometraggio

In tutte le competizioni nelle quali è utilizzata l'apparecchiatura automatica di rilevamento, i piazzamenti e i tempi così determinati e i cambi di staffetta controllati con tale apparecchiatura, hanno precedenza rispetto all'ordine di arrivo della giuria, del cronometraggio di riserva (semi-automatico) e manuale, salvo quanto previsto alla norma indicata nel paragrafo 1.3.1 *Cronometraggio automatico*, punto ii), per i casi d'irregolarità di funzionamento del cronometraggio automatico.

Quando l'apparecchiatura automatica di rilevamento registra correttamente il piazzamento e/o il tempo di uno o tutti i concorrenti in una determinata competizione:

- a) si registrano tutti i piazzamenti e i tempi disponibili dall'apparecchiatura automatica.
- b) si registrano tutti i piazzamenti e i tempi forniti dagli Ufficiali gara e dal cronometraggio di riserva e/o manuale.

1.3.5 Determinazione della classifica

- a) Un concorrente che abbia piazzamento e tempo rilevati dall'apparecchiatura automatica, deve mantenere il proprio ordine relativo nei confronti di tutti gli altri concorrenti accreditati di piazzamenti e tempi rilevati dall'apparecchiatura automatica.
- b) Un concorrente privo del piazzamento fornito dall'apparecchiatura automatica, ma con il tempo rilevato dalla stessa, deve essere inserito nella graduatoria confrontando tale tempo con quelli rilevati dall'apparecchiatura automatica per gli altri concorrenti;
- c) Un concorrente privo sia di piazzamento sia di tempo rilevati dall'apparecchiatura automatica, deve essere inserito in graduatoria tenendo conto dell'ordine di arrivo della giuria, e del tempo rilevato dall'apparecchiatura di riserva (semi-automatico) al centesimo di secondo. In mancanza di quest'ultimo, tenendo conto dell'ordine di arrivo della giuria e del tempo rilevato dal cronometraggio manuale al decimo di secondo.

1.3.6 Determinazione del tempo ufficiale

- a) Per ogni concorrente accreditato di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, questo sarà il tempo ufficiale.

Per ogni concorrente privo di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, il tempo ufficiale, al centesimo di secondo, sarà quello registrato dall'apparecchiatura (semi-automatica) di riserva.

Per ogni concorrente privo di tempo rilevato o dall'apparecchiatura automatica o da quella di riserva, il tempo ufficiale, al decimo di secondo, sarà quello rilevato dal cronometraggio manuale.

- b) Per i concorrenti privi di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, se i tempi forniti dall'apparecchiatura di riserva o dal cronometraggio manuale contraddicono la graduatoria dei piazzamenti e dei tempi ufficiali rilevati dall'apparecchiatura automatica, il piazzamento sarà quello stabilito dall'ordine d'arrivo della giuria e il tempo ufficiale quello automatico con il quale entra in contraddizione, differenziato di un centesimo in eccesso o in difetto in relazione al piazzamento stabilito.

1.3.7 Determinazione della classifica generale combinata e di una competizione

- a) L'ordine di classifica di tutti i concorrenti è stabilito confrontando i loro tempi ufficiali, rilevati con l'apparecchiatura automatica.
- b) L'ordine di classifica di tutti i concorrenti di una competizione effettuata con cronometraggio manuale, è stabilito confrontando i loro tempi ufficiali con l'ordine d'arrivo della giuria. Se il tempo rilevato dai cronometristi per due o più concorrenti non concorda con l'ordine d'arrivo della giuria, i concorrenti saranno classificati secondo l'ordine d'arrivo fissato dalla giuria e il tempo loro attribuito sarà quello ottenuto calcolando la media dei tempi rilevati dai cronometristi per i concorrenti in questione.
- c) L'ordine di classifica di tutti i concorrenti di una gara disputata a serie, con cronometraggio sia automatico sia manuale, è stabilito confrontando i loro tempi ufficiali.

- d) In una gara con cronometraggio manuale, nella quale sia disputata una sola serie la stessa deve essere equiparata a una finale. In questo caso l'ordine di classifica sarà stabilito tenendo conto dell'ordine d'arrivo della giuria.
- e) Tutti i concorrenti accreditati di tempi uguali, rilevati dall'apparecchiatura automatica, devono avere la stessa posizione in classifica.

1.4 RECORD

1.4.1 Record nazionali

La FIN – Sezione Salvamento riconoscerà i record nazionali nelle gare individuali in piscina, nelle categorie maschile e femminile, se tutto il corso delle gare sarà condotto usando le attrezzature conformi agli standard FIN.

La FIN – Sezione Salvamento convaliderà i record nazionali solo se rilevati da apparecchiature automatiche.

Tutti i record stabiliti durante i Campionati nazionali saranno automaticamente approvati. Gli altri saranno approvati in base alle seguenti condizioni:

- a) Tutti i record devono essere stati effettuati in gare pubbliche annunciate almeno 3 giorni prima della competizione. Non è necessario un annuncio 3 giorni prima di una gara indetta da un'organizzazione della FIN – Sezione Salvamento.
- b) Le attrezzature e l'equipaggiamento devono essere conformi alle caratteristiche decise dalla FIN – Sezione Salvamento.
- c) I tempi uguali per 1/100 di secondo saranno considerati uguali e gli concorrenti che hanno stabilito lo stesso record saranno chiamati "co-detentori".

La richiesta per i record nazionali deve essere presentata dall'autorità responsabile del comitato organizzatore della competizione e firmata dall'ufficiale incaricato rappresentante autorizzato della FIN – Sezione Salvamento, certificando che è stato osservato il regolamento, incluso, quando previsto, il test anti-doping. La richiesta sarà inviata alla FIN – Sezione Salvamento al termine della manifestazione.

Una volta ricevuta la richiesta e dopo aver constatato che tutte le informazioni contenute siano accurate, la FIN pubblicherà il record e fornirà all'atleta il certificato di record nazionale.

1.4.2 Record europei e mondiali

Per l'omologazione dei record europei e mondiali si deve fare riferimento alle norme in vigore previste dalla ILS.

Comunque, ogni atleta che stabilirà un record mondiale dovrà essere sottoposto, entro 24 ore dal termine della gara, al test di controllo doping. La stessa regola vale anche per tutti i componenti di una staffetta che supera o eguaglia un record mondiale.

Sezione 2

REGOLE GENERALI E PROCEDURE**2.1 ABBIGLIAMENTO ED ATTREZZATURE****2.1.1 Cuffie**

- a) Nelle gare oceaniche, la calottina deve essere saldamente legata sotto il mento prima dell'inizio di ogni competizione.
- b) Nelle gare in piscina, i concorrenti possono usare la calottina per le gare oceaniche o la cuffia in gomma o silicone. In tutte le prove, la cuffia deve essere indossata prima della partenza.
- c) Un concorrente non sarà squalificato se perde la calottina dopo la partenza della gara, purché gli ufficiali gara possano verificare che il concorrente ha completato correttamente il percorso di prova.

Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei

In tutte le prove, i concorrenti devono indossare cuffie identiche, identificative della squadra. L'utilizzo delle cuffie sarà di supporto alla giuria nella valutazione della prova.

2.1.2 Costumi

- a) Il Giudice Arbitro deve squalificare dalla competizione qualsiasi atleta il cui costume non sia in regola con le seguenti caratteristiche:
 - i costumi devono essere conformi agli standard FINA;
 - il costume deve essere rispettoso del normale senso del pudore e non può portare alcun simbolo che possa essere considerato offensivo;
 - tutti i costumi non devono essere trasparenti;
 - gli atleti non possono indossare costumi che facilitino il galleggiamento;
 - tutti i costumi devono rispettare la politica FIN per le sponsorizzazioni commerciali.
- b) Canotte, magliette, pantaloncini e/o calze sono opzionali nelle prove in spiaggia e nel Lancio della corda.
- c) Nella prove con la tavola, con la canoa e nelle frazioni della prova Oceanman/Oceanwoma in cui non si nuota, si possono utilizzare i giubbotti di salvataggio.
- d) Ai concorrenti può essere richiesto di indossare le pettorine colorate per facilitare l'operato della giuria.

Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei

- a) *Il Giudice Arbitro ha l'autorità di escludere dalla competizione qualsiasi atleta il cui costume non sia in regola con le caratteristiche specificate.*
- b) *Nelle prove in mare o in acque aperte sono obbligatorie le pettorine ad alta visibilità.*

2.1.3 Occhiali

- a) Gli occhialini possono essere indossati.
- b) Gli occhiali da sole o da vista potranno essere indossati in tutte le prove, a condizione che siano compatibili con le prove in questione.

2.1.4 Calzature

- a) Durante la competizione, gli atleti non possono indossare calzature di alcun tipo, se non diversamente specificato nella descrizione della prova o a discrezione del Giudice Arbitro, in considerazione delle condizioni in cui si svolge la prova.
- b) Nelle gare in piscina, gli assistenti al manichino possono indossare calzature.

2.1.5 Mute

- a) Nelle gare oceaniche, le mute, o altri indumenti in materiale schiumoso, possono essere autorizzate dal Giudice Arbitro se la temperatura dell'acqua è pari a 16 gradi Celsius o inferiore. Le mute possono essere altresì autorizzate per ragioni di sicurezza quando il Giudice Arbitro, sentito il parere del medico a disposizione, determina che le condizioni meteorologiche (es. effetto *wind chill*) possano essere pericolose per gli atleti. Le mute *devono essere indossate* se la temperatura dell'acqua è pari a 13 gradi Celsius o inferiore.
- b) La temperatura dell'acqua va misurata approssimativamente 300mm sotto la superficie.
- c) Le mute approvate dovranno avere uno spessore massimo di 5mm in qualsiasi punto della muta stessa, con una tolleranza di $\pm 0,5$ mm. Non devono contenere sostanze galleggianti.
- d) Le mute, o altri indumenti in materiale schiumoso, non possono essere indossate nelle gare in piscina.
- e) Le mute devono essere conformi agli standard ILS riportati nella Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

2.1.6 Attrezzature

- a) Gli atleti devono usare le seguenti attrezzature fornite dal Comitato Organizzatore:
 - bandierine e testimoni, nella Staffetta sulla spiaggia
 - manichini, nelle gare in piscina
 - torpedo di salvataggio, nelle gare in piscina e oceaniche
 - corde, nel Lancio della corda
 - ostacoli, nelle gare in piscina
- b) Il Comitato Organizzatore dovrà avvisare tutti gli atleti delle attrezzature a disposizione e delle condizioni alle quali tali attrezzature sono messe a disposizione degli atleti stessi.

2.2 CODICE DI CONDOTTA

2.2.1 Codice di condotta di atleti, tecnici ed ufficiali gara

La FIN si aspetta che tutti gli atleti ed gli ufficiali gara collaborino al fine di assicurare un'immagine pubblica positiva. Ogni comportamento che può portare a situazioni di imbarazzo o danni all'immagine della FIN o dello sport del Nuoto per Salvamento potranno essere squalificati dall'intera manifestazione e saranno deferiti alla Commissione Disciplinare, che potrà provvedere a pene aggiuntive.

La FIN si aspetta il più alto livello di condotta degli atleti, dei tecnici, e degli ufficiali gara e di tutti i suoi membri. Per i propositi dell'applicazione del codice di condotta, si definisce "squadra" l'insieme degli atleti, tecnici, assistenti, accompagnatori, e chiunque viaggi con la squadra. Violazioni al codice di condotta potranno essere sanzionate con squalifiche individuali o dell'intera squadra.

2.2.2 Fair-play nelle gare di Nuoto per Salvamento

È importante che le competizioni, specialmente nei Campionati Nazionali, si svolgano con lo spirito di lealtà e sportività. I concorrenti, come ogni tesserato FIN, devono rispettare il Regolamento Tecnico e gareggiare secondo le regole in esso contenute. Ogni infrazione sarà riferita al Giudice Arbitro che può procedere per condotta antisportiva.

I concorrenti delle squadre rappresentano la loro Società e devono comportarsi in modo appropriato in ogni momento dei Campionati e nelle attività correlate, incluse le attività sociali.

Il comportamento sconveniente della squadra o della tifoseria è considerato un'offesa molto grave e sarà trattata di conseguenza. Ogni azione che cerca di sconvolgere o interferire col lavoro di un'altra squadra sarà trattata di conseguenza. Il comportamento generale dei partecipanti sarà valutato col seguente codice di fair play:

a) **La FIN:**

- Promuoverà e incoraggerà il fair play attraverso i suoi membri.
- Ricorderà agli atleti, agli allenatori, agli ufficiali gara e a tutti i tesserati, la necessità di mantenere i più alti standard di sportività.
- Assicurerà che le sue regole siano giuste, comprensibili a tutti e seguite correttamente.
- Si impegnerà per assicurarsi che le sue regole siano applicate in modo coerente ed imparziale.
- Tratterà tutti i concorrenti ugualmente, senza distinzione di sesso, razza o caratteristiche fisiche.
- Farà ogni sforzo possibile per garantire la possibilità di gareggiare agli atleti con disabilità, salvo che questo non arrechi svantaggio ad altri concorrenti.

b) **Gli ufficiali gara FIN:**

- Applicheranno il Regolamento Tecnico e rispetteranno lo spirito della competizione.
- Saranno onesti, equi e giusti nel rapporto con gli altri.
- Saranno professionali nell'aspetto, nelle azioni e nel linguaggio.
- Risolveranno i conflitti velocemente e in modo equo, facendo rispettare le regole e le procedure.
- Si manterranno assolutamente imparziali.
- Creeranno un ambiente sicuro per gli altri.
- Saranno rispettosi e riguardosi verso gli altri.
- Saranno un modello positivo di comportamento.

c) **Gli atleti:**

- Rispetteranno il regolamento e lo spirito della competizione.
- Accetteranno le decisioni degli ufficiali gara senza protestare.
- Non imbroglieranno e, in particolare, non cercheranno di truccare le gare con uso di droghe.
- Avranno il giusto autocontrollo in ogni momento.
- Accetteranno i successi e le sconfitte, le vittorie e le perdite, con eleganza e buona condotta.
- Tratteranno i loro compagni e gli avversari con rispetto, sia dentro che fuori dai campi gara.

d) **I dirigenti e gli allenatori delle squadre:**

- Si impegneranno a far capire e rispettare agli atleti i principi del fair-play.
- Non favoriranno l'uso di droghe.
- Non adotteranno metodi o allenamenti che potrebbero essere pericolosi per la salute o lo sviluppo fisico dei concorrenti.

- Non cercheranno di manipolare il regolamento per trarne dei vantaggi.
 - Rispetteranno il regolamento e l'autorità della FIN e dei suoi membri e non eviteranno o aggireranno queste regole.
 - Riconosceranno il ruolo speciale che gli è stato attribuito, dando, in ogni momento, il buon esempio di sportività e buon comportamento.
 - Rispetteranno i diritti delle altre squadre e non agiranno mai in maniera da danneggiare intenzionalmente gli avversari.
 - Rispetteranno i diritti degli atleti, degli allenatori, degli ufficiali gara e non agiranno deliberatamente in maniera da danneggiarli.
 - Non cercheranno di influenzare i risultati delle gare, con qualsiasi azione non contemplata dalle regole o dai precetti fondamentali del Fair-play.
- e) ***I tifosi e gli spettatori:***
- Rispetteranno l'autorità della FIN e non cercheranno di evitarla o aggirarla.
 - Accetteranno le decisioni degli ufficiali gara senza protestare.
 - Rispetteranno il regolamento e lo spirito della competizione.
 - Avranno il giusto autocontrollo in ogni momento.
 - Saranno rispettosi e riguardosi verso gli altri.
 - Riconosceranno le prestazioni di tutti gli atleti impegnati nelle competizioni con eleganza e buona condotta.

2.3 VIOLAZIONI AL CODICE DI CONDOTTA

2.3.1 Principi generali di condotta

La FIN, sia attraverso pene predeterminate sia attraverso l'adozione di decisioni della Commissione Disciplinare, può, a sua discrezione, comminare pene ad atleti singoli o squadre

2.3.2 Competizione sleale

- a) I concorrenti o le squadre che competono in modo sleale possono essere squalificati da una prova o dall'intero Campionato. Il Giudice Arbitro può deferire l'atleta o la squadra alla Commissione Disciplinare per una pena aggiuntiva. Esempi di comportamento antisportivo sono:
- Commettere un'infrazione della disciplina anti-doping.
 - Impersonare un altro concorrente.
 - Competere due volte nella stessa prova individuale.
 - Competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse.
 - Interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio.
 - Spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione.
 - Ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali, dove non espressamente vietate dal regolamento).
- b) Il Giudice Arbitro e gli altri ufficiali gara hanno assoluta discrezionalità nel valutare se un concorrente, una squadra, o un assistente hanno gareggiato in modo antisportivo.

2.3.3 Gravi infrazioni disciplinari

- a) Se un atleta o una squadra commettono ciò che può essere considerata una grave infrazione disciplinare, essi devono contattare immediatamente il rappresentante della FIN - Settore Salvamento e riportare del dettaglio l'accaduto. La mancata denuncia di tali situazioni è, essa stessa, una grave infrazione delle regole.
- b) Se il Giudice Arbitro squalifica un atleta o una squadra per una grave infrazione disciplinare, egli dovrà inoltre deferire il concorrente o la squadra alla Commissione Disciplinare della FIN, con dettagliata descrizione degli avvenimenti, che valuterà se comminare una pena aggiuntiva. Il mancato deferimento di tali situazioni è, esso stesso, una grave infrazione delle regole.

2.4 SQUALIFICA E "DID NOT FINISH"

I concorrenti o le squadre possono essere squalificati da una prova o dall'intero Campionato. Quando un concorrente è squalificato per qualsiasi ragione, in batterie, serie o finali, il piazzamento che avrebbe ottenuto sarà attribuito al concorrente successivo, e tutti i concorrenti con piazzamento successivo avanzeranno di una posizione.

Quando un concorrente è squalificato per qualsiasi motivo, il suo piazzamento e/o il suo tempo non saranno pubblicati nei risultati ufficiali. Un concorrente può far reclamo avverso qualsiasi squalifica.

- a) **"Did not finish" (DNF):** Quando, per qualsiasi motivo, un concorrente non termina una competizione, nelle serie o nelle finale, il piazzamento che avrebbe ottenuto sarà attribuito al concorrente successivo, e tutti i concorrenti con piazzamento peggiore avanzeranno di una posizione.

Quando un concorrente non termina una prova, il suo piazzamento e/o il suo tempo non saranno pubblicati nei risultati ufficiali.

- b) **Squalifica da un Campionato:** I seguenti sono esempi di comportamenti che possono essere sanzionati con una squalifica dall'intero Campionato:
 - Rifiutarsi di adempiere alle condizioni di iscrizione.
 - Violare il codice di condotta della FIN.
 - Impersonare un altro concorrente.
 - Attività che risultano in un deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui.
 - Insulti agli ufficiali gara.
- c) **Squalifica da un competizione:** I seguenti sono esempi di comportamenti che possono essere sanzionati con una squalifica da una competizione:
 - Essere assenti alla partenza.
 - Commettere infrazioni alle Condizioni Generali o al regolamento della prova.
- d) I concorrenti saranno informati della squalifica dalla prova dal Giudice Arbitro (o un suo delegato) al termine della competizione. I concorrenti non dovranno lasciare l'area della competizione prima di essere congedati dal Giudice Arbitro.
- e) Se un errore di un ufficiale gara segue un'infrazione di un concorrente, l'infrazione dell'atleta potrà essere sanata, a discrezione del Giudice Arbitro.

Si vedano i codici di squalifica (SQ) in Appendice.

2.5 RECLAMI TECNICI

La FIN - Settore Salvamento si riserva il diritto di modificare qualsiasi regola o programma che si renda necessario per il miglior svolgimento di un Campionato, ma sarà fatto ogni sforzo affinché ogni Società sia informata di tali modifiche. Reclami avverso tali modifiche non saranno considerati.

Inoltre, nelle prove oceaniche, i campi gara possono subire variazioni rispetto a quanto descritto nel seguente Regolamento se il Giudice Arbitro ritiene che questo sia necessario, a condizione che tutte le Società ne siano informate.

2.5.1 Reclami

I reclami devono essere presentati al Giudice Arbitro, in prima istanza, entro mezz'ora dall'avvenuta comunicazione ufficiale dei risultati, versando contestualmente la tassa relativa.

2.6 CONTROLLO ANTI-DOPING

2.6.1 Politica anti-doping

La FIN segue e applica la politica anti-doping, effettuando test durante i Campionati.

Sezione 3

GARE IN PISCINA

In questa sezione vengono descritte le seguenti gare:

- Nuoto con ostacoli - 200m, 100m e 50m
- Trasporto manichino - 50m
- Percorso misto - 100m e 50m
- Trasporto manichino con pinne - 100m
- Traino manichino pinne e torpedo - 100m
- Super Lifesaver - 200m
- Lancio della corda
- Staffetta manichino - 4x25m
- Staffetta ostacoli - 4x50m
- Staffetta mista e Mixed mista - 4x50m
- Trasporto del manichino vuoto - 50m

3.1 REGOLE GENERALI PER LE GARE IN PISCINA

Gli atleti ed i tecnici sono responsabili della conoscenza dei programmi, del regolamento e delle procedure che regolano ogni gara.

- a) I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello non potranno gareggiare [SQ3].
- b) I concorrenti o le squadre assenti alla partenza saranno squalificati [SQ4].
- c) L'accesso al piano vasca è consentito solo agli atleti che devono gareggiare e agli ufficiali gara. Gli atleti e gli ufficiali gara devono liberare il piano vasca quando non gareggiano o non effettuano servizio di giuria.
- d) Nessun mezzo a propulsione, se non specificatamente previsto nelle norme, può essere usato in una competizione (guanti palmati, pinne, ecc.);
- e) Nelle competizioni in piscina non è permesso l'utilizzo di sostanze appiccicose, viscoso o adesive (liquide, solide o spray) applicate sui piedi o sulle mani dei concorrenti o sulla superficie del manichino o del torpedo di salvataggio, al fine di incrementare l'aderenza o per aiutare a spingersi dal fondo della vasca [SQ7].
- f) I concorrenti non possono aiutarsi con il fondo della vasca, se non diversamente previsto (es.: Nuoto con ostacoli, Staffetta manichino 4x25m) [SQ8].
- g) Non è permesso aiutarsi con gli accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) [SQ16, SQ24].
- h) Ogni concorrente che interferisce con un altro concorrente durante una competizione sarà squalificato [SQ2].
- i) In tutte le gare, a conclusione della competizione, i concorrenti dovranno rimanere in acqua all'interno della loro corsia fino al segnale di uscita del Giudice Arbitro.
I concorrenti dovranno uscire dalle pareti laterali della piscina, non dalla testata di arrivo dove sono posizionate le piastre del cronometraggio automatico.
- j) Quando previsto, i concorrenti devono indossare la cuffia. Possono essere utilizzate le calottine per le gare oceaniche o le cuffie in gomma o in silicone.

- k) Le decisioni sull'ordine di arrivo dei giudici o delle apparecchiature di rilevamento del cronometraggio automatico non sono soggette a reclamo.
- l) Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza, del direttore di prova, o del Giudice Arbitro (o di un suo sostituto) non sono soggette a reclamo.

3.2 PARTENZA

Prima della partenza di ogni competizione, gli ufficiali designati dovranno:

- a) Verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione.
- b) Verificare che i concorrenti, gli assistenti al manichino e le vittime siano vestiti appropriatamente e nella posizione corretta.
- c) Verificare che tutte le attrezzature siano in posizione corretta e sicura.
- d) Segnalare ai concorrenti, attraverso una serie di brevi fischi, di togliersi tutti i vestiti, tranne il costume, e prepararsi per la competizione.

Quando tutti i concorrenti e gli ufficiali gara sono pronti per una partenza valida, un ufficiale gara designato dovrà:

- a) Segnalare l'avvio di ogni competizione con un fischio lungo, indicando ai concorrenti di prendere la loro posizione sul blocco di partenza o, per la Staffetta manichino, di entrare in acqua.
- b) Segnalare al giudice di partenza che i concorrenti sono sotto il suo controllo, con un braccio teso in direzione del campo gara.

Nota: Per la procedura di partenza della prova Lancio della corda si veda la descrizione della prova (4.13 *Lancio della corda*)

3.2.1 Procedura di partenza dal blocco

La partenza è unica.

- a) Al fischio lungo, i concorrenti saliranno sul blocco di partenza e vi rimarranno.
- b) Al comando del giudice di partenza "**A posto**", i concorrenti assumeranno immediatamente la posizione di partenza con almeno un piede nella parte frontale del blocco di partenza. Quando tutti i concorrenti sono fermi, il giudice di partenza emetterà in segnale di partenza.

Nelle competizioni Masters, i concorrenti possono partire dal blocco di partenza, dal bordo della piscina, o dall'acqua con una mano in contatto con la parete di partenza.

3.2.2 Procedura di partenza dall'acqua

La Staffetta manichino inizia con la seguente procedura di partenza dall'acqua:

- a) Al fischio lungo, i concorrenti entreranno in acqua e si prepareranno per la partenza.
- b) Al secondo fischio lungo, i concorrenti assumeranno la posizione di partenza senza indebiti ritardi.
- c) I concorrenti partiranno dall'acqua tenendo il manichino in superficie con una mano ed il bordo di partenza o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) con l'altra mano.
- d) Quando tutti i concorrenti hanno assunto la posizione di partenza, il giudice di partenza darà il comando "**A posto**".
- e) Quando tutti i concorrenti sono fermi, il giudice di partenza emetterà in segnale di partenza

3.2.3 Squalifiche

- a) Tutti i concorrenti che **partono** (cioè, iniziano un movimento di partenza) prima che il segnale di partenza sia emesso saranno squalificati [SQ9].
- b) Se il segnale di partenza è emesso prima che la squalifica sia dichiarata, la competizione continuerà e il concorrente sarà squalificato al termine della competizione [SQ9].
- c) Se la squalifica è dichiarata prima del segnale di partenza, questo non sarà emesso e i concorrenti rimanenti saranno richiamati per una nuova partenza [SQ9].
- d) Il segnale per richiamare gli atleti deve essere lo stesso segnale usato per la partenza ma ripetuto più volte, assieme all'abbassamento del dispositivo annulla-partenze. In alternativa, se il Giudice Arbitro (o un suo delegato) decide che la partenza non è corretta, il Giudice Arbitro (o un suo delegato) dovrà fischiare, e il giudice di partenza farà ripetutamente seguire il segnale di partenza.
Nella prova Trasporto manichino con pinne, il segnale per richiamare i concorrenti potrà essere un segnale acustico subacqueo. I concorrenti saranno informati se sarà utilizzato un segnale alternativo.
- e) Se un errore di un ufficiale gara segue un'infrazione di un concorrente, l'infrazione dell'atleta sarà sanata.

3.2.4 Note

- a) È compito del direttore di prova, Giudice Arbitro (o suo delegato) e del giudice di partenza assicurare una partenza regolare. Se il giudice di partenza o il Giudice Arbitro (o suo delegato) decidono che la partenza non è valida per qualsiasi motivo, inclusi errori tecnici o deficienze delle attrezzature, i concorrenti dovranno essere richiamati indietro per una nuova partenza.
- b) I concorrenti saranno squalificati se cominciano un "movimento di partenza propulsivo" prima che il segnale di partenza sia emesso. Movimenti *per se* non sono da considerarsi squalifiche. Anticipare il segnale di partenza cominciando un movimento propulsivo è considerato squalifica [SQ9].
Il giudice di partenza o il Giudice Arbitro (o suo delegato) usano la loro discrezionalità nel determinare se uno o più concorrenti hanno iniziato un movimento di partenza. Tutti i concorrenti che inizieranno un movimento di partenza a seguito di una falsa partenza di un altro concorrente non saranno squalificati.
- c) Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza, del direttore di prova, o del Giudice Arbitro (o di un suo sostituto) non sono soggette a reclamo.

3.3 MANICHINI

3.3.1 Recupero del manichino

I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando recuperano il manichino. I concorrenti devono:

- rompere la superficie dell'acqua con il manichino;
- avere il manichino nella posizione corretta quando la sommità del capo del manichino oltrepassa la linea dei 5m (Trasporto manichino, Trasporto misto, Super Lifesaver) o dei 10m (Trasporto manichino con pinne);
- non re-immersersi dopo essere emersi.

Le regole per il recupero del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5m o 10 m.

Nota: Per "superficie" si intende il piano orizzontale della superficie dell'acqua ferma della piscina.

3.3.2 Trasporto del manichino

- a) Nelle prove che prevedono il trasporto del manichino, si presuppone che il manichino (in quanto vittima) non respiri. I concorrenti devono:
 - trasportare il manichino in superficie, con il viso verso l'alto, con almeno una mano sempre in contatto con il manichino;
 - evitare tecniche di trasporto non corrette, come ad esempio: spingere il manichino; afferrare il manichino su gola, bocca, naso, occhi, etc. "Spingere" significa che la testa del manichino è davanti alla testa del concorrente.
- b) Il manichino può essere trasportato con la testa inclinata, ma non oltre 90 gradi dal piano orizzontale della superficie dell'acqua.
- c) Le regole per il trasporto del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5m o 10m.
- d) Nella Staffetta manichino, nei 5 metri successivi alla partenza e nelle zone di cambio, i concorrenti non saranno valutati per i criteri di trasporto del manichino.
- e) In caso di competizioni svolte in vasca da 25 metri, i 5 metri successivi alla virata (quindi dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata) non verranno valutati per i criteri di trasporto del manichino

Note: Durante il trasporto, l'atleta deve nuotare sempre in superficie; si precisa che, nuotare sotto la superficie è motivo di squalifica.

Trasportare il manichino sotto il livello dell'acqua o con l'acqua sopra il viso del manichino non è motivo di squalifica.

3.3.3 Traino del manichino

- a) Nelle prove che prevedono il traino del manichino, si presuppone che il manichino (in quanto vittima) respiri.
- b) Prima del traino, i concorrenti devono assicurare correttamente il manichino al torpedo di salvataggio entro 5m dalla parete di virata. "Correttamente" significa che il torpedo di salvataggio deve essere assicurato attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello.
- c) Oltre la linea di 5m della zona di aggancio, i concorrenti devono trainare il manichino, correttamente assicurato al torpedo di salvataggio, in superficie, con il viso verso l'alto. La sagola del torpedo deve diventare completamente tesa il prima possibile e comunque prima che la sommità del capo del manichino superi la linea di 10m dalla parete di virata.

I concorrenti non devono fare alcunché per ritardare o evitare che la sagola del torpedo di salvataggio diventi completamente tesa il prima possibile.
- d) I concorrenti saranno squalificati se il manichino si separa dal torpedo di salvataggio. I concorrenti non saranno squalificati se il torpedo di salvataggio scivola durante il traino in modo che il manichino rimanga assicurato solamente sotto un braccio, purché il torpedo di salvataggio fosse stato inizialmente assicurato in modo corretto e che la bocca o il naso del manichino rimangano sopra la superficie fino al termine della competizione.
- e) Il manichino può essere trainato con la testa inclinata, ma non oltre 90 gradi dal piano orizzontale della superficie dell'acqua.

3.3.4 Assistente al manichino

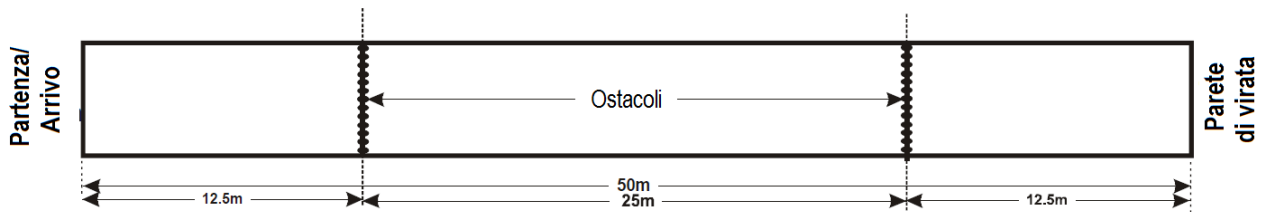
- a) Un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino" nelle gare Traino del manichino con pinne e torpedo e Super Lifesaver. Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente al manichino.
- b) Prima della partenza e durante la competizione, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete.
- c) L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.
- d) L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la competizione.

Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei

<i>L'assistente al manichino deve indossare la cuffia che identifichi la squadra del concorrente.</i>

3.4 NUOTO CON OSTACOLI (200m, 100m e 50m)

NUOTO CON OSTACOLI (200m e 100m) e STAFFETTA OSTACOLI (4x50m)



3.4.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 200m (100m o 50m) passando 8 volte (4 volte o 2 volte, rispettivamente) sotto gli ostacoli sommersi fino a toccare la parete di arrivo.

- I concorrenti devono emergere dopo il tuffo di partenza prima del primo ostacolo, dopo essere passati sotto ogni ostacolo, e dopo ogni virata prima di passare sotto l'ostacolo successivo.
- I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono da sotto ogni ostacolo. "Emergere" significa che la testa del concorrente rompe la superficie dell'acqua.
- Nuotare contro un ostacolo o urtarlo non costituisce motivo di squalifica.

3.4.2 Attrezzature

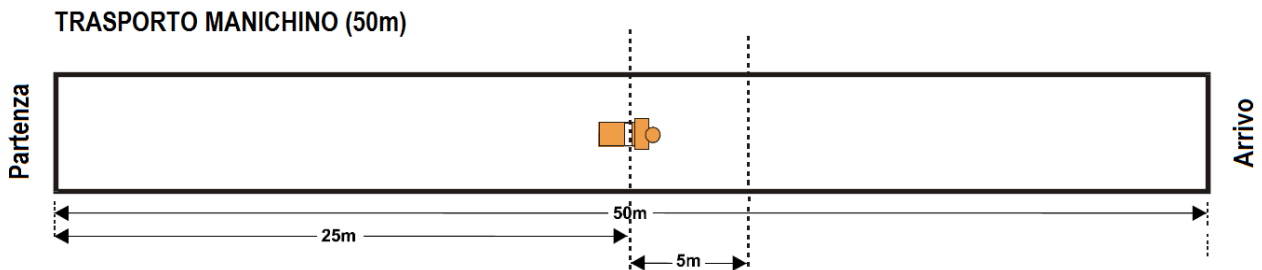
Ostacoli: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Gli ostacoli sono fissati ad angolo retto con la cordata di galleggianti, in linea retta attraverso tutte le corsie. Il primo ostacolo è posizionato a 12,5m dalla parete di partenza, con il secondo ostacolo a 12,5m dall'opposta parete di virata. La distanza tra i due ostacoli è 25m.

3.4.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella *Sezione 2 - Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Passare *sopra* un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare *sotto* l'ostacolo [SQ10].
- Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata [SQ11].
- Non emergere dopo ogni ostacolo [SQ12].
- Non toccare la parete durante la virata [SQ13].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

3.5 TRASPORTO MANICHINO (50m)



3.5.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25m a stile libero, si immergono per recuperare un manichino sommerso e riportarlo in superficie entro 5m. I concorrenti trasportano quindi il manichino fino a toccare la parete di arrivo.

I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono con il manichino.

3.5.2 Attrezzature

- Manichino:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la gara, il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.
- Posizionamento del manichino:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta.
Il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione dell'arrivo, con la linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25m.
- Recupero del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.

3.5.3 Squalifiche

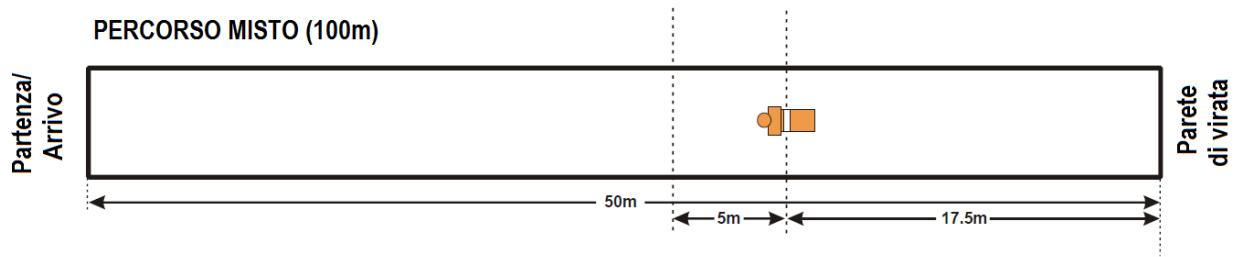
Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino [SQ15].
- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ16].
- Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [SQ17].
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ20].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

Inoltre, per le categorie Ragazzi, Junior, Cadetti, e Senior e nei Campionati Assoluti, saranno sanzionati con una squalifica anche i seguenti comportamenti:

- Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ18].
- Trasportare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].

3.6 PERCORSO MISTO (100m)



3.6.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50m a stile libero fino alla virata, si immergono e nuotano in immersione fino al manichino sommerso posizionato a 17,5m dalla parete di virata.

Il concorrente recupera il manichino entro la linea dei 5m e trasporta il manichino per la distanza rimanente fino a toccare la parete di arrivo. I concorrenti possono respirare durante la virata, ma non dopo che i loro piedi hanno lasciato la parete di virata fino a quando riemergono con il manichino.

I concorrenti possono spingersi dal fondo della vasca quando riemergono con il manichino.

3.6.2 Attrezzature

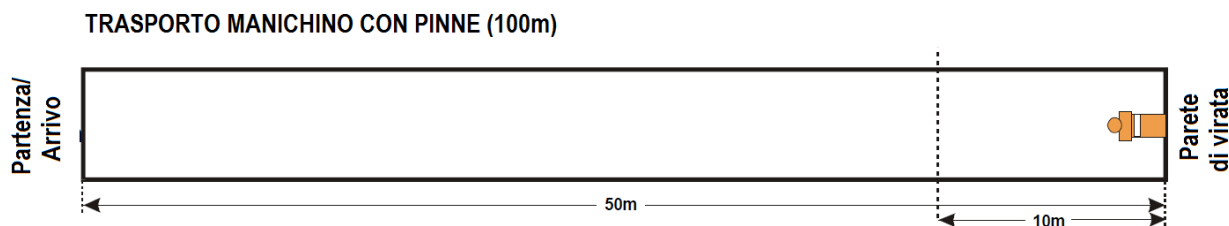
- Manichino:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la gara, il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.
- Posizionamento del manichino:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta.
Il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione dell'arrivo, con la linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 17,5m dalla parete di virata (15m dalla parete di arrivo per la categoria Esordienti A).
- Recupero del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.

3.6.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Emergere dopo la virata e prima di recuperare il manichino [SQ21].
- Respirare dopo che i piedi hanno lasciato la parete di virata e prima di emergere con il manichino [SQ22].
- Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si recupera il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ16].
- Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [SQ17].
- Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ18].
- Trasportare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ20].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

3.7 TRASPORTO MANICHINO CON PINNE (100m e 50m)

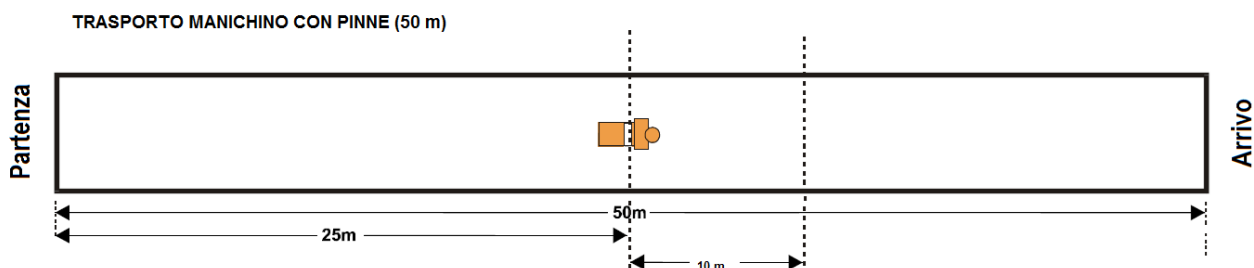


3.7.1 Descrizione della prova 100m

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50m a stile libero con le pinne e recuperano un manichino sommerso per riportarlo in superficie entro la linea dei 10m dalla parete di virata. I concorrenti trasportano quindi il manichino fino a toccare la parete di arrivo.

I concorrenti non sono obbligati a toccare la parete di virata.

I concorrenti possono spingersi dal fondo della vasca quando recuperano il manichino.



3.7.2 Descrizione della prova 50m (Esordienti A)

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25m a stile libero con le pinne e recuperano un manichino sommerso per riportarlo in superficie entro la linea dei 10m dalla parete di virata. I concorrenti trasportano quindi il manichino fino a toccare la parete di arrivo.

I concorrenti possono spingersi dal fondo della vasca quando recuperano il manichino.

3.7.3 Attrezzature

- a) **Manichino, pinne:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la gara, il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

Le pinne per la categoria esordienti devono essere esclusivamente in gomma, di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 60cm.

- b) **Posizionamento del manichino gara 100 mt:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta.

Il manichino è posizionato sul dorso, Nel caso in cui la parete della vasca non si congiunga al pavimento con un angolo retto (90 gradi), il manichino dovrà essere posizionato il più vicino possibile alla parete della vasca, ma non più di 300mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).

Posizionamento del manichino gara 50 mt: Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8 e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta. Il manichino è

posizionato sul dorso con la testa in direzione dell'arrivo con la linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25m.

- c) **Recupero del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 10m.
- d) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative all'emersione e al trasporto del manichino (vedere 3.3 *Manichini*). I concorrenti non potranno partire in un'altra serie o batteria.

3.7.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

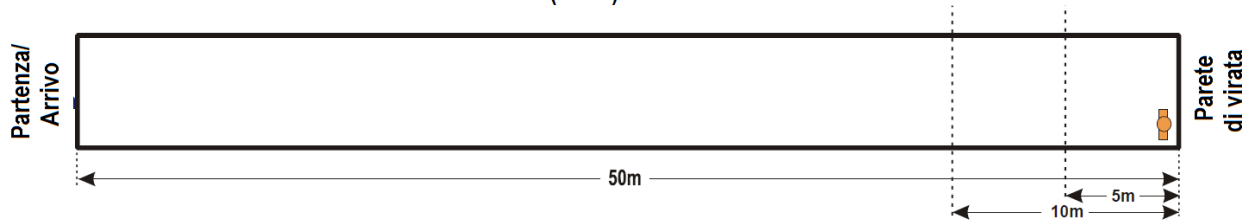
- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si recupera il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ16].
- b) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m [SQ23].
- c) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ20].
- d) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

Inoltre, per le categorie Ragazzi, Junior, Cadetti, e Senior e nei Campionati Assoluti, saranno sanzionati con una squalifica anche i seguenti comportamenti:

- e) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ18].
- f) Trasportare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].

3.8 TRAINO MANICHINO CON PINNE (100m)

TRAINO MANICHINO CON PINNE E TORPEDO (100m)



3.8.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50m a stile libero con le pinne e il torpedo di salvataggio. Dopo aver toccato la parete di virata, assicurano correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino entro 5m dalla parete di virata, e lo trainano fino all'arrivo. La prova termina quando il concorrente tocca la parete di arrivo.

3.8.2 Attrezzature

a) **Manichino, pinne, torpedo di salvataggio:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la gara, il manichino è riempito di acqua cosicché galleggi con la parte superiore della linea trasversale sul torace al livello della superficie dell'acqua. I concorrenti devono usare i manichini ed i torpedo di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.

b) **Posizionamento del manichino:** Un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente al manichino. L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

Prima della partenza e durante la competizione, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete.

L'assistente al manichino deve lasciare il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata. L'assistente non può spingere il manichino verso il concorrente o verso la parete di arrivo.

L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la competizione.

c) **Partenza con il torpedo di salvataggio:** Alla partenza, il torpedo di salvataggio e la sagola possono essere posizionati a discrezione del concorrente, ma all'interno della corsia assegnata. Ogni concorrente dovrà garantire un posizionamento corretto e sicuro del torpedo di salvataggio.

d) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera a tracolla o sopra una spalla.

Un concorrente non sarà squalificato se, durante l'avvicinamento al manichino o durante il traino del manichino, la bandoliera scivola sul braccio o gomito, purché il torpedo di salvataggio fosse stato indossato correttamente.

e) **Fissaggio del torpedo di salvataggio:** Dopo aver toccato la parete di virata, il concorrente fissa correttamente il torpedo di salvataggio attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello, entro 5m dalla parete di virata.

I concorrenti devono completare i 50m di nuoto a stile libero toccando la parete di virata, prima di toccare il manichino.

f) **Traino del manichino:** I concorrenti devono trainare, non trasportare, il manichino. Oltre la linea di 5m della zona di aggancio, i concorrenti devono trainare il manichino, correttamente assicurato al

torpedo di salvataggio, in superficie, con il viso verso l'alto. La sagola del torpedo deve diventare completamente tesa il prima possibile a prima che la sommità del capo del manichino superi la linea di 10m dalla parete di virata.

I concorrenti non devono fare alcunché per ritardare o evitare che la sagola del torpedo diventi completamente tesa il prima possibile.

I concorrenti saranno squalificati se il manichino si separa dal torpedo di salvataggio. I concorrenti non saranno squalificati se il torpedo di salvataggio scivola durante il traino in modo che il manichino rimane assicurato solamente sotto un braccio, purché il torpedo di salvataggio fosse stato inizialmente assicurato in modo corretto e che il manichino sia trainato in superficie, con il viso verso l'alto.

Fintanto che il manichino non si separa dal torpedo di salvataggio e il manichino rimane in superficie, con il viso verso l'alto, il concorrente può fermarsi per fissare nuovamente in modo corretto il torpedo di salvataggio attorno al manichino senza essere squalificato.

- g) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative al manichino (vedere 3.3 *Manichini*). I concorrenti non potranno partire in un'altra serie o batteria.
- h) **Torpedo di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedo di salvataggio, la sagola o la bandoliera presentassero dei difetti tecnici durante la competizione, il Giudice Arbitro può permettere al concorrente di ripetere la prova.

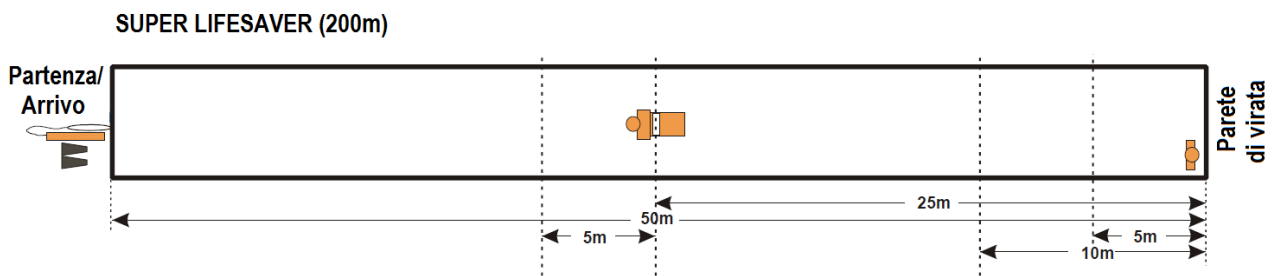
3.8.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si fissa il torpedo di salvataggio attorno al manichino [SQ24].
- b) L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ27].
- c) L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- d) L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ25].
- e) L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- f) Ai 50m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare il manichino [SQ26].
- g) Non fissare correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino (cioè, non attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello) [SQ30].
- h) Non assicurare il manichino al torpedo di salvataggio prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 5m dalla parete di virata [SQ31].
- i) La sagola del torpedo non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata [SQ33].
- j) Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m (ad esclusione di quando il concorrente si ferma per assicurare nuovamente il torpedo attorno al manichino) [SQ34].
- k) Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo [SQ32].
- l) Trainare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].

- m) Il torpedo di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino [SQ35].
- n) Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedo di salvataggio in posizione corretta [SQ36].
- o) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

3.9 SUPER LIFESAVER (200m)



3.9.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 75m a stile libero e si immergono per recuperare un manichino sommerso. I concorrenti riemergono entro 5m e trasportano il manichino fino alla parete di virata. Dopo aver toccato la parete di virata, lasciano il manichino.

In acqua, i concorrenti indossano le pinne ed il torpido di salvataggio e nuotano 50m a stile libero. Dopo aver toccato la parete di virata, assicurano correttamente il torpido di salvataggio attorno a manichino entro 5m dalla parete di virata, e lo trainano fino all'arrivo.

La prova termina quando il concorrente tocca la parete di arrivo.

3.9.2 Attrezzature

- Manichino, pinne, torpido di salvataggio:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. I concorrenti devono usare i manichini ed i torpido di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.
- Posizionamento di pinne e torpido di salvataggio:** Prima della partenza, i concorrenti devono posizionare le pinne ed il torpido di salvataggio sul bordo della vasca (non sul blocco di partenza) entro i confini della corsia assegnata.
- Posizionamento del manichino per il trasporto:** Il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta.

Il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione dell'arrivo, con la linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25m.

- Posizionamento del manichino per il traino:** Il manichino è riempito di acqua cosicché galleggi con la parte superiore della linea trasversale sul torace al livello della superficie dell'acqua.

Un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente al manichino. L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

Prima della partenza e durante la competizione, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete.

L'assistente al manichino deve lasciare il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata. L'assistente non può spingere il manichino verso il concorrente o verso la parete di arrivo.

L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la competizione.

- e) **Recupero del primo manichino:** I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono con il manichino.
I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.
- f) **Vestizione delle pinne e del torpedo di salvataggio:** Dopo aver toccato la parete di virata, i concorrenti lasciano il primo manichino. In acqua, i concorrenti indossano le pinne ed il torpedo di salvataggio e nuotano 50m a stile libero.
- g) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera a tracolla o sopra una spalla. Un concorrente non sarà squalificato se, durante l'avvicinamento al manichino o durante il traino del manichino, la bandoliera scivola sul braccio o gomito, purché il torpedo di salvataggio fosse stato indossato correttamente.
- h) **Fissaggio del torpedo di salvataggio:** Dopo aver toccato la parete di virata, il concorrente fissa correttamente il torpedo di salvataggio attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello, entro 5m dalla parete di virata.
I concorrenti devono completare la frazione di nuoto a stile libero toccando la parete di virata, prima di toccare il manichino.
- i) **Traino del manichino:** I concorrenti devono trainare, non trasportare, il manichino. Oltre la linea di 5m della zona di aggancio, i concorrenti devono trainare il manichino, correttamente assicurato al torpedo di salvataggio, in superficie, con il viso verso l'alto. La sagola del torpedo deve diventare completamente tesa il prima possibile, comunque prima che la sommità del capo del manichino superi la linea di 10m dalla parete di virata.
I concorrenti non devono fare alcunché per ritardare o evitare che la sagola del torpedo diventi completamente tesa il prima possibile.
I concorrenti saranno squalificati se il manichino si separa dal torpedo di salvataggio. I concorrenti non saranno squalificati se il torpedo di salvataggio scivola durante il traino in modo che il manichino rimane assicurato solamente sotto un braccio, purché il torpedo di salvataggio fosse stato inizialmente assicurato in modo corretto e che il manichino sia trainato in superficie, con il viso verso l'alto.
Fintanto che il manichino non si separa dal torpedo di salvataggio e il manichino rimane in superficie, con il viso verso l'alto, il concorrente può fermarsi per fissare nuovamente in modo corretto il torpedo di salvataggio attorno al manichino senza essere squalificato.
- j) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative al manichino (vedere 3.3 *Manichini*). I concorrenti non potranno partire nuovamente in un'altra serie o batteria.
- k) **Torpedo di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedo di salvataggio, la sagola o la bandoliera presentassero dei difetti tecnici durante la competizione, Il Giudice Arbitro può permettere al concorrente di ripetere la prova.

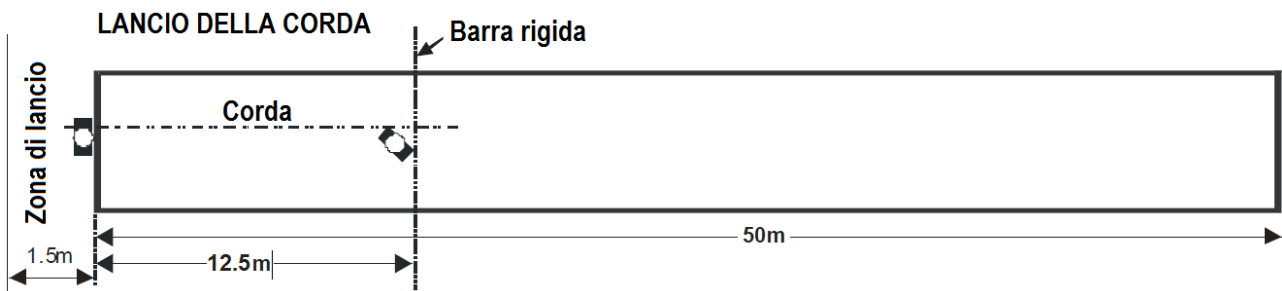
3.9.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si recupera il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ16].
- b) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [SQ17].

- c) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ18].
- d) Trasportare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].
- e) L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ27].
- f) L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- g) L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ25].
- h) L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- i) Ai 150m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare il manichino [SQ26].
- j) Non fissare correttamente il torpedino di salvataggio attorno al manichino (cioè, non attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello) [SQ30].
- k) Non assicurare il manichino al torpedino di salvataggio prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 5m dalla parete di virata [SQ31].
- l) La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata [SQ33].
- m) Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m (ad esclusione di quando il concorrente si ferma per assicurare nuovamente il torpedino attorno al manichino) [SQ34].
- n) Spingere o trasportare il secondo manichino, invece di trainarlo [SQ32].
- o) Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino [SQ35].
- p) Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio in posizione corretta [SQ36].
- q) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

3.10 LANCIO DELLA CORDA



3.10.1 Descrizione della prova

In questa prova a tempo, un concorrente lancia una corda non zavorrata ad un membro della stessa squadra posizionato in acqua, dal lato più vicino di una barra rigida posta a 12,5m. I concorrenti recuperano le vittime fino alla parete di arrivo.

- a) **Partenza:** Al primo fischio lungo, i concorrenti entrano nella zona di lancio. Il lanciatore tiene un capo della corda. La vittima prende l'altro capo della corda, entra in acqua ed estende la corda in eccesso sopra e oltre la barra, all'interno della corsia assegnata. Non sono permessi lanci di prova.

Al secondo fischio lungo, i concorrenti assumono immediatamente la posizione di partenza. Quando tutti i concorrenti hanno assunto la posizione di partenza, il giudice di partenza dà il comando "**A posto**". Quando tutti i concorrenti sono immobili, il giudice di partenza darà il segnale di partenza.

- b) **Posizione di partenza:** Il lanciatore sta all'interno della zona di lancio, rivolto verso la vittima, immobile, con le gambe unite e le braccia dritte lungo il corpo. Il capo della fune è tenuto in una mano.

La vittima sta a galla al centro della corsia dal lato più vicino della barra rigida. La vittima tiene (con una o due mani) la corda e la barra rigida nel punto contrassegnato.

- c) **Al segnale di partenza:** I concorrenti devono recuperare la corda, lanciarla nuovamente verso la vittima, e trainarla nell'acqua finché la vittima tocca la parete di arrivo.

Al fine di evitare qualsiasi interferenza con agli altri concorrenti, la vittima deve rimanere in acqua nella corsia assegnata. La vittima sarà squalificata se cercherà di uscire dall'acqua o se si siederà sul bordo della vasca prima del segnale di termine della competizione del Giudice Arbitro (o un suo delegato).

In modo simile, il lanciatore rimane all'interno della zona di lancio finché il Giudice Arbitro (o un suo delegato) segnala il termine della competizione.

La vittima può tirare la barra rigida nel tentativo di afferrare la corda senza alcuna penalità.

- d) **Lancio valido:** Le vittime possono prendere la corda con le mani solo all'interno della corsia assegnata. I separatori di corsia non sono da considerarsi parte della corsia. Le vittime possono immergersi per recuperare la corda. Le vittime non possono lasciare la barra rigida nel punto contrassegnato prima di aver preso la corda con l'altra mano.

Fintanto che le vittime rimangono interamente dentro la corsia assegnata e non rilasciano la barra nel punto contrassegnato, possono usare i piedi per manovrare la corda all'interno della loro corsia per afferrarla con la mano.

- e) **Traino nell'acqua:** Mentre sono trainate nell'acqua, le vittime devono stare rivolte di fronte verso i concorrenti e tenere la corda con entrambe le mani. Le vittime non possono arrampicarsi sulla corda. Per ragioni di sicurezza, le vittime possono lasciare la corda con una mano al solo scopo di toccare la parete di arrivo senza incorrere in alcuna squalifica.

Le vittime possono indossare gli occhialini.

- f) **Zona di lancio:** I concorrenti devono rimanere nella corsia assegnata, all'interno della zona di lancio chiaramente definita di 1,5m dal bordo della vasca. Nel caso sul bordo della vasca ci fosse una parte in rilievo, la zona di lancio di 1,5m sarà misurata dal termine della parte in rilievo.

I lanciatori devono mantenere almeno un piede completamente all'interno della zona di lancio. I concorrenti che escono dalla zona di lancio (con entrambi i piedi) mentre recuperano la vittima, o prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi, saranno squalificati.

Una qualsiasi parte del corpo del lanciatore può oltrepassare il limite della zona di lancio o toccare una qualsiasi parte al di fuori di essa, a condizione che non ci sia interferenza con altri concorrenti e che almeno un piede rimanga completamente dentro la zona di lancio. Qualsiasi parte dei piedi dei concorrenti può sporgere oltre il lato frontale del piano vasca senza alcuna penalità.

I lanciatori possono recuperare la corda caduta al di fuori della zona di lancio, fintanto che almeno un piede rimane completamente dentro la zona di lancio e non ci sia interferenza con altri concorrenti. I lanciatori che entrano (o cadono) in acqua saranno squalificati.

- g) **Tempo limite:** I lanciatori devono effettuare un lancio valido e recuperare la vittima fino alla parete di arrivo entro 45 secondi. Se un lancio fosse corto o fuori dalla corsia assegnata, i concorrenti possono recuperare la corda e lanciare nuovamente tante volte quante necessario fino allo scadere del tempo limite di 45 secondi. I concorrenti che non riescono a recuperare la vittima nel tempo limite di 45 secondi saranno classificati con "Did Not Finish" (DNF).

3.10.2 Attrezzature

- a) **Corda:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. La corda deve avere una lunghezza compresa tra 16,5m e 17,5m. I concorrenti devono usare le corde messe a disposizione dall'Organizzazione.

- b) La **barra rigida** è posizionata sulla superficie dell'acqua sopra le corsie, a 12,5m dalla parete di partenza. In ogni corsia è consentita una tolleranza di 0,10m in eccesso e 0,00m in difetto.

Sulla barra sarà posto un segno al centro di ogni corsia per indicare chiaramente il punto in cui la vittima deve aggrapparsi.

3.10.3 Giuria

Dovrà essere assegnato un giudice a ciascuna corsia e posizionato dietro il lanciatore, in modo da mantenere una chiara visuale sulla corsia. Dovrà essere posizionato un giudice ad ogni lato della vasca, in prossimità della barra rigida ai 12,5m.

3.10.4 Squalifiche

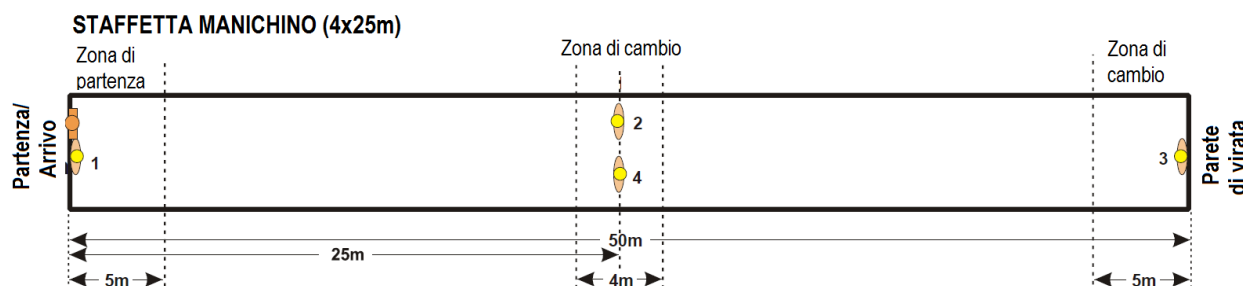
Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- La vittima lascia la barra rigida nel punto indicato prima di afferrare la corda con una mano [SQ51].
- La vittima afferra la corda fuori dalla corsia assegnata [SQ54].
- La vittima non è di fronte al concorrente mentre è trainata verso la parete di arrivo [SQ55].
- La vittima non tiene la corda con entrambe le mani mentre è trainata verso la parete di arrivo (le vittime possono lasciare la corda con una mano al solo scopo di toccare la parete di arrivo) [SQ56].
- La vittima si arrampica sulla corda [SQ57].
- Il lanciatore esce dalla zona di lancio (giudicato su entrambi i piedi) in qualsiasi momento dopo la partenza e prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi [SQ52].

- g) La vittima esce dall'acqua prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi [SQ53].
- h) Il lanciatore effettua uno o più lanci di prova [SQ58].
- i) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

Nota: I concorrenti che non riescono a recuperare la vittima nel tempo limite di 45 secondi saranno classificati con "Did Not Finish" (DNF). Vedi Sezione 2.4.

3.11 STAFFETTA MANICHINO (4x25m)



3.11.1 Descrizione della prova

Quattro concorrenti trasportano, a turno, un manichino per circa 25m ciascuno

- Il primo frazionista:** parte dall'acqua, tenendo il manichino in superficie con una mano e il bordo della vasca o il blocco di partenza (o alle maniglie per la partenza a dorso) con l'altra mano. Al segnale di partenza, il concorrente trasporta il manichino e lo passa al secondo concorrente all'interno della zona di cambio di 4m, situata tra 23m e 27m.
- Il secondo frazionista:** trasporta il manichino fino a toccare la parete di virata e passa il manichino al terzo frazionista che si tiene al bordo della vasca o al blocco di partenza (o alle maniglie per la partenza a dorso) con almeno una mano. Il terzo frazionista può toccare il manichino solo dopo che il secondo frazionista ha toccato la parete di virata.
- Il terzo frazionista:** trasporta il manichino e lo passa al quarto frazionista nella zona di cambio, situata tra 73m e 77m.
- Il quarto frazionista:** completa la prova trasportando il manichino fino a toccare la parete di arrivo con qualsiasi parte del suo corpo.
- I concorrenti devono rimanere in acqua, all'interno della corsia assegnata, fino al termine della competizione.
- Solo il frazionista che passa il manichino e quello che lo riceve possono partecipare all'azione di cambio. Il frazionista che ha passato il manichino può aiutare quello che lo ha ricevuto, ma soltanto finché la testa del manichino rimane all'interno della zona di cambio.
- I concorrenti non possono lasciare il manichino fino a quando il frazionista successivo non lo ha afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino).
- La zona di partenza e le zone di cambio devono essere indicate da bandierine:
 - alla partenza, 5m dalla parete di partenza
 - nel mezzo della vasca, due festoni di bandierine tra 23m e 27m dalla parete di partenza, posizionate da 1,5m a 2m sopra la superficie
 - alla parete di virata, 5m dalla parete di virata
- All'interno delle zone di cambio, i concorrenti possono spingersi dal fondo della vasca.
- Alla partenza, i concorrenti non saranno giudicati sul trasporto del manichino (definito in 3.3) fintanto che sono all'interno della zona di partenza. Il quarto frazionista sarà giudicato sul trasporto del manichino anche nei 5m finali della staffetta.
- I concorrenti non saranno giudicati sul trasporto del manichino (definito in 3.3) nella zona di cambio al centro della vasca e alla parete di virata.

3.11.2 Attrezzature

Manichino: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

3.11.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ16].
- b) Il passaggio del manichino avviene [SQ41]:
 - Al di fuori (prima o oltre) della zona di cambio.
 - Prima che il secondo frazionista tocchi la parete di virata.
- c) Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti [SQ38].
- d) Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino) [SQ42].
- e) Lasciare il manichino prima di toccare la parete di arrivo [SQ37].
- f) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].
- g) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova [SQ39].
- h) Lasciare il blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
- i) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].

Inoltre, per le categorie Ragazzi, Junior, Cadetti, e Senior e nei Campionati Assoluti, saranno sanzionati con una squalifica anche i seguenti comportamenti:

- j) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 [SQ18].
- k) Trasportare il manichino con il viso verso il basso (vedi 3.3 *Manichini*) [SQ19].

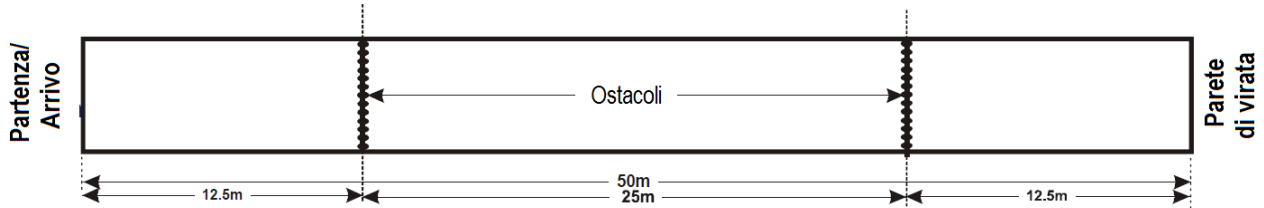
Note: Non appena la sommità del capo del manichino entra nella zona di cambio, i concorrenti non saranno giudicati sul trasporto del manichino. I concorrenti saranno nuovamente giudicati sul trasporto del manichino non appena la sommità del capo del manichino esce dalla zona di cambio.

L'azione di cambio tra il primo e secondo frazionista e tra terzo e quarto frazionista possono aver luogo in qualsiasi momento dopo che la sommità del capo manichino è entrata nella zona di cambio, ma il passaggio del manichino deve avvenire all'interno della zona di cambio. I frazionisti che ricevono il manichino devono avere il manichino nella posizione corretta quando la sommità del capo del manichino oltrepassa la linea che delimita la fine della zona di cambio.

Dopo che il secondo frazionista ha toccato la parete di virata, egli può assistere il terzo frazionista nel cambio in qualsiasi momento entro i 5 metri della zona di cambio. Il terzo frazionista deve avere il manichino nella posizione corretta quando la sommità del capo del manichino oltrepassa la linea dei 5m dalla parete di virata.

3.12 STAFFETTA OSTACOLI (4x50m)

NUOTO CON OSTACOLI (200m e 100m) e STAFFETTA OSTACOLI (4x50m)



3.12.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50m a stile libero, passando sotto due ostacoli. Dopo che il primo frazionista ha toccato la parete di virata, il secondo, il terzo e il quarto frazionista ripetono, a turno, il percorso.

- I concorrenti devono emergere dopo il tuffo di partenza, prima del primo ostacolo e dopo essere passati sotto ogni ostacolo. "Emergere" significa che la testa del concorrente rompe la superficie dell'acqua.
- I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono da sotto ogni ostacolo.
- Nuotare contro un ostacolo o urtarlo non costituisce motivo di squalifica.
- Il primo, il secondo ed il terzo frazionista devono uscire dall'acqua al termine della loro frazione, avendo cura di non ostacolare gli altri concorrenti. Il primo, il secondo ed il terzo frazionista non possono rientrare in acqua.

3.12.2 Attrezzature

Ostacoli: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Gli ostacoli sono fissati ad angolo con la cordata di galleggianti, in linea retta attraverso tutte le corsie. Il primo ostacolo è posizionato a 12,5m dalla parete di partenza, con il secondo ostacolo a 12,5m dall'opposta parete di virata. La distanza tra i due ostacoli è 25m.

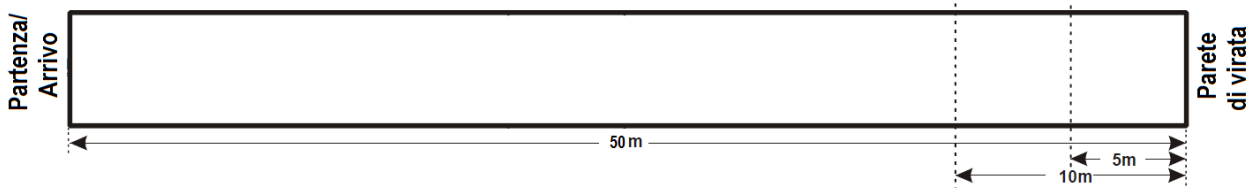
3.12.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Passare sopra un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare sotto l'ostacolo [SQ10].
- Non emergere dopo ogni tuffo di partenza [SQ11].
- Non emergere dopo ogni ostacolo [SQ12].
- Lasciare il blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ14].
- Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].
- Un concorrente ripete una o più frazioni della prova [SQ39].
- Il secondo e il terzo frazionista partono prima che il primo e il secondo frazionista abbiano toccato la parete di arrivo [SQ43].

3.13 STAFFETTA MISTA (4x50m) e MIXED MISTA (4x50m)

STAFFETTA MISTA (4x50m)



3.13.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50m a stile libero senza pinne.

Dopo che il primo frazionista ha toccato la parete di virata, il secondo frazionista si tuffa e nuota 50m a stile libero con le pinne.

Dopo che il secondo frazionista ha toccato la parete di virata, il terzo frazionista si tuffa e nuota 50m a stile libero trainando un torpedino di salvataggio. Il terzo concorrente tocca la parete di virata.

Il quarto concorrente è in acqua, indossando le pinne, con almeno una mano in contatto con la parete di virata. Il quarto frazionista indossa i finimenti del torpedino di salvataggio; il terzo frazionista, assumendo il ruolo di vittima, tiene il torpedino di salvataggio con entrambe le mani mentre viene trainato per 50m dal quarto frazionista.

- Sia il quarto frazionista che il terzo (vittima) devono partire dalla parete di virata. La vittima deve essere in contatto con il torpedino di salvataggio prima di oltrepassare la linea dei 5m. La sagola del torpedino deve essere completamente tesa oltre la linea di 10m dalla parete di virata.
- La prova è terminata quando il quarto frazionista tocca la parete di arrivo, con la vittima in contatto del torpedino di salvataggio.
- Mentre è trainata, la vittima può battere le gambe, ma non è permesso nessun altro tipo di assistenza.
- La vittima deve tenersi al corpo del torpedino di salvataggio, non sulla sagola, sulla clip, o sugli anelli.
- Durante il traino, la vittima deve tenersi al corpo del torpedino di salvataggio con entrambe le mani, ma può riposizionarle senza squalifiche.
- Quando il terzo frazionista tocca la parete di virata, il quarto frazionista deve avere almeno una mano in contatto con la parete di virata o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso). Il quarto frazionista può spingersi dalla parete di virata con le mani, braccia o piedi. Il quarto frazionista non può toccare alcuna parte del corpo del torpedino di salvataggio, dei finimenti o della sagola prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata.
- Il primo e il terzo frazionista devono uscire dall'acqua non appena hanno terminato la loro frazione, avendo cura di non ostacolare gli altri concorrenti. Il primo e il secondo frazionista non possono rientrare in acqua.

3.13.2 Staffetta Mixed Mista

La Staffetta Mixed Mista 4x50m si differenzia dalla Staffetta mista esclusivamente per le modalità di composizione dei membri della staffetta stessa.

Nella staffetta Mixed i frazionisti devono essere due maschi e due femmine mentre l'ordine di partenza è libero.

3.13.3 Attrezzature

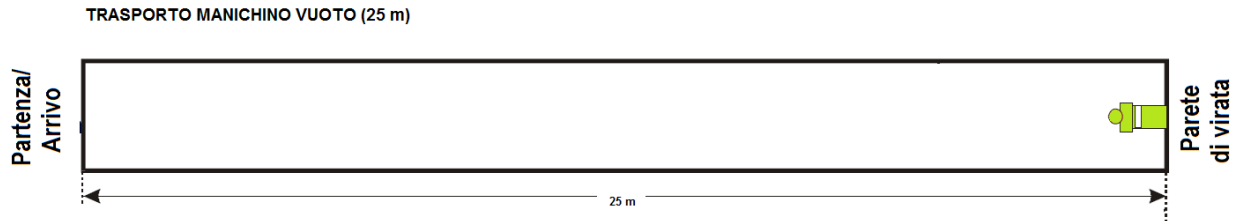
- a) **Torpedo di salvataggio e pinne:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. I concorrenti devono usare i torpedo di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.
- b) **Partenza con il torpedo di salvataggio:** Alla partenza, il terzo frazionista può posizionare il torpedo di salvataggio e la sagola a sua discrezione, ma all'interno della corsia assegnata. Ogni concorrente dovrà garantire un posizionamento corretto e sicuro del torpedo di salvataggio.
- c) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera a tracolla o sopra una spalla. Un concorrente non sarà squalificato se, durante la nuotata o durante il traino della vittima, la bandoliera scivola sul braccio o gomito, purché il torpedo di salvataggio fosse stato indossato correttamente.
- d) **Traino della vittima:** Il quarto frazionista deve trainare la vittima con la sagola del torpedo completamente tesa.
- v) **Recupero delle pinne:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare la prova senza squalifiche. La squadra non potrà partire nuovamente in un'altra batteria o serie.
- vi) **Torpedo di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedo di salvataggio, la sagola o la bandoliera presentassero dei difetti tecnici durante la competizione, Il Giudice Arbitro può permettere al concorrente di ripetere la prova.

3.13.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Il secondo o il terzo frazionista partono prima che il primo o il secondo frazionista, rispettivamente, abbiano toccato la parete di arrivo [SQ43].
- b) Il quarto frazionista tocca i finimenti, la sagola, o qualsiasi altra parte del torpedo di salvataggio prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata [SQ44].
- c) Il quarto frazionista lascia la parete di virata prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete [SQ45].
- d) La vittima (quarto frazionista) tiene il torpedo di salvataggio sulla sagola o sulla clip [SQ46].
- e) La vittima aiuta con movimenti della braccia, o non tiene il torpedo di salvataggio con entrambe le mani [SQ47].
- f) La vittima perde il contatto con il torpedo dopo aver superato la linea dei 5m [SQ48].
- g) Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedo completamente tesa oltre la linea dei 10m [SQ49].
- h) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova (escluso il terzo frazionista quando assume il ruolo di vittima) [SQ39].
- i) Non toccare la parete di arrivo [SQ14].
- j) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].
- k) Lasciare il blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].

3.14 TRASPORTO DEL MANICHINO VUOTO (Esordienti B)



3.14.1 Descrizione della prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25m fino alla parete di virata dove un assistente regge il manichino vuoto in posizione galleggiante con il fondo del manichino appoggiato alla parete di virata. Il concorrente recupera il manichino con presa libera e lo trasporta fino alla parete d'arrivo.

I concorrenti non sono obbligati a toccare la parete di virata prima di recuperare il manichino.

La competizione deve essere svolta esclusivamente in vasca da 25 metri

3.14.2 Attrezzature

- Manichino:** Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione. Il manichino deve essere utilizzato vuoto.
- Posizionamento del manichino vuoto:** Un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente al manichino. L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

Prima della partenza e durante la competizione, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, orizzontalmente, con il viso verso l'alto, e con il fondo appoggiato alla parete di virata.

L'assistente al manichino deve lasciare il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato il manichino. L'assistente non può spingere il manichino verso il concorrente o verso la parete di arrivo. L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la competizione.

3.14.3 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ1].
- L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ27].
- L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ25].
- L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ14].

Sezione 4

GARE OCEANICHE

In questa sezione vengono descritte le seguenti gare:

- Gara nel frangente
- Staffetta con torpedo
- Corsa-Nuoto-Corsa
- Bandierine sulla spiaggia
- Sprint sulla spiaggia
- Staffetta sprint sulla spiaggia
- Gara con la canoa
- Gara con la tavola
- Salvataggio con la tavola
- Oceanman / Oceanwoman
- Staffetta Oceanman / Oceanwoman

4.1 REGOLE GENERALI PER LE GARE OCEANICHE

I concorrenti ed i tecnici sono responsabili della conoscenza dei programmi, del regolamento e delle procedure che regolano ogni prova.

- a) I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello non potranno gareggiare. Al fine assistere la giuria nel determinare il numero di eliminatorie necessarie, potrà essere richiesto di effettuare il riconoscimento degli atleti il giorno precedente o all'inizio della giornata di gare in cui la prova è prevista.
- b) I concorrenti o le squadre assenti alla partenza saranno squalificati.
- c) Nessun mezzo a propulsione, se non specificatamente previsto nelle norme, può essere usato in una competizione (guanti palmati, pinne, ecc.).
- d) Nelle gare oceaniche è consentito l'uso di cera, o sostanze simili, al fine di facilitare i concorrenti nel mantenere l'aderenza o il contatto con le tavole, le canoe, o le pagaie.
- e) I concorrenti devono indossare le calottine in tutti le prove. Le calottine, saldamente legate sotto il mento, devono essere indossate sulla testa dei concorrenti all'inizio di ogni competizione.

Un concorrente non sarà squalificato se perde la calottina dopo la partenza della gara, purché gli ufficiali gara possano verificare che il concorrente ha completato correttamente il percorso di prova.

- f) **Campi gara:** Reclami avverso i campi gara saranno accettati solo prima dell'inizio di ogni prova o competizione.

Tutti i campi gara saranno misurati, preparati e allineati a giudizio del Giudice Arbitro (o di un suo delegato), assicurando, per quanto possibile, che tutti le corsie abbiano le stesse condizioni.

Il Comitato organizzatore e il Giudice Arbitro possono autorizzare modifiche ai campi gara al fine di garantire la sicurezza, l'equità della competizione o l'efficiente conduzione della prova (ad esempio, distanza, numero di corsie o boe, numero di concorrenti per competizione). Ogni modifica ai campi gara deve essere comunicata ai concorrenti prima della partenza della competizione (ad esempio alla riunione con i tecnici, nell'area di appello, o alla partenza).

È raccomandato l'utilizzo di boe e bandiere colorate al fine di guidare con precisione i concorrenti attraverso i percorsi previsti.

La distanza delle boe deve essere misurata in condizioni di bassa marea dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Tuttavia, le distanze possono variare in base alle condizioni della spiaggia o per ragioni di sicurezza. Se le boe si muovono durante le competizioni, potrebbero rendersi necessari degli aggiustamenti al fine di garantire l'allineamento.

Nelle gare con natanti, i concorrenti possono passare attraverso le boe delle prove di nuoto sapendo che sono i soli responsabili nel caso dovessero essere ostacolati dalle boe.

- g) I concorrenti e gli ufficiali gara devono abbandonare i campi gara quando non sono impegnati nelle loro mansioni. Un campo gara è definito come la sezione di spiaggia delimitata da una corda, una barriera, o una linea dritta immaginaria verso l'acqua che parte dall'estremità di una corda o una barriera, o qualunque altra area specificata dal Giudice Arbitro.
- h) L'ordine di arrivo della giura non è soggetto a reclami.
- i) Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza o del Giudice Arbitro (o di un suo sostituto) non sono soggette a reclamo.
- j) **Casualità delle condizioni prevalenti:** I reclami avverso incidenti dovuti alle condizioni del mare sono considerati irricevibili.

Le condizioni del mare possono condizionare la partecipazione e l'andamento delle prove in mare, cosicché i concorrenti sono soggetti alla casualità delle condizioni prevalenti. Il Giudice Arbitro o gli ufficiali gara designati hanno assoluta discrezionalità nel valutare se un incidente è stato causato da condizioni prevalenti.

4.2 LA PARTENZA

4.2.1 Prima della partenza

Prima della partenza, l'addetto ai concorrenti deve:

- a) Posizionare i concorrenti nell'ordine dato dal sorteggio per tutte le batterie o finali.
- b) Accompagnare i concorrenti, con le attrezzature richieste, nell'area di partenza ed assicurarsi che si posizionino secondo l'ordine stabilito.

Prima della partenza di ogni competizione, gli ufficiali gara designati devono:

- a) Verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione.
- b) Verificare che tutti i concorrenti abbiano il costume e la calottina richiesti.
- c) Verificare che gli indicatori del campo gara e le attrezzature siano in posizione.

Un ufficiale gara designato deve segnalare al giudice di partenza che i concorrenti sono sotto il suo controllo.

4.2.2 Il giudice di partenza

Il giudice di partenza deve:

- a) Avere il pieno controllo dei concorrenti dal momento del segnale alla partenza della competizione.
- b) Posizionarsi in modo da avere una visione completa di tutti i concorrenti durante la partenza.
- c) Assicurare che la partenza di ogni competizione sia equa e regolare.
- d) Squalificare qualsiasi concorrente che commetta una falsa partenza (o eliminare il concorrente nella prova Bandierine sulla spiaggia).

4.2.3 Procedure di partenza

Per la prova Bandierine sulla spiaggia si veda la specifica descrizione della procedure di partenza.

- a) La seguente procedura di partenza sarà adottata in tutte le altre prove oceaniche elencate nella Sezione 4.
 - Al comando del giudice di partenza "**Ai vostri posti**", i concorrenti assumeranno la posizione sulla linea di partenza secondo l'ordine stabilito.
 - Al comando del giudice di partenza "**Pronti**", i concorrenti assumeranno immediatamente la posizione di partenza.
 - Quando tutti i concorrenti sono immobili, il giudice di partenza emetterà il segnale di partenza.
- b) Se, per qualsiasi ragione, dopo il comando "Ai vostri posti", il giudice di partenza valuta che non ci sono le condizioni per una partenza equa e regolare, egli richiamerà indietro i concorrenti e ricomincerà la procedura di partenza.
- c) Mentre il giudice di partenza adotterà ogni sforzo per garantire una partenza equa e regolare, la decisione di partire al segnale di partenza rimane a carico di ogni concorrente o ogni squadra. Se la partenza non viene annullata da parte del giudice di partenza, del Giudice Arbitro, o di altro ufficiale gara designato, non sarà possibile inoltrare reclamo avverso alla partenza.
- d) Dopo la partenza, i concorrenti nelle gare nel frangente, con la tavola, con la canoa o nelle prove multiple possono entrare in acqua a loro discrezione, assicurandosi di non interferire con altri concorrenti.
- e) Nelle staffette e nelle prove multiple, dopo il completamento della prima frazione, i concorrenti che entrano in acqua nella seconda frazione (o successiva) saranno squalificati se ostacolano i concorrenti che stanno uscendo dall'acqua.

4.2.4 Linee di partenza

- a) La linea di partenza può consistere in:
 - una corda tra due pali;
 - una linea tracciata sulla sabbia tra due pali;
 - una linea immaginaria tra due pali o come altrimenti stabilito dal giudice di partenza.
- b) Alla partenza, le dita dei piedi dei concorrenti devono stare sopra linea o dietro di essa (indipendentemente che sia usata una corda, una linea sulla sabbia o una linea immaginaria), ma parte del corpo dei concorrenti possono sporgere oltre la linea.
- c) **Prove in spiaggia:** quando viene tracciata una linea sulla sabbia, le dita dei piedi e delle mani devono stare sopra o dietro di essa, escluso il caso in cui sia prevista una partenza da posizione eretta. In tal caso, le dita dei piedi dei concorrenti devono stare sopra o dietro la linea, ma parte del corpo può sporgere oltre la linea.
- d) **Prove con la tavola:** quando viene utilizzata una corda, una parte della tavola può oltrepassare la linea, ma deve essere tenuta dal concorrente ad angolo retto con la linea di partenza (o ad un angolo compatibile con le condizioni prevalenti). Nei casi in cui la tavola sia posizionata sulla spiaggia, questa deve essere nella parte verso la riva, a 90 gradi con la linea di partenza o di cambio.
- e) **Prove con la canoa:** quando viene utilizzata una linea immaginaria, la prua della canoa può essere sulla linea o dietro di essa, a 90 gradi con la linea o ad un'angolazione compatibile con le condizioni prevalenti.

4.2.5 Squalifiche

- a) La partenza è unica.
- b) I concorrenti che **iniziano un movimento di partenza propulsivo** dopo aver assunto la posizione di partenza e prima che il segnale di partenza sia emesso saranno squalificati, ad esclusione della prova Bandierine sulla spiaggia, dove i concorrenti saranno eliminati [SQ9].
- c) Se il segnale di partenza è emesso prima che la squalifica sia dichiarata, tutti i concorrenti dovranno essere richiamati indietro sulla linea di partenza e dovranno partire nuovamente.
- d) Il segnale per richiamare gli atleti è lo stesso usato per la partenza, ma ripetuto.
- e) Ad ogni concorrente che viene squalificato per una falsa partenza non sarà permesso continuare la competizione e verrà tolto dall'ordine di partenza.
- f) Tutti i concorrenti che non eseguono i comandi del giudice di partenza in un tempo ragionevole saranno squalificati [SQ59].
- g) Ogni concorrente che, dopo il primo comando del giudice di partenza, disturba gli altri concorrenti con rumori o altro, sarà squalificato (o eliminato nella prova Bandierine sulla spiaggia) [D60].

4.2.6 Note

- a) È compito del giudice di partenza e del giudice annulla-partenze assicurare una partenza equa e regolare. Se il giudice di partenza o il giudice annulla-partenze decidono che la partenza non è valida per qualsiasi motivo, inclusi deficienze tecniche o delle attrezzature, i concorrenti dovranno essere richiamati indietro per una nuova partenza.
- b) I concorrenti saranno squalificati se "cominciano un movimento di partenza propulsivo" prima che il segnale di partenza sia emesso. Movimenti *per se* non sono da considerarsi squalifiche. Anticipare il segnale di partenza cominciando un movimento di partenza sarà sanzionato con la squalifica.
Il giudice di partenza e il giudice annulla-partenze usano la loro discrezionalità nel determinare se uno o più concorrenti hanno iniziato un movimento di partenza. Tutti i concorrenti che inizieranno un movimento di partenza a seguito di una falsa partenza di un altro concorrente non saranno squalificati.
- c) Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza, del giudice annulla-partenze o del Giudice Arbitro (o suo delegato) non sono soggette a reclamo.

4.2.7 Cambio e tocco nelle staffette

- a) Nelle staffette, il cambio verrà effettuato attraverso un tocco di un frazionista al frazionista successivo, se non diversamente previsto (vedi 4.9 *Staffetta sprint sulla spiaggia*).
- b) Nel tocco, il frazionista in arrivo usa una mano o un'altra parte del corpo per toccare in modo visibile il frazionista successivo. Il frazionista in partenza sta con i piedi sopra la linea di cambio, o dietro di essa dalla parte della riva.
- c) Nelle staffette, i frazionisti devono iniziare la propria frazione dalla posizione o nella corsia assegnata dal giudice addetto ai concorrenti. Se un frazionista non parte dalla posizione o corsia assegnata, la squadra potrà essere squalificata.

4.3 ARRIVO

- a) Nelle prove in cui i concorrenti devono correre attraverso una linea di arrivo, ogni concorrente deve attraversare la linea di arrivo in piedi ed in posizione eretta (cioè, senza cadere sopra la linea). L'arrivo è giudicato sul petto del concorrente nel momento in cui attraversa la linea di arrivo.

- b) Nelle prove con arrivo in acqua, come la Gara con la canoa, i concorrenti e le squadre sono considerati arrivati quando una qualsiasi parte del natante attraversa la linea di arrivo.
- c) Nelle prove in cui è richiesto di attraversare una linea di arrivo, i concorrenti che non lo fanno in modo regolare possono recuperare, ritornando indietro e attraversando nuovamente la linea di arrivo in modo regolare per determinare il loro piazzamento.
- d) Una volta che l'arrivo di un concorrente è stato giudicato regolare, la competizione di tale concorrente si considera conclusa. Il concorrente non potrà rientrare nel percorso per sanare eventuali infrazioni precedenti.
- e) Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) può autorizzare l'utilizzo di dispositivi elettronici per facilitare la registrazione dell'ordine di arrivo. I concorrenti dovranno indossare tali dispositivi come previsto (es.: attorno a una specifica caviglia o a un polso o posizionati in una parte stabilita dei natanti). In tal caso, la classifica finale sarà determinata dall'ordine di arrivo dei dispositivi elettronici sulla linea di arrivo.

4.3.1 Giuria

- a) Tutte le prove sono giudicate a vista. I piazzamenti sono decisi dai giudici di arrivo. I pari merito saranno dichiarati come tali.
- b) I giudici di arrivo saranno posizionati in modo da assicurare una chiara visuale della linea di arrivo. Dove opportuno, i giudici saranno sistemati in posizione elevata.
- c) Il giudice 1 determina il 1° e il 2° piazzamento, il giudice 2 determina il 2° e il 3° piazzamento, e così via. I giudici sono prioritariamente responsabili per i piazzamenti corrispondenti al loro numero (cioè, il giudice 1 è responsabile per il 1° piazzamento e prende nota del 2° piazzamento, etc).
- d) Al segnale del Giudice Arbitro (o suo delegato), verrà registrato l'ordine di arrivo dei concorrenti.
- e) Se disponibili, la giuria potrà avvalersi di apparecchiature video o sistemi elettronici. L'utilizzo di tali apparecchiature è riservato ai giudici designati.

4.3.2 Tempo limite

- a) A discrezione del Giudice Arbitro, può essere fissato un tempo limite alla durata di una prova. I concorrenti devono essere avvisati di eventuali tempi limite prima dell'inizio del turno eliminatorio.
- b) Il Giudice Arbitro darà istruzioni ai concorrenti su come ritirarsi dalla prova nel caso superino il tempo limite o nel caso in cui sia già arrivato senza squalifiche un numero di concorrenti pari ai posti a disposizione per il turno successivo.

4.4 GARA NEL FRANGENTE

4.4.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti partono correndo dalla linea di partenza posta sulla spiaggia, nuotano attorno al percorso segnalato, ritornano verso la riva per arrivare tra due bandiere poste sulla spiaggia.

Per facilitare la registrazione dei piazzamenti dopo l'arrivo, i concorrenti possono essere posizionati:

- Lungo una linea dritta ad un angolo di circa 30 gradi dalla linea di arrivo, verso la spiaggia.
- Lungo una serie di linee poste 10m dietro e 5m alla destra della linea di arrivo.

4.4.2 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso ad U misura circa 400m (280m per Ragazzi secondo e terzo anno e Masters; 150m per Ragazzi primo anno ed Esordienti A) dalla partenza all'arrivo. A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

La linea di partenza: è una corda di colore luminescente, tesa tra due pali posti ad una distanza di circa 40m, posizionata a circa 5m dalla riva e centrata rispetto alla boa numero 1.

La linea di arrivo: è posizionata tra due pali posti a 5m di distanza, a circa 15m dalla riva, e centrata rispetto alla boa numero 9.

Il percorso a nuoto: è indicato da boe (come illustrato nel diagramma), la più lontana delle quali è posta a circa 170m (120m per Ragazzi secondo e terzo anno e Masters; 65m per Ragazzi primo anno ed Esordienti A) dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Le distanze possono variare in base alle condizioni del mare.

4.4.3 Giuria

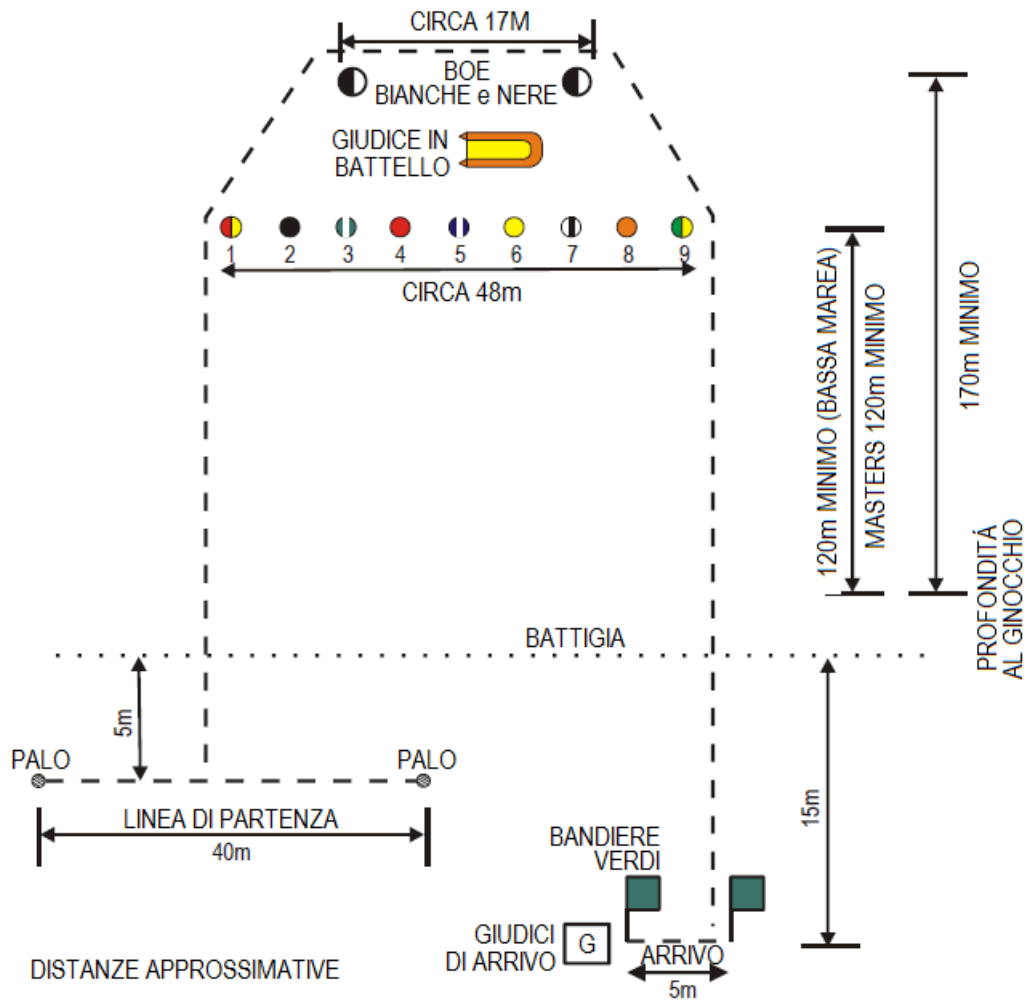
Gli atleti devono finire in piedi e in posizione eretta. Un concorrente si considera arrivato quando il suo petto attraversa la linea di arrivo.

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

4.4.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



GARA NEL FRANGENTE

CATEGORIA	DISTANZA APPROSSIMATIVA
Campionati Assouti Junior, Cadetti, Senior	170m alla boa più lontana
Ragazzi II e III anno e Masters	120m alla boa più lontana
Ragazzi I anno e Esordienti A	65m alla boa più lontana

4.5 STAFFETTA CON TORPEDO

4.5.1 Descrizione della prova

A questa prova partecipano quattro concorrenti per ogni squadra: una vittima, un nuotatore con torpedo e due soccorritori. La vittima nuota circa 120m verso una boa assegnata, segnala l'arrivo ed attende di essere soccorsa dal nuotatore con torpedo. Mentre il nuotatore e la vittima ritornano verso riva, i due soccorritori entrano in acqua per aiutarli. La prova termina quando il primo concorrente della squadra attraversa la linea di arrivo, mentre è in contatto con la vittima.

- a) **La partenza:** I quattro concorrenti si radunano sulla linea di partenza, alla posizione assegnata alla squadra. Prima del segnale di partenza, il nuotatore con torpedo e l'equipaggiamento devono essere sul lato verso terra della linea di partenza/arrivo. Il nuotatore può tenere il torpedo in mano o indossarlo, e può tenere le pinne in mano. Le pinne non possono essere indossate prima di attraversare la linea di partenza.

Al segnale di partenza, la vittima entra in acqua, nuota fino a toccare la boa assegnata, segnala l'arrivo alzando l'altro braccio in posizione verticale mentre rimane in contatto con la boa. Quindi, la vittima aspetta in acqua dal lato della boa verso il mare.

Il Giudice Arbitro può stabilire un metodo alternativo per segnalare chiaramente che la vittima ha toccato la boa.

I concorrenti devono partire dalla posizione assegnatagli. Coloro che nuotano verso e segnalano dalla boa sbagliata saranno squalificati.

- b) **Nuotatore con torpedo:** Al segnale di arrivo della vittima, il nuotatore con torpedo attraversa la linea di partenza, indossa l'equipaggiamento a sua discrezione, e nuota sul lato sinistro della boa assegnata (visto dalla spiaggia) fino alla vittima che aspetta in acqua, sul lato della boa verso il mare. Il nuotatore assicura correttamente il torpedo di salvataggio attorno al corpo della vittima, sotto entrambe le braccia, e agganciato ad un anello. La vittima può aiutare nel fissaggio e nell'aggancio del torpedo. Con la vittima è assicurata al torpedo, il nuotatore procede attorno alla boa (in senso orario), trainando la vittima fino alla spiaggia.
- c) **Soccorritori:** Dopo che il nuotatore ha cominciato a trainare la vittima verso la spiaggia, i due soccorritori, a loro discrezione, possono attraversare la linea di partenza ed entrare in acqua per aiutare il nuotatore nel portare la vittima sulla spiaggia.
- La vittima può essere trascinata o trasportata all'arrivo.
- d) **L'arrivo** è giudicato sul petto del primo concorrente della squadra che attraversa la linea di arrivo in piedi ed in posizione eretta, mentre è in contatto con la vittima (non è necessario che il torpedo di salvataggio sia in contatto con la vittima).

4.5.2 Note

- a) Il nuotatore con torpedo o i due soccorritori che superano la linea di partenza (per qualsiasi motivo) prima della partenza, non saranno squalificati se ritorneranno dalla parte della partenza verso la spiaggia prima di iniziare la propria frazione.
- b) Alla partenza, il nuotatore può posizionare il torpedo di salvataggio e le pinne sulla spiaggia dal lato verso la spiaggia della linea di partenza/arrivo o può tenere in mano il torpedo e le pinne. La bandoliera del torpedo può essere indossata.
- c) Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera a tracolla o sopra una spalla.

- d) La vittima può aiutare il nuotatore ad assicurare il torpedino di salvataggio. Entrambi possono agganciare il torpedino, ma la vittima deve essere agganciata dietro alla boa.
- e) Il nuotatore deve trainare la vittima con il torpedino di salvataggio agganciato attorno al corpo e sotto entrambe le braccia, agganciato ad un anello.
- f) La vittima non deve essere trainata sullo stomaco.
- g) Durante il traino, la vittima può aiutare battendo le gambe e remando con le braccia sotto la superficie, ma non può nuotare con movimenti delle braccia fuori dall'acqua.
- h) La vittima non può camminare o correre in nessun momento.
- i) Solo il nuotatore con torpedino può usare le pinne. I soccorritori non possono usare alcun equipaggiamento o le pinne.

4.5.3 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso misura circa 240m. A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

- a) **La linea di partenza:** è una corda di colore luminescente posizionata sulla battigia, tesa tra due pali con bandiere posti ad una distanza di circa 48m. A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza con le boe può essere alterato, in considerazione delle condizioni del mare. La linea di partenza è anche la linea di arrivo. La corda verrà tolta non appena i concorrenti sono allineati e prima della partenza, in modo da evitare che i torpedini di salvataggio vi si aggancino.
- b) **Le boe del percorso nuoto** devono essere posizionate come per la Gara nel frangente, cosicché tutti i concorrenti abbiano le stesse condizioni rispetto alla a banchi di sabbia, secche, etc.

4.5.4 Attrezzature

Torpedino di salvataggio, pinne: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. I concorrenti devono usare i torpedini di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.

4.5.5 Giuria

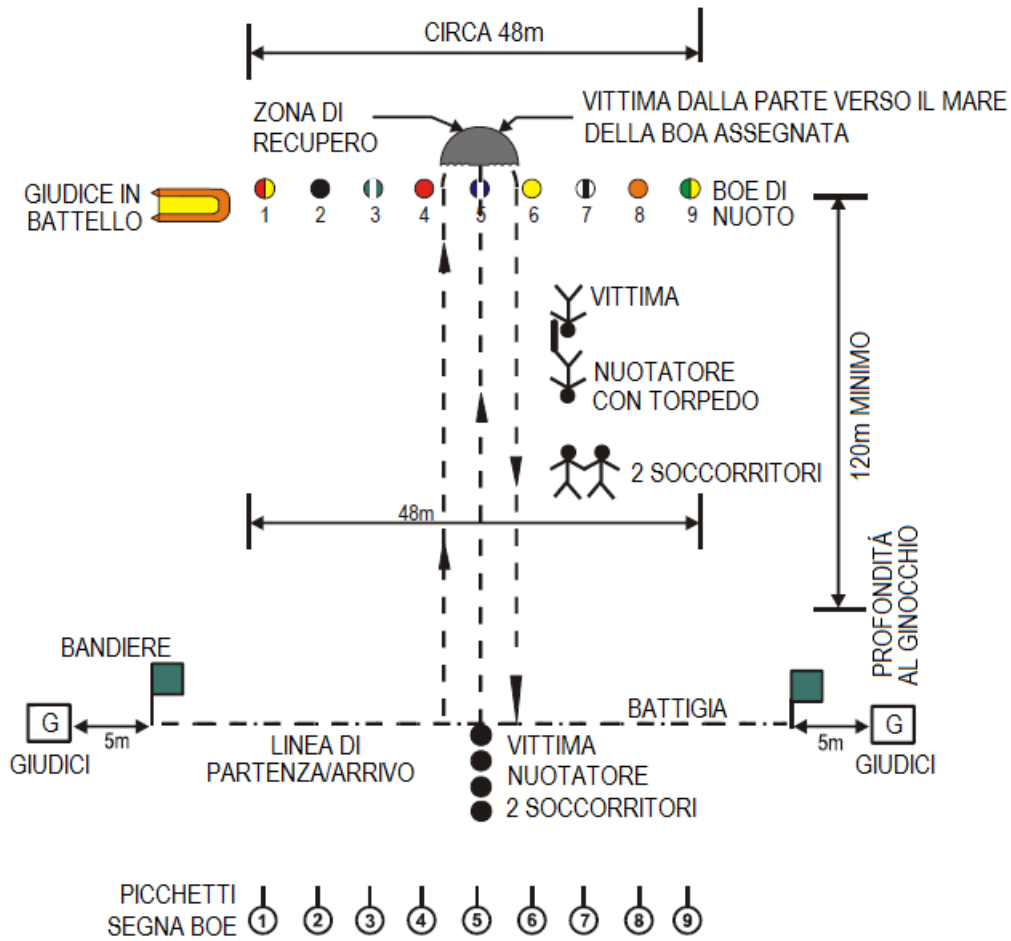
I giudici di arrivo devono essere posizionati ad ogni lato della linea di arrivo, almeno 5m dal palo ed in linea con i due pali. Un giudice deve essere posizionato su una barca all'interno del campo gara, in linea con le boe, come illustrato nel diagramma.

Le infrazioni rilevate da qualsiasi giudice durante la competizione devono essere riportate al Giudice Arbitro, che le valuterà assieme ai giudici che le hanno rilevate. Il giudice sulla barca riporterà ogni infrazione al Giudice Arbitro appena possibile, e comunque prima che vengano resi noti i risultati della competizione.

4.5.6 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



DISTANZE APPROSSIMATIVE

STAFFETTA CON TORPEDO

4.6 CORSA - NUOTO - CORSA

4.6.1 Descrizione della prova

Dalla linea di partenza, i concorrenti corrono, aggirano una bandiera ed entrano in acqua, nuotando verso e attorno alle boe. In concorrenti ritornano a nuoto verso riva, per aggirare nuovamente la bandiera, prima di dirigersi verso la linea di arrivo.

4.6.2 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà tale che i concorrenti corrano per circa 200m, nuotino per circa 300m, e corrano verso il traguardo per circa 200m.

4.6.3 Giuria

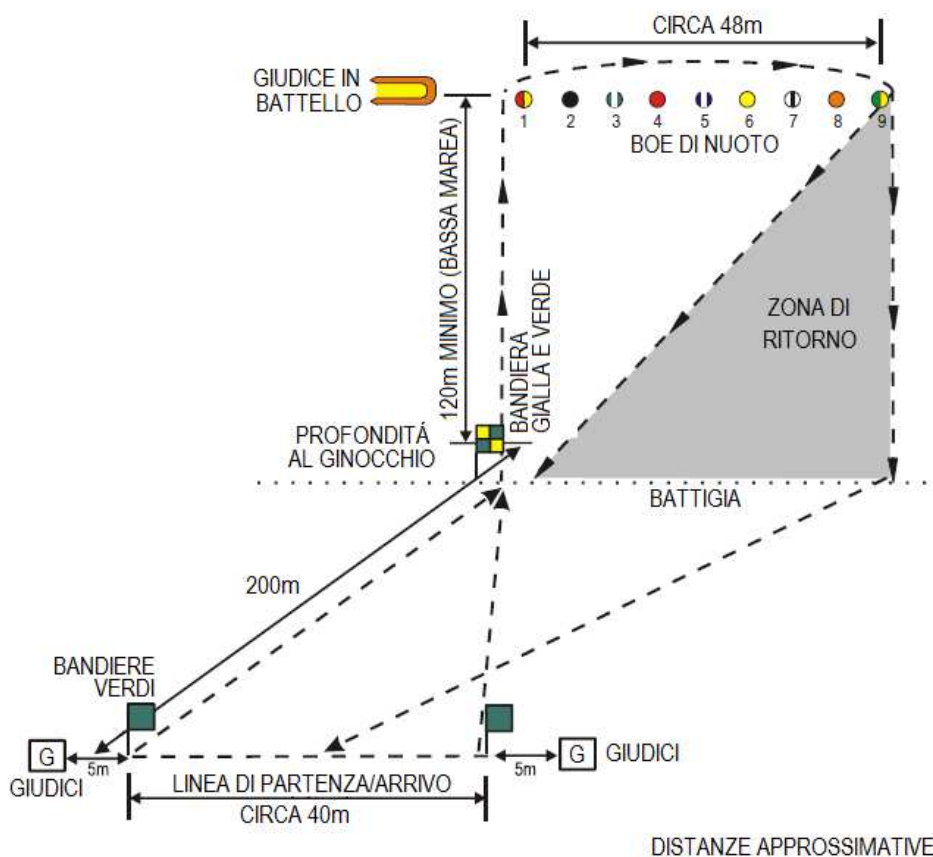
I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta. Un concorrente si considera arrivato quando il suo petto attraversa la linea di arrivo.

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

4.6.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



CORSA - NUOTO - CORSA

4.7 BANDIERINE SULLA SPIAGGIA

4.7.1 Descrizione della prova

I concorrenti, sdraiati in posizione di partenza, si alzano, si girano e corrono per circa 20m per prendere una bandierina posizionata verticalmente nella sabbia, visibile per circa due terzi. Poiché ci sono meno bandierine che concorrenti, coloro i quali non riescono a prendere alcuna bandierina saranno eliminati.

I concorrenti si posizionano sulla linea di partenza, al posto loro assegnato, ad una distanza minima tra loro di 1,5m.

I concorrenti sono distesi a faccia in giù con le dita dei piedi sulla linea di partenza, i talloni o qualsiasi parte dei piedi uniti, una mano sull'altra con le dita sui polsi, e la testa alzata. I gomiti devono essere ad angolo retto (90 gradi) con la linea mediana del corpo; i fianchi e lo stomaco devono essere in contatto con la sabbia. La linea mediana del corpo deve essere ad angolo retto (90 gradi) con la linea di partenza. I concorrenti possono livellare o appiattire la sabbia, ma non possono scavare, fare buche, od affondare le punte dei piedi nella sabbia sulla linea di partenza.

4.7.2 Procedura di partenza

La procedura di partenza della prova Bandierine sulla spiaggia è differente da quanto descritto in 4.2 *La partenza*. Per questa prova, la procedura di partenza è come segue:

Prima della partenza, il giudice addetto a i concorrenti deve:

- a) Posizionare i concorrenti nell'ordine sorteggiato per la competizione.
- b) Accompagnare i concorrenti all'area di partenza ed assicurarsi che si posizionino nell'ordine corretto.

Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve:

- a) Verificare che la giuria e le attrezzature siano in posizione.
- b) Con un fischio lungo, segnalare ai concorrenti di assumere la loro posizione sulla linea di partenza.
- c) Segnalare al giudice di partenza che i concorrenti sono sotto il suo controllo.

Il giudice di partenza deve posizionarsi fuori dal campo visivo dei concorrenti.

4.7.3 La partenza

Al comando del giudice di partenza "**Pronti**", i concorrenti devono assumere la posizione di partenza, come sopra descritto. Al comando del giudice di partenza "**Giù la testa**", i concorrenti devono appoggiare il mento sulle loro mani senza alcun indebito ritardo.

- a) Dopo una breve pausa e quando tutti i concorrenti sono immobili, il giudice di partenza segnala la partenza con un fischio.
- b) Al segnale di partenza i concorrenti devono alzarsi in piedi e correre per prendere una bandierina.

4.7.4 Infrazioni alla partenza

Durante la partenza di questa prova, i seguenti comportamenti sono considerati infrazioni:

- a) Non eseguire i comandi del giudice di partenza entro un tempo ragionevole.
- b) Alzare qualsiasi parte del corpo dalla sabbia o cominciare un qualsiasi movimento di partenza dopo il comando "Giù la testa" e prima del segnale di partenza.

Quando un concorrente è eliminato o squalificato, i concorrenti e le bandierine rimanenti devono essere riallineati senza un ulteriore sorteggio per le posizioni. La competizione continuerà con eventuali infrazioni successive finché non si avrà una partenza regolare.

4.7.5 Sorteggio delle posizioni

Ci sarà un sorteggio iniziale per le posizioni di partenza e ulteriori sorteggi per ogni turno eliminatorio. Nelle semi-finali e finali, quando sono rimasti 8 concorrenti, ci sarà un sorteggio per ogni alzata.

4.7.6 Numero di concorrenti eliminati

Il Giudice Arbitro determina il numero di concorrenti da eliminare per ogni batteria, in ogni turno eliminatorio. Non possono essere eliminati più di due concorrenti per ogni alzata. Nelle finali non può essere eliminato più di un concorrente per ogni alzata.

4.7.7 Spareggio

Si procederà con uno spareggio quando due o più concorrenti prendono la stessa bandierina e gli ufficiali gara non sono in grado di determinare chi sia stato il primo concorrente a prenderla (senza considerare la posizione della mano sulla bandierina). Allo stesso modo, si procederà con uno spareggio quando una bandierina risulta persa nella sabbia. Quando risulta evidente che una bandierina si è persa nella sabbia, i giudici di arrivo segneranno (verbalmente o con un fischio) la perdita della bandierina e la fine dell'alzata.

4.7.8 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà di circa 20m (15m per i Masters) dalla linea di partenza alle bandierine, e sarà largo abbastanza da garantire uno spazio minimo di 1,5m tra ciascuno dei concorrenti (fino ad un massimo di 16 concorrenti).

La linea di partenza sarà tracciata tra due pali di 2m di altezza.

Le bandierine saranno posizionate su una linea parallela alla partenza, in modo che una linea perpendicolare tra ogni coppia di concorrenti adiacenti passi per una bandierina. In altre parole, le bandierine saranno allineate sulla linea delle bandierine, equidistanti tra concorrenti adiacenti.

4.7.9 Attrezzature

Bandierine: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. A loro discrezione, i concorrenti possono indossare pantaloncini corti e maglietta conformi alla divisa della squadra.

4.7.10 Giuria

Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve posizionarsi in modo da avere la visione di tutto il campo gara.

Il giudice di partenza ed il giudice annulla-partenze devono posizionarsi a ciascuna estremità della linea di partenza in modo da rilevare qualsiasi infrazione durante la partenza. I giudici di percorso sono posizionati uno per ciascun lato del campo gara in modo da osservare ogni alzata e rilevare qualsiasi infrazione durante la corsa.

I giudici di arrivo devono essere posizionati qualche metro dietro la linea delle bandierine, per ricevere le bandierine dai concorrenti e riposizionarle per l'alzata successiva.

4.7.11 Eliminazioni e squalifiche

Ogni alzata o spareggio deve essere giudicato come un segmento separato di questa prova. Un'infrazione in una alzata non sarà riportata e attribuita al concorrente nelle alzate successive.

Ogni concorrente che commette un'infrazione alla partenza o ostacola l'avanzata di un altro concorrente sarà eliminato (non squalificato).

Un concorrente *eliminato* mantiene il punteggio o il piazzamento acquisito al momento della sua eliminazione. Tuttavia, se un concorrente viene *squalificato*, perderà tutti i punti e piazzamenti conquistati nella prova.

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineati nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].
- b) Prendere più di una bandierina [SQ61].

Ostruzionismo intenzionalmente: Un concorrente ostacola intenzionalmente un altro concorrente quando "usa intenzionale mani, braccia, gambe o piedi per impedirne l'avanzata".

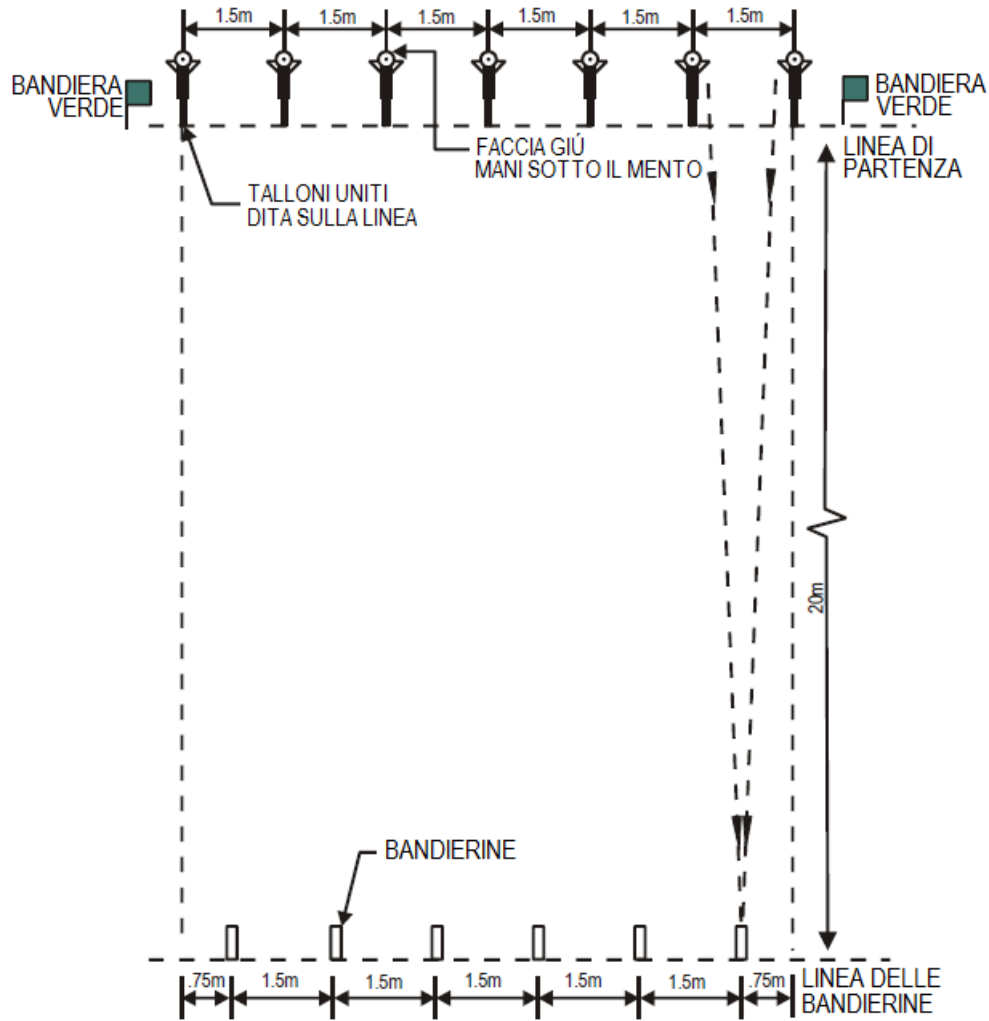
Tuttavia, un concorrente può usare il proprio corpo per migliorare la sua posizione e prendere una bandierina. Un concorrente può contrapporre il corpo e/o la spalla di fronte ad un avversario ma non può usare mani, braccia, gambe o piedi per guadagnare o mantenere una posizione.

Se un concorrente conquista regolarmente una posizione davanti ad un altro concorrente e mantiene un'azione normale di corsa, il concorrente che sta dietro deve girare attorno al concorrente che gli sta davanti .

Un concorrente può correre tagliando il percorso davanti ad un concorrente più lento.

Se due o più concorrente sono colpevoli di essersi ostacolati intenzionalmente, il concorrente che per primo ha usato mani, braccia, gambe o piedi sarà eliminato.

Nonostante le norme sull'ostruzionismo intenzionale, se si ravvisa che il comportamento di un concorrente infrange il codice di condotta della FIN - Sezione Salvamento e/o compete in modo sleale, tale concorrente potrà essere squalificato.



BANDIERINE SULLA SPIAGGIA

CATEGORIA	DISTANZA
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	20m
Masters	15m

4.8 SPRINT SULLA SPIAGGIA

4.8.1 Descrizione della prova

I concorrenti prendono posizione all'interno delle corsie assegnate. Al segnale di partenza, i concorrenti corrono per la distanza prevista verso il traguardo. L'arrivo è giudicato solo sul petto del concorrente nel momento in cui attraversa la linea di arrivo. I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta.

4.8.2 La partenza

I concorrenti non possono usare blocchi di partenza artificiali, ma possono scavare buchi o fare collinette nella sabbia per aiutarsi nella partenza. I concorrenti non possono utilizzare nessun materiale oltre alla sabbia per aiutarsi nella partenza. I concorrenti possono livellare o appiattire la sabbia all'interno della corsia.

4.8.3 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà di 90m (70m per i Masters ed Esordienti A) dalla linea di partenza all'arrivo. Ad ogni estremità deve essere presente un'area di fuga di almeno 20m.

Il campo gara deve essere rettangolare e squadrato in modo da garantire che ogni concorrente corra la stessa distanza, e deve essere delimitato da quattro pali colorati alti 2m.

Corsie: le corsie sono separate da corde colorate che giacciono sulla sabbia in modo da aiutare i concorrenti a mantenere un percorso dritto. Dove possibile, le corsie devono misurare 1,8m in larghezza (minimo 1,5m).

Il numero minimo di corsie previste per questa prova è 8, ma è auspicabile avere 10 corsie.

Gli atleti dovranno rimanere nelle proprie corsie per tutto il percorso.

Picchetti numerati: le corsie saranno contrassegnate con picchetti numerati, posizionati prima della linea di partenza ed oltre il traguardo.

Camera di chiamata: la zona di chiamata degli atleti sarà delimitata da una linea posta 5m dietro la linea di partenza, tracciata tra due pali alti 2m.

4.8.4 Attrezzature

A loro discrezione, i concorrenti possono indossare pantaloncini corti e maglietta conformi alla divisa della squadra.

Ai concorrenti potrà essere richiesto di indossare pettorine colorate per aiutare la giuria.

4.8.5 Giuria

Il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve posizionarsi in modo da avere una visione di tutto il campo gara.

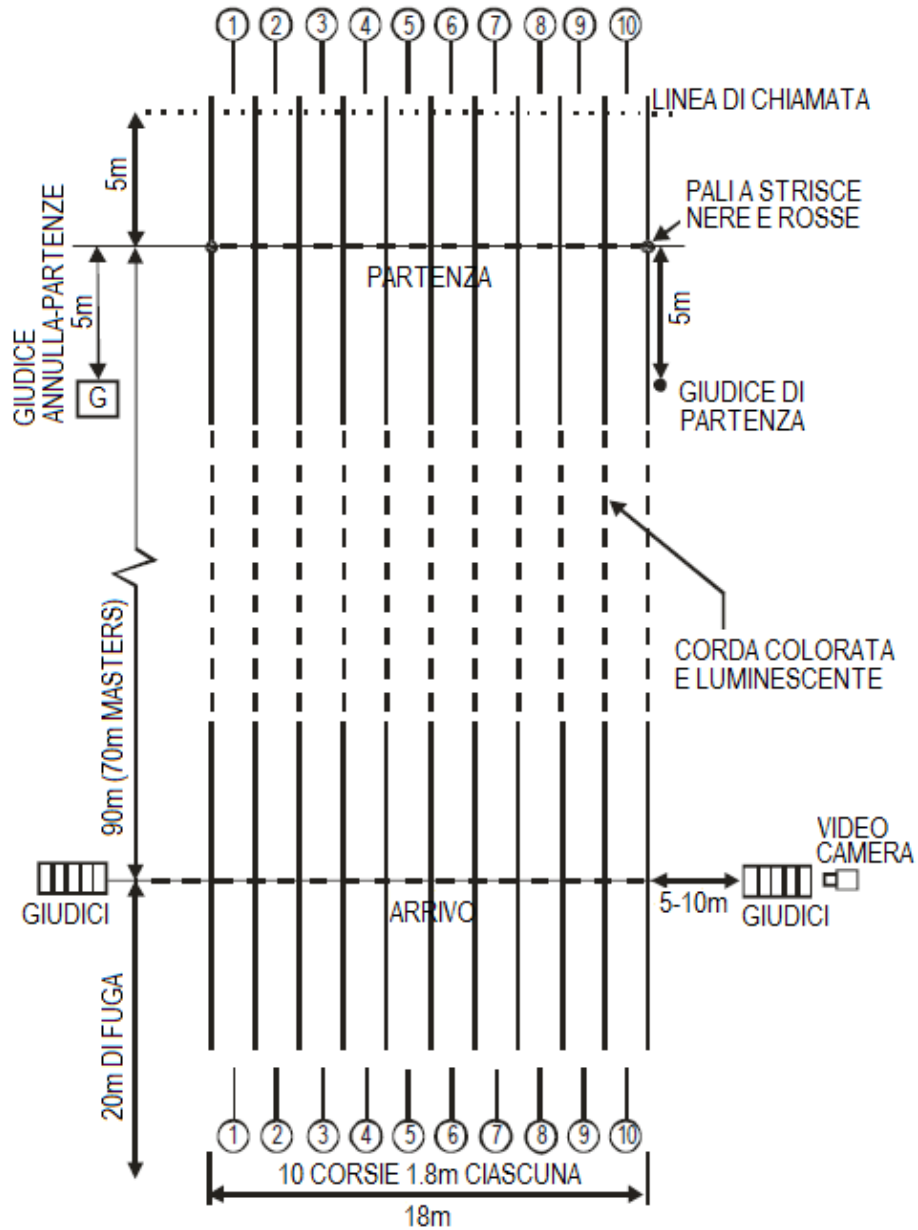
Sono necessari due giudici di percorso per garantire che i concorrenti corrano come previsto.

L'ordine di arrivo è stabilito dai giudici di arrivo. I concorrenti saranno classificati nell'ordine in cui qualsiasi parte del loro petto taglia il traguardo. I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta.

4.8.6 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



Distanze approssimative

SPRINT SULLA SPIAGGIA

CATEGORIA	DISTANZA
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	90m
Masters Esordienti A	70m

4.9 STAFFETTA SPRINT SULLA SPIAGGIA

4.9.1 Descrizione della prova

In questa prova, squadre di 4 concorrenti (3 per i Masters) gareggiano in una staffetta con testimone su un percorso di 90m (70m per Masters ed Esordient A). Per la partenza, due concorrenti (uno e due per i Masters) prendono posizione nella corsia assegnata a ciascun lato del percorso.

Dopo la partenza, ogni frazionista completa la sua frazione tenendo un testimone nella mano e passandolo al frazionista successivo al termine della prima, seconda e terza frazione. Ogni frazionista deve arrivare in piedi ed in posizione eretta.

I concorrenti non possono interferire con la corsa di altri concorrenti.

4.9.2 La partenza

La partenza sarà come per la prova Sprint sulla spiaggia, con il primo frazionista che prenderà il via dal giudice di partenza.

4.9.3 Passaggio del testimone

Il passaggio del testimone deve avvenire nel seguente modo:

- a) Il frazionista in arrivo deve portare il testimone alla linea di cambio (il testimone non può essere lanciato al frazionista successivo).
- b) Il frazionista che riceve il testimone durante il primo, secondo o terzo cambio, può muoversi mentre prende il testimone, ma sarà squalificato se oltrepasserà la linea di cambio con qualsiasi parte del corpo prima di prendere il testimone.
- c) Se il testimone cade durante l'azione di cambio, il frazionista ricevente può recuperare il testimone (assicurandosi di non ostacolare altri concorrenti) e continuare la gara.
- d) Se il testimone cade in qualsiasi altro momento durante la gara, il frazionista può recuperare il testimone (assicurandosi di non ostacolare altri concorrenti) e continuare la gara.

4.9.4 Campo gara

Il campo gara è lo stesso della prova Sprint sulla spiaggia, come illustrato nel diagramma.

4.9.5 Attrezzature

Testimoni: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

A loro discrezione, i concorrenti possono indossare pantaloncini corti e maglietta.

Ai concorrenti potrà essere richiesto di indossare pettorine colorate per aiutare la giuria.

4.9.6 Giuria

In generale, la giuria deve disporsi come per la prova Sprint sulla spiaggia, con il Giudice Arbitro (o un suo delegato), giudici di percorso e giudici di arrivo che si posizioneranno per svolgere i propri incarichi in relazione alla partenza e all'arrivo.

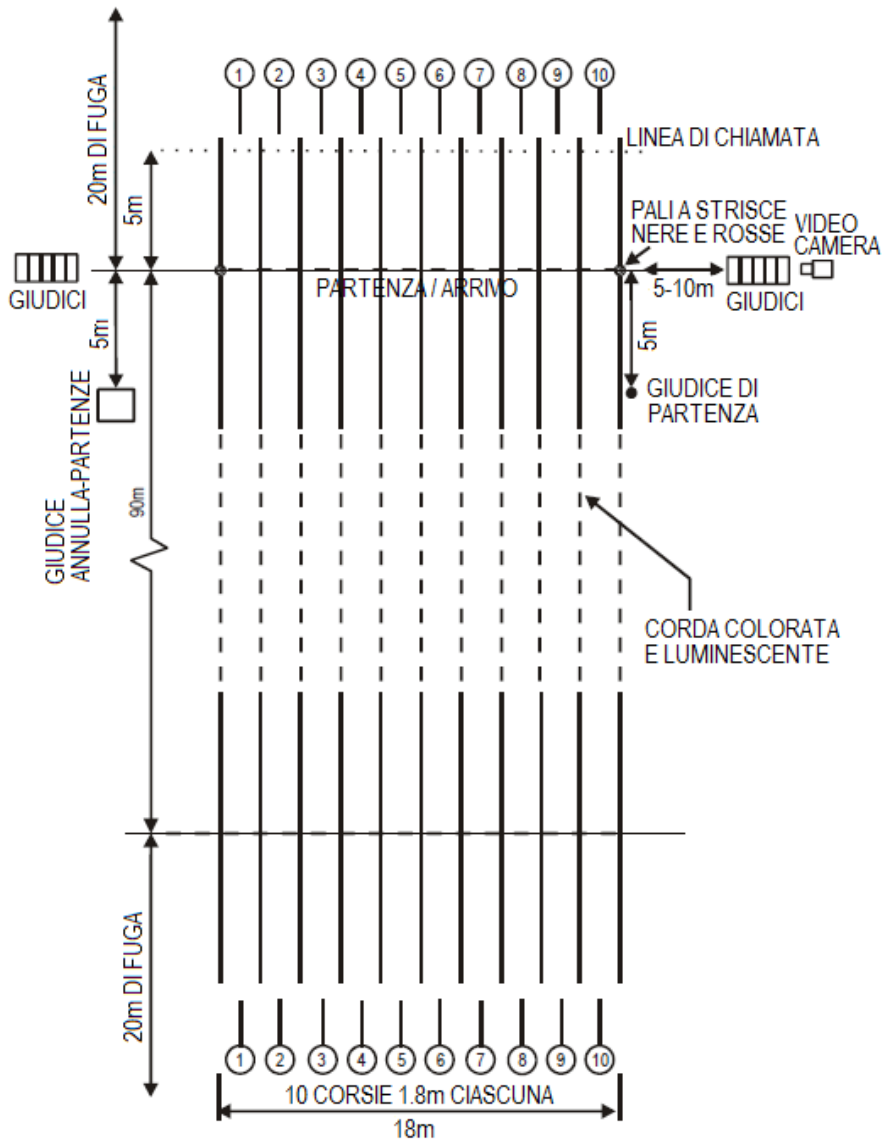
Giudici di percorso devono essere posizionati sulla linea di cambio ai due lati del campo gara per verificare la regolarità dei cambi.

Ogni infrazione rilevata dei giudici di percorso durante i cambi deve essere riportata al Giudice Arbitro.

4.9.7 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- i) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



DISTANZE APPROSSIMATIVE

STAFFETTA SPRINT SULLA SPIAGGIA

4.10 GARA CON LA CANOA

4.10.1 Descrizione della prova

I concorrenti allineano le proprie canoe in acqua, a circa 1,5m l'uno dall'altro, nel punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Per quanto riguarda l'allineamento delle canoe, i concorrenti devono seguire le indicazioni del giudice di partenza o del giudice annulla-partenze.

Al segnale di partenza, i concorrenti pagaiano con le canoe attorno al percorso segnalato dalle boe e ritornano per terminare la prova quando una qualsiasi parte della canoa oltrepassa la linea di arrivo posta in acqua. All'arrivo, l'atleta deve essere sulla canoa, deve portarla, o tenerla con le mani.

- a) I concorrenti possono perdere il contatto o il controllo della canoa, senza essere necessariamente squalificati. Tuttavia, i concorrenti devono riprendere il controllo della canoa e della pagaia prima di terminare la prova e devono passare il traguardo in acqua essendo in contatto con entrambe.
- b) I concorrenti non possono trattenere la canoa di un altro concorrente, ne possono impedirne intenzionalmente l'avanzata.

Partenza e arrivo a secco: Quando sussistono le condizioni per cui il giudice di partenza non riesce a garantire una partenza regolare in acqua, si dovrà procedere con una partenza o un arrivo a secco. Vedi 4.10.3 Arrivo a secco.

4.10.2 Campo gara

Il percorso è illustrato nel diagramma seguente.

A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

Boe: Saranno usate tre boe da 50 litri: due boe di virata saranno posizionate a circa 75m di distanza, a minimo 300m (250m per i Masters) dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio durante la bassa marea. La terza boa (apice) sarà posizionata centralmente rispetto alle altre due boe, a circa 16m verso il mare aperto rispetto alle due boe, a formare un arco con esse.

La linea di partenza: non è necessario che sia identificata, ma, se richiesto, può essere segnalata da due pali posizionati in modi che il centro della linea di partenza sia allineato con la prima boa di virata.

La linea di arrivo: è posizionata tra due bandiere issate su due pali in un punto tale che le canoe galleggino all'arrivo. Il centro del traguardo è allineato con la terza boa di virata (compatibilmente con le condizioni del mare).

4.10.3 Arrivo a secco

Il traguardo per un arrivo a secco deve essere posizionato sulla spiaggia, a circa 15m dalla battigia. Deve essere largo 20m e segnalato ad ogni estremità da una bandiera issata su un palo di 4m. Le bandiere di arrivo dovrebbero essere dello stesso colore delle boe di percorso.

- a) I concorrenti devono pagaiano con la canoa attorno all'ultima boa di virata e non saranno squalificati se perdono il contatto o il controllo della canoa o delle pagaie dopo che hanno superato l'ultima boa nel percorso di ritorno.
- b) I concorrenti non devono terminare la prova con la canoa o le pagaie.
- c) L'arrivo è giudicato sul petto del concorrente nel momento in cui attraversa la linea di arrivo. I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta.
- d) Un membro della squadra assiste il concorrente nella rimozione della canoa e delle pagaie dal campo gara. Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente.

e) L'assistente deve:

- indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente;
- adottare ogni precauzione affinché ne lui ne le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato).

4.10.4 Attrezzature

Canoa: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Un concorrente può sostituire la canoa o le pagaie, che possono essere portate sulla battigia da un membro della squadra, a condizione che la sostituzione non arrechi danno ad altri concorrenti e che il concorrente riparta dalla zona di partenza.

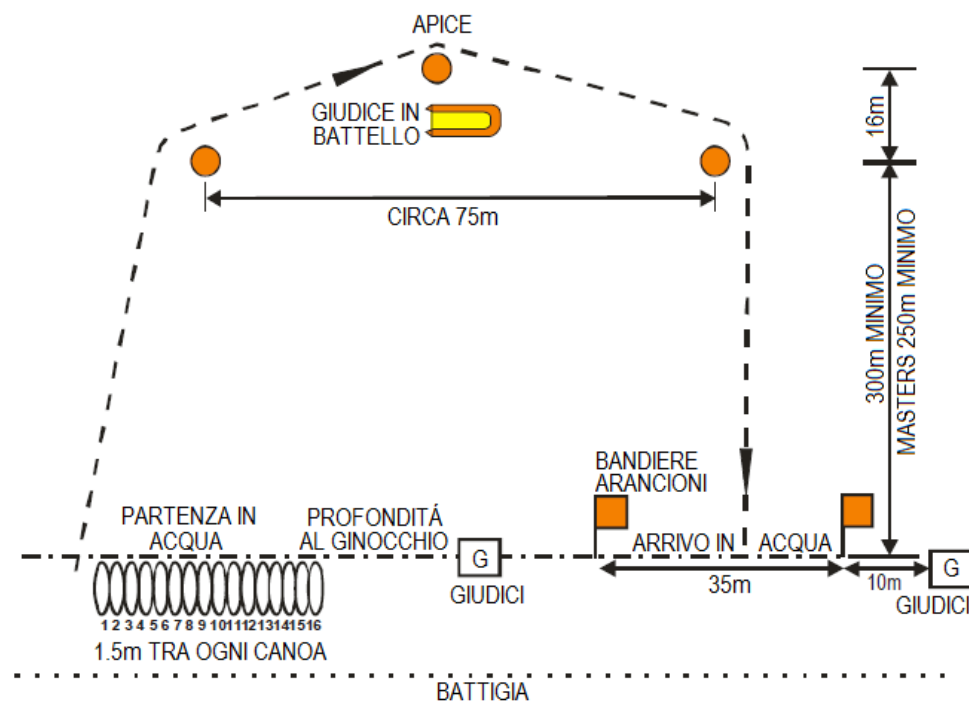
4.10.5 Giuria

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

4.10.6 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].



DISTANZE APPROSSIMATIVE

GARA CON LA CANOA

4.11 GARA CON LA TAVOLA

4.11.1 Descrizione della prova

I concorrenti si allineano sulla linea di partenza , o dietro di essa, con le proprie tavole a circa 1,5m l'una dall'altra.

Al segnale di partenza, i concorrenti entrano in acqua, mettono in acqua le tavole, e pagaiano attorno alle boe, per ritornare verso la spiaggia e correre verso il traguardo.

I concorrenti non possono trattenere la tavola di un altro concorrente, ne possono impedirne intenzionalmente l'avanzata.

4.11.2 Campo gara

Il percorso è illustrato nel diagramma seguente.

A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

Boe: Saranno usate tre boe da 50 litri: due boe di virata saranno posizionate a circa 75m di distanza, a minimo 250m (lo stesso per i Masters) dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio durante la bassa marea. La terza boe (apice) sarà posizionata centralmente rispetto alle altre due boe, a circa 16m verso il mare aperto rispetto alle due boe, a formare un arco con esse.

La linea di partenza: è costituita da una corda colorata luminescente, situata sulla spiaggia a circa 5m dalla battigia, lunga 30m e segnalata da un palo a ciascuna estremità. Il centro della linea di partenza è allineato con la prima boe di virata. A discrezione del Giudice Arbitro, tale allineamento può essere alterato, in considerazione delle condizioni del mare, per garantire un passaggio alla prima boe equo per tutti i concorrenti.

La linea di arrivo: è posizionata sulla spiaggia a circa 15m dalla battigia, lunga 20m e segnalata, a ciascuna estremità, da una bandiera issata su un palo alto 4m. Le bandiere devono essere dello stesso colore delle boe.

Il centro del traguardo è allineato con la terza boe di virata ma, a discrezione del Giudice Arbitro, tale allineamento può essere alterato, in considerazione delle condizioni del mare.

4.11.3 Attrezzature

Tavola: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Un concorrente può sostituire la tavola, che può essere portata sulla battigia da un membro della squadra, a condizione che la sostituzione non arrechi danno ad altri concorrenti e che il concorrente riparta dalla linea di partenza.

4.11.4 Giuria

L'arrivo è giudicato sul petto del concorrente che attraversa la linea di arrivo. I concorrenti devono arrivare in piedi, in posizione eretta ed avendo il controllo della tavola.

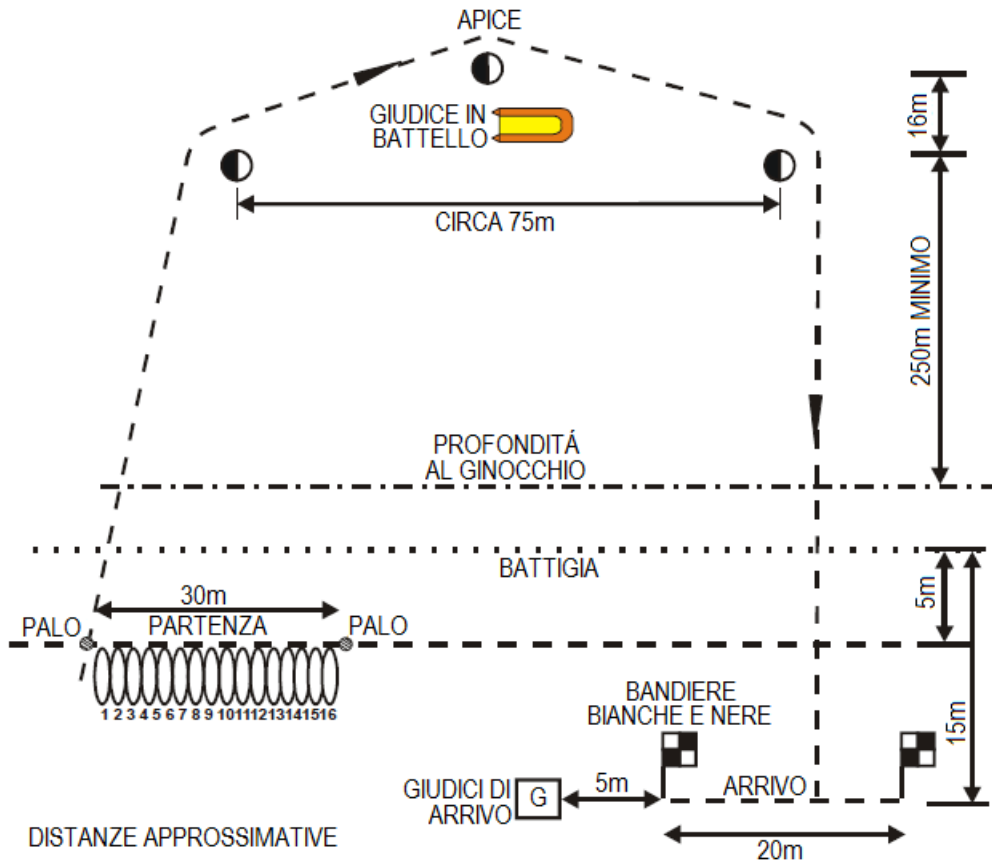
4.11.5 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto descritto [SQ62].

4.11.6 Controllo della tavola

I concorrenti possono perdere il contatto o il controllo della tavola senza essere necessariamente squalificati. Tuttavia, per completare la prova, i concorrenti devono riguadagnare il controllo (o il contatto) della tavola prima dell'arrivo, e attraversare il traguardo mantenendo il contatto con la tavola.



GARA CON LA TAVOLA

4.12 SALVATAGGIO CON LA TAVOLA

4.12.1 Descrizione della prova

In questa prova, un concorrente della squadra (vittima) nuota circa 120m verso la boa assegnata, segnala, e attende di essere recuperato con la tavola dal secondo concorrente (soccorritore). Entrambi pagaiano verso riva ed attraversano la linea di arrivo con la tavola.

- a) I concorrenti devono partire dalla posizione di partenza loro assegnata. Le vittime che nuotano verso e che segnalano dalla boa sbagliata saranno squalificati.
- b) **Primo concorrente:** Al segnale di partenza, il primo concorrente parte dalla linea di partenza posta sulla spiaggia, entra in acqua, nuota fino a toccare la boa assegnata, segnala l'arrivo alzando l'altro braccio in posizione verticale mentre rimane in contatto con la boa. Quindi, la vittima aspetta in acqua dal lato della boa verso il mare.
- c) Il Giudice Arbitro può stabilire un metodo alternativo per segnalare chiaramente che la vittima ha toccato la boa.
- d) **Secondo concorrente:** Al segnale di arrivo della vittima, il secondo concorrente supera la linea di partenza, entra in acqua e pagaia verso la vittima alla boa assegnata. La vittima deve rimanere in contatto con la boa, dal lato verso il mare. Il soccorritore con la tavola deve aggirare la boa in senso orario (mantenendo la boa a destra) prima di recuperare la vittima. Mentre la vittima viene recuperata, la tavola può sporgere sul lato della boa verso la spiaggia.
- e) La vittima può posizionarsi nella parte anteriore o posteriore della tavola. La vittima può pagaia nel percorso di ritorno verso la spiaggia.
- f) L'arrivo è giudicato sul petto del primo concorrente di ciascuna squadra che taglia il traguardo, mentre attraversa la linea di arrivo, con entrambi i concorrenti in contatto con la tavola.
- g) Il secondo concorrente non può partire prima che la vittima abbia segnalato il suo arrivo. Il secondo concorrente può oltrepassare la linea di partenza per qualsiasi motivo e ritornare alla posizione corretta di partenza in attesa del segnale di partenza della vittima.
- h) I concorrenti non possono trattenere la tavola di un altro concorrente, ne possono impedirne intenzionalmente l'avanzata.

4.12.2 Campo gara

Il percorso è illustrato nel diagramma seguente.

Il soccorritore con la tavola deve aggirare la boa assegnata in senso orario (mantenendo la boa a destra) prima di recuperare la vittima, se non diversamente stabilito dal Giudice Arbitro prima della partenza della competizione.

4.12.3 Attrezzature

Tavola: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

4.12.4 Giuria

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

4.12.5 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

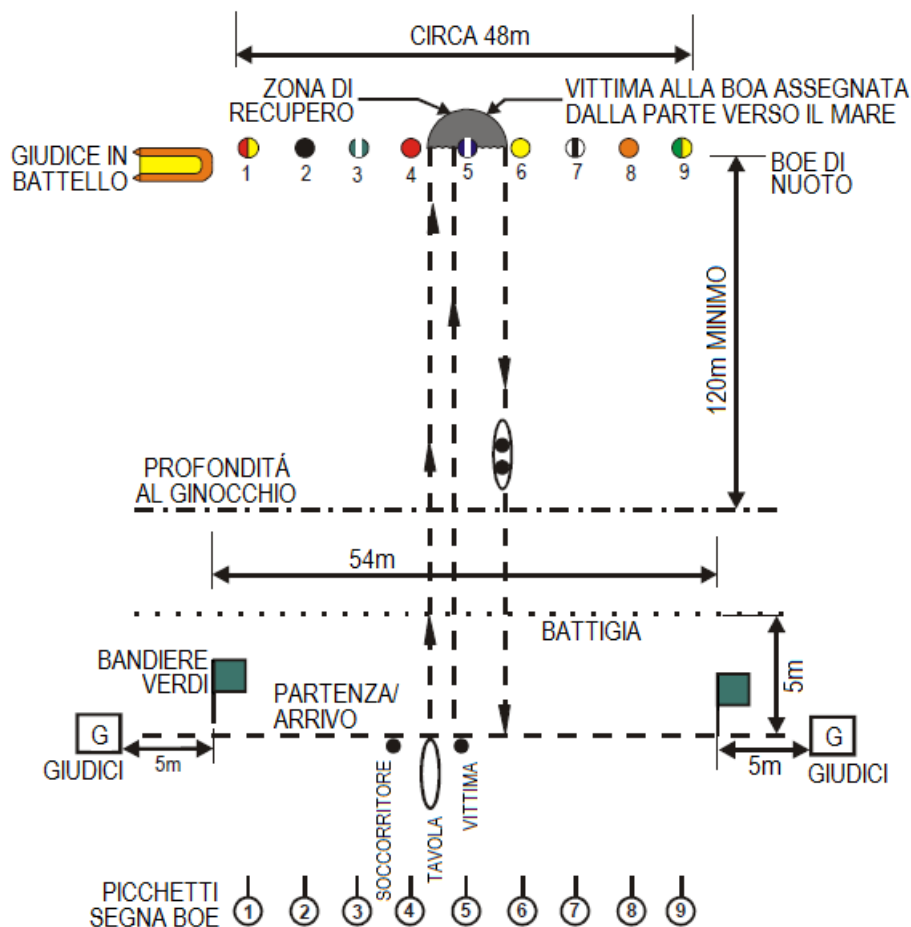
- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].

4.12.6 Controllo della vittima o della tavola

Il soccorritore e/o la vittima possono perdere il contatto o il controllo della tavola nel percorso di ritorno, ma devono essere entrambi in contatto con la tavola nel momento in cui attraversano la linea di arrivo.

4.12.7 Recupero della vittima

Nel momento del recupero della vittima, non è richiesto che l'intera tavola sia nella parte della boa verso il mare al momento del recupero, ma la vittima deve prendere contatto con la tavola dal lato verso il mare.



DISTANZE APPROSSIMATIVE

SALVATAGGIO CON LA TAVOLA

4.13 OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.13.1 Descrizione della prova

I concorrenti gareggiano su una distanza di circa 1400m, che include una frazione a nuoto, una con la tavola, una con la canoa, ed una frazione finale di sprint sulla spiaggia.

Ogni frazione seguirà le condizioni generali richieste per le gare individuali di quella prova: Gara con la canoa, Gara con la tavola, Gara nel frangente e Sprint sulla spiaggia.

La sequenza delle frazioni è determinata tramite sorteggio all'inizio della manifestazione. Lo stesso sorteggio determina l'ordine delle frazioni per la staffetta Oceanman/Oceanwomen.

Se la prima frazione è gara con la canoa, i concorrenti partiranno con la tipica partenza in acqua.

Posizione si partenza: I concorrenti iniziano la frazione con natante dalla posizione assegnata sulla spiaggia. Le posizioni di partenza delle frazioni con tavola e canoa saranno invertite. Ad esempio, in una competizione con 16 concorrenti, il concorrente che ha la posizione 1 per la frazione tavola (o canoa) avrà la posizione 16 per la frazione canoa (o tavola).

Posizione di partenza 1a frazione con natante (es.: tavola)	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posizione di partenza 2a frazione con natante (es.: canoa)	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Assistenti: Un membro della squadra può assistere il concorrente. Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente.

L'assistente deve mantenere la canoa galleggiante nella posizione prevista nel diagramma o come indicato dagli ufficiali gara, e:

- indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente;
- adottare ogni precauzione affinché ne lui ne le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato).

4.13.2 Campo gara

Le boe saranno posizionate come richiesto per le frazioni a nuoto, con la tavola e con la canoa, come illustrato nel diagramma seguente.

A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

Distanza tra le boe: Le boe per la frazione a nuoto devono essere posizionate ad una distanza minima di 120m, misurata dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.

Le boe per le frazioni con la tavola e con la canoa devono essere posizionate, rispettivamente, a circa 50m e 100m dietro le boe per la frazione a nuoto. Le boe per la frazione con la tavola devono essere distanti tra loro circa 17m. Le boe per la frazione con la canoa devono essere distanti tra loro circa 50m, con la boa apice ad ulteriori 10m verso il mare aperto.

Bandiere: I punti di svolta sulla spiaggia sono indicati da due bandiere posizionate a circa 20m dalla battigia. Una bandiera è posizionata in linea con la boa numero 2 della frazione a nuoto e l'altra bandiera in linea con la boa numero 8 della frazione nuoto.

L'arrivo è segnalata da due bandiere distanti di 5m l'una dall'altra, poste ad angolo retto rispetto alla battigia, a circa 60m dalla prima bandiera di svolta.

Linea di partenza e di cambio: La linea di partenza e di cambio è lunga circa 30m, centrata sulla boa numero 1 della frazione a nuoto, a circa 5m dalla battigia, segnalata ad ogni estremità da un palo alto 2m. Tale linea serve come linea di partenza se la prima frazione è quella a nuoto o con la tavola. Serve per il posizionamento delle tavole nella frazione con la tavola. Ai concorrenti non è richiesto attraversa la linea di partenza e cambio dopo che la competizione è iniziata.

Percorso con la tavola: La frazione con la tavola si svolge dalla linea di partenza e cambio, passando all'esterno della boa di nuoto numero 1, attorno alle boe del percorso con la tavola, ritornando verso la spiaggia passando all'esterno della boa di nuoto numero 9, e girando attorno alle due bandiere di svolta.

Percorso con la canoa: La frazione con la canoa parte con le canoe galleggianti nella posizione indicata nel diagramma, passando attorno alle tre boe del percorso canoa, ritornando verso la spiaggia, e girando attorno alle due bandiere di svolta. I concorrenti devono passare all'esterno di tutte le boe. I concorrenti non possono passare attraverso le boe dei percorsi a nuoto e tavola.

Percorso a nuoto: La frazione a nuoto si svolge dalla linea di partenza e cambio, nuotando attorno alle boe di nuoto, ritornando verso la spiaggia, e girando attorno alle due bandiere di svolta.

Percorso sprint e arrivo: La prova si conclude quando un concorrente completa tutte le frazioni. Nella frazione finale, il concorrente aggira la prima bandiera di svolta, corre lasciando la seconda bandiera di svolta dal lato verso il mare, e termina passando attraverso le due bandiere del traguardo.

Nota: In ogni frazione, i concorrenti girano attorno alle bandiere nello stesso senso (orario) come per le boe.

Masters: Se, a causa delle condizioni del mare, il percorso di nuoto è maggiore di 120m, si dovranno usare due boe singole, posizionate ad una distanza tra loro di almeno 10m ad indicare la distanza di 120m. In tal caso, il percorso nuoto standard verrà usato per la frazione con la tavola, e per la prima e terza boa del percorso canoa. Una boa apice sarà posizionata a 10m oltre le boe di nuoto per completare il percorso canoa.

4.13.3 Attrezzature

Canoe, pagaie, tavole: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

- i) **Sostituzione dei natanti danneggiati:** Una canoa od una tavola danneggiate non possono essere sostituite durante una frazione della competizione, a meno che non siano danneggiate o non siano più idonee a tenere il mare. Un membro della squadra può assistere il concorrente nella sostituzione del natante danneggiato, ma al solo scopo di posizionare il nuovo natante sulla linea di partenza e cambio.
- ii) **Pagaie:** Le pagaie perse o danneggiate possono essere sostituite solo dopo che il concorrente è ritornato alla linea di arrivo e cambio.
- iii) **Rimozione delle attrezzature:** Per ragioni di sicurezza, membri della squadra del concorrente possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la competizione, purché non arrechino danno ad altri concorrenti.

4.13.4 Giuria

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta. Un concorrente si considera arrivato quando il suo petto attraversa la linea di arrivo.

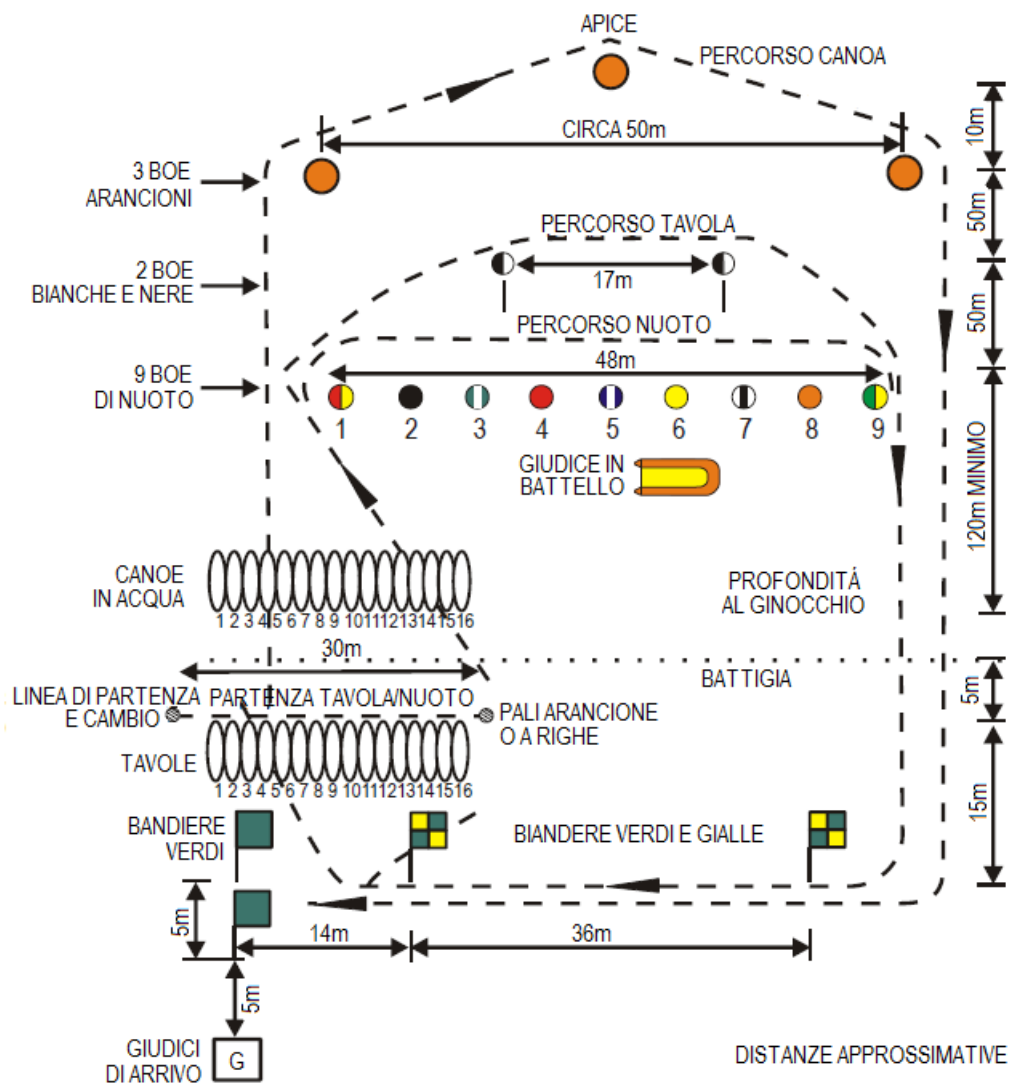
4.13.5 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ62].

4.13.6 Contatto con il natante

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento dell'ultima boa. I concorrenti non saranno squalificati se perdono il contatto con il natante nel percorso di ritorno dalle boe. I concorrenti possono perdere il contatto del natante nel percorso di ritorno senza squalifica, purché ne riprendano il contatto, girino attorno all'ultima boa di ciascun percorso in contatto con il natante e completino il percorso.



OCEANMAN / OCEANWOMAN

4.14 STAFFETTA OCEANMAN / OCEANWOMAN

4.14.1 Descrizione della prova

Una squadra di quattro concorrenti (un nuotatore, un concorrente sulla canoa, un concorrente sulla tavola e un corridore) effettuano il percorso in frazioni, la cui sequenza è determinata da un sorteggio all'inizio della manifestazione.

La frazione di sprint sulla spiaggia è sempre l'ultima. Se la prima frazione è gara con la canoa, i concorrenti partiranno con la tipica partenza in acqua.

(Masters: Squadre di tre concorrenti: un nuotatore, un concorrente sulla canoa e un concorrente sulla tavola. Nei Masters non c'è la frazione Sprint sulla spiaggia.)

Ogni frazione seguirà le condizioni generali richieste per le gare individuali di quella prova: Gara con la canoa, Gara con la tavola, Gara nel frangente e Sprint sulla spiaggia.

A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza o di arrivo con le boe può essere alterato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni del mare.

I concorrenti iniziano la frazione dalla posizione assegnata sulla spiaggia.

Le posizioni di partenza sono in ordine inverso per tavola e canoa. Ad esempio, in una competizione con 16 concorrenti, la squadra che ha la posizione 1 per la frazione tavola (o canoa) avrà la posizione 16 per la frazione canoa (o tavola).

Posizione di partenza 1a frazione con natante (es.: tavola)	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posizione di partenza 2a frazione con natante (es.: canoa)	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

La seguente descrizione della prova assume il seguente ordine: nuoto - tavola - canoa - sprint. La competizione si svolge in senso orario.

Frazione nuoto: Dalla partenza sulla spiaggia, i nuotatori entrano in acqua, nuotano attorno alle boe del percorso nuoto, ritornano verso la spiaggia, corrono attorno alle due bandiere di svolta fino a toccare il concorrente con la tavola che sta aspettando in piedi con la tavola, con i piedi sulla linea di partenza e cambio, o dietro di essa.

Frazione tavola: I concorrenti con la tavola entrano in acqua, passano all'esterno della boa di nuoto numero 1, girano attorno alle boe del percorso con la tavola, ritornano verso la spiaggia passando all'esterno della boa di nuoto numero 9, corrono attorno alle due bandiere di svolta e attraverso la linea di partenza e cambio per toccare il concorrente con la canoa, che sta aspettando con la canoa e le pagaie in acqua, nel punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.

Nel percorso di ritorno, i concorrenti possono lasciare la tavola sulla battigia.

Frazione canoa: I concorrenti con la canoa pagaiano attorno alle boe del percorso canoa e ritornano verso la spiaggia per toccare i corridori che stanno aspettando sulla battigia o in acqua.

I concorrenti con la canoa devono passare all'esterno di tutte le boe. I concorrenti non possono passare attraverso le boe dei percorsi nuoto e tavola.

Il punto in cui avviene il cambio tra il terzo e quarto frazionista è a discrezione della squadra, purché avvenga dopo l'ultima boa del percorso nuoto e prima della prima bandiera di svolta.

Frazione sprint: I concorrenti aggirano la prima bandiera di svolta, corrono lasciando la seconda bandiera di svolta dal lato verso il mare, e terminano passando attraverso le due bandiere del traguardo.

4.14.2 Attrezzature

Canoe, pagaie, tavole: Vedi Sezione 5 - *Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Ogni squadra deve fornire almeno una tavola ed una canoa.

I membri della squadra posizioneranno le attrezzature vicino alle rispettive aree di partenza per tavola e canoa.

Rimozione delle attrezzature: Per ragioni di sicurezza, membri della squadra del concorrente possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la competizione, purché non danneggino la prestazione di altri concorrenti.

4.14.3 Giuria

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la competizione e da determinare l'ordine di arrivo.

I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta. Un concorrente si considera arrivato quando il suo petto attraversa la linea di arrivo.

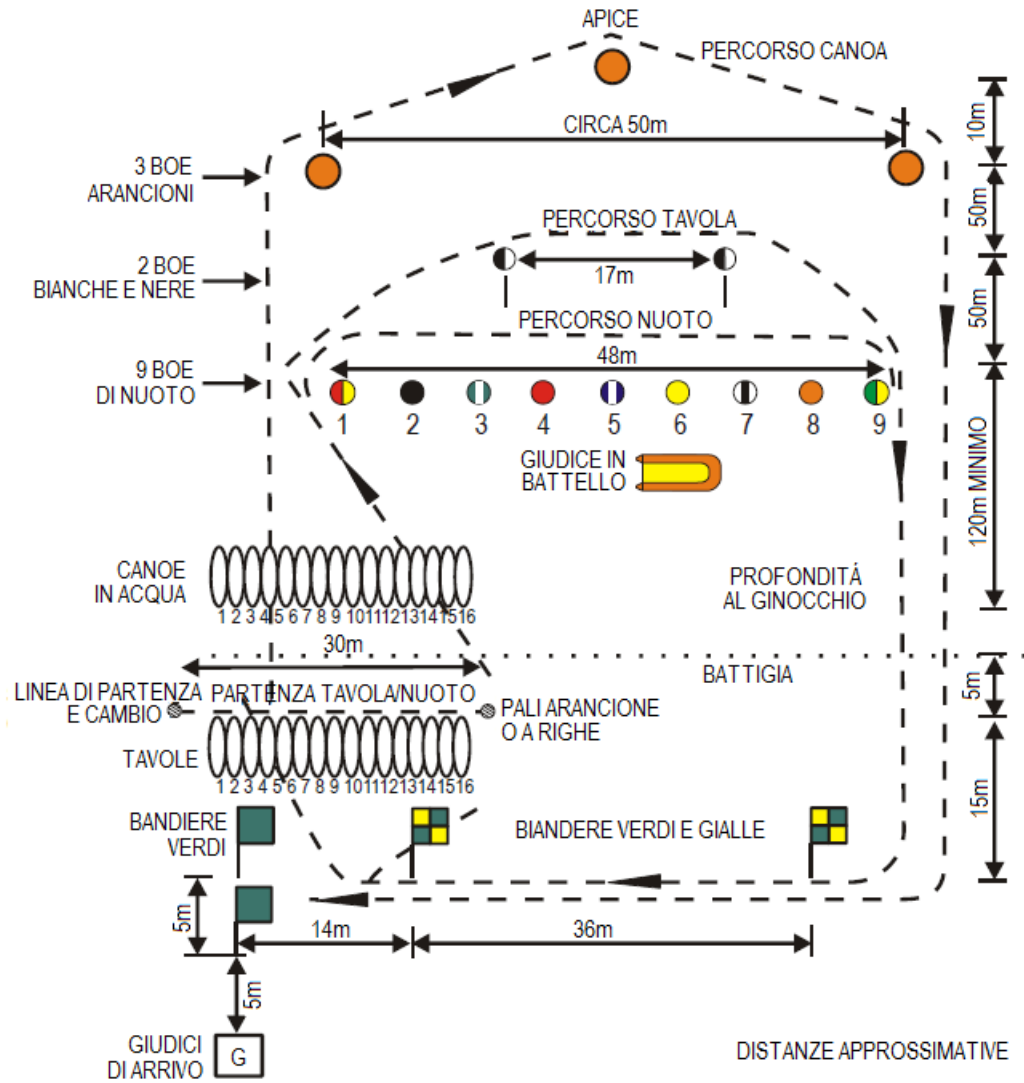
4.14.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - *Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto descritto [SQ62].

4.14.5 Contatto con il natante

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento dell'ultima boa del percorso. I concorrenti non saranno squalificati se perdono il contatto con il natante nel percorso di ritorno dalle boe. I concorrenti possono perdere il contatto del natante nel percorso di ritorno senza squalifica, purché ne riprendano il contatto, girino attorno all'ultima boa di ciascun percorso in contatto con il natante e completino il percorso.



STAFFETTA OCEAMAN / OCEANWOMAN

Sezione 5

EQUIPAGGIAMENTI E ATTREZZATURE STANDARD

5.1 PISCINA STANDARD

Tutti i Campionati Assoluti e di Categoria, compreso quello della categoria “Ragazzi”, devono essere disputati in piscine da 50 metri con minimo 8 corsie, che rispondano ai requisiti FIN – Sezione Salvamento. Per permettere l’omologazione di record nazionali e internazionali le misurazioni dell’impianto dovranno essere certificate.

5.1.1 Procedure di verifica

Per le manifestazioni per le quali è richiesto il patrocinio ILS, il Comitato Organizzatore dovrà allegare alla richiesta di patrocinio una dichiarazione che attesti che la piscina e le relative attrezzature rispettano gli standard ILS.

5.1.2 Lunghezza

La piscina deve misurare 50m dal punto in cui, alla partenza, si trovano le attrezzature per il rilevamento automatico del tempo, fino alla parete di virata. In ogni corsia è permesso uno scarto di 30mm in più, o 0,00mm in meno.

5.1.3 Corsie

Ci devono essere minimo 8 corsie larghe 2,5m, con due spazi liberi accanto alla prima e ultima corsia larghi almeno 200 m. Le corsie saranno delimitate da corde stese per tutta la lunghezza del percorso. Su ogni corda saranno sistemati dei galleggianti di diametro di 50mm fino a un massimo di 150mm. La cordata dei galleggianti sarà ben tesa da un bordo all’altro della vasca.

5.1.4 Blocco di partenza

La piattaforma deve stare a un’altezza di 500mm fino a 750mm massimo, misurando dalla superficie dell’acqua. La superficie deve essere di almeno 500mm x 500mm e di un materiale antiscivolo. L’inclinazione massima non deve essere superiore a 10 gradi. Il blocco di partenza può avere una pedana posteriore regolabile e maniglie di partenza sia per la partenza in acqua che per la partenza dal blocco. Se necessario, le parti terminali delle maniglie di partenza devono essere coperte.

5.1.5 Apparecchiature di cronometraggio automatico

La piscina deve essere equipaggiata con attrezzature automatiche per la rilevazione del tempo ed la determinazione del piazzamento di ogni atleta.

5.1.6 Acqua

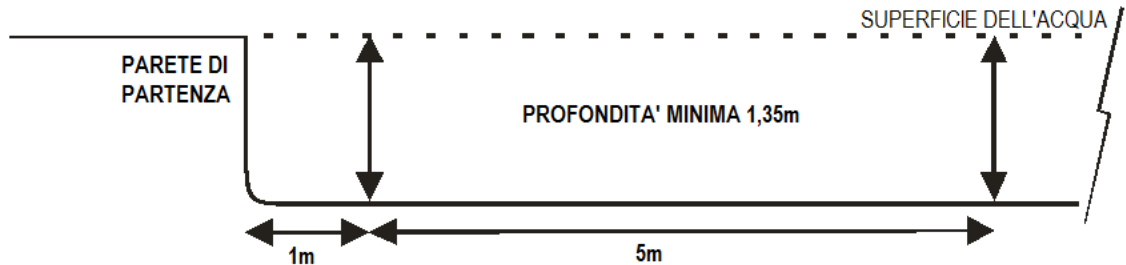
L’acqua della piscina deve rispondere agli standard di limpidezza e anche i valori batteriologici e chimici devono seguire la regolamentazione nazionale. La temperatura deve essere regolata tra i 25 ed i 28 gradi Celsius.

5.1.7 Profondità

Per il riconoscimento di record mondiali ed europei la profondità della vasca deve rispondere agli standard della ILS e della ILSE. Per il riconoscimento di record nazionali la misura minima della profondità della vasca non può essere inferiore a 1,60m. Per gli atleti “Esordienti” e “Ragazzi”, la profondità della vasca per lo svolgimento di manifestazioni nazionali non può essere inferiore a 1,20m.

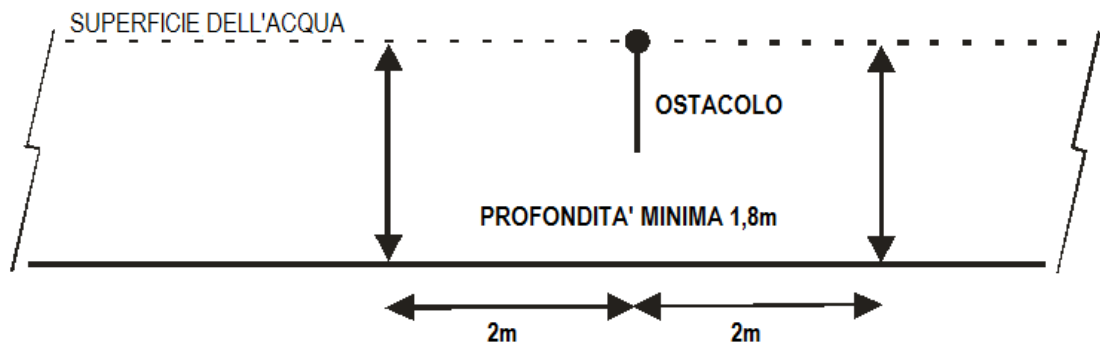
5.1.8 Partenza con tuffo

Per tutte le partenze con tuffo, la profondità minima richiesta è di 1,35m da 1,0m fino a 6,0m dalla parete di partenza.



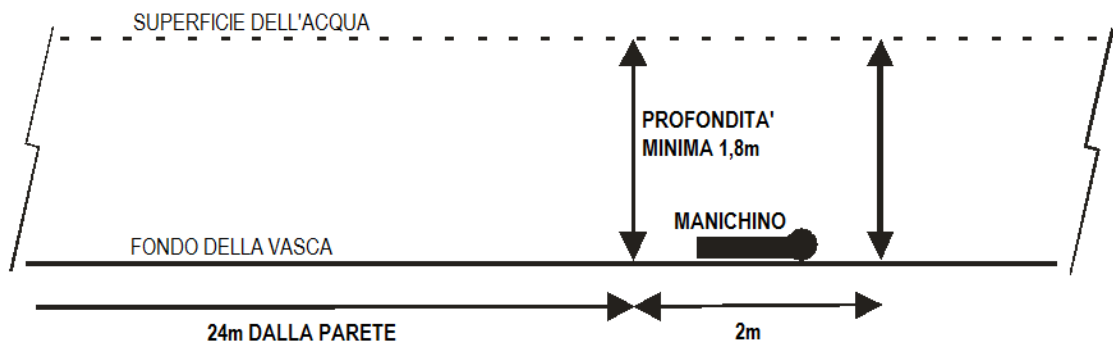
5.1.9 Nuoto con Ostacoli, Staffetta ostacoli

Profondità minima 1,8m misurata dai 2,0m su entrambi i lati di ogni ostacolo.



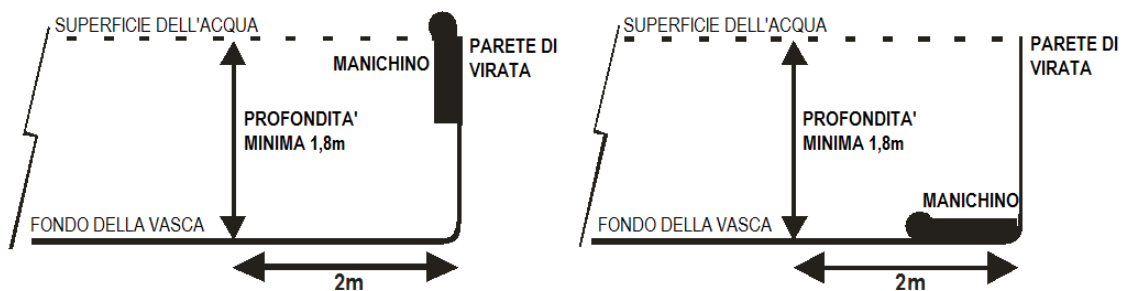
5.1.10 Trasporto manichino (50m), Super Lifesaver (200m)

- Profondità minima 1,8m misurata dai 2m che seguono il segnale di 24m dalla parete.
- I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0m. In vasche con profondità superiore a 3,0m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti) per mantenere i manichini alla profondità di 3,0m.



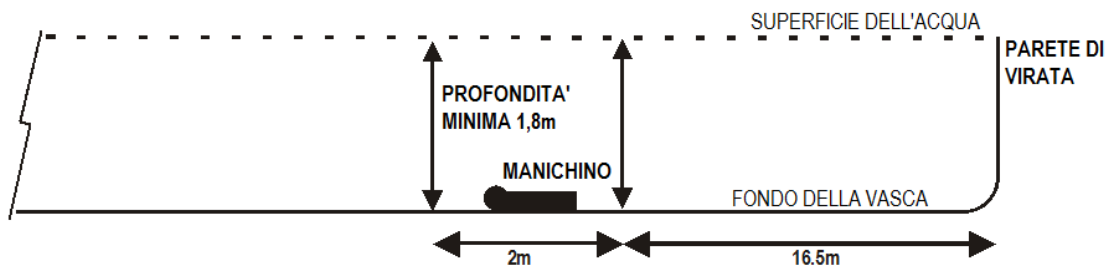
5.1.11 Trasporto manichino con pinne (100m), Traino manichino con pinne e torpedo (100m) e Super Lifesaver (200m)

- Profondità minima 1,8 m misurata da 2 m dalla parete di virata.
- I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0m. In vasche con profondità superiore a 3,0m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti) per mantenere i manichini alla profondità di 3,0m.
- Nel Trasporto manichino con pinne, il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione dell'arrivo, e con la base in contatto con la parete della vasca.
- Nel caso in cui la parete della vasca non si congiunga al pavimento con un angolo retto (90 gradi), il manichino dovrà essere posizionato il più vicino possibile alla parete della vasca, ma non più di 300mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).



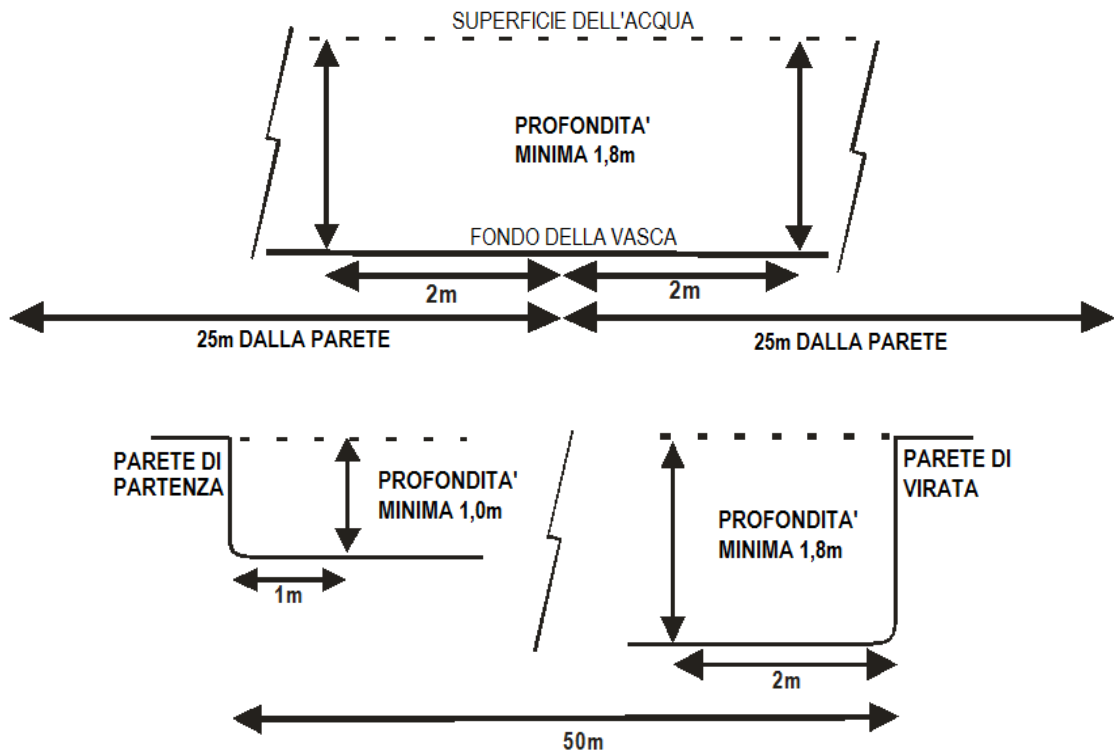
5.1.12 Percorso misto (100m)

- Profondità minima 1,8m per almeno 2,0m dalla distanza di 16,5m dalla parete di virata.
- I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0m. In vasche con profondità superiore a 3,0m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti) per mantenere i manichini alla profondità di 3,0m.



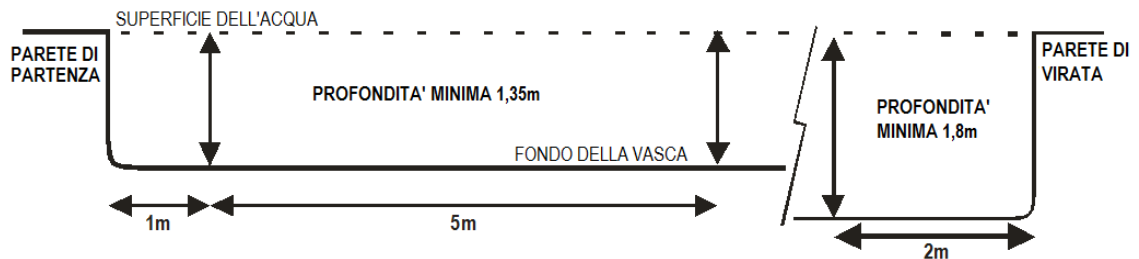
5.1.13 Staffetta con manichino (4x25m)

- Profondità minima 1,8m misurata dal centro della piscina ed estesa per 2,0m a destra e 2,0m a sinistra.
- Profondità minima 1,0m alla parete di partenza.
- Profondità minima 1,8m per almeno 2,0m dalla parete di virata.



5.1.14 Staffetta mista (4x50m), Staffetta Mixed mista (4x50m)

- Profondità minima 1,35m misurata da 1,0m dalla parete di partenza ed estesa per 5,0m.
- Profondità minima 1,8m per almeno 2,0m dalla parete di virata.



5.1.15 Lancio della corda

- Profondità minima 1,8m per almeno 2,0m dalla barra rigida.
- La **barra rigida** è posizionata sulla superficie dell'acqua sopra le corsie, a 12,5m dalla parete di partenza. In ogni corsia è consentita una tolleranza di 100mm in eccesso e 0.00 mm in difetto.

5.2 EQUIPAGGIAMENTO STANDARD ILS/FIN

La FIN – Sezione Salvamento ha adottato i seguenti standard ILS. Dove è possibile, la tolleranza è di +/- 200mm. Tutto il materiale usato durante i Campionati deve seguire la politica commerciale della FIN – Sezione Salvamento.

5.2.1 Verifica delle attrezzature

I bollettini e le circolari spiegheranno le procedure per la verifica delle attrezzature. Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di controllare nuovamente il materiale, in ogni momento durante i campionati. L'equipaggiamento non a norma potrà far squalificare i concorrenti che l'hanno usato.

Sono accettati reclami sulle condizioni del materiale.

Alcune attrezzature possono richiedere dettagliati test prima della manifestazione, in relazione alla natura delle misurazioni da effettuare. Ulteriori specifiche tecniche per le canoe, le pagaie ed i manichini sono disponibili su www.ils.org.

Per le manifestazioni per le quali è richiesto il patrocinio ILS, il Comitato Organizzatore dovrà allegare alla richiesta di patrocinio una dichiarazione che attesti che tutte le attrezzature ed i materiali utilizzati rispettano gli standard ILS.

5.3 BANDIERINE

Le bandierine e i testimoni per le staffette devono essere di un materiale flessibile lunghe massimo 300mm e minimo 250mm, con un diametro di 25mm (+/-1mm). Devono essere colorate e facilmente visibili.

5.4 TAVOLE

Le tavole devono essere conformi agli standard ILS:

Peso: minimo 7,6kg

Lunghezza: massimo 3,2m

I dettagli sono disponibili sul sito www.ils.org.

5.5 BOE

Gare oceaniche: Le boe dovranno avere colori distintivi ed essere numerate (da sinistra, guardando il mare, sarà la numero 1).

5.6 MANICHINI

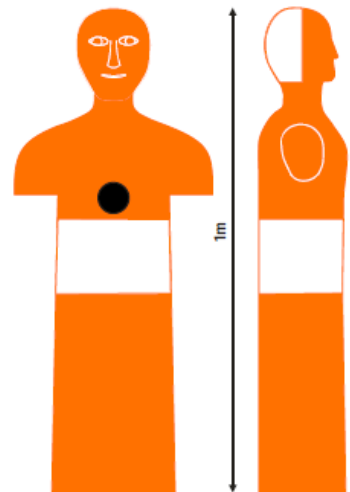
Materiale: Il manichino deve essere costruito in plastica di tipo PITET e deve essere ermetico per poter essere riempito d'acqua ed immerso per le competizioni.

Altezza: 1m.

Colore: Il retro della testa deve essere di un colore contrastante con il resto del corpo e l'acqua.

Linea trasversale: Dovrà avere una linea trasversale di 150mm disegnata sul petto in un colore contrastante con il resto del corpo (misurando da 400mm dal fondo del corpo fino a 550mm verso la testa).

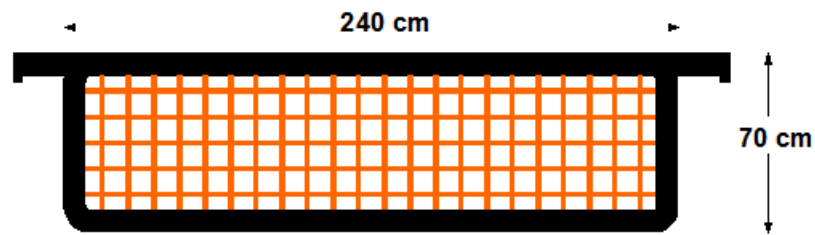
I dettagli sono disponibili sul sito www.ils.org.



5.7 OSTACOLI

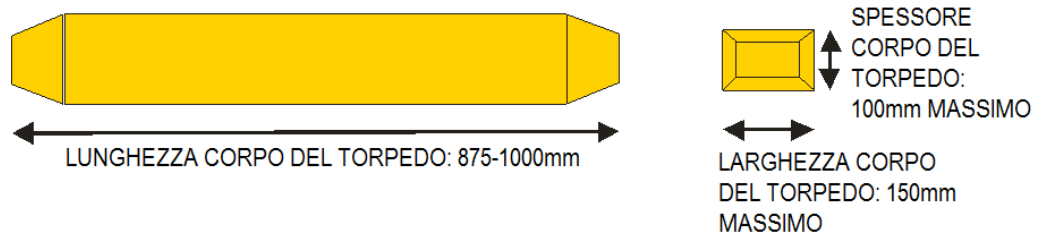
- Dimensioni:** Gli ostacoli usati in piscina devono essere alti 700mm (+/- 10mm) larghi 2,4m (+/- 30mm) e privi di parti pericolose.
- Cornice interna:** Sarà composta da una rete a maglie larghe o altri elementi che non permettano il passaggio del nuotatore, devono avere un colore ben visibile.
- Corda superiore:** Sarà posizionata sul livello dell'acqua in modo ben visibile. Si raccomanda l'uso di altre corde galleggianti in direzione degli ostacoli sommersi.

OSTACOLI



5.8 TORPEDO DI SALVATAGGIO

- Fonte di galleggiamento:** Il materiale plastico deve essere quello specificato nello standard australiano AS2259 o altro equivalente. Deve essere flessibile e resistente.
- Galleggiamento:** Il fattore minimo di galleggiamento deve essere 100 newtons nell'acqua fredda.
- Colore:** Il corpo del torpedino deve essere colorato, impregnato o ricoperto di rosso, giallo o arancione (impregnato, dipinto o ricoperto).
- Flessibilità:** Il corpo del torpedino deve essere tale da potersi ripiegare su se stesso.
- Resistenza:** Deve poter sopportare una pressione di minimo 454,55kg (1000 libbre) in direzione longitudinale senza riscontrare danni.
- Cucitura e filo:** Il tipo è 301 del BS 3870 come illustrato negli standard australiani AS 2259. Il filo deve avere le stesse caratteristiche del materiale cucito.
- Dimensioni del torpedino**

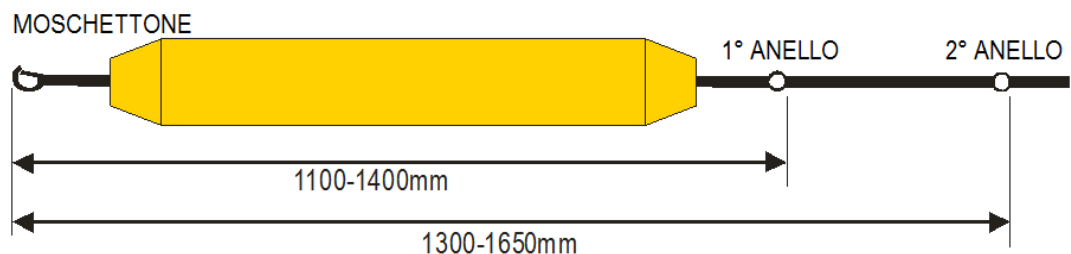


Corpo del Torpedo (parte galleggiante)

Lunghezza: minima 875mm, massima 1000mm.

Larghezza: massima 150mm.

Spessore: massimo 100mm.



La distanza dall'anello d'aggancio clip fino al primo anello O ring deve essere minimo 1,10m massimo 1,40m. La distanza dall'anello d'aggancio clip fino al secondo anello deve essere minima 1,30m massima 1,65m.

- Sagola:** La lunghezza della sagola dal primo anello sarà minima 1,90m massima 2,10m, e deve includere almeno 2 anelli. La sagola di materiale sintetico deve essere attaccata ad un finimento

“bandoliera” in modo che formi un cappio. Il tessuto usato per unire il moschetto al corpo del torpedò deve essere in nylon intrecciato e largo 25mm ($\pm 2,5$ mm).

- i) **Bandoliera:** Il tessuto della bandoliera deve essere in nylon intrecciato e largo 50mm ($\pm 5,0$ mm) con una lunghezza minima di 1,30m e massima di 1,60m. La circonferenza deve essere di minimo 1,20m.
- j) **Anelli:** Devono essere di acciaio, d’ottone, o di nylon e in questo caso devono essere trattati UV. Devono avere un diametro di 37,5mm \pm 10,0mm e non presentare parti sporgenti che possano ferire le vittime o i soccorritori.
- k) **Moschettoni:** Devono essere ganci d’acciaio KS2470-70 con una lunghezza complessiva di 70mm \pm 7,00mm, senza parti sporgenti pericolose che possano ferire le vittime o i soccorritori.

5.9 CANOA

Le canoe devono essere conformi alle specifiche ILS, incluso le seguenti:

Peso: Minimo 18kg.

Lunghezza: Massimo 5,80m.

Larghezza: Nel punto più largo dello scafo, deve essere di 480mm, e non devono includere strisce adesive, stampe o qualsiasi parti extra.

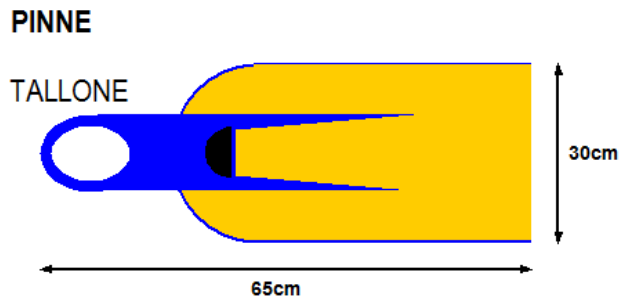
I dettagli sono disponibili sul sito www.ils.org.

5.10 PINNE

Sono misurate non indossate all’atleta. Devono rispettare le seguenti specifiche tecniche:

Lunghezza: Massima 650mm, incluso il tallone.

Larghezza: Massima 300mm, misurata nel punto più largo.



5.11 CORDA

La corda deve essere di polipropilene galleggiante, senza caratteristiche a memoria di forma.

Diametro: 8mm (\pm 1mm)

Lunghezza: Minimo 16,5m; massimo 17,5m

5.12 COSTUMI

- a) I concorrenti devono indossare costumi e abbigliamento approvati dalla FIN.
- b) I costumi per le prove in piscina o oceaniche devono essere conformi agli standard seguenti:
 - I costumi da uomo non devono estendersi sopra l'ombelico o al di sotto del ginocchio.

- I costumi da donna non devono coprire il collo, le spalle o le braccia, ne estendersi oltre il ginocchio. Possono essere utilizzati i costumi a due pezzi conformi a questi standard.

Costumi da uomo					
Integrale	Intero	Lungo	Al ginocchio	Corto	Slip
Non Permessso	Non Permessso	Non Permessso	Permessso	Permessso	Permessso
					

Costumi da donna				
Integrale	Zip sulla schiena	Al ginocchio, aperto sulla schiena	Corto, aperto sulla schiena	Due pezzi
Non Permessso	Non Permessso	Permessso	Permessso	Permessso
				

- c) Il materiale utilizzato nei costumi da usare nelle prove in piscina e oceaniche deve rispettare i seguenti standard:
- sono ammessi solo filati di natura tessile;
 - non sono ammessi materiali non tessili e/o non permeabili (come, ed esempio, le mute);
 - spessore non superiore a 0,8mm;
 - non sono ammesse cerniere ne altri sistemi di chiusura;
 - i costumi non devono favorire la galleggiabilità;
 - non sono ammessi costumi che forniscano galleggiamento, riduzione del dolore, stimolazione medica/chimica o altra stimolazione esterna, o qualsiasi altro aiuto;
 - non sono ammesse applicazioni esterne sui costumi (Nota: sono permessi logo del produttore, della squadra o similari).
- d) Il Giudice Arbitro può autorizzare l'utilizzo di mute (si veda 5.13 Mute) in considerazione delle condizioni atmosferiche, dell'acqua o del mare.
- e) É autorizzato l'uso di abbigliamento protettivo (es.: pantaloncini, magliette, etc.) sia nelle gare individuali che nelle staffette, ad eccezione che per i nuotatori, purché non ne sia espressamente vietato l'utilizzo nelle regole o dal Comitato Organizzatore.
- f) Canotte, magliette, pantaloncini e/o calze sono opzionali nelle prove in spiaggia e nel Lancio della corda.

- g) Ai concorrenti può essere richiesto di indossare delle pettorine colorate, al fine di agevolare la giuria nei suoi compiti. Tale pettorine saranno fornite dall'organizzazione.

Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei

- | |
|--|
| <p>i) <i>Nei costumi non sono ammesse cerniere ne altri sistemi di chiusura, ad esclusione dei lacci per la chiusura della parte inferiore per gli uomini e della parte superiore per le donne.</i></p> <p>ii) <i>I concorrenti devono indossare costumi e abbigliamento approvati dall'ILS. Ai concorrenti non sarà permesso prendere parte alle competizioni se, a discrezione del Giudice Arbitro, non sono vestiti in modo appropriato (Si veda 2.1 Abbigliamento e Attrezzature).</i></p> <p>iii) <i>L'ILS autorizza l'utilizzo di un secondo costume di materiale tessile per ragioni di "pudore", purché questo non si traduca in un vantaggio per l'atleta nella competizione. Inoltre, per tale scopo sono consentiti solamente gli slip per gli uomini ed il costumi a due pezzi per le donne.</i></p> <p>iv) <i>Su specifica richiesta per motivi religiosi e/o culturali, l'ILS può considerare l'utilizzo di costumi che coprano la maggior parte del corpo, purché questi non siano aderenti e non si traducano in un vantaggio per l'atleta nella competizione.</i></p> <p>v) <i>Nelle prove in mare o in acque aperte sono obbligatorie le pettorine ad alta visibilità.</i></p> |
|--|

5.13 MUTE

La muta deve avere spessore di 3mm con una tolleranza di 0,3mm, e non deve contenere materiali che possano favorire il galleggiamento.

Appendice 1

CODICI DI SQUALIFICA

GENERALI

Codice e squalifica	Prova
1. Non completare la prova secondo quanto previsto nella descrizione della prova o nelle regole generali.	Tutte le prove
2. Un concorrente o una squadra possono essere squalificati se il concorrente, la squadra o un assistente competono in modo sleale. Esempi di comportamento antisportivo sono: <ul style="list-style-type: none"> • Commettere un'infrazione della disciplina anti-doping. • Impersonare un altro concorrente. • Tentare di eludere il sorteggio per una prova o una posizione. • Competere due volte nella stessa prova individuale. • Competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse. • Interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio. • Spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione. • Ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali o di direzione, dove non espressamente vietate dal regolamento). 	Tutte le prove
3. I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello non potranno gareggiare.	Tutte le prove
4. I concorrenti o le squadre assenti alla partenza saranno squalificati, ad eccezione delle finali A e B.	Tutte le prove
5. Attività che risultano in deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui saranno sanzionate con la squalifica.	Tutte le prove
6. Insulti agli ufficiali gara saranno sanzionate con la squalifica dalla manifestazione.	Tutte le prove
7. L'utilizzo di sostanze appiccicose, viscoso o adesive (liquide, solide o spray) applicate sui piedi o sulle mani dei concorrenti o sulla superficie del manichino o del torpedino di salvataggio, al fine di incrementare l'aderenza o per aiutare a spingersi dal fondo della vasca.	Prove in piscina
8. I concorrenti non possono aiutarsi con il fondo della vasca, se non diversamente previsto (es.: Nuoto con ostacoli, Staffetta manichino).	Prove in piscina
9. Tutti i concorrenti che partono (cioè, iniziano un movimento di partenza) prima che il segnale di partenza sia emesso saranno squalificati.	Tutte le prove

PROVE IN PISCINA

Codice e squalifica	Prova
10. Passare <i>sopra</i> un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare <i>sotto</i> l'ostacolo.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli
11. Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli
12. Non emergere dopo ogni ostacolo.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli

Codice e squalifica	Prova
13. Non toccare la parete durante la virata.	Nuoto con ostacoli
14. Non toccare la parete di arrivo.	Tutte le prove
15. Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino.	Trasporto manichino
16. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca).	Trasporto manichino Trasporto manichino con pinne Staffetta manichino Trasporto misto Super Lifesaver
17. Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m.	Trasporto manichino Trasporto misto Super Lifesaver
18. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 <i>Manichini</i> .	Trasporto manichino Trasporto manichino con pinne Staffetta manichino Trasporto misto Super Lifesaver
19. Trasportare o trainare il manichino con il viso verso il basso (3.3 <i>Manichini</i>).	Trasporto manichino Trasporto manichino con pinne Traino manichino con pinne Staffetta manichino Trasporto misto Super Lifesaver
20. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo.	Trasporto manichino Trasporto manichino con pinne Trasporto misto
21. Emergere dopo la virata e prima di emergere con il manichino.	Trasporto misto
22. Respirare dopo che i piedi hanno lasciato la parete di virata e prima di emergere con il manichino.	Trasporto misto
23. Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m.	Trasporto manichino con pinne
24. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si fissa il torpedino di salvataggio attorno al manichino.	Traino manichino con pinne
25. L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Trasporto manichino vuoto
26. Ai 50m/150m, non toccare la parete di virata prima di toccare il manichino.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
27. L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Trasporto manichino vuoto
28. L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Trasporto manichino vuoto
29. L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Trasporto manichino vuoto
30. Non fissare correttamente il torpedino di salvataggio attorno al manichino (cioè, attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello).	Traino manichino con pinne Super Lifesaver

Codice e squalifica	Prova
31. Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al manichino prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 5m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
32. Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
33. La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
34. Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m (ad esclusione di quando il concorrente si ferma per assicurare nuovamente il torpedino attorno al manichino).	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
35. Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
36. Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio in posizione corretta.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
37. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di virata o di arrivo.	Staffetta manichino
38. Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti.	Staffetta manichino
39. Un concorrente ripete due o più frazioni della prova.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista
40. Lasciare il blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista
41. Il passaggio del manichino avviene: <ul style="list-style-type: none"> • al di fuori (prima o dopo) della zona di cambio. • prima che il secondo frazionista tocchi la parete di virata 	Staffetta manichino
42. Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, la mano di un frazionista deve sempre essere in contatto con il manichino).	Staffetta manichino
43. Il secondo o il terzo frazionista partono prima che il primo o il secondo frazionista, rispettivamente, abbiano toccato la parete di arrivo.	Staffetta ostacoli Staffetta mista/Mixed mista
44. Il quarto frazionista tocca i finimenti, la sagola, o qualsiasi altra parte del torpedino di salvataggio prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata.	Staffetta mista/Mixed mista
45. Il quarto frazionista lascia la parete di virata prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete.	Staffetta mista/Mixed mista
46. La vittima (quarto frazionista) tiene il torpedino di salvataggio sulla sagola o sulla clip	Staffetta mista/Mixed mista
47. La vittima aiuta con movimenti della braccia, o non tiene il torpedino di salvataggio con entrambe le mani.	Staffetta mista/Mixed mista
48. La vittima perde il contatto con il torpedino dopo aver superato la linea dei 5m.	Staffetta mista/Mixed mista
49. Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa oltre la linea dei 10m.	Staffetta mista/Mixed mista
50. Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista
51. La vittima lascia la barra rigida nel punto indicato prima di afferrare la corda con una mano.	Lancio della corda

Codice e squalifica	Prova
52. Il lanciatore esce dalla zona di lancio (giudicato su entrambi i piedi) in qualsiasi momento dopo la partenza e prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi.	Lancio della corda
53. La vittima esce dall'acqua prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi.	Lancio della corda
54. La vittima afferra la corda fuori dalla corsia assegnata.	Lancio della corda
55. La vittima non è di fronte al concorrente mentre è trainata verso la parete di arrivo	Lancio della corda
56. La vittima non tiene la corda con entrambe le mani mentre è trainata verso la parete di arrivo (le vittime possono lasciare la corda con una mano al solo scopo di toccare la parete di arrivo).	Lancio della corda
57. La vittima si arrampica sulla corda.	Lancio della corda
58. Il lanciatore effettua uno o più lanci di prova.	Lancio della corda
Nota: I concorrenti che non riescono a recuperare la vittima nel tempo limite di 45 secondi saranno classificati con "Did Not Finish" (DNF), non saranno squalificati.	

PROVE OCEANICHE

Codice e squalifica	Prova
59. Tutti i concorrenti che non eseguono i comandi del giudice di partenza in un tempo ragionevole saranno squalificati.	Tutte le prove
60. Ogni concorrente che, dopo il primo comando del giudice di partenza, disturba gli altri concorrenti con rumori o altro, sarà squalificato (o eliminato nella prova Bandierine sulla spiaggia).	Tutte le prove
61. Prendere più di una bandierina.	Bandierine sulla spiaggia
62. Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto.	Tutte le prove

Appendice 2

GLOSSARIO

- COMPETIZIONE** Una competizione è il singolo evento nell'ambito delle eliminatorie e finali in cui il vincitore è determinato in base al tempo o al piazzamento. Ad esempio la Finale A Trasporto manichino 50m Cadetti Maschi, la seconda batteria Gara con la tavola Femmine dei Campionati Assoluti, etc.
- PROVA o GARA** Una prova, o gara, è l'insieme di tutte le competizioni condotte sotto le stesse regole e le stesse condizioni (es.: campo gara, attrezzature, distanza, etc.). Ad esempio Bandierine sulla spiaggia e Percorso misto 100m sono prove.
- MANIFESTAZIONE** Una manifestazione è l'insieme delle prove condotte durante un determinato periodo di tempo. Ad esempio, I Campionati Italiani Primavera di Categoria e i trofei sono manifestazioni.
- ELIMINATORIE** Le eliminatorie sono l'insieme delle competizioni preliminari, nelle quali gli atleti vincitori si qualificano al turno successivo.
- FINALE** La finale è la competizione tra i concorrenti più veloci delle qualificazioni.
- FINALE A** La finale A è la competizione tra i concorrenti che si sono qualificati nelle eliminatorie tra il 1° e l'8° posto al fine di determinare i piazzamenti tra il 1° e l'8° posto.
- FINALE B** La finale B è la competizione tra i concorrenti che si sono qualificati nelle eliminatorie tra il 9° e il 16° posto al fine di determinare i piazzamenti tra il 9° e il 16° posto.

Appendice 3

MODULO ILS PER LA RICHIESTA DI OMOLOGAZIONE RECORD

**International Life Saving Federation (ILS)
Sport Commission
Record Application Form**



Kind of Record: **ILS Region** Record **Commonwealth / World**

1. Name of ILS-sanctioned Competition
2. Event **Distance & Event Name**
3. Gender male female
4. Age Group open junior masters - age group
5. Name of Competitor **Family Name, First Name(s), Date of birth (year, month, day)**
Name of the Team
6. Names of the Relay Team Members (*names in order of competing*)
 1. **Family name, First name(s), Date of birth (year, month, day)**
 2. **Family name, First name(s), Date of birth (year, month, day)**
 3. **Family name, First name(s), Date of birth (year, month, day)**
 4. **Family name, First name(s), Date of birth (year, month, day)**
7. Country
8. Member Organisation
9. Record Claimed **Time** *Please attach the official result.*
10. Date and Time of Race **Day** **Month** **Year** at **Time**
11. City Venue
12. Chief Referee Approval

Name

Signature

Date
13. Doping Control
Please attach the certificate.

An interactive version of this form is available online at www.ilsf.org. The completed form must be sent to the ILS Custodian of Records, Dr. Detlev Mohr, e-mail: detlev.mohr@las.brandenburg.de or fax +49 331 86 43 35 or to the sport commission of the ILS region in accordance with the record rules.