



## REGOLAMENTO TECNICO

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

	NOME	FUNZIONE	DATA
PRIMA REDAZIONE	Quintavalle, Locchi, Emili, Gratton, Sfondrini, Anselmetti, Scalabrino, Cuscito/GUG/Polesel	Delibera del Presidente	Delibera n.60 del 24/11/2017
VERIFICA	Antonello Panza	Segretario Generale	
REDAZIONE	Giorgio Quintavalle	Presidente Sezione Salvamento	
AGGIORNAMENTO	GUG/Insalatini, Vaiani	Consiglio Federale	Delibera n.155 del 25/11/2019
AGGIORNAMENTO	GUG/Polesel	Consiglio Federale	Delibera n.11 del 30/01/2021
AGGIORNAMENTO	GUG/Polesel	Delibera del Presidente	Delibera n.22 del 16/05/2022
AGGIORNAMENTO	GUG/Polesel	Consiglio Federale	Delibera n.134 del 04/11/2022



## PREFAZIONE AL REGOLAMENTO TECNICO 2022

Questo aggiornamento del Regolamento Tecnico del Nuoto per Salvamento, pubblicato a maggio 2022, prevede l'introduzione della nuova prova **Trasporto manichino 100m**.

Di seguito sono messe in rilievo le principali modifiche rispetto al precedente regolamento (novembre 2019). Tale riassunto ha lo scopo di agevolare la lettura, evidenziando le principali novità, ma non costituisce parte integrante del Regolamento Tecnico.

### SEZIONE 3 – PROVE IN PISCINA

#### Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Rispetto alla precedente versione, gli adeguamenti per le prove condotte in vasca da 25 m sono stati inseriti nella descrizione di ogni prova.

#### 1.4.2 Record mondiali

Sono state riportate le regole per l'omologazione dei record mondiali per le categorie internazionali Youth, Open e Masters.

#### 2.1.2 Abbigliamento protettivo

Nelle prove con la tavola è concesso l'utilizzo di mute, ma le braccia devono essere scoperte, se non diversamente autorizzato dal Giudice Arbitro.

#### 2.5.2.d) Reclamo nella prova Bandierine sulla Spiaggia

Per la prova Bandierine sulla Spiaggia, il reclamo deve essere presentato verbalmente entro 5 minuti dall'eliminazione/squalifica e verrà valutato da Giudice Arbitro prima dell'alzata successiva. La decisione del Giudice Arbitro è definitiva (non è possibile il ricorso).

#### 3.2.2.c) Procedure di partenza dall'acqua

Per le partenze dall'acqua non è più richiesto che il manichino sia tenuto "in superficie", bensì: *"i concorrenti partiranno dall'acqua tenendo il manichino 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"*.

#### 3.3.2 Trasporto del manichino

Sono state apportate due modifiche sostanziali alle regole per il trasporto del manichino:

1. È stata eliminata la regola per cui un concorrente viene squalificato se *"la bocca, naso o occhi del manichino vengono coperti da mano, ascella e/o arto del concorrente"*. Rimane la regola che *"il manichino non può essere preso o afferrato dalla gola, bocca, naso o occhi"*.
2. È stata eliminata la regola per cui *"Il manichino non può essere trasportato sotto la superficie"*. Tuttavia, *"Un concorrente sarà squalificato se il concorrente e il manichino sono entrambi completamente sotto la superficie dell'acqua"* e *"un concorrente non sarà squalificato se il concorrente e il manichino sono entrambi completamente sotto la superficie dell'acqua se questo accade come conseguenza dell'ultima bracciata per toccare la testata di virata o di arrivo, o durante il cambio in una staffetta"*.

Viene inoltre specificato che *"i concorrenti dell'ultima frazione della Staffetta Manichino e della Staffetta Lifesaver saranno valutati per il trasporto del manichino (definito in questa sezione) fino alla fine della prova"*.

#### 3.3.4 Assistente al manichino

È stata modificata la regola per cui *"l'assistente al manichino deve fare ogni sforzo per assicurare che qualsiasi parte del suo corpo, incluso il manichino che sta tenendo, o qualsiasi suo movimento dell'acqua da lui causato non interferisca con altri concorrenti in gara. In caso di interferenza, il concorrente può essere squalificato"*.

**3.10 Manichino con pinne (100 m)**

**3.11 Super Lifesaver (200 m)**

**3.10.2.d) e 3.11.2.g) Vestizione del torpedo di salvataggio** Viene precisato che quando il torpedo di salvataggio viene indossato correttamente a tracolla, la bandoliera deve essere sopra una spalla e attorno al petto.

**3.10.2.f) e 3.11.2.i) Traino del manichino** Non è più richiesto che la sagola del torpedo diventi tesa “il prima possibile”, ma è sufficiente che sia “completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m dalla parete di virata”.

Sono state inserite i punti **3.10.2.j) e 3.11.2.m) Recupero delle pinne perse** e **3.10.2.k) e 3.11.2.n) Torpedo di salvataggio difettoso**.

**3.11 Super Lifesaver (200 m)**

**3.11.4) Squalifiche** È stata inserita la squalifica “e) *Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si aggancia il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ24]*”.

**3.12 Trasporto manichino (100 m)**

È stata inserita questa nuova prova.

**3.13 Trasporto manichino sprint (50 m)**

Non è più richiesto che, alla partenza, il manichino sia tenuto “in superficie”.

**3.14 Trasporto manichino con pinne sprint (50 m)**

Non è più richiesto che, alla partenza, il manichino sia tenuto “in superficie”.

**3.17 Staffetta manichino (4x25 m)**

**3.17.1.a) Primo frazionista** Non è più richiesto che, alla partenza, il manichino sia tenuto “in superficie”.

**3.17.1** È stata inserita la nota per precisare che “Le regole del trasporto del manichino (definite in 3.3) si applicano al quarto frazionista nella parte finale della gara”.

**3.17.4 Squalifiche** È stata inserita la squalifica “f) *Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18]*”.

**SEZIONE 4 – PROVE OCEANICHE**

Sono state inserite le seguenti prove: Ocean M, Oceanman/Oceanwoman ad eliminazione, Staffetta Ocean M Lifesaver.

**4.4 Seeding**

Sono state inserite le regole per la composizione di turni eliminatori, semifinali e finali secondo la regola delle “teste di serie”.

**4.6 Staffetta con torpedo**

Viene chiarito che “seppure non è necessario trascinare interamente la vittima oltre la linea di arrivo, i concorrenti devono muoversi immediatamente nella parte interna della linea di arrivo (verso la spiaggia) al fine di non intralciare gli altri concorrenti e la giuria.”

**4.8 Bandierine sulla spiaggia**

Oltre alla modifica sulle regole per il reclamo, già evidenziate al punto 2.5.2.d), è stato eliminato il requisito di intenzionalità dell'ostruzionismo. Sarà quindi considerato ostruzionismo verso un altro concorrente, con relativa eliminazione o squalifica, quando “un concorrente... usa intenzionalmente mani, braccia, gambe o piedi per impedirne l'avanzata”.

## GLOSSARIO

**SALVAMENTO AGONISTICO** Un'attività atletica che richiede sforzo fisico e capacità tecniche in cui un atleta o una squadra competono tra loro. Tale attività è regolata dalle norme della Federazione Italiana Nuoto – Settore Salvamento Agonistico e dell'International Lifesaving Federation (ILS).

**DISCIPLINA** Una sezione di uno sport che comprende una o più eventi. Il Salvamento Agonistico della Federazione Italiana Nuoto è composto dalle seguenti discipline: competizioni in piscina e oceaniche.

### **ILS Rule Book**

*Il Salvamento Agonistico è composto dalle seguenti discipline: gare in piscina, gare oceaniche, Simulated Emergency Response (SERC), Surf Boats, e Inflatable Rescue Boats (IRB).*

**COMPETIZIONE** Una competizione è composta da un programma di prove. Ad esempio, un Campionato è un tipo di competizione.

**PROVA** Una prova è l'insieme di tutte le gare condotte sotto le stesse regole e le stesse condizioni (es.: campo gara, attrezzature, distanza, etc.). Ad esempio, Bandierine sulla spiaggia e Percorso misto 100 m sono prove.

**GARA** Una gara è una singola sfida a tempo in cui il vincitore è determinato dal tempo o dall'ordine di arrivo. Ad esempio, una singola batteria e la finale A sono gare.

**BATTERIE** Le batterie sono l'insieme delle gare preliminari della stessa prova, nelle quali gli atleti vincitori si qualificano al turno successivo, come ad esempio alle semifinali o finali.

**GIRONE** Un girone è l'insieme delle batterie della stessa prova.

**ALZATA** Nella prova Bandierine sulla spiaggia, ogni corsa, all'interno di una gara, necessaria per determinare il concorrente eliminato dalla prova.

**FINALE** La finale è la gara tra i concorrenti più veloci delle qualificazioni.

**FINALE A** La finale A è la gara 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 gara 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.

**SERIE** Le serie sono l'insieme delle gare della stessa prova, dove il vincitore è determinato in base al tempo. Sono chiamate anche "finali a tempo".

## INDICE

<b>Sezione 1</b>	<b>MANIFESTAZIONI DI NUOTO PER SALVAMENTO</b>	<b>1</b>
<b>1.1</b>	<b>Direzione delle manifestazioni</b>	<b>1</b>
1.1.1	Segreteria interna	1
1.1.2	Responsabile dell'equipaggiamento e sistemazione campi gara	1
<b>1.2</b>	<b>Ufficiali gara</b>	<b>2</b>
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	Giudici di virata	5
1.2.7	Giudici di rilevamento	5
1.2.8	Giudici di arrivo	5
1.2.9	Segretario di giuria	5
1.2.10	Decisioni degli ufficiali gara	6
1.2.11	Direttore de Servizio di Cronometraggio	6
1.2.12	Cronometristi	6
<b>1.3</b>	<b>Cronometraggio e determinazione del piazzamento</b>	<b>7</b>
1.3.1	Cronometraggio automatico	7
1.3.2	Cronometraggio di riserva	7
1.3.3	Cronometraggio manuale	7
1.3.4	Modalità procedurali in funzione del sistema di cronometraggio	8
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 gara	9
<b>1.4</b>	<b>Record</b>	<b>9</b>
1.4.1	Record nazionali	9
1.4.2	Record mondiali	10
<b>1.5</b>	<b>Casualità delle condizioni prevalenti</b>	<b>11</b>
<b>Sezione 2</b>	<b>REGOLE GENERALI E PROCEDURE</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Abbigliamento ed attrezzature</b>	<b>12</b>
2.1.1	Costumi	12
2.1.2	Abbigliamento protettivo	12
2.1.3	Giubbotti di salvataggio e caschetti	12
2.1.4	Cuffie e caschetti	12
2.1.5	Occhiali	13
2.1.6	Calzature	13
2.1.7	Mute	13
2.1.8	Mute "Marine Stinger"	14
2.1.9	Attrezzature	14
<b>2.1</b>	<b>Abbigliamento ed attrezzature Codice di condotta</b>	<b>14</b>
2.2.1	Codice di condotta di atleti, tecnici ed ufficiali gara	14
2.2.2	Fair-play nelle gare di Nuoto per Salvamento	14
<b>2.3</b>	<b>Violazioni al codice di condotta</b>	<b>16</b>
2.3.1	Principi generali di condotta	16
2.3.2	Competizione sleale	16
2.3.3	Gravi infrazioni disciplinari	17
<b>2.4</b>	<b>Squalifica e "Did Not Finish"</b>	<b>17</b>
2.4.1	"Did Not Finish" (DNF)	17
2.4.2	Squalifica da una manifestazione	17
2.4.3	Squalifica da una gara	17
<b>2.5</b>	<b>Reclami tecnici</b>	<b>18</b>
2.5.1	Reclami	18
2.5.2	Presentazione di un reclamo	18
2.5.3	Accettazione dei reclami	19
<b>2.6</b>	<b>Controllo anti-doping</b>	<b>19</b>
2.6.1	Politica anti-doping	19

<b>Sezione 3</b>	<b>PROVE IN PISCINA</b>	<b>22</b>
<b>3.1</b>	<b>Regole generali per le competizioni in piscina</b>	<b>22</b>
<b>3.2</b>	<b>Partenza</b>	<b>23</b>
3.2.1	Procedure di partenza dal blocco	24
3.2.2	Procedura di partenza dall'acqua	24
3.2.3	Squalifiche	24
<b>3.3</b>	<b>Manichini</b>	<b>25</b>
3.3.1	Recupero del manichino	25
3.3.2	Trasporto del manichino	26
3.3.3	Traino del manichino	26
3.3.4	Assistente al manichino	27
<b>3.4</b>	<b>Nuoto con ostacoli (200 m, 100 m, 50 m)</b>	<b>28</b>
3.4.1	Descrizione della prova	28
3.4.2	Attrezzature	28
3.4.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	28
3.4.4	Squalifiche	28
<b>3.5</b>	<b>Trasporto manichino (50 m)</b>	<b>29</b>
3.5.1	Descrizione della prova	29
3.5.2	Attrezzature	29
3.5.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	29
3.5.4	Squalifiche	29
<b>3.6</b>	<b>Trasporto manichino vuoto (50 m)</b>	<b>30</b>
3.6.1	Descrizione della prova	30
3.6.2	Attrezzature	30
3.6.3	Squalifiche	30
<b>3.7</b>	<b>Percorso misto (100 m)</b>	<b>32</b>
3.7.1	Descrizione della prova	32
3.7.2	Attrezzature	32
3.7.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	32
3.7.4	Squalifiche	33
<b>3.8</b>	<b>Trasporto manichino con pinne (100 m e 50 m)</b>	<b>34</b>
3.8.1	Descrizione della prova 100 m	34
3.8.2	Descrizione della prova 50 m (Esordienti A)	34
3.8.3	Attrezzature	34
3.8.4	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	35
3.8.5	Squalifiche	35
<b>3.9</b>	<b>Trasporto manichino vuoto con pinne Esordienti B (50 m)</b>	<b>36</b>
3.9.1	Descrizione della prova	36
3.9.2	Attrezzature	36
3.9.3	Squalifiche	37
<b>3.10</b>	<b>Traino del manichino con pinne (100 m)</b>	<b>38</b>
3.10.1	Descrizione della prova	38
3.10.2	Attrezzature	38
3.10.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	39
3.10.4	Squalifiche	40
<b>3.11</b>	<b>Super Lifesaver (200 m)</b>	<b>41</b>
3.11.1	Descrizione della prova	42
3.11.2	Attrezzature	41
3.11.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	43
3.11.4	Squalifiche	43
<b>3.12</b>	<b>Trasporto manichino (100 m)</b>	<b>45</b>
3.12.1	Descrizione della prova	45
3.12.2	Attrezzature	45
3.12.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	46
3.12.4	Squalifiche	46
<b>3.13</b>	<b>Trasporto manichino Sprint (50 m)</b>	<b>47</b>
3.13.1	Descrizione della prova	47
3.13.2	Attrezzature	47
3.13.3	Squalifiche	47
<b>3.14</b>	<b>Trasporto manichino con pinne Sprint (50 m)</b>	<b>48</b>
3.14.1	Descrizione della prova	48
3.14.2	Attrezzature	48
3.14.3	Squalifiche	48

<b>3.15</b>	<b>Gara con pinne Sprint (50 m)</b> .....	<b>49</b>
3.15.1	Descrizione della prova .....	49
3.15.2	Attrezzature .....	49
3.15.3	Squalifiche .....	49
<b>3.16</b>	<b>Lancio della corda</b> .....	<b>50</b>
3.16.1	Descrizione della prova .....	50
3.16.2	Attrezzature .....	51
3.16.3	Squalifiche .....	51
<b>3.17</b>	<b>Staffetta manichino (4x25 m)</b> .....	<b>53</b>
3.17.1	Descrizione della prova .....	53
3.17.2	Attrezzature .....	54
3.17.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m.....	54
3.17.4	Squalifiche .....	54
<b>3.18</b>	<b>Staffetta ostacoli (4x50 m)</b> .....	<b>55</b>
3.18.1	Descrizione della prova .....	55
3.18.2	Attrezzature .....	55
3.18.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m.....	55
3.18.4	Squalifiche .....	55
<b>3.19</b>	<b>Staffetta mista (4x50 m) e Mixed mista (4x50 m)</b> .....	<b>57</b>
3.19.1	Descrizione della prova .....	57
3.19.2	Staffetta Mixed mista .....	58
3.19.3	Attrezzature .....	58
3.19.4	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m.....	58
3.19.5	Squalifiche .....	59
<b>3.20</b>	<b>Staffetta Pool Lifesaver (4x50 m)</b> .....	<b>60</b>
3.20.1	Descrizione della prova .....	60
3.20.2	Attrezzature .....	61
3.20.3	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m.....	61
3.20.4	Squalifiche .....	61
	<b>CODICI DI SQUALIFICA PER LE PROVE IN PISCINA</b> .....	<b>63</b>
<b>Sezione 4</b>	<b>PROVE OCEANICHE</b> .....	<b>67</b>
<b>4.1</b>	<b>Regole generali per le competizioni oceaniche</b> .....	<b>67</b>
<b>4.2</b>	<b>La partenza</b> .....	<b>68</b>
4.2.1	Prima della partenza .....	68
4.2.2	Il giudice di partenza .....	69
4.2.3	Procedure di partenza .....	69
4.2.4	Linee di partenza .....	69
4.2.5	Squalifiche .....	70
4.2.6	Note .....	70
4.2.7	Cambio e tocco nelle staffette.....	71
<b>4.3</b>	<b>Arrivo</b> .....	<b>71</b>
4.3.1	Giuria .....	71
4.3.2	Tempo limite .....	72
<b>4.4</b>	<b>Seeding</b> .....	<b>72</b>
4.4.1	Batterie .....	72
4.4.2	Semi-finali e finali.....	72
4.4.3	Sorteggio delle posizioni.....	73
4.4.4	Posizioni sulla spiaggia.....	73
4.4.5	Limiti di concorrenti .....	7£
<b>4.5</b>	<b>Gara nel frangente</b> .....	<b>74</b>
4.5.1	Descrizione della prova .....	74
4.5.2	Campo gara .....	74
4.5.3	Giuria .....	74
4.5.4	Squalifiche .....	74
<b>4.6</b>	<b>Staffetta con torpedo</b> .....	<b>76</b>
4.6.1	Descrizione della prova .....	76
4.6.2	Note .....	77
4.6.3	Campo gara .....	77
4.6.4	Attrezzature .....	78
4.6.5	Giuria .....	78
4.6.6	Squalifiche .....	78
<b>4.7</b>	<b>Corsa-Nuoto-Corsa</b> .....	<b>80</b>
4.7.1	Descrizione della prova .....	80



4.7.2	Campo gara .....	80
4.7.3	Giuria .....	80
4.7.4	Squalifiche .....	80
<b>4.8</b>	<b>Bandierine sulla spiaggia.....</b>	<b>82</b>
4.8.1	Descrizione della prova .....	82
4.8.2	Procedura di partenza .....	82
4.8.3	La partenza.....	82
4.8.4	Infrazioni alla partenza.....	83
4.8.5	Sorteggio delle posizioni.....	83
4.8.6	Numero di concorrenti eliminati .....	83
4.8.7	Spareggio .....	83
4.8.8	Campo gara.....	83
4.8.9	Attrezzature .....	83
4.8.10	Giuria .....	83
4.8.11	Eliminazioni e squalifiche.....	84
<b>4.9</b>	<b>Sprint sulla spiaggia.....</b>	<b>86</b>
4.9.1	Descrizione della prova .....	86
4.9.2	La partenza.....	86
4.9.3	Campo gara.....	86
4.9.4	Attrezzature .....	86
4.9.5	Giuria .....	86
4.9.6	Squalifiche .....	86
<b>4.10</b>	<b>Staffetta Sprint sulla spiaggia .....</b>	<b>88</b>
4.10.1	Descrizione della prova .....	88
4.10.2	La partenza.....	88
4.10.3	Passaggio del testimone.....	88
4.10.4	Campo gara.....	88
4.10.5	Attrezzature .....	88
4.10.6	Giuria .....	88
4.10.7	Squalifiche .....	89
<b>4.11</b>	<b>Gara con la canoa.....</b>	<b>90</b>
4.11.1	Descrizione della prova .....	90
4.11.2	Campo gara.....	90
4.11.3	Partenza e arrivo a secco .....	90
4.11.4	Attrezzature .....	91
4.11.5	Giuria .....	91
4.11.6	Squalifiche .....	91
<b>4.12</b>	<b>Gara con la tavola.....</b>	<b>93</b>
4.12.1	Descrizione della prova .....	93
4.12.2	Campo gara.....	93
4.12.3	Attrezzature .....	93
4.12.4	Giuria .....	93
4.12.5	Controllo della tavola .....	94
4.12.6	Squalifiche .....	94
<b>4.13</b>	<b>Salvataggio con la tavola.....</b>	<b>95</b>
4.13.1	Descrizione della prova .....	95
4.13.2	Campo gara.....	95
4.13.3	Attrezzature .....	96
4.13.4	Giuria .....	96
4.13.5	Controllo della vittima e della tavola .....	96
4.13.6	Recupero della vittima .....	96
4.13.7	Squalifiche .....	96
<b>4.14</b>	<b>Oceanman/Oceanwoman .....</b>	<b>97</b>
4.14.1	Descrizione della prova .....	97
4.14.2	Campo gara.....	97
4.14.3	Variazione per la categoria Masters .....	98
4.14.4	Attrezzature .....	99
4.14.5	Giuria .....	99
4.14.6	Controllo del natante.....	99
4.14.7	Squalifiche .....	99
<b>4.15</b>	<b>Ocean M.....</b>	<b>102</b>
4.15.1	Descrizione della prova .....	102
4.15.2	Campo gara.....	102
4.15.3	Attrezzature .....	104
4.15.4	Giuria .....	104
4.15.5	Controllo del natante.....	105

4.15.6	Squalifiche .....	105
<b>4.16</b>	<b>Oceanman/Oceanwoman ad eliminazione.....</b>	<b>106</b>
4.16.1	Descrizione della prova .....	106
4.16.2	Squalifiche .....	106
<b>4.17</b>	<b>Staffetta Oceanman/Oceanwoman.....</b>	<b>107</b>
4.17.1	Descrizione della prova .....	107
4.17.2	Campo gara.....	108
4.17.3	Attrezzature .....	108
4.17.4	Variazione per la categoria Masters .....	108
4.17.5	Giuria .....	109
4.17.6	Squalifiche .....	109
<b>4.18</b>	<b>Staffetta Ocean M Lifesaver.....</b>	<b>110</b>
4.18.1	Descrizione della prova .....	110
4.18.2	Campo gara.....	110
4.18.3	Squalifiche .....	111
	<b>CODICI DI SQUALIFICA PER LE PROVE OCEANICHE .....</b>	<b>112</b>
<b>Sezione 5</b>	<b>EQUIPAGGIAMENTI ED ATTREZZATURE STANDARD.....</b>	<b>113</b>
<b>5.1</b>	<b>Piscina standard .....</b>	<b>113</b>
5.1.1	Procedura di verifica .....	113
5.1.2	Lunghezza .....	113
5.1.3	Corsie .....	113
5.1.4	Blocco di partenza .....	113
5.1.5	Apparecchiature di cronometraggio automatico.....	113
5.1.6	Acqua .....	113
5.1.7	Profondità .....	113
5.1.8	Partenza con tuffo.....	114
5.1.9	Nuoto con ostacoli, Staffetta ostacoli.....	114
5.1.10	Trasporto manichino (50 m), Super Lifesaver (200 m) .....	114
5.1.11	Trasporto manichino con pinne (100 m), Traino manichino con pinne e torpedo (100 m) e Super Lifesaver (200 m), Staffetta Pool lifesaver (4x50 m) .....	114
5.1.12	Percorso misto (100 m) .....	115
5.1.13	Staffetta con manichino (4x25 m) .....	115
5.1.14	Staffetta mista (4x50 m), Staffetta Mixed mista (4x50 m) .....	115
5.1.15	Lancio della corda.....	116
<b>5.2</b>	<b>Equipaggiamento standard ILF/FIN .....</b>	<b>117</b>
5.2.1	Verifica delle attrezzature .....	117
<b>5.3</b>	<b>Bandierine .....</b>	<b>117</b>
<b>5.4</b>	<b>Tavole .....</b>	<b>117</b>
5.4.1	Procedure di verifica .....	117
<b>5.5</b>	<b>Boe.....</b>	<b>118</b>
<b>5.6</b>	<b>Manichini .....</b>	<b>118</b>
<b>5.7</b>	<b>Ostacoli.....</b>	<b>119</b>
<b>5.8</b>	<b>Torpedo di salvataggio.....</b>	<b>119</b>
<b>5.9</b>	<b>Canoa .....</b>	<b>120</b>
<b>5.10</b>	<b>Pinne.....</b>	<b>121</b>
<b>5.11</b>	<b>Corda .....</b>	<b>121</b>
<b>5.12</b>	<b>Costumi .....</b>	<b>121</b>
<b>5.13</b>	<b>Mute .....</b>	<b>122</b>
<b>5.14</b>	<b>Caschetti.....</b>	<b>122</b>

## Sezione 1

# MANIFESTAZIONI DI NUOTO PER SALVAMENTO

## 1.1 DIREZIONE DELLE MANIFESTAZIONI

La Federazione Italiana Nuoto (FIN) - Sezione Salvamento Agonistico 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 Agonistico.

**Riunioni tecniche pre-gara:** il Giudice Arbitro, se richiesto dalla FIN - Sezione Salvamento Agonistico, 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, almeno 12 ore prima dell'inizio delle gare.

### 1.1.1 Segreteria interna

Nelle manifestazioni può anche operare una segreteria interna, designata dalla FIN - Sezione Salvamento Agonistico o dal Comitato Organizzatore. La segreteria interna di ogni manifestazione, coadiuvata dalla segreteria risultati composta da ufficiali di gara 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 gare, i 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 Agonistico, 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 dai 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)
- 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)

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

### 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 prova e gara, 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 identificazione 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 gara. Il Giudice Arbitro può nominare sostituti per chiunque sia assente, incapace di svolgere le mansioni affidategli o inefficiente.
- j) All'inizio d'ogni gara 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 della gara staffetta trasporto manichino 4x25 m).

Per la partenza della staffetta trasporto manichino 4x25 m, 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 qualificare 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 gara 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 5 m 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 uno 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 i concorrenti prima di ogni gara.

- b) L'addetto ai concorrenti controlla i documenti d'identificazione e di ammissione alle gare 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 50 m per le staffette 4x50 m 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 gara, 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 gara, 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 gara 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 vidimati 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 gara 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 la posizione di tutti i cronometristi e le corsie per le quali essi sono responsabili.
- b) Per le competenze e le procedure relative alle norme del cronometraggio, sia quando espletato da tesserato della Federazione Italiana Cronometristi (FICr), sia quando espletato dal tesserato FIN, il Direttore del Servizio di Cronometraggio deve attenersi alle disposizioni previste dalla Convenzione fra la Federazione Italiana Cronometristi e Federazione Italiana Nuoto e successive comunicazioni di riferimento.
- c) Quando è disponibile un (1) solo cronometrista per corsia, è necessario prevedere un cronometrista supplementare nel caso in cui si verificasse il malfunzionamento di un cronometro. Il Direttore del Servizio di Cronometraggio deve sempre registrare il tempo del vincitore di ogni competizione.
- d) 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.
- e) Quando è utilizzato il sistema di cronometraggio automatico, il Direttore del Servizio di Cronometraggio (o suo delegato), dopo i controlli previsti, firma e consegna al Giudice Arbitro (o suo delegato) la banda di cronometraggio, con i piazzamenti e i tempi rilevati.
- f) 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.
- b) Quando il servizio di cronometraggio è espletato da tesserati FICr, la certificazione dell'esattezza dei cronometri deve essere conforme alle disposizioni impartite dalla Federazione Italiana Cronometristi.
- c) Quando il servizio di cronometraggio è espletato da tesserati FIN (GUG o Tecnici SIT), la certificazione dell'esattezza dei cronometri deve essere conforme alle disposizioni impartite dalla Federazione Italiana Nuoto.
- d) 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. Il Direttore del Servizio di Cronometraggio può dare ai cronometristi disposizioni relative al rilevamento dei tempi di passaggio sulle distanze intermedie.
- e) 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 e, se richiesto, presentano i loro cronometri per un'ispezione. I cronometri devono essere azzerati quando il Giudice Arbitro emette la serie di brevi fischi per segnalare l'inizio della gara successiva.



- f) I tempi manuali, rilevati da ciascun cronometrista devono essere conservati, per eventuali verifiche, fino al termine della manifestazione. Ogni cronometrista deve far partire il suo cronometro al segnale di partenza e fermarlo quando il nuotatore nella corsia a lui assegnata completa la gara.

## **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 ed 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 ed i tempi da attribuire ad ogni corsia. I piazzamenti ed 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 risultasse 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 viene utilizzato il sistema di cronometraggio automatico, 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 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, posizionato 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**

È il cronometraggio effettuato con uno dei seguenti sistemi:

- i. Con le procedure previste al punto 1.3.2.
- ii. 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, azionato manualmente quando viene 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;
- iii. Con contasecondi o cronometri di tipo digitale o meccanici individuali in grado di rilevare il tempo al decimo o al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, azionati quando viene emesso il segnale di partenza. I tempi sono rilevati fermando gli stessi quando il concorrente tocca la parete terminale della corsia con contasecondi o cronometri

di tipo digitale o meccanici individuali, oppure con un apparecchio scrivente da tavolo collegato a pulsanti, uno per corsia.

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.

Quando i tempi vengono rilevati con il “cronometraggio manuale” debbono essere convertiti al decimo di secondo con il seguente criterio: per i tempi rilevati con 2 cifre decimali (al centesimo), le cifre da 1 a 4 sono arrotondate per difetto (es: 1.02.94 diventa 1.02.9) mentre le cifre da 5 a 9 sono arrotondate per eccesso (es: 1.02.95 diventa 1.03.0). Le bande di registrazione scaturenti da tale cronometraggio dovranno essere consegnate, siglate dal direttore del servizio di cronometraggio, al giudice arbitro che le allegnerà al verbale di gara.

**Nota:** 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 prove 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 e manuale, salvo quanto previsto alla norma indicata nel paragrafo 1.3.1 Cronometraggio automatico, punto b), 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 gara:

- i. si registrano tutti i piazzamenti e i tempi disponibili dall'apparecchiatura automatica;
- ii. 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**

La classifica sarà determinata come segue:

- 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, 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**

Il tempo ufficiale sarà determinato come segue:

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

- b) Per ogni concorrente privo di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, il tempo ufficiale, al centesimo di secondo, sarà quello registrato dall'apparecchiatura di riserva.
- c) Per ogni concorrente privo di tempo rilevato o dall'apparecchiatura automatica o da quella di riserva, il tempo ufficiale sarà quello rilevato dal cronometraggio manuale. Il Giudice Arbitro trasformerà il tempo ricevuto al decimo di secondo in un tempo al centesimo di secondo con il criterio di aggiungergli il valore centesimale più alto consentito dalla posizione di classifica dell'atleta stabilita dalla giuria.
- d) Per i concorrenti privi di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, se i tempi forniti dall'apparecchiatura di riserva o dal cronometraggio manuale sono in contraddizione con la graduatoria dei piazzamenti e dei tempi ufficiali rilevati dall'apparecchiatura automatica, il piazzamento sarà quello stabilito dall'ordine di 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 gara**

Per stabilire la classifica generale combinata di una gara e la classifica di una competizione, si procede come segue:

- 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 di arrivo della giuria. Se il tempo rilevato dai cronometristi per due o più concorrenti non concorda con l'ordine di arrivo della giuria, i concorrenti saranno classificati secondo l'ordine di 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 ad una finale. In questo caso l'ordine di classifica sarà stabilito tenendo conto dell'ordine di arrivo della giuria.
- e) Tutti i concorrenti accreditati di tempi uguali, rilevati dall'apparecchiatura automatica, devono avere la stessa posizione in classifica.
- f) In tutti i casi in cui si verificasse, per qualsiasi accadimento, la mancanza di rilevazione di un tempo, sia automatico che manuale, allora sarà compito del Giudice Arbitro di ricostruire l'esatto ordine di arrivo dei concorrenti associando loro il corretto tempo e dandone poi comunicazione al Direttore del Servizio di Cronometraggio.

## **1.4 RECORD**

### **1.4.1 Record nazionali**

La FIN - Sezione Salvamento Agonistico 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 Agonistico 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 Agonistico.
- b) Le attrezzature e l'equipaggiamento devono essere conformi alle caratteristiche decise dalla FIN - Sezione Salvamento Agonistico.
- c) I tempi uguali per 1/100 di secondo saranno considerati uguali e i 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 Agonistico, certificando che è stato osservato il regolamento, incluso, quando previsto, il test anti-doping. La richiesta sarà inviata alla FIN - Sezione Salvamento Agonistico 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 mondiali**

- a) I record mondiali saranno riconosciuti solo se ottenuti in vasca da 50 m, utilizzando equipaggiamento e attrezzature conformi agli standard ILS, come descritti nella *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.
- b) L'ILS riconosce i record mondiali maschili e femminili per le categorie internazionali Youth, Open e Masters per tutte le prove in piscina descritte del regolamento Competition Rule Book dell'ILS, secondo le regole ivi contenute. Queste includono il Nuoto con ostacoli 200 m per la categoria Masters "Over 55". Non sono incluse la prova Nuoto con ostacoli 100 m per le categorie internazionali Youth, Open e Master al di sotto dei 54 anni d'età.
- c) I record mondiali di squadra (staffette) includono il Lancio della corda, la Staffetta manichino 4x25 m, la Staffetta Ostacoli 4x50 m, la Staffetta mista 4x50 m, e la Staffetta Lifesaver 4x50 m per le categorie internazionali Youth e Open.
- d) Gli atleti della categoria internazionale Youth possono stabilire un record mondiale per entrambe le categorie internazionali Youth e Open, indipendentemente dalla categoria in cui hanno gareggiato.
- e) Gli atleti delle categorie Masters possono stabilire un record mondiale per entrambe le categorie internazionali Masters e Open, indipendentemente dalla categoria in cui hanno gareggiato. Tuttavia, un atleta Masters può stabilire un record Masters per la sola categoria d'età in cui ha gareggiato.
- f) Tutti i record ottenuti durante i Lifesaving World Championships, i World Games e gli European Championships saranno approvati automaticamente senza il test anti-doping.
- g) I record ottenuti in altre manifestazioni saranno approvati se sussistono le seguenti condizioni:
  - i. La manifestazione deve avere il patrocinio dell'ILS.
  - ii. I record devono essere ottenuti in manifestazioni aperte al pubblico ed annunciate almeno 3 giorni prima della competizione.

- iii. Gli standard delle strutture e le specifiche delle attrezzature devono essere certificati da un ufficiale gara nominato o approvato della Federazione Italiana Nuoto – Settore Salvamento Agonistico.
- iv. I tempi devono essere rilevati con il cronometraggio automatico.
- h) I tempi uguali al centesimo di secondo saranno riconosciuti come pari merito, ed entrambi gli atleti saranno co-detentori del record.
- i) Il record del mondo dovrà essere reclamato dalla Federazione Italiana Nuoto – Settore Salvamento Agonistico compilando l'apposito modulo, che dovrà essere firmato dal Giudice Arbitro Internazionale al fine di certificare che sono state rispettate tutte le regole dell'ILS, incluso il test anti-doping negativo. La richiesta di omologazione deve essere inviata all'ILS Custodian of Records entro 30 giorni dalla conclusione della manifestazione.

## **1.5 CASUALITÀ DELLE CONDIZIONI PREVALENTI**

- a) I concorrenti riconoscono ed accettano che le competizioni oceaniche possono essere soggette a condizioni ambientali che non sono sotto il controllo del Comitato Organizzatore e/o della giuria (es. condizioni della spiaggia e dell'acqua, condizioni meteorologiche) e che, quindi, loro stessi sono soggetti alla casualità delle condizioni prevalenti.
- b) I reclami avverso accadimenti dovuti alla casualità delle condizioni prevalenti sono considerati irricevibili. Il Giudice Arbitro o gli ufficiali gara designati hanno assoluta discrezionalità nel valutare se un incidente è stato causato da condizioni prevalenti.

## Sezione 2

# REGOLE GENERALI E PROCEDURE

## 2.1 ABBIGLIAMENTO ED ATTREZZATURE

### 2.1.1 Costumi

Tutti i costumi devono essere conformi agli standard riportati nella *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

Il Giudice Arbitro deve squalificare dalla gara qualsiasi atleta il cui costume non sia in regola con le seguenti caratteristiche:

- i. i costumi devono essere conformi agli standard FINA;
- ii. il costume deve essere rispettoso del normale senso del pudore e non può portare alcun simbolo che possa essere considerato offensivo;
- iii. tutti i costumi non devono essere trasparenti;
- iv. gli atleti non possono indossare costumi che facilitino il galleggiamento;
- v. tutti i costumi devono rispettare la politica FIN per le sponsorizzazioni commerciali.

#### **ILS Rule Book**

- a) *Il Giudice Arbitro ha l'autorità di escludere dalla gara qualsiasi atleta il cui costume non sia in regola con le caratteristiche specificate.*
- b) *Per ragioni di "pudore", sia uomini che donne possono utilizzare un secondo costume di materiale tessile, purché questo non si traduca in un vantaggio per l'atleta nella gara. A tale scopo sono consentiti solamente gli slip per gli uomini ed i costumi a due pezzi per le donne.*
- c) *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 si traducano in un vantaggio per l'atleta nella gara.*
- d) *Nelle prove in mare o in acque aperte sono obbligatorie le pettorine ad alta visibilità.*

### 2.1.2 Abbigliamento protettivo

Nelle prove in piscina ed oceaniche, i concorrenti, ad eccezione dei nuotatori, possono indossare altro abbigliamento protettivo (es.: pantaloncini, canotte, magliette), sia nelle prove individuali che nelle staffette, se non diversamente previsto dal presente regolamento o dal Comitato Organizzatore. Canotte, magliette, pantaloncini e/o calze sono opzionali nelle prove in spiaggia e nel Lancio della corda.

**Nota:** Nelle prove con la tavola, è permesso indossare abbigliamento protettivo. Tuttavia, le braccia devono rimanere scoperte a meno che non sia diversamente autorizzato dal Giudice Arbitro per motivi climatici.

### 2.1.3 Giubbotti di salvataggio e caschetti

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

- a) Ai concorrenti può essere richiesto di indossare le pettorine colorate per facilitare l'operato della giuria.

### 2.1.4 Cuffie e caschetti

- a) Le cuffie e le calottine devono essere indossate prima della partenza di ogni competizione per garantire l'identificazione degli atleti e la valutazione da parte della giuria.

- b) Nelle gare oceaniche, la calottina deve essere saldamente legata sotto il mento prima dell'inizio di ogni gara e, nelle staffette, prima della partenza di ogni frazione.
- c) 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 e, nelle staffette, prima della partenza di ogni frazione.
- d) Nelle prove oceaniche, i concorrenti possono indossare la cuffia in gomma o silicone sotto la calottina.
- e) Nelle prove con la tavola o con la canoa, i concorrenti possono indossare caschetti protettivi, sotto le stesse condizioni delle cuffie. Gli standard tecnici degli elmetti sono riportati nel regolamento ILS.
- f) 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.

#### **ILS Rule Book**

*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.*

**Nota:** *I concorrenti devono continuare a mantenere la cuffia indossata fino al segnale dell'ufficiale gara designato, in modo da facilitare la giuria nella determinazione dei piazzamenti.*

#### **2.1.5 Occhiali**

- a) I concorrenti possono usare gli occhialini ~~possono essere indossati~~.
- b) Gli occhiali da sole o da vista potranno essere indossati in tutte le prove, a condizione che siano adatti per le prove in questione.

#### **2.1.6 Calzature**

- a) Durante la gara, 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.
- c) Gli atleti possono indossare le calzature nella frazione di corsa della Staffetta Ocean Lifesaver, quando viene utilizzato il percorso ad "M".

#### **2.1.7 Mute**

- a) Le mute sono consentite nelle gare oceaniche quando 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, dell'acqua o del mare possano essere pericolose per gli atleti. In tali circostanze, è raccomandato l'uso delle mute.
- b) Il Giudice Arbitro, sentito il parere del medico a disposizione, può autorizzare l'uso di mute quando la temperatura dell'acqua è superiore a 16 gradi Celsius quando le condizioni meteorologiche (es.: effetto *wind chill*) mettono gli atleti a rischio di ipotermia.
- c) Gli atleti non possono indossare più di una muta.



- d) Le mute devono essere indossate se la temperatura dell'acqua è pari a 13 gradi Celsius o inferiore.
- e) Nessun evento di nuoto deve aver luogo ad una temperatura dell'acqua inferiore a 13 gradi Celsius.
- f) Le mute devono essere conformi agli standard ILS riportati nella *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

#### **2.1.8 Mute “Marine Stinger”**

- a) Il Giudice Arbitro può autorizzare l'uso di mute del tipo “Marine Stinger” a seconda delle condizioni marine. In tali circostanze è raccomandato l'uso delle mute da parte di concorrenti in eventi in cui vi sia il rischio di lesioni.
- b) Le tute “Marine Stinger” devono essere autorizzate dal Comitato Organizzatore per la Manifestazione.

#### **2.1.9 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 informerà 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**

Le manifestazioni di Nuoto per Salvamento sono eventi di alto profilo pubblico. L'ILS e la FIN si aspettano che tutti gli atleti e gli ufficiali gara collaborino al fine di assicurare un'immagine pubblica positiva. Chiunque adotti un comportamento che possa portare a situazioni di imbarazzo o arrecare danni all'immagine dell'ILS, della FIN o dello sport del Nuoto per Salvamento potrà essere squalificato dall'intera manifestazione e sarà deferito alla Commissione Disciplinare, che potrà provvedere a pene aggiuntive.

L'ILS e la FIN si aspettano il più alto livello di condotta degli atleti, dei tecnici, e degli ufficiali gara e di tutti i suoi membri. Tali aspettative sono riflesse nelle regole contenute in questo regolamento tecnico.

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 gare, 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 al deferimento 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 con il 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, identità sessuale, orientamento sessuale, età, abilità, 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.
  - Tentare di sottrarsi ai risultati del sorteggio nell'assegnazione delle posizioni di partenza.
  - 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).
  - Gareggiare in contrasto con lo spirito delle competizioni (descritto precetti fondamentali del Fair-play).
- 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.
- c) La FIN, a sua assoluta discrezione, può prendere iniziative di qualsiasi tipo – prima, durante o dopo le competizioni – in caso di comportamenti antisportivi. Queste possono includere il ritiro di titoli e medaglie ed il deferimento alla Commissione Disciplinare.

### 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 Agonistico e riportare nel 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.

Può essere presentato reclamo avverso ad una squalifica, secondo quanto previsto al punto 2.5 *Reclami tecnici*.

### 2.4.1 "Did not finish" (DNF)

- a) Quando, per qualsiasi motivo, un concorrente non termina una gara, nelle serie o nelle finali, il piazzamento che avrebbe ottenuto sarà attribuito al concorrente successivo, e tutti i concorrenti con piazzamento successivo avanzeranno di una posizione.
- b) Quando un concorrente non termina una prova, il suo piazzamento e/o il suo tempo non saranno pubblicati nei risultati ufficiali.

### 2.4.2 Squalifica da una manifestazione

I seguenti sono esempi di comportamenti che possono essere sanzionati con una squalifica dall'intero Campionato:

- i. Rifiutarsi di adempiere alle condizioni di iscrizione.
- ii. Violare il codice di condotta della FIN.
- iii. Impersonare un altro concorrente.
- iv. Attività che risultano in un deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui.
- v. Insulti agli ufficiali gara.

### 2.4.3 Squalifica da una gara

- a) I seguenti sono esempi di comportamenti che possono essere sanzionati con una squalifica da una gara:
  - i. Essere assenti alla partenza.
  - ii. Commettere infrazioni alle Condizioni Generali o al regolamento della prova.
- b) I concorrenti saranno informati della squalifica dalla prova dal Giudice Arbitro (o un suo delegato) al termine della gara. I concorrenti non dovranno lasciare l'area della competizione prima di essere congedati dal Giudice Arbitro (o da un suo delegato).

- c) Se un errore di un ufficiale gara causa un'infrazione di un concorrente, l'infrazione dell'atleta potrà essere sanata, a discrezione del Giudice Arbitro.

**Nota:** I codici di squalifica [SQ] sono elencati al termine della *Sezione 3 – Prove in piscina* e della *Sezione 4 – Prove oceaniche*.

## 2.5 RECLAMI TECNICI

La FIN - Settore Salvamento Agonistico 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. Una decisione del Giudice Arbitro può essere successivamente contestata secondo le modalità descritte di seguito. Vedi Modulo di reclamo/ricorso alla fine di questa sezione.

### 2.5.1 Reclami

- a) I reclami che possono comportare l'imposizione di sanzioni rientrano sostanzialmente nelle seguenti categorie:
- reclami verso procedure di partecipazione o ammissibilità alla competizione;
  - reclami verso verifiche tecniche o ammissibilità delle attrezzature;
  - reclami verso la partecipazione alla competizione e/o infrazioni al regolamento.
- b) Non sarà accettato nessun reclamo verso le azioni di un altro concorrente o squadra nella stessa gara, tranne nel caso in cui quel concorrente o squadra abbia subito un danno diretto, ad es. se il Giudice Arbitro applica o no un provvedimento verso un concorrente o una squadra, un altro concorrente o squadra non può fare reclamo a meno che non siano nella stessa gara e vi sia stato danno diretto.

### 2.5.2 Presentazione di un reclamo

Le condizioni relative alla presentazione di un reclamo sono le seguenti:

- a) Non sarà accettato alcun reclamo verso l'ordine di arrivo della giuria.
- b) Un reclamo verso le procedure di svolgimento di una gara deve essere fatto verbalmente al Giudice Arbitro prima dell'inizio della gara. Prima dell'inizio della gara, il Giudice Arbitro (o un suo delegato) deve informare i concorrenti di tale reclamo.
- c) Un reclamo verso un concorrente, una squadra o verso una decisione del Giudice Arbitro deve essere presentato verbalmente entro 15 minuti dalla pubblicazione del risultato della gara o entro 15 minuti dalla comunicazione verbale della decisione. Entro 15 minuti dalla presentazione del reclamo verbale, deve essere presentato al Giudice Arbitro un reclamo scritto.

**Nota:** Il Giudice Arbitro a propria discrezione può modificare o estendere questi tempi a condizione che i risultati non siano stati dichiarati ufficiali.

- d) **Reclamo nella prova Bandierina sulla Spiaggia.**
- i. Nella prova Bandierine sulla Spiaggia, il reclamo avverso ad una eliminazione deve essere presentato entro 5 minuti dal termine della gara e comunque prima che inizi una nuova alzata. Nel caso venga presentato un reclamo, il Giudice Arbitro valuterà

- immediatamente il reclamo prima di continuare con la gara. Non è permesso presentare ricorso contro la decisione del Giudice Arbitro in merito al reclamo.
- ii. Per tali reclami non è necessario compilare i moduli di reclamo, né versare la tassa di reclamo.
  - iii. È consentito il reclamo avverso ad una squalifica, purché sia rispettato l'iter previsto.
- e) Il risultato ufficiale di una gara non deve essere reso pubblico fino a quando non viene presa una decisione riguardo a un reclamo presentato.
  - f) La decisione su un reclamo deve essere annotata sul modulo del reclamo.
  - g) Al momento della presentazione del reclamo deve essere versata la tassa. È prevista una ulteriore tassa quando un reclamo viene sottoposto alla Commissione d'Appello in seguito alla decisione del Giudice Arbitro. Gli importi delle tasse di reclamo sono stabiliti annualmente con apposita circolare della Federazione Italiana Nuoto.

### 2.5.3 Accettazione dei reclami

Le condizioni relative all'accettazione dei reclami devono essere:

- a) Immediatamente dopo la presentazione corretta di un reclamo, il Giudice Arbitro può valutarlo come previsto nel presente documento inoltrato alla Commissione d'Appello.

**Nota:** se si dovesse stabilire che si è verificato un errore tecnico o di forma nella squalifica a cui il reclamo fa riferimento, l'errore può essere corretto e il reclamo annullato, in questo caso verrà restituita la relativa tassa.

- b) Dopo la decisione del Giudice Arbitro su un reclamo può essere presentato un ricorso alla commissione d'appello. Tale ricorso deve essere presentato alla commissione entro 30 minuti dalla notifica al concorrente della decisione sul reclamo, accompagnata dalla tassa di ricorso il cui importo è stabilito annualmente con apposita circolare della Federazione Italiana Nuoto.

**Nota:** Il Giudice Arbitro a propria discrezione può modificare o estendere questi tempi a condizione che i risultati non siano stati dichiarati ufficiali.

- c) Se il ricorso viene accolto, la tassa verrà restituita altrimenti sarà incamerata.
- d) L'assistenza di video o altre apparecchiature elettroniche può essere utilizzata per la valutazione dei reclami. Spetta al reclamante fornire una prova di autenticità e qualsiasi prova chiaramente visibile a video nel momento in cui il reclamo viene discusso.

**Nota:** La ripresa video per discutere un reclamo deve essere presentata su un dispositivo di tipo tablet da almeno 9 pollici / 228 mm (misurato in diagonale) ad alta definizione.

## 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.

## MODULO di RECLAMO

Concorrente/Squadra .....

Prova .....

Corsia/Batteria .....

Manifestazione .....

Luogo .....

Data/Ora .....

Motivo del reclamo .....

Rappresentate della squadra (Firma)

### ***Ad uso esclusivo degli Ufficiali di Gara***

Ora comunicazione risultati .....

Reclamo verbale ricevuto da .....

Incarico .....

Ora .....

Reclamo scritto ricevuto da .....

Incarico .....

Ora .....

Giudice Arbitro .....

Decisione sul reclamo

Accolto

Inoltrato alla Commissione d'Appello

Respinto

Inoltrato alla Commissione Disciplinare

Osservazioni .....

Firma del Giudice Arbitro .....

Ora della comunicazione dell'esito del reclamo .....

Firma rappresentate squadra per conferma .....

della comunicazione esito del reclamo



## Sezione 3

### PROVE IN PISCINA

In questa sezione vengono descritte le seguenti prove:

- Nuoto con ostacoli (200 m, 100 m e 50 m)
- Trasporto manichino (50 m)
- Trasporto del manichino vuoto (50 m)
- Percorso misto (100 m e 50 m)
- Trasporto manichino con pinne (100 m)
- Traino manichino pinne e torpedo (100 m)
- Super Lifesaver (200 m)
- Trasporto manichino sprint (50 m)
- Trasporto manichino con pinne sprint (50 m)
- Gara con pinne sprint (50 m)
- Lancio della corda (12,5 m)
- Staffetta manichino (4x25 m)
- Staffetta ostacoli (4x50 m)
- Staffetta mista e Mixed mista (4x50 m)
- Staffetta Pool lifesaver (4x50 m)

#### 3.1 REGOLE GENERALI PER LE COMPETIZIONI IN PISCINA

Gli atleti 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 in camera di chiamata 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 gara (guanti palmati, pinne, ecc.);
- e) Nelle competizioni in piscina non è permesso l'utilizzo di sostanze appiccicose, viscosi 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) L'utilizzo di cerotti, bendaggi o fasce elastiche a scopo preventivo, medico, terapeutico o kinesiologico è consentito a discrezione del Giudice Arbitro, sentito il medico di servizio e in accordo con la normativa federale, a condizione che non fornisca un vantaggio nella competizione nel migliorare l'aderenza, la presa o la propulsione.

**Nota:** Quanto sopra significa che, in generale, cerotti, bendaggi o fasce elastiche (inclusi gli arti ma non le estremità) possono essere accettati. Inoltre, in generale non sono consentiti cerotti, bendaggi o fasce elastiche su più dita (due o più dita legate insieme) in quanto possono aiutare a nuotare e/o afferrare un manichino e su un solo dito, se migliorano la presa del manichino/attrezzatura e il trasporto del manichino.



- g) I concorrenti non possono aiutarsi con il fondo della vasca, se non diversamente previsto (es.: Nuoto con ostacoli, Staffetta manichino 4x25 m) [SQ8].
- h) Non è permesso aiutarsi con gli accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) [SQ17, SQ24].
- i) Ogni concorrente che interferisce con un altro concorrente durante una gara sarà squalificato [SQ2].
- j) Se non diversamente previsto nella descrizione della prova, i concorrenti e le loro attrezzature devono rimanere all'interno della propria corsia per l'intera durata della gara; a conclusione della gara, i concorrenti dovranno rimanere in acqua all'interno della loro corsia fino al segnale di uscita [SQ9].

I concorrenti dovranno uscire dalle pareti laterali della piscina, non dalla testata di arrivo dove sono posizionate le piastre del cronometraggio automatico.

- k) I concorrenti devono indossare la cuffia o la calottina in tutte le prove.  
Possono essere utilizzate le calottine per le gare oceaniche o le cuffie in gomma o in silicone.
- l) Le decisioni sull'ordine di arrivo dei giudici o delle apparecchiature di rilevamento del cronometraggio automatico non sono soggette a reclamo.
- m) 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.
- n) Il Giudice Arbitro può autorizzare la ripetizione di una gara a causa di rotture o interferenze dell'attrezzatura. L'orario della ripetizione sarà quello ufficiale.
- o) 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 ripartire in un'altra serie o batteria.

## 3.2 PARTENZA

- a) Prima della partenza di ogni gara, il direttore di prova o gli ufficiali designati dovranno:
  - i. Verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione.
  - ii. Verificare che i concorrenti, gli assistenti al manichino e le vittime siano vestiti in maniera adeguata e nella posizione corretta.
  - iii. Verificare che tutte le attrezzature siano in posizione corretta e sicura.
  - iv. Segnalare ai concorrenti, attraverso una serie di brevi fischi, di togliersi tutti i vestiti, tranne il costume, e prepararsi per la gara.
- b) Quando tutti i concorrenti e gli ufficiali gara sono pronti per una partenza valida, un ufficiale gara designato dovrà:
  - i. Segnalare l'avvio di ogni gara 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.
  - ii. Segnalare al giudice di partenza che i concorrenti sono sotto il suo controllo, con un braccio teso in direzione del campo gara.

**Nota 1:** Nonostante la procedura sopra descritta, i giudici non sono responsabili se un concorrente o una squadra non è presente per l'inizio di una gara o sono vestiti in modo improprio, cioè reclami o ricorsi su questo punto saranno considerati irricevibili.

**Nota 2:** A discrezione del Giudice Arbitro, si può procedere alla partenza “over the top”. In tal caso, la partenza di una gara avverrà con gli atleti della gara precedente in acqua.

**Nota 3:** Per la procedura di partenza della prova Lancio della corda si veda la descrizione della prova (3.16 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" ("Take your marks"), 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.
- c) 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 o con il blocco.

### 3.2.2 Procedura di partenza dall'acqua

Le prove Staffetta manichino e Lancio della corda iniziano con la seguente procedura di partenza dall'acqua:

- a) Al fischio lungo, il primo concorrente della Staffetta manichino e la vittima del Lancio della corda entreranno in acqua e si prepareranno per la partenza.
- b) Al secondo fischio lungo, i concorrenti assumeranno la posizione di partenza senza ritardi ingiustificati.
- c) Nella Staffetta manichino, i concorrenti partiranno dall'acqua tenendo il manichino 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) Nel Lancio della corda, la vittima galleggia all'interno della corsia assegnata, dal lato più vicino della barra rigida, all'interno della corsia assegnata. La vittima tiene (con una o due mani) la corda e la barra rigida in qualsiasi punto.
- e) Quando tutti i concorrenti hanno assunto la posizione di partenza, il giudice di partenza darà il comando "A posto".
- f) 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 [SQ10].
- b) Se il segnale di partenza è emesso prima che la squalifica sia dichiarata, la gara continuerà e il concorrente (o più concorrenti) sarà squalificato al termine della gara [SQ10].
- 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 [SQ10].
- 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.

- e) 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.
- f) Se un errore di un ufficiale gara causa un'infrazione di un concorrente, l'infrazione dell'atleta potrà essere sanata.

**Nota 1:** Il giudice di partenza, il direttore di prova, ed il Giudice Arbitro (o suo delegato) hanno il dovere di assicurare una partenza regolare. Se il giudice di partenza, il direttore di prova, 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.

**Nota 2:** I concorrenti saranno squalificati se cominciano un "movimento di partenza propulsivo" prima che il segnale di partenza sia emesso. Movimenti *per sé* non sono da considerarsi squalifiche. Anticipare il segnale di partenza cominciando un movimento propulsivo è considerato squalifica [SQ10].

**Nota 3:** Il giudice di partenza, il direttore di prova e 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.

**Nota 4:** 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

- a) I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando recuperano il manichino.
- b) I concorrenti devono:
  - i. rompere la superficie dell'acqua con il manichino;
  - ii. avere il manichino nella posizione corretta quando la sommità del capo del manichino oltrepassa la linea dei 5 m (Trasporto manichino, Trasporto misto, Super Lifesaver) o dei 10 m (Trasporto manichino con pinne);
  - iii. non immergersi dopo essere emersi.

**Nota 1:** Prima del limite di 5/10 m, i concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua mentre tengono il manichino con almeno una mano. Oltre tale limite, i concorrenti non possono nuotare in immersione e devono rimanere in superficie con il manichino per tutta la durata del trasporto.

**Nota 2:** Le regole per il recupero del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5 m o 10 m.

**Nota 3:** Nel giudicare il trasporto del manichino, concorrente e manichino saranno considerati come una sola entità. La valutazione sarà focalizzata sull'azione dell'atleta, sulla tecnica del trasporto e sulla posizione del manichino. Non sarà considerata l'acqua che passa sopra il manichino.

**Nota 4:** Per "superficie" si intende il piano orizzontale della superficie dell'acqua ferma della piscina.

### 3.3.2 Trasporto del manichino

**Nota:** Le regole per il trasporto del manichino sono state modificate per eliminare le squalifiche dovute al trasporto del manichino inclinato verso il fondo della piscina o con il viso verso il basso e per perseguire una valutazione uniforme in tutte le corsie.

- a) Nelle prove che prevedono il trasporto del manichino, si presuppone che il manichino (in quanto vittima) non respiri. Non sarà considerata l'acqua che passa sopra il viso del manichino.
- b) I concorrenti devono trasportare il manichino con almeno una mano sempre in contatto con il manichino.
- c) Il manichino non può essere "spinto" – "Spingere" significa che la testa del manichino è davanti alla testa del concorrente.
- d) Il manichino non può essere preso o afferrato dalla gola, bocca, naso o occhi.
- e) Il concorrente e il manichino sono considerati come unica unità e devono rimanere in superficie.

**Nota 1:** Per "superficie" si intende il piano orizzontale della superficie dell'acqua ferma della piscina.

**Nota 2:** Un concorrente sarà squalificato se il concorrente e il manichino sono entrambi completamente sotto la superficie dell'acqua.

**Nota 3:** Un concorrente non sarà squalificato se il concorrente e il manichino sono entrambi completamente sotto la superficie dell'acqua se questo accade come conseguenza dell'ultima bracciata per toccare la testata di virata o di arrivo, o durante il cambio in una staffetta.

- f) Le regole per il trasporto del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5 m o 10 m.
- g) Nei 5 m dalle testate di partenza e nella zona cambio centrale della Staffetta Manichino e nelle zone di cambio della Staffetta Lifesaver, i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino. Ciononostante, i concorrenti devono mantenere almeno una mano in contatto con il manichino durante tutta la gara, incluso durante i cambi.

**Nota:** Come in tutti gli eventi, i concorrenti dell'ultima frazione della Staffetta Manichino e della Staffetta Lifesaver saranno valutati per il trasporto del manichino (definito in questa sezione) fino alla fine della prova.

### 3.3.3 Traino del manichino

- a) Nelle prove che prevedono il traino del manichino, si presuppone che il manichino (in quanto vittima) respiri. Prima del traino, i concorrenti devono assicurare correttamente il manichino al torpedo di salvataggio entro 10 m 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.
- b) I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10 m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia passato la linea dei 10 m.
- c) I concorrenti possono trainare il manichino nuotando di fronte, sul dorso, o di lato e possono usare qualsiasi bracciata o battuta di gambe.

- d) Oltre la linea dei 10 m della zona di aggancio, i concorrenti devono trainare il manichino, correttamente assicurato al torpedo di salvataggio, con il viso del manichino sopra la superficie dell'acqua.

**Nota:** Le regole del traino del manichino sono state modificate. La regola precedente di assicurare il manichino sotto entrambe le braccia entro i 5 m è stata modificata in assicurare il manichino entro i 10 m.

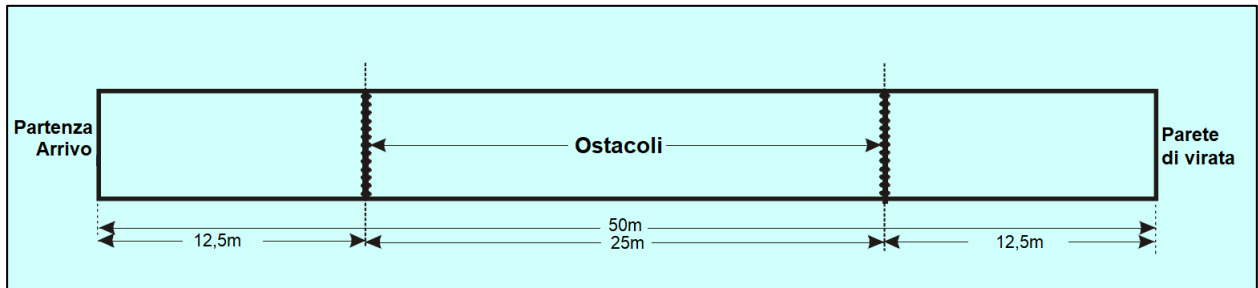
- e) La sagola del torpedo deve diventare completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m.
- f) I concorrenti saranno squalificati se il manichino si separa dal torpedo di salvataggio. I concorrenti non saranno squalificati se il torpedo di salvataggio scivola al di sotto di un braccio durante il traino, purché il torpedo di salvataggio fosse stato inizialmente assicurato correttamente entro i 10 m e che il viso del manichino rimanga sulla superficie dell'acqua.
- g) I concorrenti saranno squalificati se la sagola del torpedo è avvolta (o si avvolge nel corso della gara) attorno al manichino poiché in questo modo si accorcerebbe.
- h) I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimanga al di sopra della superficie dell'acqua. Inoltre, non è necessario trainare il manichino con la testa in avanti purché sia stato fissato correttamente entro i 10 m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.

**Nota:** Le regole del traino del manichino sono state modificate dalle precedenti per eliminare la squalifica se il manichino ruotava all'interno del torpedo ponendosi con il viso inclinato verso l'acqua ma sopra la superficie.

#### 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) L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.
- c) Per il passaggio del manichino, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua posizione naturale di galleggiamento.
- d) L'assistente al manichino deve fare ogni sforzo per assicurare che qualsiasi parte del suo corpo, incluso il manichino che sta tenendo, o qualsiasi suo movimento dell'acqua da lui causato non interferisca con altri concorrenti in gara. In caso di interferenza, il concorrente può essere squalificato.
- e) L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la gara.
- f) L'assistente al manichino deve seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

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



#### 3.4.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 200 m (100 m o 50 m) 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 12,5 m dalla parete di partenza, con il secondo ostacolo a 12,5 m dall'opposta parete di virata. La distanza tra i due ostacoli è 25 m.

#### 3.4.3 Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, i concorrenti dovranno emergere:

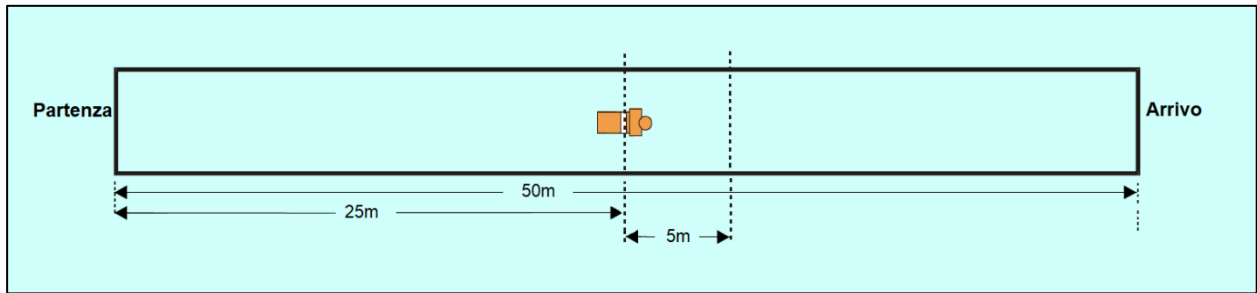
- dopo il tuffo di partenza prima del primo ostacolo;
- dopo essere passati sotto ogni ostacolo prima della virata;
- dopo ogni virata prima di passare sotto l'ostacolo successivo.

#### 3.4.4 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:

- Passare sopra un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare sotto l'ostacolo [SQ11].
- Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata e prima di passare sotto un ostacolo [SQ12].
- Non emergere dopo ogni ostacolo [SQ13].
- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- Non toccare la parete durante la virata [SQ14].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.5 TRASPORTO MANICHINO (50 m)



#### 3.5.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25 m a stile libero, si immergono per recuperare un manichino sommerso e riportarlo in superficie entro 5 m. 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 prova, 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 1,8 m e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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 25 m.
- Recupero del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5 m.

#### 3.5.3 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione dell'arrivo, con la sua base in contatto con la parete di virata. Non è richiesto toccare la parete di virata prima di recuperare il manichino

#### 3.5.4 Squalifiche

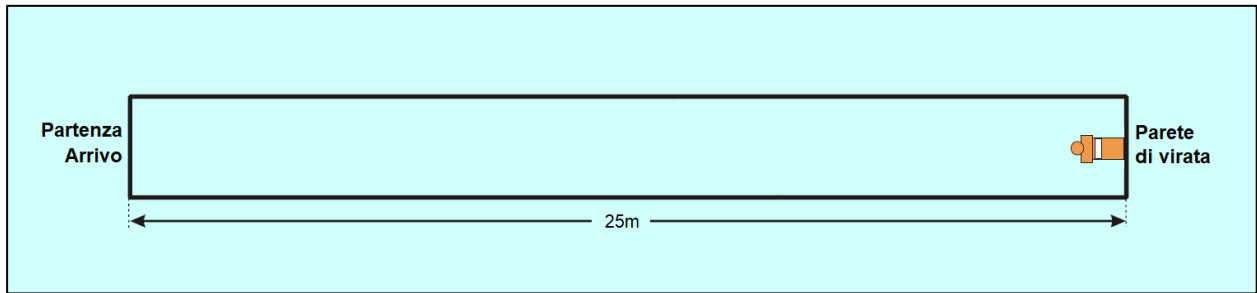
Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - Regole Generali e Procedure, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino [SQ16].
- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

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 [SQ19].

### 3.6 TRASPORTO DEL MANICHINO VUOTO Esordienti B (50 m)



#### 3.6.1 Descrizione della prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25 m 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 prova deve essere svolta esclusivamente in vasca da 25 m.

#### 3.6.2 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 gara, 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 gara.

#### 3.6.3 Squalifiche

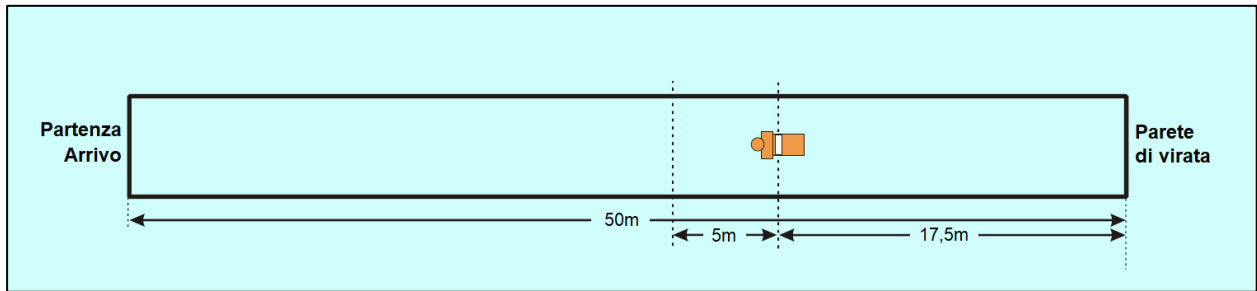
Oltre a quanto previsto nella *Sezione 2 - Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ1].
- Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino [SQ16].
- 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].



- e) 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].
- f) L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- g) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.7 PERCORSO MISTO (100 m)



#### 3.7.1 Descrizione della prova

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

I concorrenti recuperano il manichino entro la linea dei 5 m e lo trasportano 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.

#### 3.7.2 Attrezzature

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

b) **Posizionamento del manichino:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8 m e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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 parte superiore della linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 17,5 m dalla parete di virata.

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 5 m.

#### 3.7.3 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, in occasione della virata durante il trasporto del manichino (75 m):

a) i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e nei 5 m successivi, misurati dalla testata di virata. Comunque, i concorrenti devono mantenere almeno una mano in contatto con il manichino durante tutta la gara;

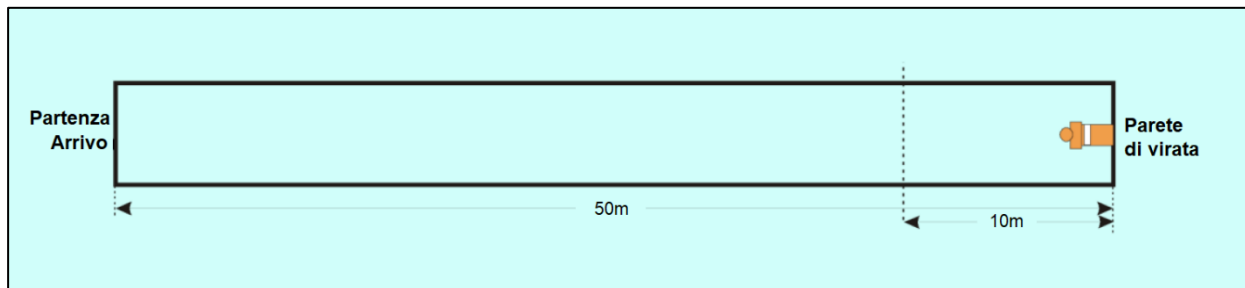
b) dopo la virata, prima del limite di 5 m dalla testata di virata, i concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua mentre tengono il manichino con almeno una mano. Oltre tale limite, i concorrenti non possono nuotare in immersione e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del trasporto (3.3.2 lettera e).

#### **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) Emergere dopo la virata e prima di riemergere con il manichino [SQ22].
- b) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si recupera il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- c) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- d) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in *3.3 Manichini* [SQ19].
- e) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- f) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.8 TRASPORTO MANICHINO CON PINNE (100 m e 50 m)

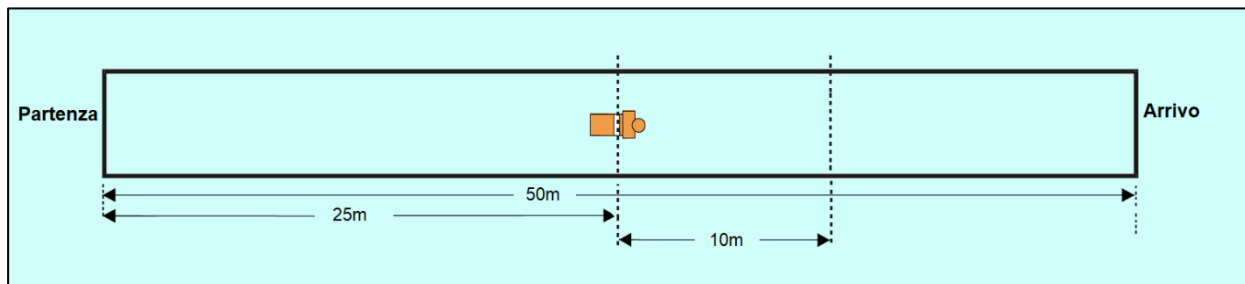


#### 3.8.1 Descrizione della prova 100 m

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50 m a stile libero con le pinne e recuperano un manichino sommerso per riportarlo in superficie entro la linea dei 10 m 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.



#### 3.8.2 Descrizione della prova 50 m (Esordienti A)

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

In vasca da 25 m, i concorrenti non sono obbligati a toccare la parete di virata.

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

#### 3.8.3 Attrezzature

- a) **Manichino, pinne:** Vedi Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard. Per la prova, 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 di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 60cm.

- b) **Posizionamento del manichino gara 100 m:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8 m e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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, in contatto con il fondo della vasca, con la base in contatto con la parete di virata, e con la testa in direzione dell'arrivo. 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 300 mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).

**Posizionamento del manichino gara 50 m:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8 e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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, in contatto con il fondo della vasca con la parte superiore della linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25 m, con la base in contatto con la parete di virata, e con la testa in direzione dell'arrivo.

- 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 10 m.
- 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 ripartire in un'altra serie o batteria.

#### 3.8.4 Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, per le categorie Ragazzi, Junior, Cadetti, e Senior e nei Campionati Assoluti (100 m), in occasione della virata durante il trasporto (75 m):

- a) i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e nei 5 m successivi, misurati dalla testata di virata. Comunque, i concorrenti devono mantenere almeno una mano in contatto con il manichino durante tutta la gara;
- b) dopo la virata, prima del limite di 5 m dalla testata di virata, i concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua mentre tengono il manichino con almeno una mano. Oltre tale limite, i concorrenti non possono nuotare in immersione e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del trasporto (3.3.2 lettera e).

Per la categoria Esordienti A (50 m), non è richiesto toccare la parete di virata prima di recuperare il manichino.

#### 3.8.5 Squalifiche

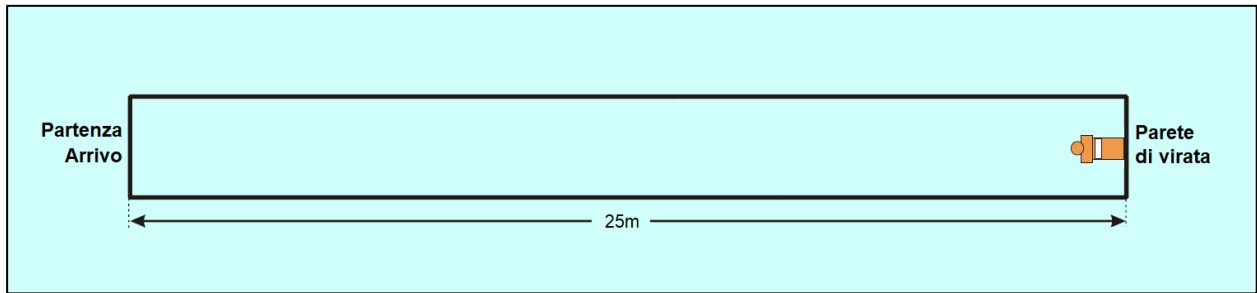
Oltre a quanto previsto nella *Sezione 2 - Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, 3.2 e 3.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si recupera il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- b) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m [SQ23].
- c) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- d) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

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* [SQ19].

### 3.9 TRASPORTO MANICHINO VUOTO CON PINNE Esordienti B (50 m)



#### 3.9.1 Descrizione della prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25 m con le pinne 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 prova deve essere svolta esclusivamente in vasca da 25 metri

#### 3.9.2 Attrezzature

- a) **Manichino, pinne:** Vedi Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione. Il manichino deve essere utilizzato vuoto.
- b) **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 gara, 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 gara.

L'assistente al manichino deve fare ogni sforzo per assicurare che qualsiasi parte del suo corpo, il manichino che sta tenendo, o qualsiasi suo movimento dell'acqua da lui causato non interferiscano con altri concorrenti in gara. In caso di interferenza, il concorrente può essere squalificato.

L'assistente al manichino deve seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

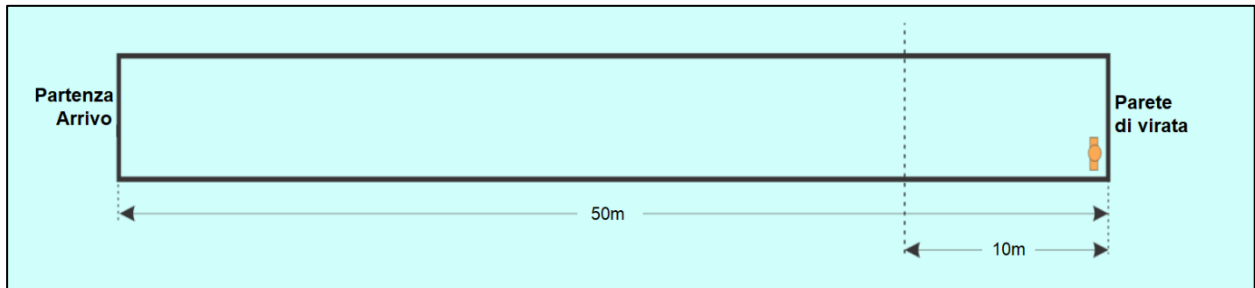
- c) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative al trasporto del manichino (vedere 3.3 Squalifiche). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

### 3.9.3 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:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ1].
- 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) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.10 TRAINO MANICHINO CON PINNE (100 m)



#### 3.10.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50 m 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 10 m dalla parete di virata, e lo trainano fino all'arrivo. La prova termina quando i concorrenti toccano la parete di arrivo.

#### 3.10.2 Attrezzature

- a) **Manichino, pinne, torpedo di salvataggio:** Vedi Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard. Per la prova, 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 gara, l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua posizione naturale di galleggiamento.

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 gara.

- 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. Il torpedo di salvataggio non può essere agganciato fintanto che non viene fissato attorno al manichino.
- d) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera sopra una o due spalle, o a tracolla sopra una spalla e attorno al petto, a discrezione del concorrente. 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 10 m dalla parete di virata. I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10 m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia superato la linea dei 10 m.
- f) **Traino del manichino:** I concorrenti devono trainare il manichino come descritto nelle condizioni generali per le gare in piscina. Il torpedo di salvataggio deve essere agganciato al manichino e la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m dalla parete di virata.
- g) 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 nei 10 m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.
- h) I concorrenti saranno squalificati se la sagola del torpedo è o si avvolge attorno al manichino poiché in questo modo si accorcerebbe.
- i) I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimanga al di sopra della superficie dell'acqua. Inoltre, non è necessario portare il manichino con la testa in avanti purché sia stato fissato correttamente entro i 10 m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.
- 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 all'emersione e al trasporto del manichino (vedere 3.3 *Manichini*). I concorrenti non potranno ripartire 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 dovessero presentare difetti tecnici durante la gara, il Giudice Arbitro potrà consentire al concorrente di ripartire in una serie o batteria successiva solo a condizione che il torpedo di salvataggio sia stato fornito dall'organizzazione e che lo stesso sia stato messo a disposizione di tutti i concorrenti.

### 3.10.3 Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, in occasione della virata durante il traino (75 m):

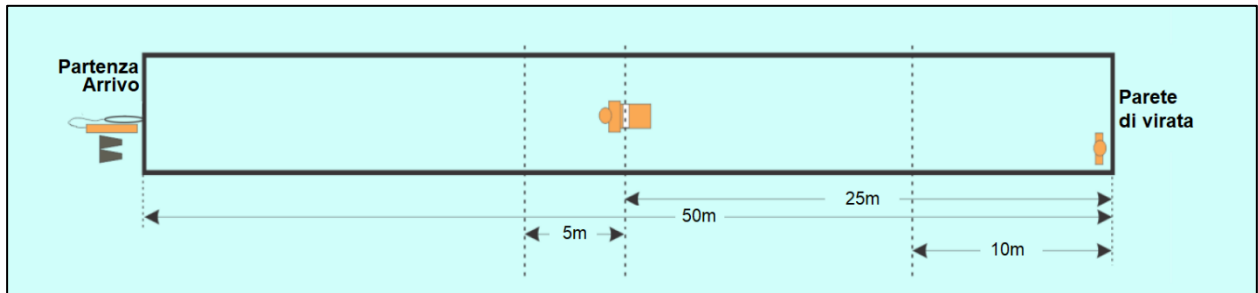
- a) i concorrenti non saranno squalificati se la sagola del torpedo non sarà completamente tesa dopo che il concorrente ha toccato la testata di virata;
- b) dopo la virata, la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m dalla parete di virata;
- c) dopo la virata, i concorrenti non possono nuotare in immersione oltre la linea dei 10 m (valutata sulla sommità del capo del concorrente), e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del traino;
- d) durante la fase di virata, il manichino deve rimanere correttamente assicurato al torpedo, con il viso sopra la superficie dell'acqua (vedi 3.3.3.d, 3.3.3.f, 3.3.3.g, 3.3.3.h).

#### 3.10.4 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 aggancia il torpedino di salvataggio attorno al manichino [SQ24].
- b) Il concorrente aggancia il torpedino all'anello prima di toccare la parete di virata [SQ30].
- c) L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ27].
- d) L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- e) 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].
- f) L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed interferisce con un altro concorrente o con gli ufficiali gara [SQ29].
- g) Ai 50 m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare il manichino [SQ26].
- h) 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) [SQ31].
- i) Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al manichino prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata [SQ32].
- j) La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata [SQ34].
- k) Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10 m [SQ35].
- l) Trainare il manichino con il viso sotto la superficie [SQ20].
- m) Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo [SQ33].
- n) Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino [SQ36].
- o) Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio in posizione corretta [SQ37].
- p) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.11 SUPER LIFESAVER (200 m)



#### 3.11.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 75 m a stile libero e si immergono per recuperare un manichino sommerso. I concorrenti riemergono entro 5 m 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 torpedo di salvataggio e nuotano 50 m a stile libero. Dopo aver toccato la parete di virata, assicurano correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino entro 10 m dalla parete di virata e lo trainano fino all'arrivo.

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

#### 3.11.2 Attrezzature

- Manichino, pinne, torpedo di salvataggio:** Vedi Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard. I concorrenti devono usare i manichini ed i torpedo di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.
- Posizionamento di pinne e torpedo di salvataggio:** Prima della partenza, i concorrenti devono posizionare le pinne ed il torpedo 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 1,8 m e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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 parte superiore della linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25 m.

- 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 l'assistente al manichino posiziona il manichino all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua naturale posizione di galleggiamento.

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 gara.

- 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 5 m.

- 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 50 m a stile libero.

- g) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera sopra una o due spalle, o a tracolla sopra una spalla e attorno al petto, a discrezione del concorrente. 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.

Il torpedo di salvataggio non può essere agganciato fintanto che non viene fissato attorno al manichino.

- 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 10 m dalla parete di virata.

- i) **Traino del manichino:** I concorrenti devono trainare il manichino come descritto nelle condizioni generali delle gare in piscina. Il torpedo di salvataggio deve essere agganciato al manichino e la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m dalla parete di virata.

- j) 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 nei 10 m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.

- k) I concorrenti saranno squalificati se la sagola del torpedo si avvolge attorno al manichino poiché in questo modo si accorcerebbe.

- l) I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimanga al di sopra della superficie dell'acqua. Inoltre, non è necessario portare il manichino con la testa in avanti purché sia stato fissato correttamente entro i 10 m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.

- m) **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 ripartire in un'altra serie o batteria.

- n) **Torpedo di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedo di salvataggio, la sagola o la bandoliera dovessero presentare difetti tecnici durante la gara, il

Giudice Arbitro potrà consentire al concorrente di ripartire in una serie o batteria successiva solo a condizione che il torpedino di salvataggio sia stato fornito dall'organizzazione e che lo stesso sia stato messo a disposizione di tutti i concorrenti.

### 3.11.3 Adeguaenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m:

- a) non è richiesto toccare la parete di virata prima di recuperare il manichino per il trasporto;
- b) in occasione della virata durante la fase di traino del manichino (75 m):
  - i. i concorrenti non saranno squalificati se la sagola del torpedino non sarà completamente tesa dopo che il concorrente ha toccato la testata di virata;
  - ii. dopo la virata, la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m dalla parete di virata;
  - iii. dopo la virata, i concorrenti non possono nuotare in immersione oltre la linea dei 10 m (valutata sulla sommità del capo del concorrente), e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del traino;
  - iv. durante la fase di virata, il manichino deve rimanere correttamente assicurato al torpedino, con il viso sopra la superficie dell'acqua (vedi 3.3.3.d, 3.3.3.f, 3.3.3.g, 3.3.3.h).
- c) al fine di non interferire con la partenza e con il recupero delle pinne posizionate sul bordo vasca, prima della partenza l'assistente al manichino può posizionare il manichino per il traino sulla parte laterale della corsia, all'interno della corsia assegnata. In questa fase, non è richiesto che il manichino sia posizionato verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua posizione naturale di galleggiamento. Terminata la vestizione delle pinne e del torpedino di salvataggio da parte del concorrente, l'assistente al manichino provvederà immediatamente a posizionare il manichino per il traino nella posizione corretta;
- d) non saranno ammessi reclami per interferenze dell'assistente al manichino nei confronti del proprio concorrente durante le fasi di partenza, recupero e vestizione di pinne e torpedino di salvataggio, e posizionamento del manichino.

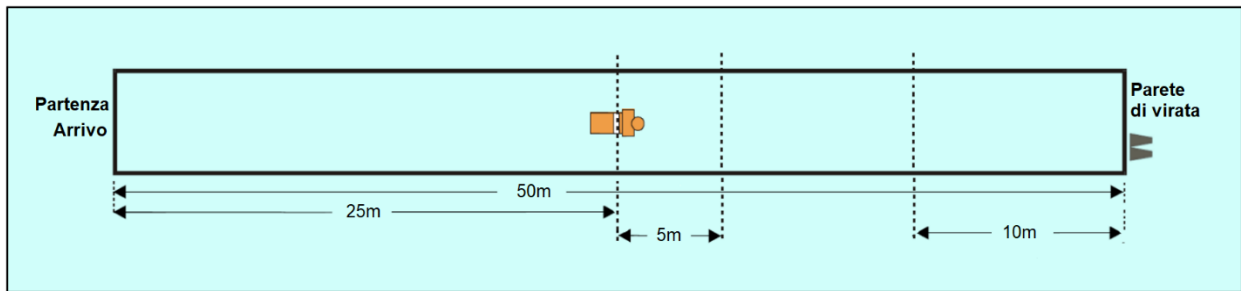
### 3.11.4 Squalifiche

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) [SQ17].
- b) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- c) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ19].
- d) Lasciare il manichino prima di toccare la parete di virata [SQ21].
- e) Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si aggancia il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ24].
- f) Il concorrente aggancia il torpedino all'anello prima di toccare la parete di virata [SQ30].
- g) L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata [SQ27].

- h) L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- i) 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].
- j) L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- k) Ai 150 m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare il manichino [SQ26].
- l) 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) [SQ31].
- m) Non assicurare il manichino al torpedino di salvataggio prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata [SQ32].
- n) La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata [SQ34].
- o) Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10 m [SQ35].
- p) Trainare il manichino con il viso sotto la superficie [SQ20].
- q) Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo [SQ33].
- r) Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino [SQ36].
- s) Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio in posizione corretta [SQ37].
- t) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.12 TRASPORTO MANICHINO (100 m)



#### 3.12.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25 m a stile libero e si immergono per recuperare un manichino sommerso. I concorrenti riemergono entro 5 m e trasportano il manichino fino alla parete di virata. Dopo aver toccato la parete di virata, i concorrenti indossano le pinne rimanendo in acqua. I concorrenti possono lasciare il manichino mentre indossano le pinne e recuperarlo entro 10m dalla parete di virata per trasportarlo all'arrivo. La prova termina quando il concorrente tocca la parete di arrivo.

#### 3.12.2 Attrezzature

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

b) **Posizionamento del manichino:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8 m e 3 m. In vasche con profondità superiore a 3 m, 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 della parete di virata, con la linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25 m.

c) **Recupero del manichino nei primi 50 m:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5 m, misurata dalla linea di posizionamento del manichino di metà vasca.

**Nota:** Se il manichino non viene lasciato mentre vengono indossate le pinne, il concorrente dovrà avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 10 m, misurata dalla parete di virata.

d) **Posizionamento di pinne:** Prima della partenza, un membro della squadra posizionerà le pinne sul bordo della vasca (non sul blocco di partenza) entro i confini della corsia assegnata.

Con l'approvazione del Giudice Arbitro, un tesserato FIN non facente parte della squadra del concorrente, può fare l'assistente al posizionamento delle pinne. L'assistente al manichino deve indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

e) **Vestizione delle pinne e recupero del manichino nei secondi 50 m:** Dopo aver toccato la parete di virata, i concorrenti indossano le pinne, rimanendo in acqua. A loro discrezione, i concorrenti possono lasciare il manichino mentre indossano le pinne, ma solo dopo aver toccato la parete di virata. I concorrenti recuperano il manichino (se necessario) e devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 10 m, misurata dalla parete di virata.

- f) **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 ripartire in un'altra serie o batteria.

### 3.12.3 Adeguali per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m:

- a) il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione della parete di virata, con la sua base in contatto con la parete di virata. Non è richiesto toccare la parete di virata prima di recuperare il manichino;
- b) nei secondi 50 m, i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e nei 5 m successivi, misurati dalla testata di virata. Comunque, i concorrenti devono mantenere almeno una mano in contatto con il manichino durante tutta la gara;
- c) nei secondi 50 m, dopo la virata, prima del limite di 5 m dalla testata di virata, i concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua mentre tengono il manichino con almeno una mano. Oltre tale limite, i concorrenti non possono nuotare in immersione e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del trasporto (3.3.2 lettera e);
- d) le pinne verranno posizionate sulla testata di partenza a cura del concorrente.

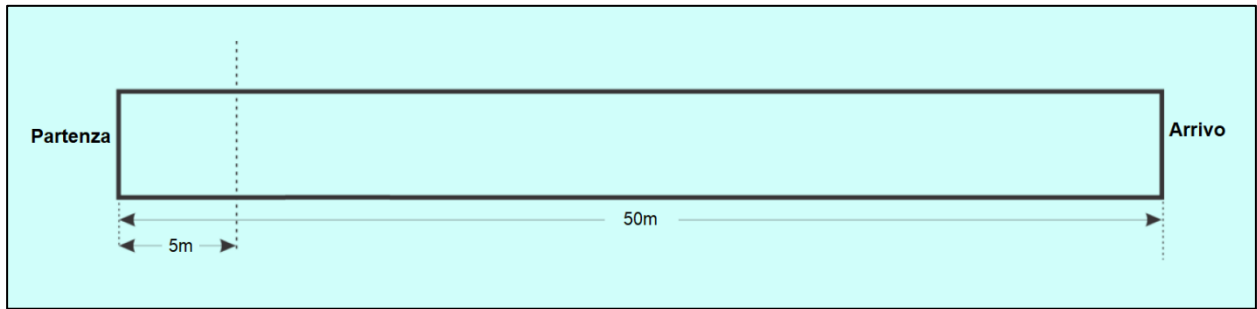
### 3.12.4 Squalifiche

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) Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino [SQ16].
- b) Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- c) Nei primi 50 metri, non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- d) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ19].
- e) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- f) Nei secondi 50 metri, non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m [SQ23].
- g) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- h) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].



### 3.13 TRASPORTO MANICHINO SPRINT (50 m)



#### 3.13.1 Descrizione della prova

I concorrenti partono dall'acqua come per la Staffetta manichino 4x25 m (*Sezione 3.2.2 - Procedura di partenza dall'acqua*), tenendo il manichino con una mano e il bordo della vasca o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) con l'altra mano. Al segnale di partenza, i concorrenti trasportano il manichino per 50 m senza pinne fino all'arrivo.

Le regole per il trasporto del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5 m dalla partenza.

#### 3.13.2 Attrezzature

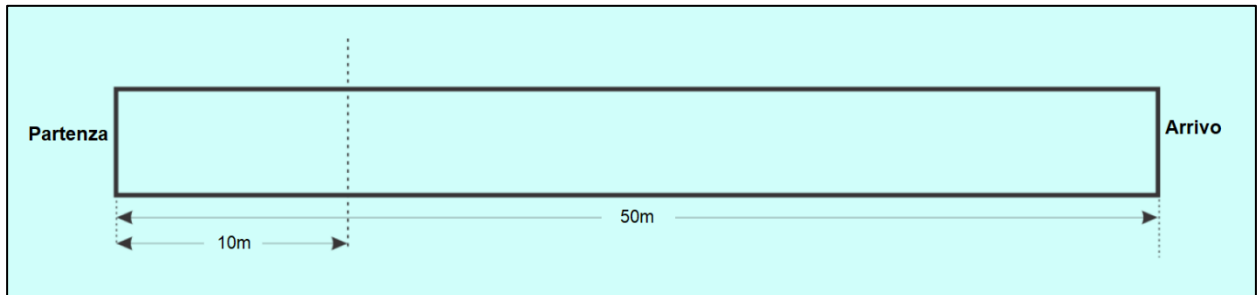
**Manichino:** Vedi *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

#### 3.13.3 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) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- b) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ19].
- c) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- d) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.14 TRASPORTO MANICHINO CON PINNE SPRINT (50 m)



#### 3.14.1 Descrizione della prova

I concorrenti partono dall'acqua come per la Staffetta manichino 4x25 m (*Sezione 3.2.2 - Procedura di partenza dall'acqua*), tenendo il manichino con una mano e il bordo della vasca o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) con l'altra mano. Al segnale di partenza, i concorrenti trasportano il manichino per 50 m con le pinne fino all'arrivo.

Le regole per il trasporto del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 10 m dalla partenza.

#### 3.14.2 Attrezzature

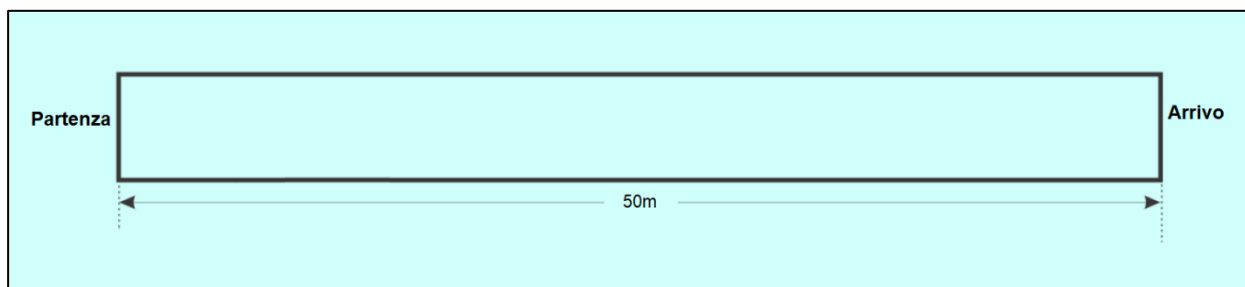
- a) **Manichino, pinne:** Vedi *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.
- b) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare 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 ripartire in un'altra serie o batteria.

#### 3.14.3 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) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m [SQ18].
- b) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 *Manichini* [SQ19].
- c) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- d) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.15 GARA CON PINNE SPRINT (50 m)



#### 3.15.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50 m a stile libero con le pinne fino a toccare la parete di arrivo.

Dopo il tuffo, i concorrenti possono percorrere l'intera distanza in immersione. La parete di arrivo può essere toccata anche sotto il livello dell'acqua, ma è responsabilità del concorrente toccare le piastre per l'ottenimento del tempo con il sistema di cronometraggio automatico.

#### 3.15.2 Attrezzature

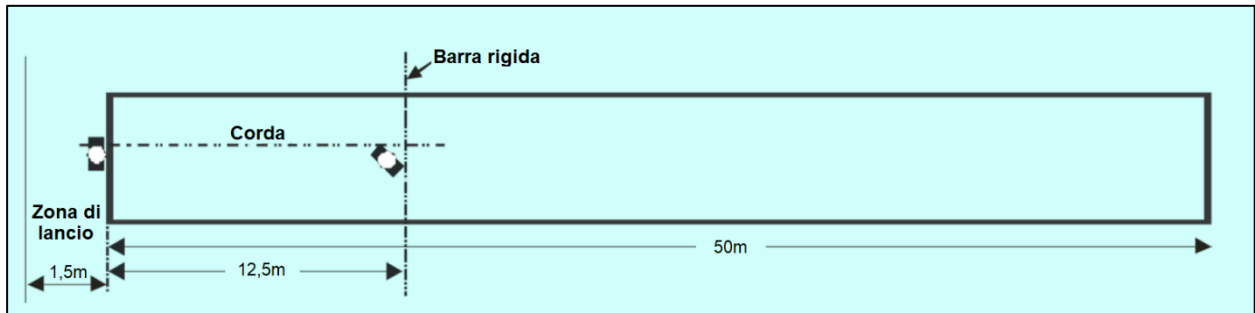
- a) **Pinne:** Vedi Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard.
- b) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative all'emersione e al trasporto del manichino (vedere 3.3 *Manichini*). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

#### 3.15.3 Squalifiche

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

- a) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.16 LANCIO DELLA CORDA



#### 3.16.1 Descrizione della prova

In questa prova a tempo (45 secondi) i concorrenti (lanciatori) lanciano una corda non zavorrata ad un membro della stessa squadra (vittima) posizionato in acqua vicino a una barra rigida posta a 12,5 m. I lanciatori recuperano le vittime fino alla parete di arrivo.

- a) **Partenza:** Al primo fischio lungo, i concorrenti (lanciatore e vittima) entrano nella zona di lancio. Il lanciatore tiene un capo della corda in una mano. La corda è distesa tra il lanciatore e la vittima che, alla partenza, tiene la corda e la barra rigida con una o due mani. La vittima prende l'altro capo della corda ed entra in acqua. Non sono permessi lanci di prova prima della partenza. La corda in eccesso può stare in entrambi i lati, sopra o sotto la barra rigida.

Al secondo fischio lungo, i lanciatori 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 i talloni e/o le ginocchia uniti e le braccia sui fianchi, dritte lungo il corpo. Il capo della fune è tenuto in una mano.

La vittima galleggia nella corsia assegnata, vicino alla barra rigida, dal lato vicino alla testata di partenza. La vittima è in contatto con la barra rigida e tiene la corda con una o due mani.

- c) **Al segnale di partenza:** I lanciatori devono recuperare la corda, lanciarla nuovamente verso la vittima (che la afferra) e trainare la vittima nell'acqua finché la vittima tocca la parete di arrivo. La vittima può afferrare la corda soltanto all'interno della corsia assegnata, davanti o dietro la barra rigida.

**Note:** La vittima può muovere la sua mano in qualunque punto lungo la barra rigida, ma deve essere aggrappata ad essa quando tocca la corda con qualunque parte del corpo e quando afferra la corda.

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

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

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. Le cordate di galleggianti non sono da considerarsi parte della corsia. Le vittime possono immergersi per recuperare la corda. Le vittime non possono lasciare la barra rigida prima di aver preso la corda con l'altra mano.

Fintanto che rimangono interamente dentro la corsia assegnata e non rilasciano la barra prima di aver afferrato la corda, le vittime possono usare i piedi o altri parti del corpo 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 lanciatori 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 lanciatori devono rimanere nella corsia assegnata, all'interno della zona di lancio chiaramente definita di 1,5 m dal bordo della vasca. Nel caso sul bordo della vasca ci fosse una parte in rilievo, la zona di lancio di 1,5 m sarà misurata dal termine della parte in rilievo.

I lanciatori che escono dalla zona di lancio mentre tirano la vittima o prima del segnale di scadenza del tempo limite dei 45 secondi, saranno squalificati. I lanciatori devono mantenere almeno un piede completamente dentro il limite interno della zona di lancio, sia poggiato a terra che in aria. Qualsiasi parte dei piedi dei concorrenti può sporgere oltre il lato frontale del piano vasca senza 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. I concorrenti che non riescono a recuperare la vittima nel tempo limite di 45 secondi saranno classificati con "Did Not Finish" (DNF).

### 3.16.2 Attrezzature

- a) **Corda:** Vedi *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. La corda deve avere una lunghezza compresa tra 16,5 m e 17,5 m. 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 12,5 m dalla parete di partenza. In ogni corsia è consentita una tolleranza di 0,10 m in eccesso e 0,00 m in difetto.

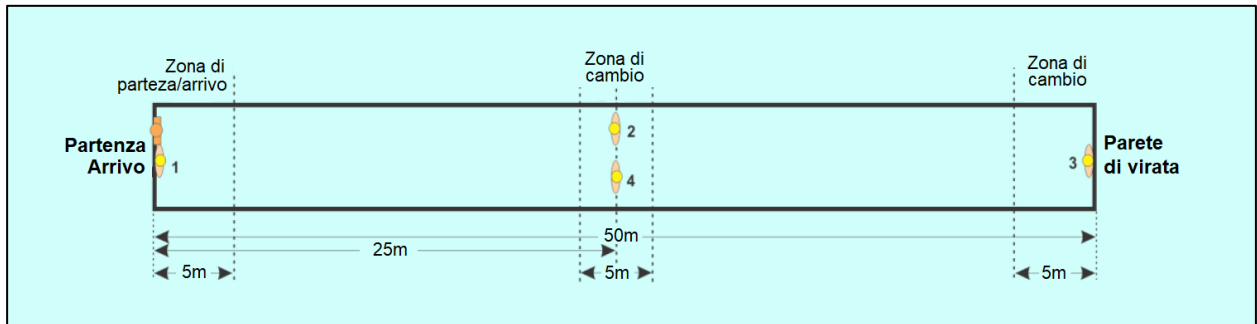
### 3.16.3 Squalifiche

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:

- a) Il lanciatore effettua uno o più lanci di prova [SQ58].
- b) La vittima non mantiene il contatto con la barra rigida dall'inizio del segnale di partenza e fino a quando non afferra la corda con una mano per toccare la parete/bordo di arrivo [SQ51].
- c) La vittima afferra la corda fuori dalla corsia assegnata [SQ54].
- d) La vittima non è di fronte al concorrente mentre è trainata verso la parete di arrivo [SQ55].

- e) La vittima non tiene la corda con entrambe le mani mentre è trainata verso la parete di arrivo (la vittima può lasciare la corda con una mano al solo scopo di toccare la parete di arrivo) [SQ56].
- f) La vittima si arrampica sulla corda [SQ57].
- g) 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].
- h) La vittima esce dall'acqua prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi [SQ53].
- i) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

### 3.17 STAFFETTA MANICHINO (4x25 m)



#### 3.17.1 Descrizione della prova

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

- Il primo frazionista:** parte dall'acqua, tenendo il manichino con una mano e il bordo della vasca o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) con l'altra mano. Al segnale di partenza, il concorrente trasporta il manichino e lo passa al secondo frazionista all'interno della zona di cambio di 5 m, situata tra 22,5 m e 27,5 m.
- 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 di 5 m, situate tra 72,5 m e 77,5 m.
- Il quarto frazionista:** completa la prova trasportando il manichino fino a toccare la parete di arrivo con qualsiasi parte del suo corpo.
- Al termine della loro frazione di gara e del cambio, i concorrenti devono rimanere in acqua, nella loro corsia all'interno della loro zona di cambio, rimanendo lontani dalle successive azioni di cambio, ed attendere il segnale di termine gara.
- 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.
- La mano di un concorrente deve essere sempre in contatto con il manichino.
- La zona di partenza e le zone di cambio devono essere indicate da bandierine.
- Durante il cambio, i concorrenti possono spingersi dal fondo della vasca all'interno delle zone di cambio.
- Nella zona di partenza e nella zona di cambio i concorrenti non saranno giudicati sulle regole del trasporto del manichino (definite in 3.3) ma dovranno mantenere sempre il contatto con il manichino con almeno una mano per tutta la gara, incluso durante i cambi.

**Nota:** Le regole del trasporto del manichino (definite in 3.3) si applicano al quarto frazionista nella parte finale della gara.

- Il cambio del manichino deve avvenire all'interno delle zone di cambio, giudicato dalla sommità della testa del manichino.

### 3.17.2 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.

### 3.17.3 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m:

- a) nei cambi tra primo e secondo frazionista e tra terzo e quarto frazionista si applicano le stesse regole del cambio tra secondo e terzo frazionista (cambio alla testata di virata);
- b) il terzo ed il quarto frazionista attendono in acqua la propria frazione, rimanendo nella loro corsia all'interno della loro zona di cambio chiaramente lontani dall'azione dei frazionisti che li precedono;
- c) ogni frazionista deve uscire dall'acqua al termine della propria frazione.

### 3.17.4 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:

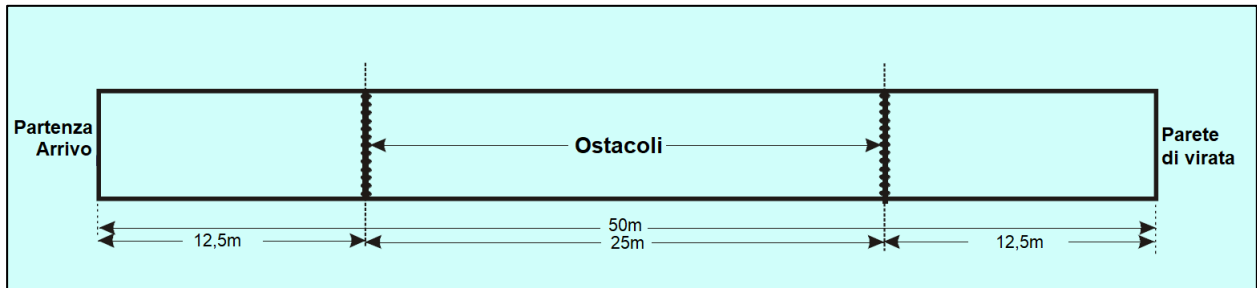
- a) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- b) Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ41].
- c) Il passaggio del manichino avviene [SQ42]:
  - Al di fuori (prima o oltre) della zona di cambio.
  - Prima che il secondo frazionista tocchi la parete di virata.
- d) Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti [SQ39].
- e) Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino) [SQ43].
- f) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].
- g) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo o la parete di virata [SQ21].
- h) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- i) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50] e prima che venga dato il segnale di fine gara. [SQ61].
- j) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova [SQ40].

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

- k) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 [SQ19].



### 3.18 STAFFETTA OSTACOLI (4x50 m)



#### 3.18.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50 m 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.

#### 3.18.2 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 12,5 m dalla parete di partenza, con il secondo ostacolo a 12,5 m dall'opposta parete di virata. La distanza tra i due ostacoli è 25 m.

#### 3.18.3 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, ogni frazionista deve emergere dopo il tuffo di partenza prima del primo ostacolo, dopo essere passati sotto ogni ostacolo prima della virata, e dopo ogni virata prima di passare sotto l'ostacolo successivo.

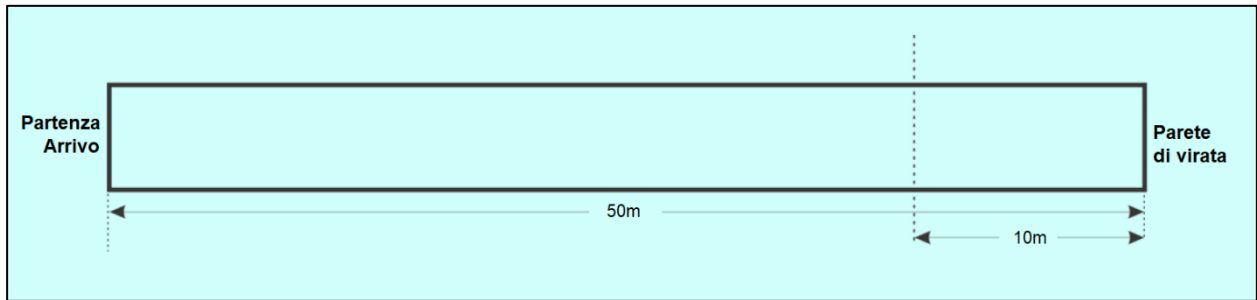
#### 3.18.4 Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella *Sezione 2 - Regole Generali e Procedure*, e quanto sottolineato nei punti 3.1, e 3.2, 3.3, 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 [SQ11].
- Non emergere dopo ogni tuffo di partenza [SQ12].
- Non emergere dopo ogni ostacolo [SQ13].
- Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].

- e) Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ41].
- f) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- g) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].
- h) Un concorrente ripete una o più frazioni della prova [SQ40].

### 3.19 STAFFETTA MISTA (4x50 m) e MIXED MISTA (4x50 m)



#### 3.19.1 Descrizione della prova

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

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

Dopo che il secondo frazionista ha toccato la parete di virata, il terzo frazionista si tuffa e nuota 50 m 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 o al blocco e indosserà la bandoliera del torpedino. Il quarto frazionista non può toccare alcuna parte del torpedino di salvataggio, inclusi sagola e bandoliera, fino a che il terzo frazionista non ha toccato la parete di virata. Il terzo frazionista, assumendo il ruolo di vittima, tiene il torpedino di salvataggio e /o il suo gancio con entrambe le mani mentre viene trainato per 50 m dal quarto frazionista fino all'arrivo.

- 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 10 m. La sagola del torpedino deve essere completamente tesa quando la sommità della testa della vittima passa la linea di 10 m dalla parete di virata.

**Nota:** La squadra non sarà squalificata se la sagola non è completamente tesa a causa della forza della spinta di gambe della vittima.

- La prova è terminata quando il quarto frazionista tocca la parete di arrivo, con la vittima in contatto col torpedino di salvataggio.
- Mentre è trainata, la vittima può battere le gambe, ma non è permesso nessun altro tipo di assistenza.
- La vittima deve afferrare il corpo del torpedino di salvataggio e/o il suo gancio, non la sagola.
- Durante il traino, la vittima deve tenersi al corpo del torpedino di salvataggio e /o al suo gancio 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. 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, della bandoliera o della sagola prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata.

- g) Il primo e il secondo 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.

### 3.19.2 Staffetta Mixed Mista

La Staffetta Mixed Mista 4x50 m si differenzia dalla Staffetta mista esclusivamente per le modalità di composizione dei membri della staffetta stessa. In questa staffetta i frazionisti devono essere due femmine e due maschi, mentre l'ordine di partenza è libero.

### 3.19.3 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. Il torpedo di salvataggio non può essere agganciato all'anello in nessun momento durante tutta la prova.
- c) **Vestizione del torpedo di salvataggio:** Il torpedo di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera sopra una o due spalle, o a tracolla sopra una spalla e attorno al petto, a discrezione del concorrente. 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.
- d) **Traino della vittima:** Il quarto frazionista deve trainare la vittima con la sagola del torpedo completamente tesa. I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10 m per afferrare nuovamente il torpedo alla vittima a condizione che la testa della vittima non abbia superato la linea dei 10 m.
- e) **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica; nella quarta frazione, non devono essere violate le norme relative al traino della vittima. I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.
- f) **Torpedo di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedo di salvataggio, la sagola o la bandoliera dovessero presentare difetti tecnici durante la gara, il Giudice Arbitro potrà consentire al concorrente di ripartire in una serie o batteria successiva solo a condizione che il torpedo di salvataggio sia stato fornito dall'organizzazione e che lo stesso sia stato messo a disposizione di tutti i concorrenti.

### 3.19.4 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m, in occasione della virata durante la quarta frazione:

- a) i concorrenti non saranno squalificati se la sagola del torpedo non sarà completamente tesa dopo che il quarto frazionista ha toccato la testata di virata;
- b) dopo la virata, la sagola del torpedo deve essere completamente tesa quando la sommità della testa della vittima passa la linea di 10 m dalla parete di virata;
- c) il quarto frazionista (nuotatore) deve toccare la parete di virata con una qualsiasi parte del corpo; non è necessario che la vittima tocchi la parete di virata;

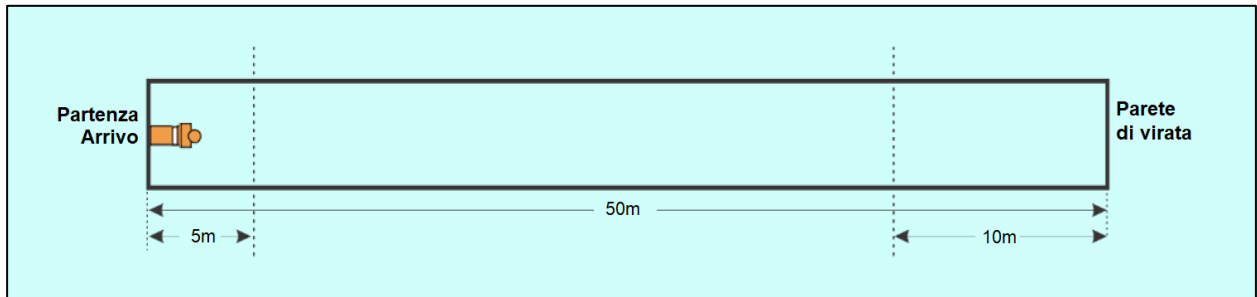
- d) durante la virata, la vittima può spingersi dalla testata di virata;
- e) per ragioni di sicurezza, la vittima può staccare una mano dal torpedino di salvataggio in prossimità della testata di virata, senza tuttavia ottenere un indebito vantaggio.

### 3.19.5 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) Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ41].
- b) 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 [SQ44].
- c) Il concorrente aggancia il torpedino di salvataggio all'anello [SQ45].
- d) La vittima (quarto frazionista) tiene il torpedino di salvataggio sulla sagola [SQ46].
- e) La vittima aiuta con movimenti della braccia, o non tiene il torpedino di salvataggio con entrambe le mani [SQ47].
- f) La vittima perde il contatto con il torpedino dopo aver superato la linea dei 10 m [SQ48].
- g) Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa oltre la linea dei 10 m [SQ49].
- h) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova (escluso il terzo frazionista quando assume il ruolo di vittima) [SQ40].
- i) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- j) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].

### 3.20 STAFFETTA POOL LIFESAVER (4x50 m)



#### 3.20.1 Descrizione della prova

- a) **Il primo frazionista:** al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50 m a stile libero senza pinne.
- b) **Il secondo frazionista:** dopo che il primo frazionista ha toccato la parete di virata, il secondo frazionista si tuffa e nuota 50 m con pinne e si immerge per recuperare un manichino sommerso. Il secondo frazionista può non toccare la parete di virata prima di passare il manichino al terzo frazionista.  
**Note:** il secondo frazionista può nuotare l'intera distanza in immersione prima di riemergere con il manichino, oppure può riemergere in superficie una o più volte dopo il tuffo e prima di recuperare il manichino.
- c) **Il terzo frazionista:** il terzo frazionista aspetta nell'acqua senza pinne con almeno una mano in contatto con la parete di virata o il blocco di partenza. Il terzo frazionista può toccare ma non afferrare il manichino prima che la testa del manichino rompa la superficie dell'acqua. Il terzo frazionista può prenderne il controllo e lasciare il contatto con la parete di virata o il blocco di partenza. Il terzo frazionista, quindi, trasporta il manichino per 50 m fino a toccare la testata opposta con qualsiasi parte del corpo per poi passare il manichino al quarto frazionista.
- d) **Il quarto frazionista:** il quarto frazionista aspetta nell'acqua con pinne con almeno una mano in contatto con la parete di virata o il blocco di partenza. Il quarto frazionista può toccare il manichino solo dopo che il terzo frazionista ha toccato la parete di virata. Il quarto frazionista trasporta quindi il manichino per 50 m fino a toccare la parete di arrivo con qualsiasi parte del suo corpo.
- e) Dopo aver passato il manichino, il secondo ed il terzo frazionista possono aiutare il frazionista successivo, ma soltanto finché la testa del manichino rimane all'interno della rispettiva zona di cambio.
- f) Le zone di cambio devono essere indicate da bandierine:
  - cambio tra secondo e terzo frazionista: 5 m dalla parete di partenza;
  - cambio tra il terzo e quarto frazionista: 10 m dalla parete di virata.
- g) I concorrenti non possono lasciare il manichino fino a quando il frazionista successivo non lo ha afferrato (cioè, la mano di un concorrente deve essere in contatto con il manichino).
- h) Finché la sommità del capo del manichino rimane all'interno delle zone di cambio, il terzo ed il quarto frazionista non saranno giudicati sulle regole del trasporto del manichino (definito in 3.3), ma dovranno mantenere sempre il contatto con il manichino con almeno una mano. Le regole del trasporto si applicano nella zona di arrivo al termine della staffetta.

- i) Dopo aver preso il manichino nelle rispettive frazioni, il terzo ed il quarto frazionista possono spingersi dalla parente di virata con le mani, braccia o piedi.
- j) La gara termina quando il quarto frazionista tocca la parete di arrivo con qualsiasi parte del corpo, mentre sta trasportando il manichino in modo corretto.
- k) Il primo, il secondo ed il terzo frazionista devono uscire dall'acqua non appena hanno terminato la loro frazione, senza ostacolare gli altri concorrenti. Questi frazionisti non possono rientrare in acqua.
- l) **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*), se nella frazione in cui è previsto il trasporto del manichino. I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

**ILS Rule Book e Campionati Assoluti Italiani.**

*Nei Campionati Mondiali, e per i Campionati Assoluti i frazionisti di questa staffetta dovranno essere due femmine e due maschi. Alle squadre è consentito scegliere l'ordine di partenza (maschi/femmine).*

**3.20.2 Attrezzature**

**Manichino, pinne:** 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.

**3.20.3 Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m**

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25 m:

- a) il terzo ed il quarto frazionista non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e, rispettivamente, nei 5 m successivi, misurati dalla testata di virata. Comunque, i concorrenti devono mantenere almeno una mano in contatto con il manichino durante tutta la gara;
- b) dopo la virata, prima del limite di 5 m dalla testata di virata, i concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua mentre tengono il manichino con almeno una mano. Oltre tale limite, i concorrenti non possono nuotare in immersione e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del trasporto.

**3.20.4 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) Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 [SQ19].
- b) Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- c) Il terzo frazionista perde il contatto con la parete/bordo della vasca prima di toccare il manichino [SQ59].
- d) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m [SQ18].

- e) Il quarto frazionista afferra il manichino prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete/bordo della piscina [SQ60].
- f) Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti [SQ39].
- g) Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino) [SQ43].
- h) Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m [SQ23].
- i) Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- j) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova [SQ40].
- k) Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ41].
- l) Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50].



## CODICI DI SQUALIFICA PER LE PROVE IN PISCINA

[SQ]	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"> <li>• commettere un'infrazione della disciplina anti-doping.</li> <li>• impersonare un altro concorrente.</li> <li>• tentare di eludere il sorteggio per una prova o una posizione.</li> <li>• competere due volte nella stessa prova individuale.</li> <li>• competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse.</li> <li>• interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio.</li> <li>• spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione.</li> <li>• ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali o di direzione, dove non espressamente vietate dal regolamento).</li> <li>• gareggiare in contrasto con lo spirito delle competizioni (descritto precetti fondamentali del Fair-play).</li> </ul>	Tutte le prove
3.	I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello (camera di chiamata) 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 sanzionati con la squalifica dalla competizione.	Tutte le prove
6.	Insulti agli ufficiali gara saranno sanzionati con la squalifica dalla competizione.	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 torpedo di salvataggio, al fine di incrementare l'aderenza o per aiutare a spingersi dal fondo della vasca	Tutte le prove
8.	Aiutarsi con il fondo della vasca, se non diversamente previsto (es.: Nuoto con ostacoli, Staffetta manichino).	Tutte le prove
9.	Uscire dall'acqua prima del segnale di uscita della giuria.	Tutte le prove
10.	Iniziare un movimento di partenza prima che il segnale di partenza sia emesso.	Tutte le prove
11.	Passare sopra un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare sotto l'ostacolo.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli
12.	Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata e prima di passare sotto un ostacolo.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli
13.	Non emergere dopo ogni ostacolo.	Nuoto con ostacoli Staffetta ostacoli
14.	Non toccare la parete durante la virata.	Nuoto con ostacoli
15.	Non toccare la parete di arrivo.	Tutte le prove
16.	Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino.	Trasporto manichino Trasporto manichino vuoto

[SQ]	Squalifica	Prova
17.	Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, etc.) quando si riemerge con il manichino (a seconda dell'evento) – escluso il fondo della vasca.	Ostacoli – Stafetta Ostacoli Trasporto manichino Trasp. manichino con pinne Percorso misto Super Lifesaver Stafetta manichino Stafetta Pool lifesaver
18.	Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5 m (per il trasporto senza pinne)	Trasporto manichino Percorso misto Super Lifesaver Trasporto manichino sprint Stafetta manichino
19.	Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in 3.3 <i>Manichini</i> .	Trasporto manichino Trasp. manichino con pinne Percorso misto Super Lifesaver Trasporto manichino sprint Trasp. man. pinne sprint Stafetta manichino Stafetta Pool lifesaver
20.	Trainare il manichino con il viso sotto la superficie (3.3 <i>Manichini</i> ).	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
21.	Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo o la parete di virata.	Trasporto manichino Trasp. manichino con pinne Percorso misto Super Lifesaver Trasporto manichino sprint Trasp. man. pinne sprint Stafetta manichino Stafetta Pool Lifesaver
22.	Emergere dopo la virata e prima di riemergere con il manichino.	Percorso misto
23.	Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10 m (per il trasporto con pinne).	Trasp. manichino con pinne Stafetta Pool Lifesaver
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 Super Lifesaver
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 Trasp. man. pinne vuoto
26.	Ai 50 m/150 m, 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 Trasp. man. pinne 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 Trasp. man. pinne vuoto

[SQ]	Squalifica	Prova
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 Trasp. man. pinne vuoto
30.	Agganciare il torpedino di salvataggio all'anello prima di toccare la parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
31.	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
32.	Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al manichino prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
33.	Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
34.	La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
35.	Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10 m.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
36.	Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
37.	Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio in posizione corretta.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver
39.	Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti.	Staffetta manichino Staffetta Pool lifesaver
40.	Un concorrente ripete due o più frazioni della prova.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
41.	Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
42.	Il passaggio del manichino avviene: <ul style="list-style-type: none"> <li>• al di fuori (prima o dopo) della zona di cambio.</li> <li>• prima che il secondo frazionista tocchi la parete di virata</li> </ul>	Staffetta manichino
43.	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 Staffetta Pool lifesaver
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.	Un concorrente aggancia il torpedino di salvataggio all'anello.	Staffetta mista/Mixed mista
46.	La vittima (quarto frazionista) tiene il torpedino di salvataggio sulla sagola.	Staffetta mista/Mixed mista
47.	La vittima aiuta con movimenti delle braccia, o non tiene il torpedino di salvataggio e/o il moschettone con entrambe le mani.	Staffetta mista/Mixed mista
48.	La vittima perde il contatto con il torpedino dopo aver superato la linea dei 10 m.	Staffetta mista/Mixed mista
49.	Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa oltre la linea dei 10 m.	Staffetta mista/Mixed mista

[SQ]	Squalifica	Prova
50.	Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
51.	La vittima non mantiene il contatto con la barra rigida dall'inizio del segnale di partenza e fino a quando non afferra la corda con una mano per toccare la parete/bordo d'arrivo.	Lancio della corda
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
59.	Il terzo frazionista perde il contatto con la parete/bordo della vasca o afferra il manichino prima che la testa del manichino rompa la superficie dell'acqua.	Staffetta Pool lifesaver
60.	Il quarto frazionista afferra il manichino prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete/bordo della piscina.	Staffetta Pool lifesaver
61.	Un frazionista esce dall'acqua dopo aver completato la sua frazione e prima che venga dato il segnale di fine gara.	Staffetta Manichino
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.		

## Sezione 4

# PROVE OCEANICHE

In questa sezione vengono descritte le seguenti prove:

- 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
- Ocean M
- Oceanman/Oceanwoman ad eliminazione
- Staffetta Oceanman / Oceanwoman
- Staffetta Ocean M Lifesaver

### 4.1 REGOLE GENERALI PER LE COMPETIZIONI 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 di 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 (guanti palmati, pinne, ecc.) può essere usato nelle gare se non specificatamente previsto nelle norme.
- 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) L'utilizzo di cerotti, bendaggi o fasce elastiche a scopo preventivo, medico, terapeutico o kinesiologico è consentito a discrezione del Giudice Arbitro, sentito il medico di servizio e in accordo con la normativa federale, a condizione che non fornisca un vantaggio nella competizione nel migliorare l'aderenza, la presa o la propulsione.
- f) I concorrenti devono indossare la cuffia o la calottina in tutti le prove. Le calottine, saldamente legate sotto il mento, devono essere indossate sulla testa dei concorrenti all'inizio di ogni gara.

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

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

- 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 nel giudizio e l'efficiente conduzione della prova (ad esempio, distanza, numero di corsie o boe, numero di concorrenti per gara). Ogni modifica ai campi gara deve essere comunicata ai concorrenti prima della partenza della prova (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 gare, potrebbero rendersi necessari degli aggiustamenti al fine di garantirne 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.
- h) 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.
- i) Le decisioni della giuria sull'ordine di arrivo non è soggette a reclami.
- j) Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza o del Giudice Arbitro (o di un suo sostituto) non sono soggette a reclamo.
- k) **Casualità delle condizioni prevalenti:** I reclami avverso accadimenti dovuti alle condizioni prevalenti sono considerati irricevibili (Vedi 1.5 - *Casualità delle condizioni prevalenti*).

#### **ILS Rule Book**

*È consentito l'uso di telecamere montate sulla tavola o sulla canoa, purché sia mantenuta la conformità di questi natanti rispetto alle specifiche tecniche. Le telecamere non possono essere indossate dai concorrenti, o altresì attaccate ad essi, dall'inizio al termine della gara.*

## **4.2 LA PARTENZA**

### **4.2.1 Prima della partenza**

- a) L'addetto ai concorrenti deve:
- i. Posizionare i concorrenti nell'ordine dato dal sorteggio per tutte le batterie o finali.
  - ii. Accompagnare i concorrenti, con le attrezzature richieste, nell'area di partenza ed assicurarsi che si posizionino secondo l'ordine stabilito.
- b) Prima della partenza di ogni gara, gli ufficiali gara designati devono:
- i. Verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione.
  - ii. Verificare che tutti i concorrenti abbiano il costume e la calottina richiesti.
  - iii. Verificare che gli indicatori del campo gara e le attrezzature siano in posizione.
- c) Un ufficiale gara designato (es.: direttore di prova) 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 in cui gli vengono passati fino alla partenza della gara.
- b) Posizionarsi in modo da avere una visione completa di tutti i concorrenti durante la partenza.
- c) Assicurare che la partenza di ogni gara sia equa e regolare.
- d) Proporre la squalifica per qualsiasi concorrente che commetta una falsa partenza (o eliminazione del concorrente nella prova Bandierine sulla spiaggia).

#### 4.2.3 Procedure di partenza

La procedura di partenza comincia con un segnale o comando che indica “Ai vostri posti” (“Take your mark”), seguito da un segnale o comando che indica “Pronti” (“Set”) e quindi seguito dal segnale di partenza o dal comando “Via” (“Go”) La procedura di partenza adottata può essere chiarita durante la riunione con i tecnici. Per la prova Bandierine sulla spiaggia si veda la specifica descrizione delle procedure di partenza. Se, per qualsiasi motivo, il giudice di partenza deve parlare con un concorrente dopo che un qualsiasi comando di partenza è stato dato, la procedura di partenza deve ricominciare.

- a) Se, per qualsiasi ragione, dopo il comando "Ai vostri posti", il giudice di partenza valuta che non ci siano le condizioni per una partenza equa e regolare, egli richiamerà indietro i concorrenti e ricomincerà la procedura di partenza.
- b) 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.
- c) Dopo la partenza, i concorrenti nelle gare nel frangente, con la tavola, con la canoa (se con partenza a secco) o nelle prove multiple possono entrare in acqua a loro discrezione, purché non interferiscano con altri concorrenti.
- d) 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 la 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 può 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 la linea di partenza è indicata con una corda, una parte della tavola può oltrepassare la corda, 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) Il primo concorrente o squadra che inizia un movimento di partenza propulsivo, dopo aver assunto la posizione finale di partenza e prima che il segnale di partenza sia emesso, sarà squalificato, ad esclusione della prova Bandierine sulla spiaggia, dove il concorrente sarà eliminato [SQ7].
- 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 gara 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 [SQ8].
- g) Ogni concorrente che, dopo il primo comando del giudice di partenza, disturba gli altri concorrenti con rumori o in altro modo, sarà squalificato (o eliminato nella prova Bandierine sulla spiaggia) [SQ9].

#### 4.2.6 Note

1. 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.
2. I concorrenti saranno squalificati se "cominciano un movimento di partenza propulsivo" prima che il segnale di partenza sia emesso. Movimenti involontari (ad esempio, contrazioni muscolari o movimenti causati dalle onde nelle partenze in acqua) non sono da considerarsi squalifiche. Anticipare il segnale di partenza cominciando un movimento di partenza sarà sanzionato con la squalifica.
3. 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.
4. Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza, del giudice annulla-partenze o del Giudice Arbitro (o suo delegato) non sono soggette a reclamo.
5. 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.

#### **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*).
  - Nel tocco, il frazionista in arrivo usa una mano per toccare in modo visibile il frazionista successivo sulla mano o su qualsiasi altra parte del corpo. Tutti i tocchi devono essere fatti sopra la superficie dell'acqua, in modo da permetterne la visibilità.
- a) Il frazionista in partenza sta con i piedi sopra la linea di cambio, o dietro di essa dalla parte della riva.
- b) 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 prova di tale concorrente si considera conclusa. Il concorrente non potrà rientrare nel percorso per sanare eventuali infrazioni precedenti.

#### **4.3.1 Giuria**

- a) Tutte le prove sono giudicate a vista o con dispositivi elettronici. I piazzamenti sono decisi dai giudici di arrivo. I pari merito saranno dichiarati come tali.
- b) Quando disponibili, i dispositivi elettronici (inclusi video e altri ausili tecnologici della giuria) possono essere utilizzati dagli ufficiali gara per valutare la correttezza della prova.
- c) Nel caso si utilizzassero dispositivi elettronici, i concorrenti dovranno indossare tali dispositivi come previsto (es.: inseriti nella pettorina, posizionati 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. In caso di malfunzionamento di tali dispositivi elettronici, l'ordine di arrivo sarà determinato a vista dalla giuria secondo le normali procedure.
- d) 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.
- e) 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).

- f) Nel caso che la giuria si avvalga di apparecchiature video o sistemi elettronici per determinare il risultato di una gara, l'ordine di arrivo della giuria dovrà essere dichiarato provvisorio fintanto che il Giudice Arbitro (o da un suo delegato) non decreta il risultato finale della gara.
- g) L'ordine di arrivo definito dai giudici di arrivo, quando definitivo, non è soggetto a reclamo.
- h) Al segnale del Giudice Arbitro (o suo delegato), verranno consegnati le tessere indicanti il piazzamento e/o verranno registrati i nominativi dei concorrenti.

**Norme valide solo per Campionati Mondiali ed Europei**

*Il Giudice Arbitro può autorizzare la visione di apparecchiature video o sistemi elettronici anche ad atleti o rappresentanti di società.*

**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 girone 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 SEEDING**

Se non diversamente stabilito dalla normativa federale o dalle regole della manifestazione, la composizione delle batterie avverrà come di seguito descritto, utilizzando le teste di serie. Il Comitato organizzatore ha facoltà di stabilire una procedura diversa.

**4.4.1 Batterie**

Per quanto possibile, nel primo turno, atleti della stessa squadra saranno assegnati a batterie diverse.

**4.4.2 Semi-finali e finali**

- a) Ad ogni turno eliminatorio, la composizione delle batterie sarà fatta usando le teste di serie. La composizione delle batterie per i turni successivi al primo, i quarti di finale, le semi-finale e la finale sarà basata sui risultati del turno precedente.
- b) In base ai risultati dei turni precedenti, nelle seguenti prove si qualificano per la finale i primi 16 concorrenti: Gara nel frangente, Corsa-Nuoto-Corsa, Gara con la canoa, Gara con la tavola, Oceanman/Oceanwoman, Staffetta Oceanman/Oceanwoman.
- c) Se necessario (ad esempio, per l'assegnazione di punti), potranno essere condotte le finali A e B per le seguenti prove: Bandierine sulla spiaggia, Staffetta con torpedo, Sprint sulla spiaggia, Staffetta Sprint sulla spiaggia, Salvataggio con la tavola. In base ai risultati dei turni precedenti, i primi 8 atleti accederanno alla Finale A. I concorrenti dal 9° al 16° posto accederanno alla Finale B.
- d) Se uno o più concorrenti (o squadre) si ritirano da una finale a 16, potranno essere richiamate fino ad un massimo di quattro riserve. Per ogni concorrente che si ritira, la rispettiva riserva andrà richiamata dal turno eliminatorio in cui si è qualificato il concorrente che si ritira. L'ordine di partenza della finale non sarà riformulato.

- e) Se uno o più concorrenti (o squadre) si ritirano da una Finale A a 8, verranno richiamati i concorrenti qualificatisi per la Finale B. Se uno o più concorrenti di una Finale B a 8 sono richiamati alla Finale A o si ritirano, potranno essere richiamate fino ad un massimo di quattro riserve. Per ogni concorrente assente alla Finale A o B, la rispettiva riserva andrà richiamata dal turno eliminatorio in cui si è qualificato il concorrente che si ritira. L'ordine di partenza delle finali A e B non sarà riformulato.
- f) **Pari merito:** Quando si verifica una parità di piazzamento per l'accesso alla finale, entrambi i concorrenti saranno qualificati per la finale, se questo è possibile in termini di numero massimo di atleti. In caso contrario, si dovrà fare uno spareggio per determinare l'atleta (o squadra) che accederà alla finale.

#### 4.4.3 Sorteggio delle posizioni

Il sorteggio delle batterie e delle posizioni di partenza nei turni iniziali sarà fatto dal Comitato Organizzatore e comunicato ai concorrenti. Il sorteggio nei turni successivi (es.: quarti, semifinali, e finali) sarà fatto dagli ufficiali gara.

Il metodo di sorteggio, incluso quello previsto per il turno iniziale, deve essere approvato dal Giudice Arbitro.

#### 4.4.4 Posizionamento sulla spiaggia

Per le prove di nuoto, canoa e prove multiple, le posizioni di partenza e le corsie saranno numerate consecutivamente da sinistra a destra, rivolti verso il mare. Per le prove in spiaggia, la corsia numero 1 è quella più vicina all'acqua.

#### 4.4.5 Limiti di concorrenti

Il Giudice Arbitro deciderà se saranno necessarie batterie, quarti di semifinali, semi-finali o finali dirette.

Il numero di partecipanti in ogni batteria o finale non dovrebbe superare il numero massimo raccomandato riportato di seguito. Solo il Comitato Organizzatore e il Giudice Arbitro possono autorizzare cambiamenti al numero massimo di atleti partecipanti in considerazione delle condizioni ambientali, sicurezza, equità per tutti i concorrenti, e capacità di valutazione da parte della giuria.

Prova	Numero massimo di partecipanti per gara
Gara nel frangente	32 concorrenti
Staffetta con torpedo	9 concorrenti
Corsa-Nuoto-Corsa	32 concorrenti
Bandierine sulla spiaggia	16 concorrenti (finale a 8 o 16, in base alla necessità di attribuire punteggi)
Sprint sulla spiaggia	10 concorrenti (8 in finale)
Staffetta Sprint sulla spiaggia	10 squadre (8 in finale) di 4 concorrenti
Gara con la canoa	16 concorrenti
Gara con la tavola	16 concorrenti
Salvataggio con la tavola	9 squadre di 2 concorrenti
Oceanman/Oceanwoman	16 concorrenti (20 per la prova ad eliminazione)
Ocean M	24 concorrenti
Staffetta Oceanman/Oceanwoman	16 squadre di 4 concorrenti
Staffetta Ocean M Lifesaver	24 squadre da 4 concorrenti

## 4.5 GARA NEL FRANGENTE

### 4.5.1 Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti partono correndo dalla linea di partenza posta sulla spiaggia, nuotano attorno al percorso segnalato dalle boe per la distanza prevista rispetto alla categoria, e 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, tracciata ad un angolo di circa 30 gradi dalla linea di arrivo, verso la spiaggia.
- Lungo una serie di linee poste ad angolo retto con la linea di arrivo, 10 m dietro e 5 m a lato.

### 4.5.2 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso ad U misura circa 400 m (280 m per Esordienti e Masters) 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 prevalenti del mare.

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

**La linea di arrivo:** è posizionata tra due pali posti a 5 m di distanza, a circa 15 m dalla battigia, 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 170 m (120 m per Esordienti e Masters) dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Le distanze possono variare in base alle condizioni del mare.

### 4.5.3 Giuria

Al segnale di partenza, gli atleti devono iniziare la prova dalla linea di partenza, entrare in acqua senza ostacolare altri concorrenti, nuotare verso e attorno alle boe, ritornare verso la riva, e terminare la prova tra le due bandiere verdi di arrivo.

**Nota:** I concorrenti possono toccare le boe o le corde delle boe, ma non possono usarle per trascinarsi in acqua lungo il percorso.

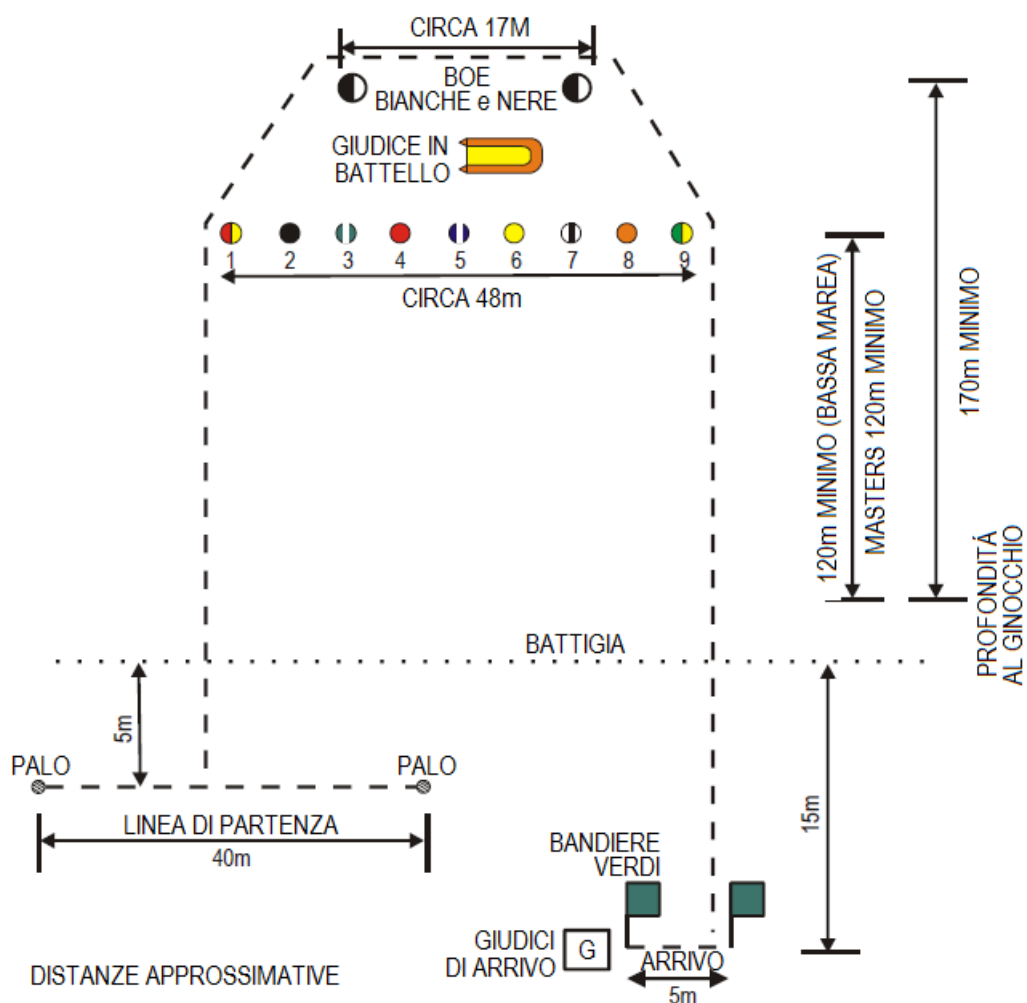
Gli atleti devono finire in piedi e in posizione eretta. L'arrivo è giudicato sul petto del concorrente nel momento in cui attraversa la linea di arrivo.

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

### 4.5.4 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 [SQ12].



### GARA NEL FRANGENTE

Categoria	Distanza approssimativa
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	170 m alla boa più lontana
Esordienti, Masters	120 m alla boa più lontana

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.6 STAFFETTA CON TORPEDO

### 4.6.1 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 120 m verso una boa assegnata, segnala l'arrivo ed attende di essere soccorsa dal nuotatore con torpedo. Quando 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. Il torpedo di salvataggio può essere indossato con la bandoliera sopra una o due spalle, o a tracolla sopra una spalla e attorno al petto, a discrezione del concorrente. 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.

**Nota 1:** La boa è definita come il solo corpo della boa e non include qualsiasi altra corda o cinghia attaccata. I concorrenti devono toccare visibilmente la boa sopra la superficie dell'acqua prima di segnalare il loro arrivo.

**Nota 2:** I concorrenti possono toccare le boe o le corde delle boe, ma non possono usarle per trascinarsi in acqua lungo il percorso al fine di raggiungere le boe stesse.

- Il Giudice Arbitro può stabilire un metodo alternativo per segnalare chiaramente che la vittima ha toccato la boa.
- I concorrenti devono partire dalla posizione loro assegnata. Coloro che nuotano verso e segnalano dalla boa sbagliata saranno squalificati.

b) **Nuotatore con torpedo:** Al segnale di arrivo della vittima dalla boa corretta, il nuotatore con torpedo attraversa la linea di partenza dalla corretta posizione assegnata, 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. Una volta assicurata la vittima al torpedo, il nuotatore procede attorno alla boa (in senso orario), trainando la vittima fino alla spiaggia.

**Nota:** I concorrenti possono toccare le boe o le corde delle boe, ma non possono usarle per trascinarsi in acqua lungo il percorso al fine di raggiungere le boe stesse.

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 torpedino di salvataggio sia in contatto con la vittima).

**Nota:** Seppure non è necessario trascinare interamente la vittima oltre la linea di arrivo, i concorrenti devono muoversi immediatamente nella parte interna della linea di arrivo (verso la spiaggia) al fine di non intralciare gli altri concorrenti e la giuria.

#### 4.6.2 Note

- a) Tutti i concorrenti devono partire dalla posizione che è stata loro assegnata sulla linea di partenza.
- b) Il nuotatore con torpedino e 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.
- c) Alla partenza, il nuotatore può posizionare il torpedino di salvataggio e le pinne sulla spiaggia dal lato verso la spiaggia della linea di partenza/arrivo o può tenere in mano il torpedino e le pinne. La bandoliera del torpedino può essere indossata.
- d) Il torpedino di salvataggio deve essere indossato correttamente con la bandoliera sopra una o due spalle, o a tracolla sopra una spalla e attorno al petto, a discrezione del concorrente.
- e) La vittima può aiutare il nuotatore ad assicurare il torpedino di salvataggio. Entrambi possono agganciare il torpedino, ma la vittima deve essere agganciata dietro la linea delle boe.
- f) Il nuotatore deve trainare la vittima con il torpedino di salvataggio agganciato attorno al corpo e sotto entrambe le braccia, agganciato ad un anello.
- g) La vittima non deve essere trainata sullo stomaco.
- h) 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.
- i) La vittima non può camminare o correre in nessun momento, ma può sollevare le gambe durante il trasporto.
- j) Solo il nuotatore con torpedino può usare le pinne. I soccorritori non possono usare alcun equipaggiamento o le pinne.

#### 4.6.3 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso misura circa 240 m. 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 prevalenti del mare.

- a) **La linea di partenza/arrivo:** è una corda di colore luminescente posizionata sulla battigia, tesa tra due pali con bandiere posti ad una distanza di circa 48 m. A discrezione del Giudice Arbitro, l'allineamento della linea di partenza con le boe può essere alterato, in considerazione delle condizioni prevalenti 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, in modo che tutti i concorrenti abbiano le stesse condizioni rispetto a banchi di sabbia, secche, etc.

#### 4.6.4 **Attrezzature**

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

#### 4.6.5 **Giuria**

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

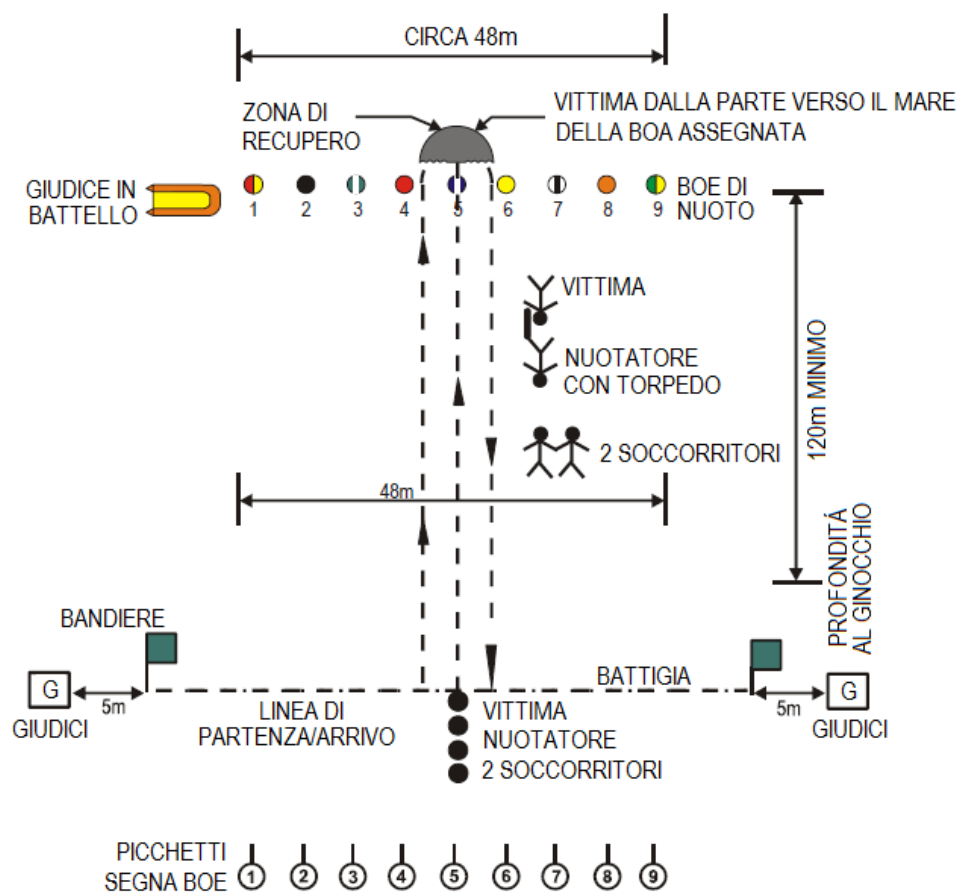
Le infrazioni rilevate da qualsiasi giudice durante la gara devono essere riportate al Giudice Arbitro, che le valuterà assieme ai giudici che le hanno rilevate. Il giudice sulla barca riporterà ogni infrazione al Giudice Arbitro appena possibile e comunque prima che vengano resi noti i risultati della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

#### 4.6.6 **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 [SQ12].





DISTANZE APPROSSIMATIVE

### STAFFETTA CON TORPEDO

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.7 CORSA - NUOTO - CORSA

### 4.7.1 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.

**Nota:** I concorrenti possono toccare le boe o le corde delle boe, ma non possono usarle per trascinarsi in acqua lungo il percorso.

### 4.7.2 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà tale che i concorrenti corrano per circa 200 m (100 m per la categoria Esordienti), nuotino per circa 300 m, e corrano verso il traguardo per circa 200 m (100 m per la categoria Esordienti).

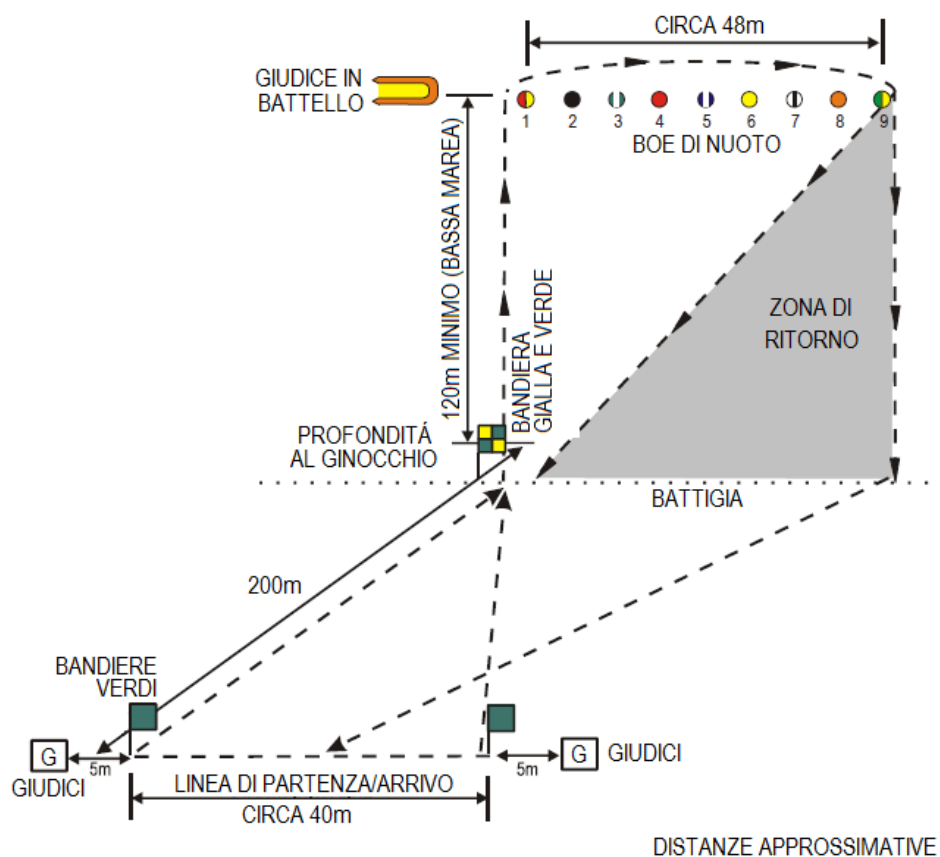
### 4.7.3 Giuria

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 gara e da determinare l'ordine di arrivo.

### 4.7.4 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 [SQ12].



### CORSA - NUOTO - CORSIA

Categoria	Distanza approssimativa
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	300 m alla boa più lontana 400 m di corsa
Esordienti	300 m alla boa più lontana 200 m di corsa

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.8 BANDIERINE SULLA SPIAGGIA

### 4.8.1 Descrizione della prova

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

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.

**Nota 1:** I concorrenti possono livellare, appiattire o compattare la sabbia nella loro zona di partenza. I concorrenti non possono creare cumuli di sabbia o alterare in modo ingiustificato l'inclinazione della sabbia in modo da aiutarsi nella partenza.

**Nota 2:** I concorrenti possono affondare le punte dei piedi nella sabbia sulla linea di partenza, scavando con le mani o piedi prima di stendersi sulla sabbia, oppure con i piedi dopo che si sono stesi sulla sabbia.

**Nota 3:** I concorrenti devono seguire le indicazioni degli ufficiali gara. I concorrenti che causano un ritardo ingiustificato alla partenza della gara saranno squalificati [SQ8].

### 4.8.2 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 ai concorrenti deve:

- a) Posizionare i concorrenti nell'ordine sorteggiato per l'alzata.
- 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) Segnalare l'inizio della gara con un fischio lungo, indicando 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.
- d) Il giudice di partenza deve posizionarsi fuori dal campo visivo dei concorrenti.

### 4.8.3 La partenza

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

- a) Dopo una pausa intenzionale 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.

#### 4.8.4 **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. L'alzata continuerà con eventuali infrazioni successive finché non si avrà una partenza regolare.

#### 4.8.5 **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.

#### 4.8.6 **Numero di concorrenti eliminati**

Nelle batterie, il Giudice Arbitro determina se verranno eliminati 1 o 2 concorrenti per ogni alzata. Nelle semi-finali e nelle finali non può essere eliminato più di un concorrente per ogni alzata.

#### 4.8.7 **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 segnaleranno (verbalmente o con un fischio) la perdita della bandierina e la fine dell'alzata.

#### 4.8.8 **Campo gara**

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

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

Il campo bandierine deve essere libero da detriti. Se la superficie della sabbia è dura, dovrà essere rastrellata prima e durante la gara per garantire la sicurezza degli atleti.

#### 4.8.9 **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.

#### 4.8.10 **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.

#### 4.8.11 Eliminazioni e squalifiche

Ogni alzata o spareggio deve essere giudicata 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 dalla prova 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.

In questa prova, il reclamo avverso ad una eliminazione deve essere presentato entro 5 minuti dal termine della gara e comunque prima che inizi una nuova alzata. Nel caso venga presentato un reclamo, il Giudice Arbitro valuterà immediatamente il reclamo prima di continuare con la gara. Non è permesso presentare ricorso contro la decisione del Giudice Arbitro in merito al reclamo.

**Nota 1:** Il Giudice Arbitro può inoltrare direttamente il reclamo alla Commissione d'Appello, se presente sulla spiaggia, nel rispetto delle tempistiche sopra indicate. Per tali reclami non è necessario compilare i moduli di reclamo, né versare la tassa di reclamo.

**Nota 2:** È consentito il reclamo avverso ad una squalifica, purché sia rispettato l'iter previsto nella sezione 2.5 *Reclami tecnici*.

**Ostruzionismo:** Un concorrente ostacola un altro concorrente quando "usa 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.

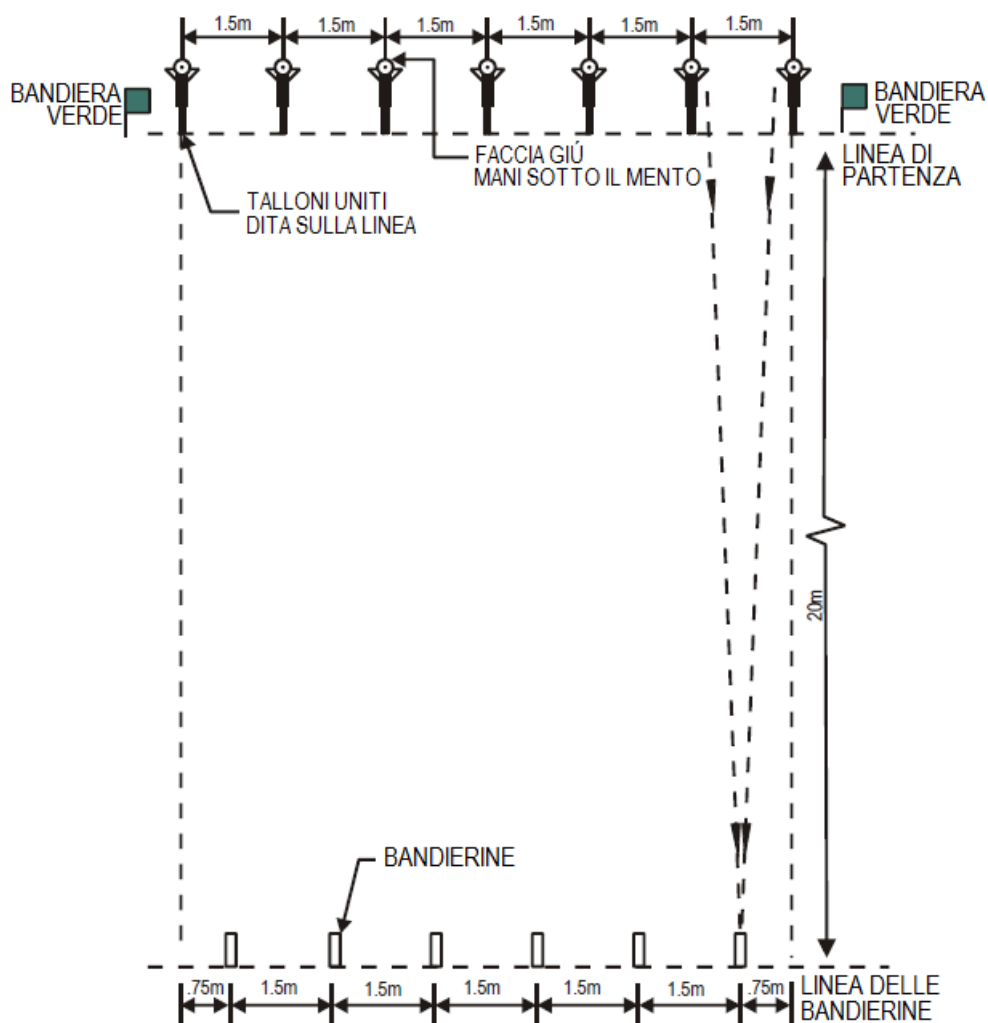
Un concorrente può correre tagliando il percorso davanti ad un concorrente più lento.

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

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

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 [SQ12].
- b) Prendere o bloccare più di una bandierina (ad esempio, sdraiarsi sopra una bandierina al fine di nasconderla) [SQ11].



### BANDIERINE SULLA SPIAGGIA

Categoria	Distanza
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	20 m
Esordienti, Masters	15 m

**Nota:** L'allestimento della spiaggia può subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del campo.

## 4.9 SPRINT SULLA SPIAGGIA

### 4.9.1 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.

### 4.9.2 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.

### 4.9.3 Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà di 90 m (70 m per i Masters ed Esordienti) dalla linea di partenza all'arrivo. Alla partenza deve essere presente un'area di circa 20 m di lunghezza da adibire a camera di chiamata degli atleti; all'arrivo deve essere presente un'area di fuga di circa 20 m di lunghezza.

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 1,8 m in larghezza (minimo 1,5 m).

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 5 m dietro la linea di partenza, tracciata tra due pali alti 2m.

### 4.9.4 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.

### 4.9.5 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.

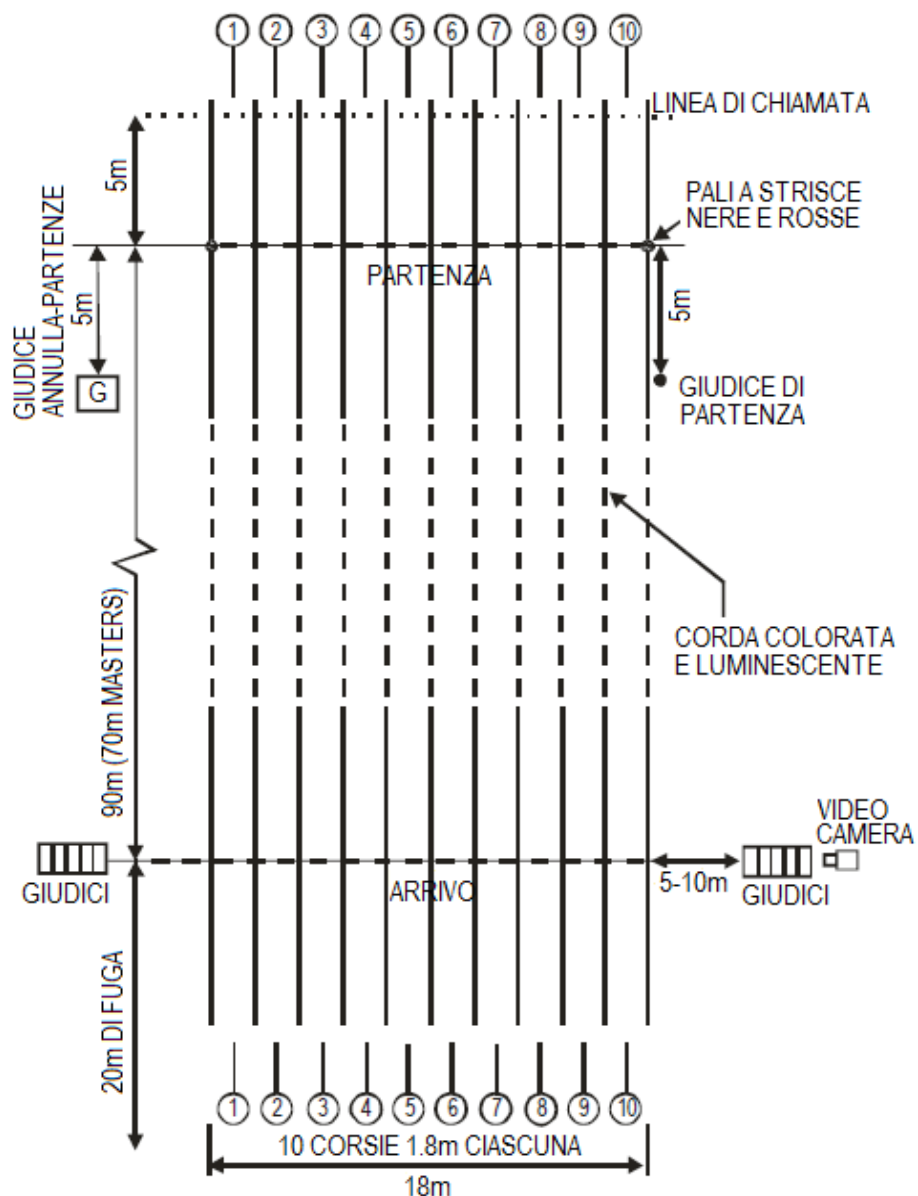
L'ordine di arrivo è stabilito dai giudici di arrivo. I concorrenti saranno classificati nell'ordine in cui qualsiasi parte del loro petto taglia il traguardo. I concorrenti devono arrivare in piedi ed in posizione eretta.

### 4.9.6 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 [SQ12].





DISTANZE APPROSSIMATIVE

### SPRINT SULLA SPIAGGIA

Categoria	Distanza
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	90 m
Esordienti, Masters	70 m

**Nota:** L'allestimento della spiaggia può subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del campo.

## 4.10 STAFFETTA SPRINT SULLA SPIAGGIA

### 4.10.1 Descrizione della prova

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

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.

### 4.10.2 La partenza

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

### 4.10.3 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 le mani o una 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.

### 4.10.4 Campo gara

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

### 4.10.5 Attrezzature

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

### 4.10.6 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.

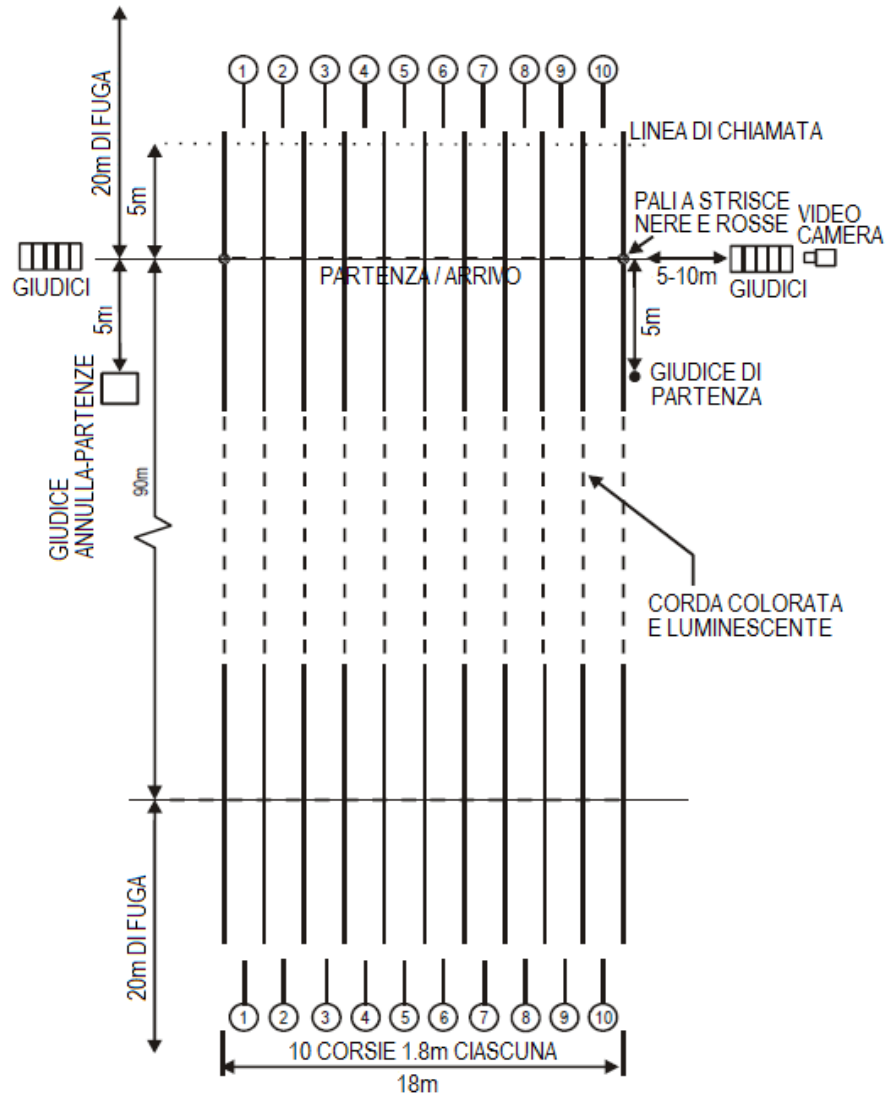
Giudici di percorso devono essere posizionati sulla linea di cambio ai due lati del campo gara per verificare la regolarità dei cambi.

Ogni infrazione rilevata dai giudici di percorso durante i cambi deve essere riportata al Giudice Arbitro (o un suo delegato).

#### 4.10.7 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:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].



DISTANZE APPROSSIMATIVE

#### STAFFETTA SPRINT SULLA SPIAGGIA

Categoria	Distanza
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	90 m
Esordienti, Masters	70 m

**Nota:** L'allestimento della spiaggia può subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del campo.

## 4.11 GARA CON LA CANOA

### 4.11.1 Descrizione della prova

Una canoa (“Single Surf Ski”) è un natante spinto da un concorrente con la pagaia. Le specifiche tecniche sono contenute nella *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

I concorrenti allineano le proprie canoe in acqua, a circa 1,5 m l'uno dall'altro, nel punto in cui l'acqua arriva approssimativamente 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 tornano indietro; la prova si considera terminata quando una qualsiasi parte della canoa oltrepassa la linea di arrivo posta in acqua. All'arrivo, l'atleta deve essere sulla canoa oppure deve portarla o tenerla con le mani.

I concorrenti possono perdere il contatto o il controllo della canoa senza essere necessariamente squalificati. Tuttavia, per completare la gara, i concorrenti devono riprendere il controllo della canoa e della pagaia e devono attraversare il traguardo, dalla parte del mare, -essendo in contatto con entrambe.

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

**Partenza e arrivo a secco:** Quando le condizioni non permettono al giudice di partenza di una partenza regolare in acqua, si dovrà procedere con una partenza o un arrivo a secco, come descritto in 4.11.3 *Partenza e arrivo a secco*.

### 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 prevalenti del mare.

**Boe:** Saranno usate tre boe uguali da 50 litri: due boe di virata saranno posizionate a circa 75 m di distanza, a minimo 300 m (250 m per 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:** non è necessario che sia identificata, ma, se richiesto, può essere segnalata da due pali posizionati in modo che il centro della linea di partenza sia allineato con la prima boe di virata.

**La linea di arrivo:** è posizionata tra due bandiere issate su due pali (o altri supporti adeguati) in un punto tale che le canoe galleggino all'arrivo. Il centro del traguardo è allineato con la terza boe di virata (compatibilmente con le condizioni prevalenti delle onde).

### 4.11.3 Partenza e arrivo a secco

In una partenza a secco, i concorrenti allineano le canoe e le pagaie sulla linea di partenza secondo l'ordine di partenza estratto. La linea di partenza è delimitata da 2 pali di 2m distanti tra loro circa 35 m, e posizionati a circa 5 m dalla battigia.

Al segnale del giudice di partenza, i concorrenti portano le canoe in acqua a loro discrezione e pagaiano lungo il percorso, come indicato nel diagramma.

Il traguardo per un arrivo a secco deve essere posizionato sulla spiaggia, a circa 15 m dalla battigia. Deve essere largo 20 m 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 pagaiare 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) Non è necessario che i concorrenti terminino 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 né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);
  - seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

#### **ILS Rule Book**

*Secondo le richieste dell'Organizzazione, l'assistente deve indossare le pettorine ad alta visibilità quando entra in acqua oltre al punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.*

#### **4.11.4 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.

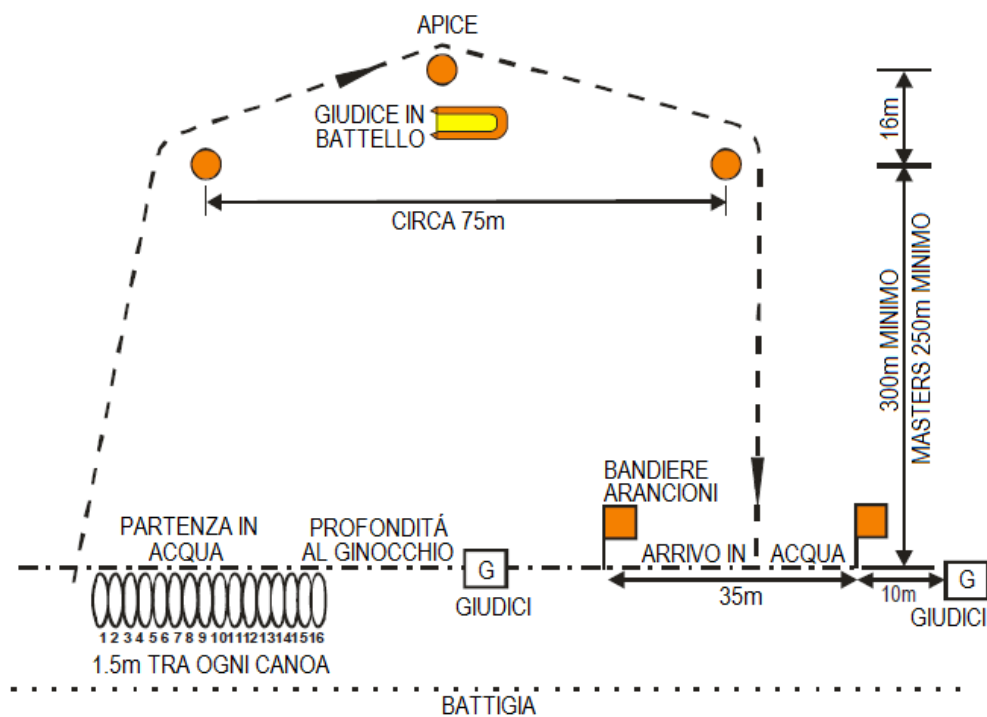
#### **4.11.5 Giuria**

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

#### **4.11.6 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 [SQ12].



DISTANZE APPROSSIMATIVE

### GARA CON LA CANOA

Categoria	Distanze approssimativa
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	300 m alla prima boa 316m alla boa più lontana
Masters, Esordienti	250 m alla prima boa 266m alla boa più lontana

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.12 GARA CON LA TAVOLA

### 4.12.1 Descrizione della prova

Una tavola è un natante spinto da un concorrente con mani e braccia. Le specifiche tecniche sono contenute nella *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*.

I concorrenti si allineano sulla linea di partenza, o dietro di essa, con le proprie tavole a circa 1,5 m 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 ed attraversarlo.

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.

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 dello stesso colore: due boe di virata saranno posizionate a circa 75 m di distanza, a minimo 250 m (stessa distanza 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 15 m verso il mare aperto rispetto alle due boe, a formare un arco con esse. Per la categoria Esordienti A, le boe saranno posizionate come nella prova Gara nel frangente.

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

**La linea di arrivo:** è posizionata sulla spiaggia a circa 15 m dalla battigia, lunga 20 m 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 boa di virata ma, a discrezione del Giudice Arbitro, tale allineamento può essere alterato, in considerazione delle condizioni prevalenti del mare.

### 4.12.3 Attrezzature

**Tavola:** Vedi *Sezione 5 - Equipaggiamenti e Attrezzature Standard*. Un concorrente può sostituire la tavola, a condizione che ricominci la gara dalla linea di partenza. La nuova tavola può essere portata sulla linea di partenza da un membro della squadra, a condizione che questo non interferisca con la gara di altri concorrenti.

### 4.12.4 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.

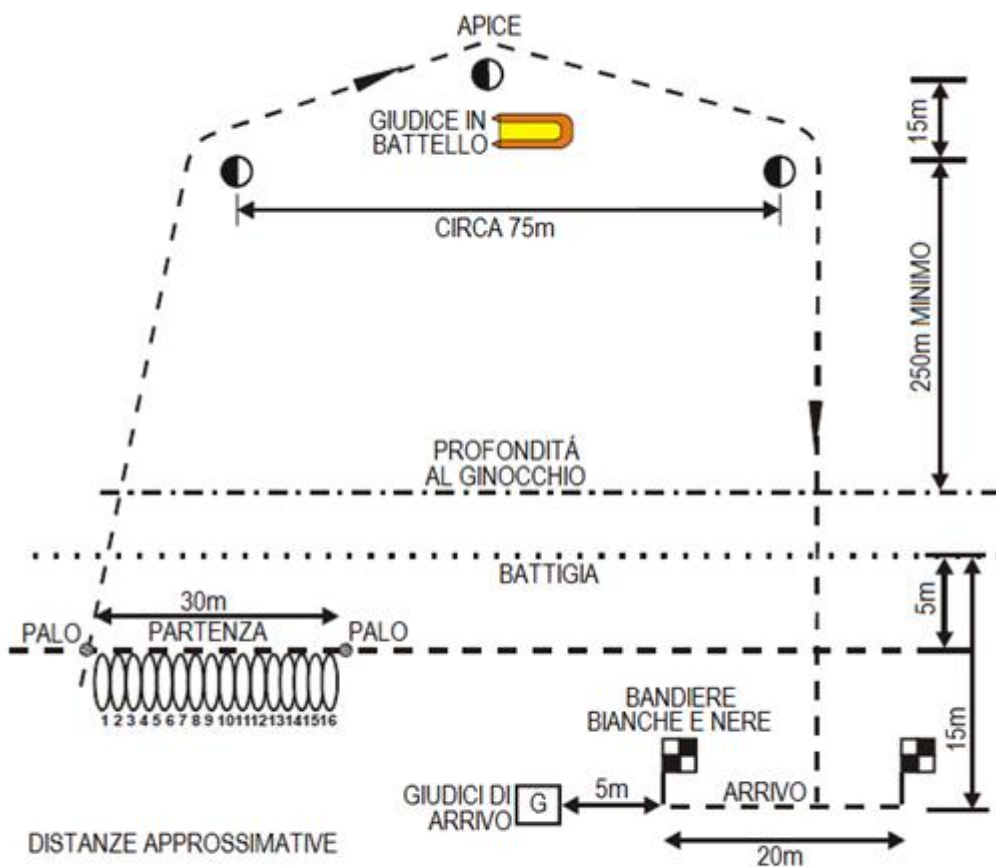
#### 4.12.5 Controllo della tavola

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

#### 4.12.6 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 descritto [SQ12].



#### GARA CON LA TAVOLA

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.



## 4.13 SALVATAGGIO CON LA TAVOLA

### 4.13.1 Descrizione della prova

In questa prova, un concorrente della squadra (vittima) nuota circa 120 m 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 in contatto con la tavola.

- a) Entrambi 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 posizione assegnata sulla 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.

**Nota 1:** La boa è definita come il solo corpo della boa e non include qualsiasi altra corda o cinghia attaccata. I concorrenti devono toccare visibilmente la boa sopra la superficie dell'acqua prima di segnalare il loro arrivo.

**Nota 2:** I concorrenti possono toccare le corde delle boe, ma non possono usarle per trascinarsi in acqua lungo il percorso al fine di raggiungere le boe stesse.

- 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 soccorritore con la tavola supera la linea di partenza dalla posizione assegnata, entra in acqua e pagaia verso la vittima alla boa assegnata. La vittima deve prendere contatto con la tavola dal lato della boa verso il mare. La tavola deve aggirare la boa in senso orario (mantenendo la boa a destra) prima di procedere verso la battigia con 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 pagaiare 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.

**Nota:** Entrambi i concorrenti devono attraversare il traguardo in piedi al fine di considerare regolare il completamento della prova.

- 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.

### 4.13.2 Campo gara

Il percorso è illustrato nel diagramma seguente.

La tavola deve aggirare la boa assegnata in senso orario (mantenendo la boa a destra), se non diversamente stabilito dal Giudice Arbitro prima della partenza della prova.

#### 4.13.3 Attrezzature

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

#### 4.13.4 Giuria

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

#### 4.13.5 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.

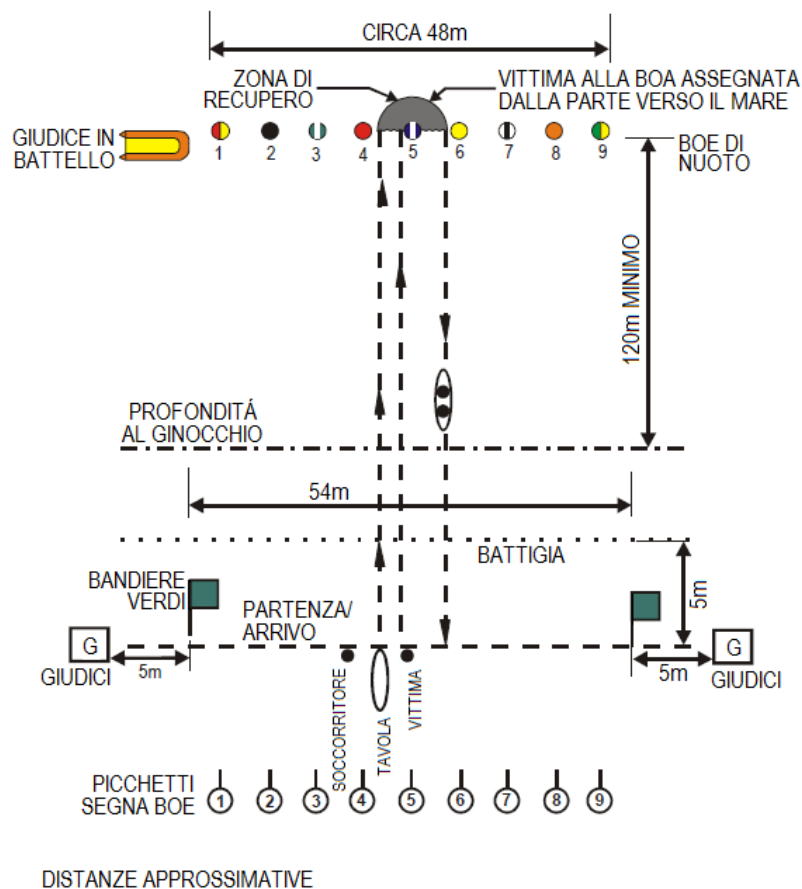
#### 4.13.6 Recupero della vittima

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.

#### 4.13.7 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:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].



### SALVATAGGIO CON LA TAVOLA

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.14 OCEANMAN/OCEANWOMAN

### 4.14.1 Descrizione della prova

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

Ad eccezione delle differenze riportate in questa sezione, ogni frazione seguirà le condizioni generali richieste per le gare individuali di quella prova.

La sequenza delle frazioni è determinata tramite sorteggio all'inizio della competizione. 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 di partenza:** I concorrenti devono iniziare la gara dalla posizione assegnata sulla spiaggia. I concorrenti devono iniziare 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 gara 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 1 <sup>a</sup> frazione con natante	1	2	3	4	5	6	...	15	16
Posizione di partenza 2 <sup>a</sup> frazione con natante	16	15	14	13	13	11	...	2	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;
- tenere la canoa in posizione galleggiante come illustrato nel diagramma o come richiesto dagli ufficiali gara;
- adottare ogni precauzione affinché né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);
- seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

#### **ILS Rule Book**

*Secondo le richieste dell'Organizzazione, l'assistente deve indossare le pettorine ad alta visibilità quando entra in acqua oltre al punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.*

### 4.14.2 Campo gara

**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 prevalenti del mare.

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

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

**Disposizione delle bandiere:** I punti di svolta sulla spiaggia sono indicati da due bandiere posizionate a circa 20 m 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 segnalato da due bandiere distanti 5 m l'una dall'altra, poste ad angolo retto rispetto alla battigia, a circa 50 m dalla prima bandiera di svolta.

**Linea di partenza e di cambio:** La linea di partenza e di cambio è lunga circa 30 m, centrata sulla boa numero 1 della frazione a nuoto, a circa 5 m 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 attraversare la linea di partenza e cambio dopo che la gara 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 prevalenti del mare, il percorso di nuoto è maggiore di 120 m, si dovranno usare due boe singole, posizionate ad una distanza tra loro di almeno 10 m ad indicare la distanza di 120 m. 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 10 m oltre le boe di nuoto per completare il percorso canoa.

#### 4.14.3 Variazione per la categoria Masters

Il percorso per la categoria Masters è come il percorso standard sopra descritto, ad eccezione delle due bandiere giallo-verdi di svolta. Queste saranno posizionate a circa 15 m l'una dall'altra, sulla battigia o in acqua alla profondità in cui l'acqua arriva al ginocchio, tenendo conto delle condizioni prevalenti del mare al fine di minimizzare il percorso. Le due bandiere verdi di arrivo saranno posizionate sulla battigia, approssimativamente a 5 m l'una dall'altra, e a circa 5 m dalla seconda bandiera di svolta. Se la prova inizia con la frazione nuoto o la frazione tavola, la gara

comincerà sulla battigia. Per la seconda e terza frazione, gli assistenti possono tenere i natanti in acqua per il recupero da parte dei concorrenti.

**Nota:** Tutte le altre condizioni rimangono inalterate rispetto al percorso standard.

#### 4.14.4 **Attrezzature**

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

- a) **Sostituzione dei natanti danneggiati:** Una canoa od una tavola non possono essere sostituite durante una frazione della gara, 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.
- b) **Pagaie:** Le pagaie perse o danneggiate possono essere sostituite solo dopo che il concorrente è ritornato alla linea di arrivo e cambio.
- c) **Rimozione delle attrezzature:** Per ragioni di sicurezza, membri della squadra del concorrente possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la gara, purché non arrechino danno ad altri concorrenti.

#### 4.14.5 **Giuria**

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la gara 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.

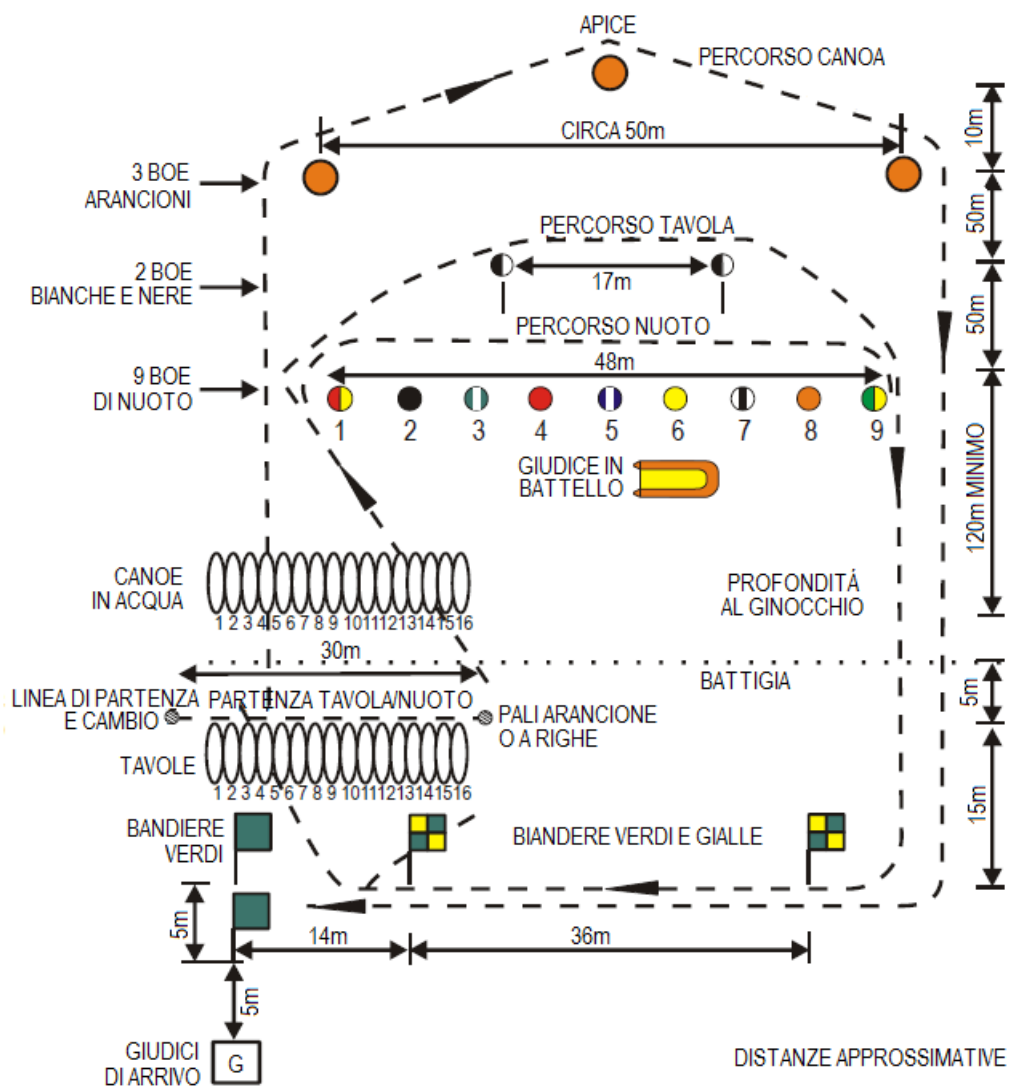
#### 4.14.6 **Contatto con il natante**

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento (incluso) 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 andata senza squalifica, purché ne riprendano il contatto, girino attorno all'ultima boa di ciascun percorso in contatto con il natante e completino il percorso.

#### 4.14.7 **Squalifiche**

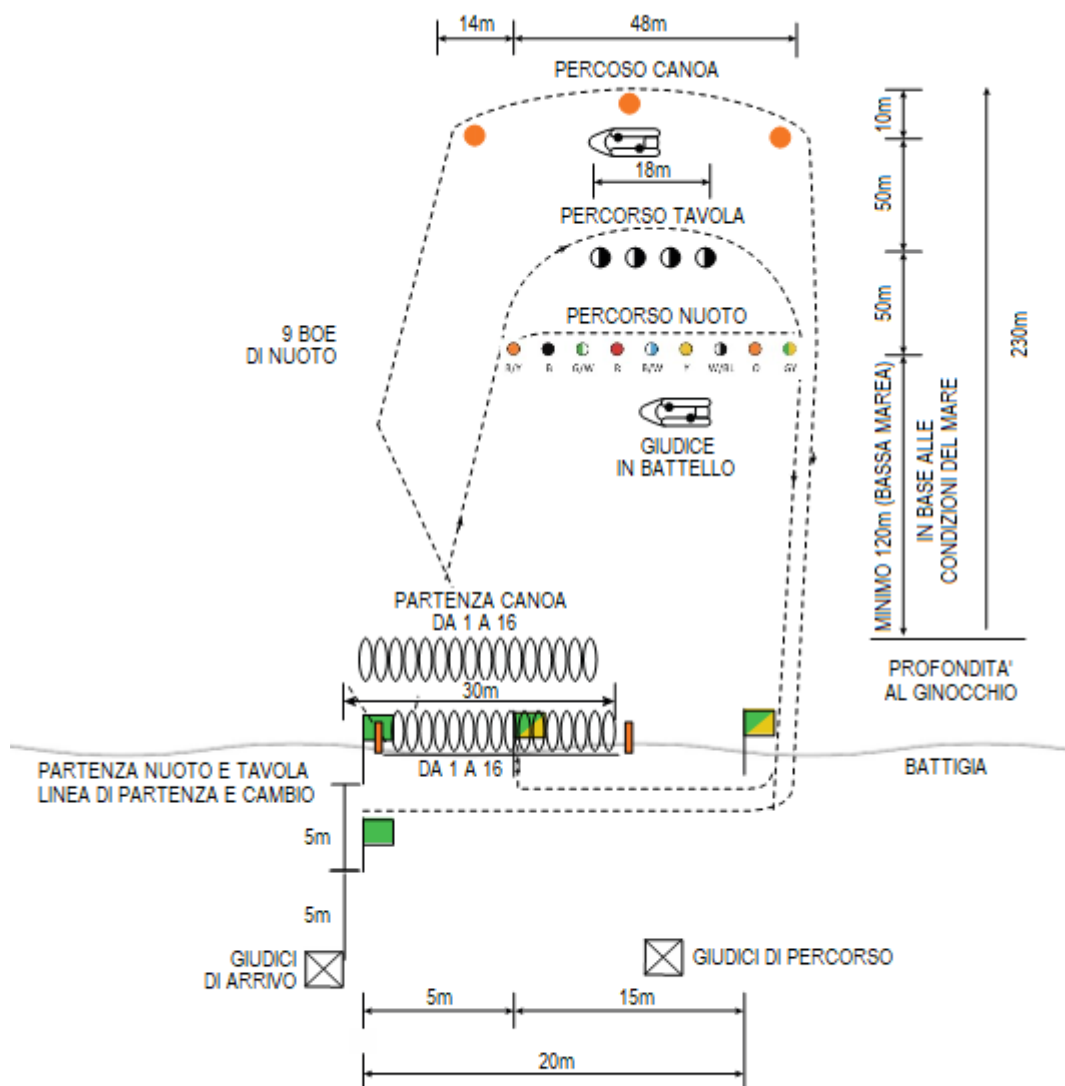
Oltre a quanto previsto nella Sezione 2 - Regole Generali e Procedure, e quanto sottolineato nei punti 4.1, 4.2 e 4.3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- a) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].



### OCEANMAN / OCEANWOMAN

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.



### OCEANMAN / OCEANWOMAN MASTERS

**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.15 OCEAN M

### 4.15.1 Descrizione della prova

I concorrenti gareggiano su una distanza in acqua di circa 1640 m, che include una frazione a nuoto, una con la tavola, una con la canoa ed una frazione finale di sprint sulla spiaggia.

Ad eccezione delle differenze riportate in questa sezione, ogni frazione seguirà le condizioni generali richieste per le gare individuali di quella prova.

La sequenza delle frazioni è nuoto, tavola e canoa.

**Posizione di partenza:** I concorrenti devono iniziare la frazione nuoto dalla posizione assegnata sulla linea di partenza. I concorrenti manterranno la stessa posizione di partenza per la frazione con la tavola, ma invertite per la frazione con la canoa. Ad esempio, in una gara con 24 concorrenti, il concorrente che ha la posizione 1 per le frazioni nuoto e tavola, avrà la posizione 24 per la frazione con la canoa.

Frazione nuoto	1	2	3	4	5	6	...	23	24
Frazione con la tavola	1	2	3	4	5	6	...	23	24
Frazione con la canoa	24	23	22	21	20	19	...	2	1

**Gestione dei natanti: 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;
- tenere la canoa in posizione galleggiante come illustrato nel diagramma o come richiesto dagli ufficiali gara;
- adottare ogni precauzione affinché né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);
- seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

#### **ILS Rule Book**

*Secondo le richieste dell'Organizzazione, l'assistente deve indossare le pettorine ad alta visibilità quando entra in acqua oltre al punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.*

**Manifestazioni di rilievo.** *In alcune manifestazioni, come ad esempio gli eventi promozionali Olimpici, potranno essere autorizzati gli assistenti. In tali circostanze, i natanti saranno posizionati sulla linea di partenza/cambio, nell'ordine previsto, dagli atleti o da ufficiali gara appositamente addestrati. Sarà previsto uno spazio di circa 1m tra ogni natante cosicché non ci siano interferenza. Dopo l'utilizzo da parte degli atleti, i natanti verranno gestiti dalla giuria.*

### 4.15.2 Campo gara

**Boe:** saranno posizionate 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 prevalenti del mare.

Al fine di incentivare la partecipazione del pubblico, dei media e sponsor, potrà essere utilizzato materiale scenico come archi gonfiabili per l'arrivo, boe di virata di particolari dimensioni, particolari segnali/bandiere di virata sulla spiaggia, e spalti per il pubblico sulla spiaggia.

**Distanza tra le boe:** Le boe per la frazione nuoto devono essere posizionate ad una distanza approssimativa di 90 m dalla battigia, a circa 50 m l'una dall'altra.

Le boe per le frazioni con la tavola e con la canoa devono essere posizionate, rispettivamente, a circa 50 m e 100 m dietro le boe per la frazione a nuoto. Le boe per la frazione tavola saranno distanti tra loro circa 55 m; le boe per la frazione canoa saranno a circa 60 m l'una dall'altra, con un segnale aggiuntivo posto ad un metro di distanza sul percorso di ritorno, per assistere nel doppiaggio della boa.

**Segnali:** Il punto di virata di metà percorso sarà indicato con un grande segnale di virata (o 2 bandiere poste ad 1 metro l'una dall'altra), posizionato in acqua al punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Questo segnale sarà posizionato in corrispondenza della linea di arrivo e cambio al centro della spiaggia. Nel caso il fondale non sia sufficientemente basso, i segnali di virata di mezzo percorso può essere posizionato sulla battigia.

Due segnali di virata aggiuntivi saranno posizionati sulla spiaggia, a circa 35 m l'uno dall'altro, in modo da formare un arco con la linea di arrivo e cambio.

**Linea di arrivo e di cambio frazione:** La linea di arrivo e di cambio sarà posizionata al centro della spiaggia a circa 20 m dalla battigia, ed indicata da un arco gonfiabile o da due bandiere poste a 5 m l'una dall'altra. Nel caso si utilizzi un arco gonfiabile, dovranno essere poste 2 bandiere nella parte interna, che saranno il riferimento della giuria per valutare l'arrivo.

**Nota:** Nella staffetta Ocean M Lifesaver, la linea di arrivo e cambio sarà utilizzata come linea di cambio tra i frazionisti.

**Linea di partenza:** La linea di partenza è lunga circa 30 m, centrata sulla boa numero 1 della frazione a nuoto, a circa 10 m dalla battigia, segnalata ad ogni estremità da un palo alto 2m.

Dopo la partenza, ai concorrenti non è richiesto attraversare la linea di partenza nelle frazioni con la tavola e con la canoa.

**Percorso a nuoto:** La frazione a nuoto si svolge dalla linea di partenza, nuotando in senso orario (da sinistra a destra) attorno alla prima boa di nuoto di svolta, ritornando verso il segnale di virata di metà percorso e aggirandolo in senso antiorario (da destra verso sinistra), proseguendo verso la seconda boa di nuoto da doppiare in senso orario (da sinistra verso destra) per ritornare verso la spiaggia. I concorrenti passeranno a sinistra del primo segnale di virata e raggiungeranno la linea di arrivo e cambio per cominciare la frazione con la tavola.

**Percorso con la tavola:** La frazione con la tavola si svolge dalla zona di recupero dei natanti sulla spiaggia, passando all'esterno della prima boa di nuoto e doppiando in senso orario (da sinistra a destra) la prima boa del percorso con la tavola, ritornando poi verso il segnale di metà percorso rimanendo all'interno (a sinistra) della prima boa di nuoto. Il segnale di virata di metà percorso verrà aggirato in senso antiorario (da destra verso sinistra), per continuare verso la seconda boa del percorso con la tavola, rimanendo all'interno (sinistra) della seconda boa di nuoto. La seconda boa del percorso con la tavola verrà doppiata in senso orario (da sinistra verso

destra). I concorrenti ritorneranno verso la spiaggia, rimanendo all'esterno (a sinistra) della seconda boa di nuoto, passeranno a sinistra del primo segnale di virata e raggiungeranno la linea di arrivo e cambio per iniziare la frazione con la canoa.

**Percorso con la canoa:** La frazione con la canoa si svolge dalla zona di recupero dei natanti sulla spiaggia, passando all'esterno delle prime boe di nuoto e tavola, e doppiando in senso orario (da sinistra a destra) la prima boa del percorso con la canoa, ritornando verso il segnale di metà percorso rimanendo all'interno (a sinistra) delle prime boe di nuoto e tavola. Il segnale di virata di metà percorso verrà aggirato in senso antiorario (da destra verso sinistra), per continuare verso la seconda boa del percorso con la canoa, rimanendo all'interno (sinistra) delle seconde boe di nuoto e tavola. La seconda boa del percorso con la canoa verrà doppiata in senso orario (da sinistra verso destra). I concorrenti ritorneranno verso la spiaggia, rimanendo all'esterno (a sinistra) delle seconde boe di nuoto e tavola, passeranno a sinistra del primo segnale di virata e raggiungeranno la linea di arrivo e cambio per completare la prova.

**Percorso sprint e arrivo:** La prova si conclude quando un concorrente completa tutte le frazioni. Nella frazione finale, il concorrente aggira il primo segnale di virata sulla spiaggia e corre passando attraverso l'arco di arrivo (o le due bandiere del traguardo).

**Nota 1:** In ogni frazione, i concorrenti girano attorno alle bandiere nello stesso senso (orario) come per le boe.

**Nota 2:** Se, a causa delle condizioni prevalenti del mare, onde o maree, la distanza dalla battigia delle boe di nuoto è superiore a 90 m, il Giudice Arbitro o il Comitato Organizzatore possono decidere di utilizzare le due boe del percorso con la tavola. In tal caso, il percorso non sarà più ad M, ma i concorrenti, dopo aver aggirato la prima boa del percorso tavola, procederanno direttamente verso la seconda boa del percorso tavola, per ritornare quindi verso la spiaggia e cominciare il percorso ad "M" con la tavola.

**Nota 3:** Se, a causa delle condizioni prevalenti del mare, onde o maree, non è possibile utilizzare il percorso ad "M", il Giudice Arbitro o il Comitato Organizzatore possono decidere di utilizzare, per le prove in acqua, il percorso previsto per la prova Oceanman/Oceanwoman. Il percorso sulla spiaggia rimarrà invariato.

#### 4.15.3 Attrezzature

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

- a) **Sostituzione dei natanti danneggiati:** Una tavola, una canoa o le pagaie non possono essere sostituite durante una frazione della gara, 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.
- b) **Rimozione delle attrezzature:** Per ragioni di sicurezza, membri della squadra del concorrente possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la gara, purché non arrechino danno ad altri concorrenti.

#### 4.15.4 Giuria

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la gara 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.

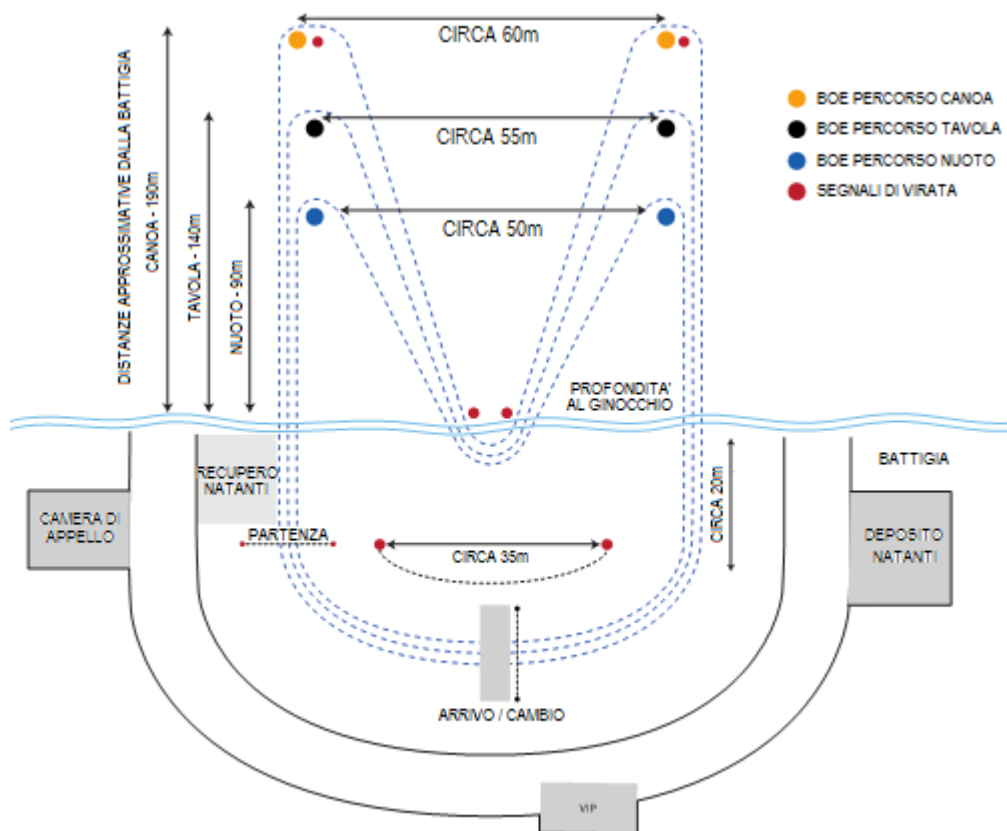
#### 4.15.5 Contatto con il natante

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento (incluso) 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-andata senza squalifica, purché ne riprendano il contatto, girino attorno all'ultima boa di ciascun percorso in contatto con il natante e completino il percorso.

#### 4.15.6 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:

- Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].



**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## 4.16 OCEANMAN/OCEANWOMAN AD ELIMINAZIONE

### 4.16.1 Descrizione della prova

La prova “ad eliminazione” è un modo alternativo per condurre le prove Oceanman/Oceanwoman e Ocean M.

La composizione della finale della prova ad eliminazione, fino ad un massimo di 20 atleti, è determinata tramite batterie e turni eliminatori, se necessari.

La finale della prova ad eliminazione è condotta con tre gare consecutive:

- a) Gara 1, dove verranno eliminati gli ultimi 8 atleti
- b) Gara 2, dove verranno eliminati gli ultimi 6 atleti
- c) Gara 3, finale tra i 6 atleti rimanenti

**Nota 1:** Nella Gara 1 è possibile avere più o meno di 20 atleti; tuttavia, Gara 2 dovrà iniziare con 12 atleti.

**Nota 2:** Nel caso ci siano meno di 13 concorrenti alla finale, il Giudice Arbitro stabilirà il numero di eliminati nelle prime due gare.

Tra ogni gara della finale 5 minuti di pausa, conteggiati dall'arrivo del primo concorrente della gara. La durata della pausa potrà essere modificata a discrezione del Giudice Arbitro o Comitato Organizzatore, tenuto conto delle condizioni metereologiche. In tal caso, gli atleti saranno avvisati prima dell'inizio della finale.

Le regole per la conduzione della prova sono le stesse delle prove Oceanman/Oceanwoman e Ocean M, ad eccezione delle seguenti:

- il piazzamento finale ed i punti dipendono dalla gara in cui un atleta viene eliminato;
- la lunghezza di ciascun percorso potrà essere modificata a discrezione del Comitato Organizzatore, anche per fini promozionali

**Nota:** Quando la prova è organizzata in località con acqua calma, può essere considerato un percorso alternativo, in particolare quando questa prova è una manifestazione autonoma. In tali casi, il nuovo percorso dovrà essere comunicato per iscritto, includendo il diagramma della prova con le distanze approssimative.

Chiunque non completi il percorso previsto, incluso il mancato doppiaggio di una boa, sarà soggetto a squalifica e:

- se l'errore viene commesso in Gara 1, il concorrente verrà classificato ultimo, con il relativo punteggio;
- se l'errore viene commesso in Gara 2 o Gara 3, il concorrente sarà classificato ultimo nella rispettiva gara. Questo perché il concorrente si è già qualificato, rispetto a quelli eliminati nelle gare precedenti.

Il vincitore è il concorrente che termina correttamente la prova al primo posto in Gara 3, indipendentemente dall'ordine di arrivo nelle due gare eliminatorie precedenti.

### 4.16.2 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 [SQ12].

## 4.17 STAFFETTA OCEANMAN / OCEANWOMAN

### 4.17.1 Descrizione della prova

La staffetta Oceanman/Oceanwomen è una variante della prova Oceanman/Oceanwomen.

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 competizione.

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.

Ad eccezione delle differenze riportate in questa sezione, ogni frazione seguirà le condizioni generali richieste per le gare individuali di quella prova.

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.

**Nota:** Il secondo e terzo concorrente non devono attraversare la linea di partenza e cambio per entrare in acqua.

Le posizioni di partenza sono in ordine inverso per tavola e canoa. Ad esempio, in una gara 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 1 <sup>a</sup> frazione con natante	1	2	3	4	5	6	...	15	16
Posizione di partenza 2 <sup>a</sup> frazione con natante	16	15	14	13	13	11	...	2	1

**Nota:** se la frazione nuoto è la seconda o terza frazione della prova, i concorrenti devono cominciare la propria frazione nuoto nella stessa posizione di partenza della frazione precedente.

La seguente descrizione della prova assume il seguente ordine: nuoto - tavola - canoa - sprint. La prova 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.

**Nota:** Il terzo frazionista può toccare il quarto frazionista in qualsiasi luogo compreso l'ultima boa del percorso nuoto e la prima bandiera di virata sulla spiaggia. Tutti i tocchi devono essere fatti sopra la superficie dell'acqua, cosicché siano visibili.

Inoltre, i corridori possono entrare in acqua per ricevere il cambio dal terzo frazionista; possono inoltre guardare, tuffarsi ripetutamente, sfruttare le onde e/o correre verso la bandiera di svolta, ma non possono nuotare in alcun momento (questo include qualsiasi movimento delle braccia per prendere o rimanere sulle onde).

#### 4.17.2 Campo gara

Il campo gara sarà allestito come per la prova Oceanman/Oceanwoman.

#### 4.17.3 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 stessa squadra o assistenti possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la gara, purché non danneggino la prestazione di altri concorrenti.

Ogni assistente deve:

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

#### **ILS Rule Book**

*Secondo le richieste dell'Organizzazione, l'assistente deve indossare le pettorine ad alta visibilità quando entra in acqua oltre al punto in cui l'acqua arriva al ginocchio.*

#### 4.17.4 Variazione per la categoria Masters

Il percorso per la categoria Masters è come il percorso standard sopra descritto, ad eccezione delle due bandiere giallo-verdi di svolta. Queste saranno posizionate a circa 15 m l'una dall'altra, sulla battigia o in acqua alla profondità in cui l'acqua arriva al ginocchio, tenendo conto delle condizioni prevalenti del mare al fine di minimizzare il percorso. Le due bandiere verdi di arrivo saranno posizionate sulla battigia, approssimativamente a 5 m l'una dall'altra, e a circa 5 m dalla seconda bandiera di svolta. Se la prova inizia con la frazione nuoto o la frazione tavola, la gara

comincerà sulla battigia. Per la seconda e terza frazione, i nuotatori ed i frazionisti con natante possono iniziare dall'acqua.

**Nota 1:** In relazione alle condizioni del mare, la giuria può indicare la profondità a cui i concorrenti possono entrare in acqua per attendere il cambio dal frazionista precedente.

**Nota 2:** Tutte le altre condizioni rimangono inalterate rispetto al percorso standard.

#### **4.17.5 Giuria**

I giudici devono essere posizionati in modo tale da osservare la gara 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.

#### **4.17.6 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 descritto [SQ12].

## 4.18 STAFFETTA OCEAN M LIFESAVER

### 4.18.1 Descrizione della prova

La staffetta Ocean M Lifesaver è una variante della prova Ocean M.

Ad eccezione delle differenze riportate in questa sezione, la prova dovrà essere condotta alle condizioni e secondo le regole della prova Ocean M.

#### **ILS Rule Book**

Nei Campionati Mondiali, ogni squadra sarà composta da due uomini e due donne. La sequenza delle frazioni è corsa, nuoto, tavola, e canoa, con l'ultimo frazionista che correrà per finire la prova tra l'arco gonfiabile (o bandiere) di arrivo, posto sulla spiaggia. Un unico sorteggio verrà effettuato prima dell'inizio delle competizioni per definire il genere (maschio o femmina) che competerà in ciascuna frazione.

### 4.18.2 Campo gara

Il campo gara sarà allestito come illustrato nel diagramma seguente.

La prova inizia con la frazione di corsa di 500 m, dalla linea di partenza/cambio/arrivo posizionata in concomitanza con l'arco di arrivo, fino ad un punto distante 125 m segnalato con 2 segnali (pali). I concorrenti gireranno attorno ai segnali in senso orario per ritornare verso l'arrivo; qui gireranno attorno a 2 segnali di svolta, per ripetere nuovamente il percorso di andata e ritorno di 125 m e raggiungere il frazionista della frazione nuoto, che aspetta sulla linea di partenza/cambio/arrivo.

**Nota:** Nella frazione di corsa, i concorrenti possono indossare le scarpe, a loro discrezione.

Nella Staffetta Ocean M Lifesaver, il cambio tra i frazionisti avviene nella zona di cambio compresa tra la linea di partenza/cambio/arrivo ed una linea posta a circa 5 m oltre la linea di partenza/cambio/arrivo. A sua discrezione, il frazionista in partenza può attendere il cambio con i piedi sulla linea di partenza/cambio/arrivo oppure dentro la zona di cambio di 5 m. Il cambio deve avvenire all'interno della zona di cambio.

**Nota:** Le mani del frazionista in partenza possono estendersi oltre la linea di partenza/cambio/arrivo, ma, al momento del cambio, i piedi di entrambi i frazionisti coinvolti nel cambio devono essere sulla linea di partenza/cambio/arrivo o dentro la zona di cambio.

La prova continua come la prova individuale Ocean M, ad eccezione dei cambi che devono avvenire come sopra descritto.

La prova si conclude quando il frazionista con la canoa completa il suo percorso, passa il primo segnale sulla spiaggia e corre oltre la linea di partenza/cambio/arrivo.

**Nota 1:** Se, a causa delle condizioni prevalenti del mare, onde o maree, la distanza dalla battigia delle boe di nuoto è superiore a 90 m, il Giudice Arbitro o il Comitato Organizzatore possono decidere di utilizzare le due boe del percorso con la tavola. In tal caso, il percorso non sarà più ad M, ma i concorrenti, dopo aver aggirato la prima boa del percorso tavola, procederanno direttamente verso la seconda boa del percorso tavola, per ritornare quindi verso la spiaggia e cominciare il percorso ad "M" con la tavola.

**Nota 2:** Se, a causa delle condizioni prevalenti del mare, onde o maree, non è possibile utilizzare il percorso ad "M", il Giudice Arbitro o il Comitato Organizzatore possono decidere di utilizzare,

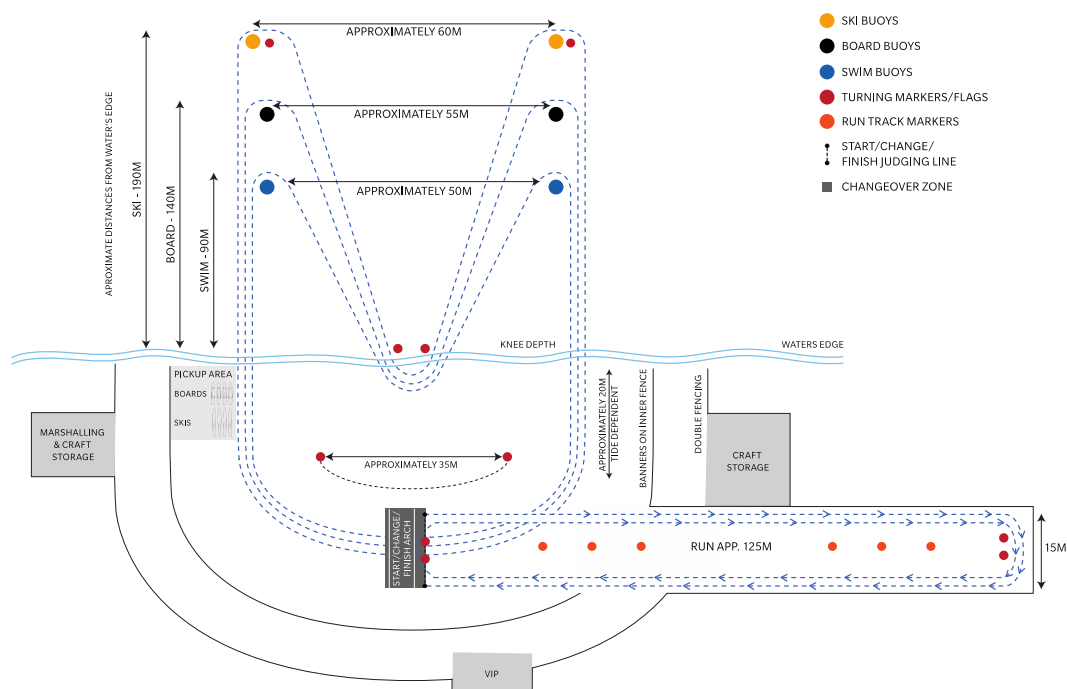


per le prove in acqua, il percorso previsto per la prova Oceanman/Oceanwoman. Il percorso sulla spiaggia rimarrà invariato.

### 4.18.3 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:

b) Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].



**Nota:** L'allestimento della spiaggia e la posizione delle boe possono subire modifiche a causa delle condizioni prevalenti del mare.

## CODICI DI SQUALIFICA PER LE PROVE OCEANICHE

[SQ]	Squalifica	Prova
1.	Non completare la prova secondo quanto previsto 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"><li>• commettere un'infrazione della disciplina anti-doping.</li><li>• impersonare un altro concorrente.</li><li>• tentare di eludere il sorteggio per una prova o una posizione.</li><li>• competere due volte nella stessa prova individuale.</li><li>• competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse.</li><li>• interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio.</li><li>• spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione.</li><li>• ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali o di direzione, dove non espressamente vietate dal regolamento).</li><li>• gareggiare in contrasto con lo spirito delle competizioni (descritto precetti fondamentali del Fair-play).</li></ul>	Tutte le prove
3.	I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello (camera di chiamata) 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 sanzionati con la squalifica dalla competizione.	Tutte le prove
6.	Insulti agli ufficiali gara saranno sanzionati con la squalifica dalla competizione.	Tutte le prove
7.	Tutti i concorrenti che partono prima del segnale di partenza (cioè iniziano un movimento propulsivo) saranno squalificati, ad eccezione della prova Bandierine sulla spiaggia, dove saranno eliminati.	Tutte le prove
8.	Tutti i concorrenti che non eseguono i comandi del giudice di partenza in un tempo ragionevole saranno squalificati.	Tutte le prove
9.	Ogni concorrente che, dopo il primo comando del giudice di partenza, disturba gli altri concorrenti con rumori o in altro modo sarà squalificato (o eliminato nella prova Bandierine sulla spiaggia).	Tutte le prove
10.	Partire da una posizione diversa rispetto a quella assegnata.	Tutte le prove
11.	Prendere o bloccare più di una bandierina (ad esempio, sdraiarsi sopra una bandierina al fine di nascondersela).	Bandierine sulla spiaggia
12.	Non completare la prova secondo quanto previsto nella descrizione della prova.	Tutte le prove

## Sezione 5

### EQUIPAGGIAMENTI ED 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 m con un minimo di 8 corsie, che rispondano ai requisiti FIN - Sezione Salvamento Agonistico. 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 50 m 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 30 mm in più, o 0,00 mm in meno.

##### 5.1.3 Corsie

Ci devono essere un minimo 8 corsie larghe 2,5 m, con due spazi liberi accanto alla prima e ultima corsia larghi almeno 200 mm. Le corsie saranno delimitate su entrambi i lati da corde stese per tutta la lunghezza del percorso. Su ogni corda saranno sistemati dei galleggianti di diametro di 50 mm fino a un massimo di 150 mm. 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 500 mm fino a 750 mm massimo, misurando dalla superficie dell’acqua. La superficie deve essere di almeno 500 mm x 500 mm 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 possono essere coperte.

##### 5.1.5 Apparecchiature di cronometraggio automatico

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

##### 5.1.6 Acqua

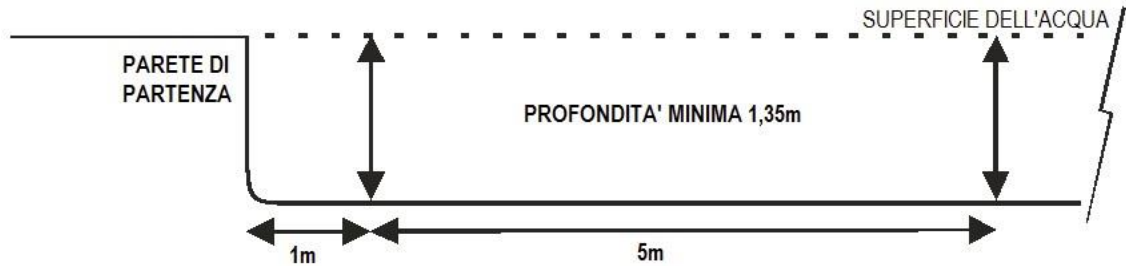
L’acqua della piscina deve rispondere agli standard di limpidezza e anche i valori batteriologici e chimici devono seguire la regolamentazione nazionale. La temperatura deve essere regolata tra i 25 ed i 28 gradi Celsius.

##### 5.1.7 Profondità

Per il riconoscimento di record mondiali ed europei la profondità della vasca deve rispondere agli standard della ILS; ad esclusione di quanto previsto per le specifiche prove, la profondità minima è di 1,0 m. Per il riconoscimento di record nazionali, la misura minima della profondità della vasca non può essere inferiore a 1,60 m. Per gli atleti “Esordienti” e “Ragazzi”, la profondità della vasca per lo svolgimento di manifestazioni nazionali non può essere inferiore a 1,20 m.

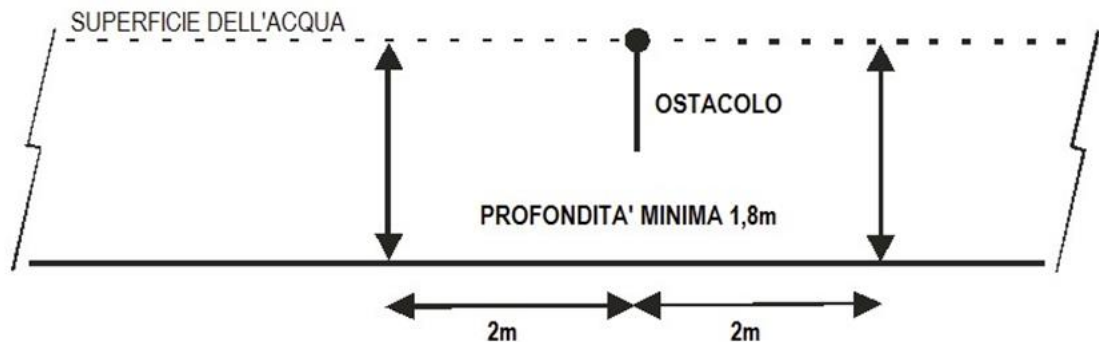
### 5.1.8 Partenza con tuffo

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



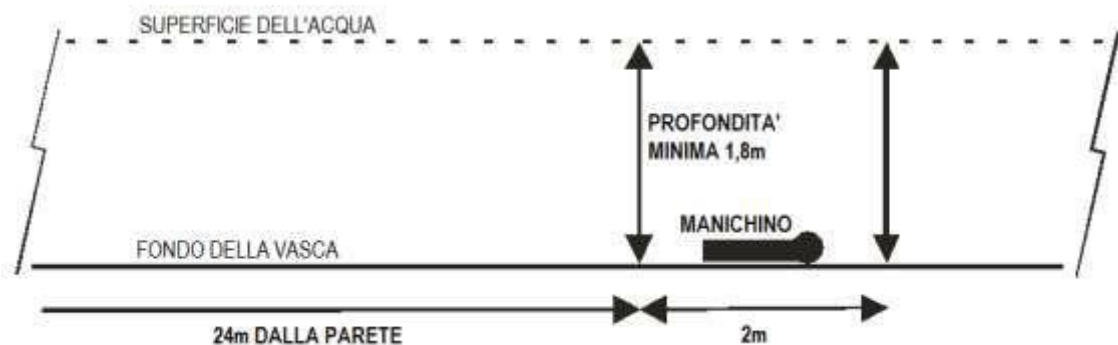
### 5.1.9 Nuoto con Ostacoli, Staffetta ostacoli

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



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

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



### 5.1.11 Trasporto manichino con pinne (100 m), Traino manichino con pinne e torpedo (100 m) e Super Lifesaver (200 m), Staffetta Pool lifesaver (4x50 m)

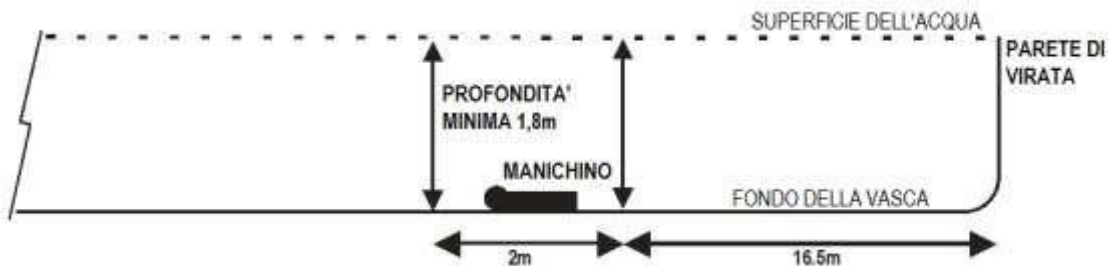
- Profondità minima 1,8 m misurata da 2 m dalla parete di virata.
- I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0 m. In vasche con profondità superiore a 3,0 m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti) per mantenere i manichini alla profondità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

- d) 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 a non più di 300 mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).



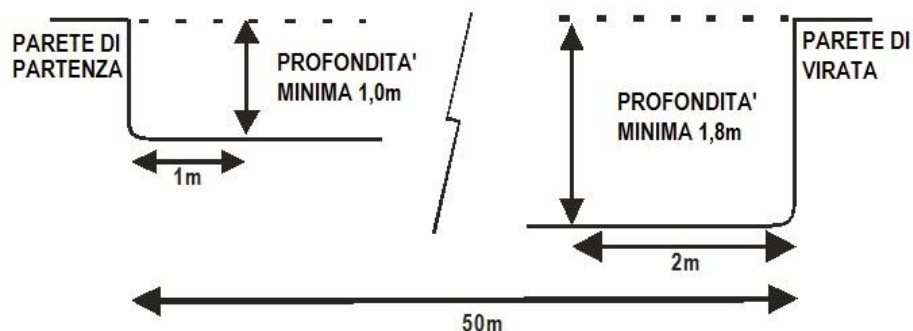
#### 5.1.12 Percorso misto (100 m)

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



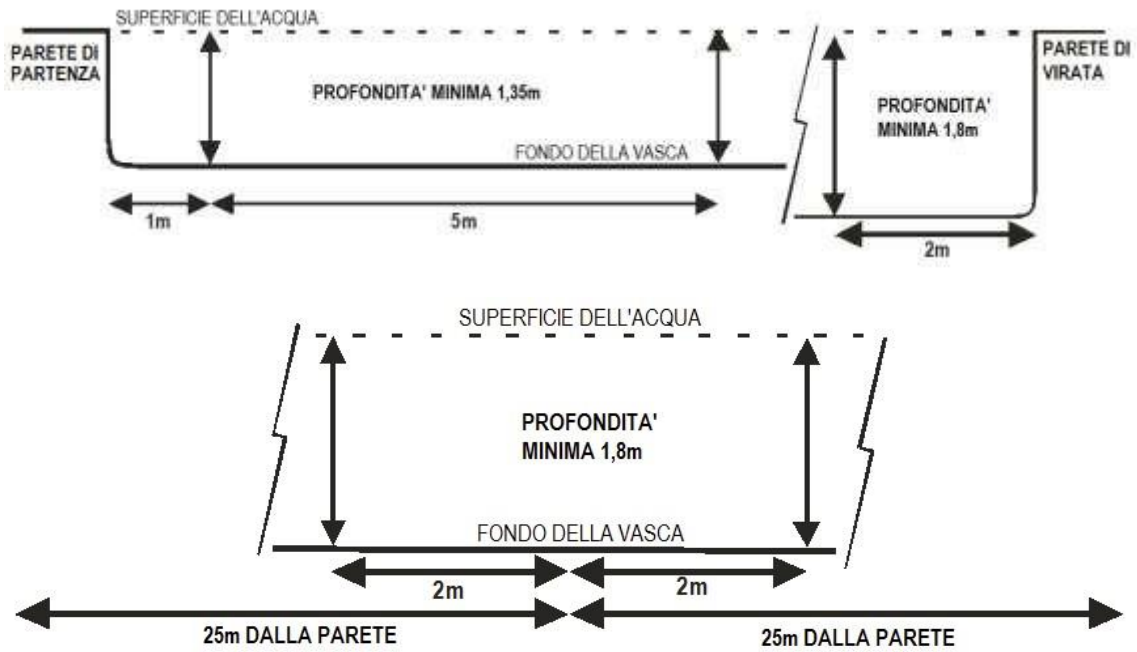
#### 5.1.13 Staffetta con manichino (4x25 m)

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



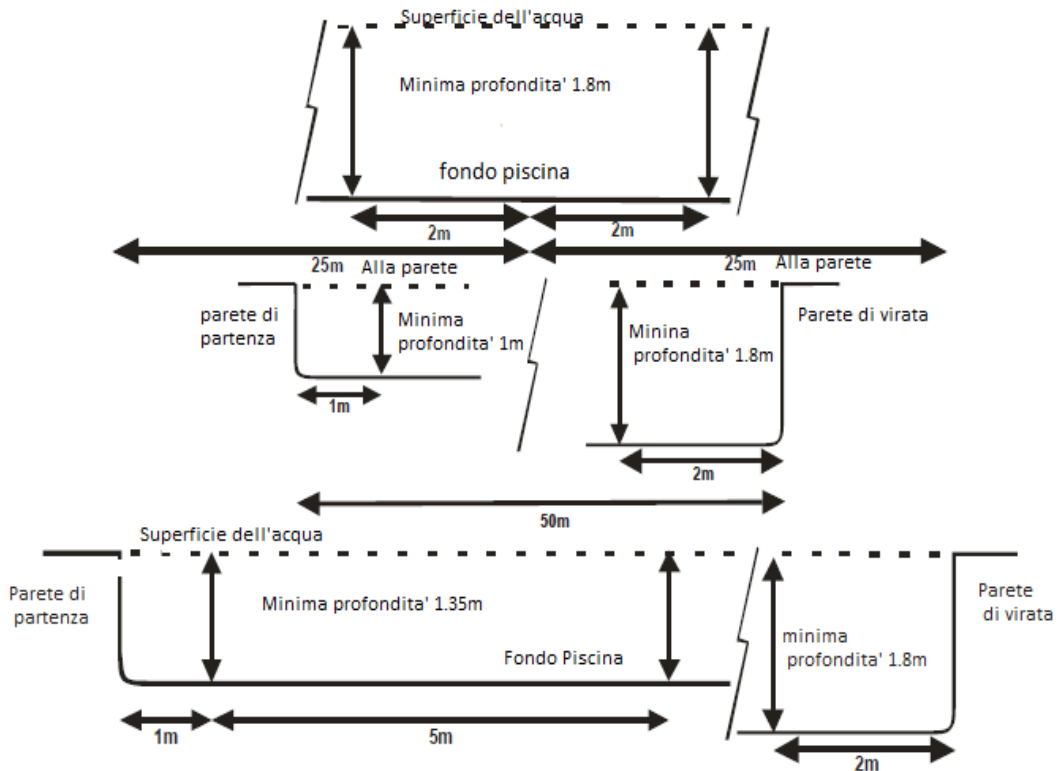
#### 5.1.14 Staffetta mista (4x50 m), Staffetta Mixed mista (4x50 m)

- Profondità minima 1,35 m misurata da 1,0 m dalla parete di partenza ed estesa per 6,0 m.
- Profondità minima 1,8 m per almeno 2,0 m dalla parete di virata.



### 5.1.15 Lancio della corda

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



## 5.2 EQUIPAGGIAMENTO STANDARD ILS/FIN

La FIN - Sezione Salvamento Agonistico ha adottato i seguenti standard ILS. Dove è possibile, la tolleranza è di 200 mm in eccesso o in difetto. 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](http://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, lunghi massimo 300 mm e minimo 250 mm, con un diametro di 25 mm ( $\pm 1$  mm). Devono essere colorate in modo da essere facilmente visibili.

## 5.4 TAVOLE

Le tavole devono essere conformi agli standard ILS:

- **Peso:** minimo 7,6 kg
- **Lunghezza:** massimo 3,2 m

I dettagli sono disponibili sul sito [www.ils.org](http://www.ils.org).

**Categoria Esordienti:** le tavole per la categoria esordienti devono avere una lunghezza massima di 3,2 m e non hanno limiti di peso.

### **ILS Rule Book**

**Telecamera:** se viene montata sulla tavola, deve essere installate su supporti forniti o raccomandati dal costruttore. La telecamera può essere installata in qualsiasi punto nell'area che va dalle fine delle maniglie alla punta della tavola.

Il peso di qualsiasi supporto per videocamera installato in modo permanente sulla tavola concorrerà al peso totale della tavola. Il peso di altre attrezzature installate in modo non permanente non deve essere incluso nel calcolo del peso della tavola.

### 5.4.1 Procedure di verifica

- a) Quando si procede alla verifica delle tavole, dovrà essere controllata la misura massima, il peso minimo e la sicurezza (esempio, lo stato delle riparazioni). Per i controlli sono richiesti: rotella metrica di almeno 10 m, con precisione di 1 mm; bilancia con peso minimo di 10 kg e precisione di 0.01 kg.
- b) Il Comitato Organizzatore può mettere a disposizione timbri o adesivi per marchiare le tavole che hanno superato le procedure di verifica.



## 5.5 BOE

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

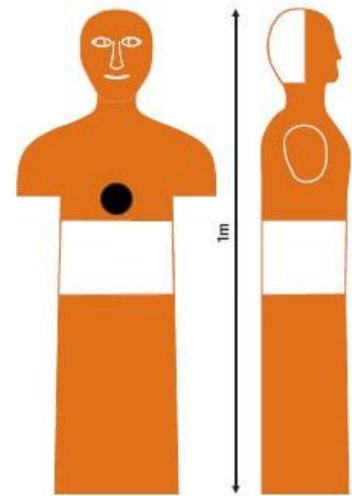
## 5.6 MANICHINI

### **Costruzione e composizione**

- I manichini sono costruiti in plastica PITET e devono essere ermetici (cioè, devono garantire di poter essere riempiti d'acqua e sigillati).
- Materiale: Polietilene.
- Colore: Arancione.
- Linea trasversale: deve essere di colore contrastante con il resto del manichino e con l'acqua.
- Spessore: 944 kg/m<sup>2</sup>.
- Indice di fluidità: 3.0 dg/min.

### **Proprietà meccaniche dei materiali**

- Coefficiente di elasticità: 1000 N/mm<sup>2</sup>.
- Resistenza all'urto (prova Izod) a +23 °C: 19 kJ/m<sup>2</sup>.
- Resistenza all'urto (prova Izod) a -20 °C: 6 kJ/m<sup>2</sup>.
- Resistenza alla rottura (ESCR) a 60 aC e 2 N/mm<sup>2</sup>: 40 ore.
- Resistenza alla trazione a 50 mm/min: 31 N/mm<sup>2</sup>.
- Punto di rottura in allungamento a 50 mm/min: >500%.
- Indice di durezza Shore D: 57.
- Punto di rammollimento (prova Vicat): 121 °C.
- Temperatura di fusione: 128 °C



### **Misure tecniche e specifiche di peso**

- Altezza totale: 1000 mm (980-1000 mm, variazione 2%).
- Altezza all'ascella: 595 mm (585-595 mm, variazione 1.7%).
- Altezza alla linea trasversale: 550 mm (540-550 mm, variazione 1.9%).
- Larghezza alla base: 260 mm (250-260 mm, variazione 4%)
- Profondità alla base: 200 mm (190-200 mm, variazione 5.3%)
- Circonferenza della testa all'altezza degli occhi: 590 mm (570-590 mm, variazione 3.5%)
- Circonferenza del torace sotto le braccia: 800 mm (780-800 mm, variazione 2.6%)
- Circonferenza alla base ad 1 cm dal fondo: 840 mm (820-840 mm, variazione 2.4%)
- Peso in acqua, completamente immerso: 1500 g (1450-1500 g, variazione 3.4%)

### **Caratteristiche fisiche**

- Il manichino deve assomigliare ad un essere umano e deve avere caratteristiche antropologiche richieste per il salvataggio e la rianimazione. La testa deve avere i seguenti elementi: occhi, naso, bocca, mento, mascella e gola. Il corpo deve avere il petto, le gemme delle braccia, il tronco, l'addome e le pelvi.
- Per le prove in cui il manichino è recuperato dal fondo, il manichino deve poter rimanere posizionato sul dorso ad una profondità di 2 m senza muoversi. Il manichino deve poter rimanere in posizione per 4 ore senza perdite di acqua. Se il manichino ha buchi o tappo per il riempimento, questi devono essere posizionati in modi da facilitare il riempimento con l'acqua o l'uscita dell'aria. Il peso deve essere posizionato in modo tale da garantire che il manichino stia posizionato sul dorso.

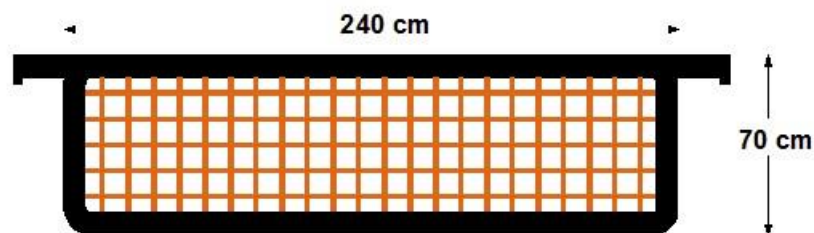


- c) Il manichino deve poter galleggiare al livello della linea trasversale per poter essere usato nelle prove di traino.

## 5.7 OSTACOLI

- a) **Dimensioni:** Gli ostacoli usati in piscina devono essere alti 700 mm ( $\pm 10$  mm) larghi 2,4 m ( $\pm 30$  mm) e privi di parti pericolose.
- b) **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.
- c) **Corda superiore:** Sarà posizionata sul livello dell'acqua in modo ben visibile. Si raccomanda l'uso di altre corde galleggianti sopra degli ostacoli sommersi.

### OSTACOLI



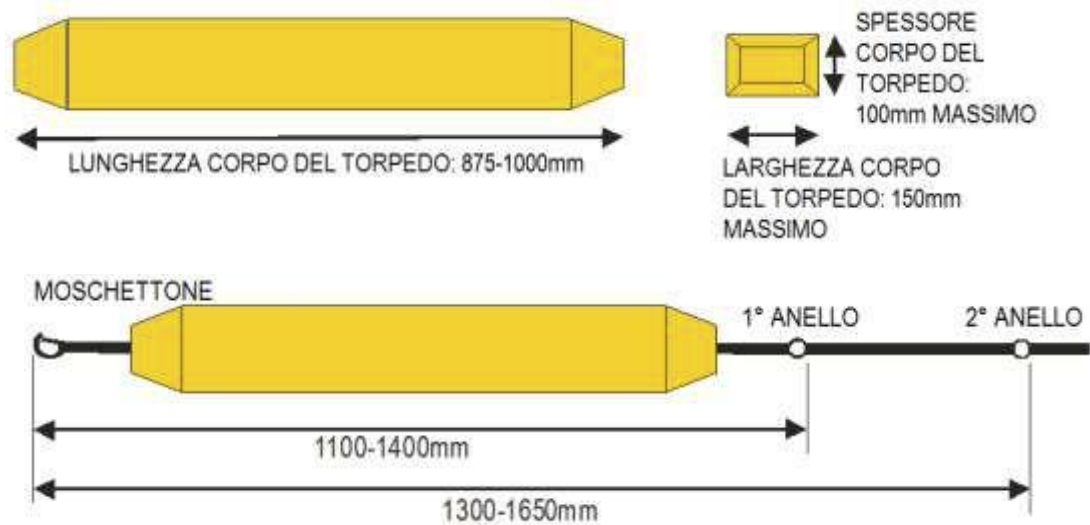
## 5.8 TORPEDO DI SALVATAGGIO

### Costruzione e composizione

- a) **Fonte di galleggiamento:** il materiale plastico deve essere quello specificato nello standard australiano AS2259 o altro equivalente. Deve essere in schiuma plastica a cellule chiuse, flessibile e resistente.
- b) **Galleggiamento:** Il fattore minimo di galleggiamento deve essere 100 N nell'acqua fredda.
- c) **Flessibilità:** Il corpo del torpedo deve essere tale da potersi ripiegare su se stesso con una forza di 5-6 kg.
- d) **Resistenza:** La bandoliera, la sagola e gli accessori devono essere in grado di sopportare una pressione di minimo 454,55 kg (1000 libbre) in direzione longitudinale senza riscontrare danni.
- e) **Peso:** Il peso totale del torpedo deve essere di 600-750 g.
- f) **Colore:** Il corpo del torpedo deve essere colorato, impregnato o ricoperto di rosso, giallo o arancione (impregnato, dipinto o ricoperto) in accordo agli standard australiani AS1318.
- g) **Cucitura e filo:** La cucitura deve essere del tipo 301 dello standard britannico BS 3870 come illustrato negli standard australiani AS2259. Il filo deve avere le stesse caratteristiche del materiale cucito.

### Specifiche delle misure

- a) **Dimensioni del torpedo:** Il corpo del torpedo (parte galleggiante) deve avere le seguenti misure
- Lunghezza: minima 875 mm, massima 1000 mm.
  - Larghezza: massima 150 mm.
  - Spessore: massimo 100 mm.



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

- b) **Sagola:** La lunghezza della sagola dal primo anello sarà minima 1,90 m massima 2,10 m, e deve includere almeno 2 anelli. Il tessuto usato per unire il moschetto al corpo del torpèdo deve essere in nylon intrecciato e largo trattato UV.
- c) **Connettori:** Il tessuto usato per connettere gli anelli e/o il moschettone al corpo del torpèdo devono in nylon intrecciato e larghi 25 mm ( $\pm 2,5$  mm)
- d) **Bandoliera:** Il tessuto della bandoliera deve essere in nylon intrecciato e largo 50 mm ( $\pm 5,0$  mm) con una lunghezza minima di 1,30 m e massima di 1,60 m. La circonferenza deve essere di minimo 1,20 m.
- e) **Anelli:** Devono essere di acciaio, d'ottone, o di nylon e in questo caso devono essere trattati UV. Devono avere un diametro di 37,5 mm ( $\pm 10,0$  mm) e non presentare parti sporgenti che possano ferire le vittime o i soccorritori.
- f) **Moschettoni:** Devono essere ganci KS2470-70 in acciaio od ottone, con una lunghezza complessiva di 70 mm ( $\pm 7,00$  mm), senza parti sporgenti pericolose che possano ferire le vittime o i soccorritori.
- g) **Lunghezza complessiva:** La lunghezza tra il moschettone e la fine della bandoliera deve essere compresa tra 3,65 m e 4,30 m.

## 5.9 CANOA

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

- **Peso:** Minimo 18 kg.
- **Lunghezza:** Massimo 5,80 m.
- **Larghezza:** Nel punto più largo dello scafo, deve essere di 480 mm, e non devono includere strisce adesive, stampe o qualsiasi parti extra.

Anche le pagaie devono essere sottoposte a verifica e devono aderire alle specifiche ILS.

I dettagli sono disponibili sul sito [www.ils.org](http://www.ils.org).

### ILS Rule Book

**Telecamera:** se viene montata sulla canoa, deve essere installate su supporti forniti o raccomandati dal costruttore. La telecamera deve essere montata davanti al pozzetto per i piedi.

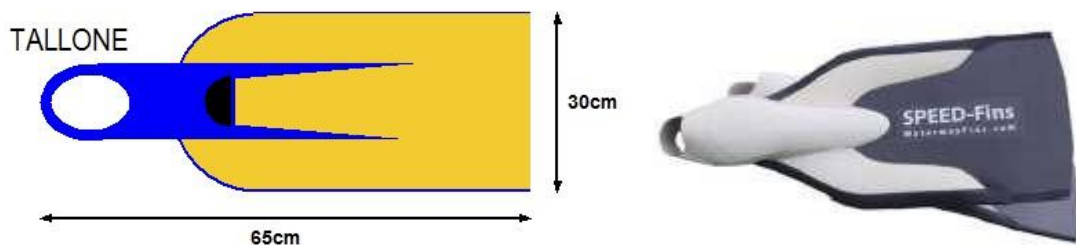
Il peso di qualsiasi supporto per videocamera installato in modo permanente sulla tavola concorrerà al peso totale della tavola. Il peso di altre attrezzature installate in modo non permanente non deve essere incluso nel calcolo del peso della tavola.

## 5.10 PINNE

Sono misurate non indossate dall'atleta. Devono rispettare le seguenti specifiche tecniche:

- **Lunghezza:** Massima 650 mm, incluso il tallone.
- **Larghezza:** Massima 300 mm, misurata nel punto più largo.

### PINNE



**Categoria Esordienti:** le pinne per la categoria esordienti devono essere esclusivamente di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 60 cm.

## 5.11 CORDA

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

- **Diametro:** 8 mm ( $\pm 1$  mm)
- **Lunghezza:** Minimo 16,5 m; massimo 17,5 m

## 5.12 COSTUMI

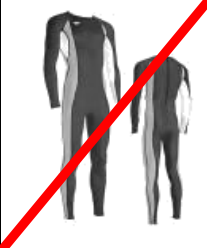





a) I concorrenti devono indossare costumi e abbigliamento approvati dalla FIN, secondo la categoria di appartenenza. I costumi per le prove in piscina o oceaniche devono essere conformi agli standard seguenti:

- 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, né estendersi oltre il ginocchio. Possono essere utilizzati i costumi a due pezzi conformi a questi standard.






b) 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 0,8 mm;
- non sono ammesse cerniere né 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).

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
				

### 5.13 MUTE

La muta può essere intera ed estendersi dal collo fino ai polsi e alle caviglie, o può essere più corta. La muta indossata nelle prove di nuoto o nelle frazioni di nuoto deve avere spessore massimo di 5 mm con una tolleranza di  $\pm 0,5$  mm.

### 5.14 CASCHETTI

I caschetti devono essere certificati EN 1385 (o equivalenti). I caschetti possono essere del colore originale oppure, preferibilmente, colorati con i colori della squadra.