



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/GUG/Polesel	Delibera del Consiglio Federale	Delibera n. 137 del 14/12/2023
VERIFICA	Antonello Panza	Segretario Generale	
REDAZIONE	Giorgio Quintavalle	Presidente Sezione Salvamento	

PREFAZIONE AL REGOLAMENTO TECNICO 2023

Questa nuova edizione del Regolamento Tecnico del Nuoto per Salvamento recepisce tutte le modifiche introdotte dal nuovo *ILS Rule Book*, in vigore dal 1 giugno 2023.

Questo regolamento tecnico prevede 4 sezioni, indicate da S1 a S4, in analogia all'*ILS Rule Book*. Le ulteriori modifiche rispetto alla precedente versione di giugno 2023 sono evidenziate in rosso. Di seguito sono messe in rilievo le principali modifiche rispetto al precedente regolamento (giugno 2023). Tale riassunto ha lo scopo di agevolare la lettura, evidenziando le principali novità, ma non costituisce parte integrante del Regolamento Tecnico.

S1. REGOLE GENERALI E PROCEDURE

S1-2.1. Medico di servizio

Viene specificato che il Medico di servizio deve essere presente all'inizio del periodo di riscaldamento.

S1-5. Partecipazione atleti di società estere

Al fine dell'ammissione alle gare, gli atleti di società estere dovranno presentare un apposito modulo rilasciato dalla Federazione di appartenenza.

S1.12. Squalifica, "Did Not Start" e "Did Not Finish"

Viene specificato l'utilizzo di "Did Not Start" e "Did Not Finish".

S2. PROVE IN PISCINA

È stata eliminata la prova Trasporto manichino 100m, sostituita dalla nuova prova individuale Misto Lifesaver (100m).

S2-4. Composizione delle batterie, semifinali e finale

Le procedure sono state allineate a quelle del nuoto sotto l'aspetto formale.

S2-5. Cronometraggio e determinazione del piazzamento

Le procedure sono state allineate a quelle del nuoto sotto l'aspetto formale.

S2-14. Misto Lifesaver (100m)

È stata inserita la nuova prova individuale.

S2-18. Lancio della corda

Non è più necessario che la zona di lancio sia delimitata posteriormente. Tuttavia, quando non c'è un limite posteriore, il lanciatore non può correre o camminare indietro per aiutarsi nel recupero della vittima.

S3. PROVE OCEANICHE

S3-16. Oceanman/Oceanwomen ad eliminazione

L'ordine delle frazioni nuoto, tavola e canoa varia nei turni eliminatori secondo uno schema fisso.

S3-18. Staffetta Ocean M lifesaver

Viene prevista la versione Mixed, in cui ogni squadra è composta da due uomini e due donne. La sequenza delle frazioni è fissa e l'ordine di partenza dei frazionisti è libero.

S4. SPECIFICHE TECNICHE DELLE STRUTTURE ED ATTREZZATURE

S4-3.1. Manichini

È riportato l'elenco dei manichini attualmente approvati dall'ILS.

S4-4.7. Boe e bandiere

Sono stati specificati i colori delle boe.

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

S1	REGOLE E PROCEDURE GENERALI	1
S1-1.	Direzione delle manifestazioni.....	1
	1. Segreteria interna	1
	2. Responsabile dell'equipaggiamento e sistemazione campi gara	1
S1-2.	Ufficiali gara	2
	1. Giudice Arbitro.....	2
	2. Deputy (Delegato del Giudice Arbitro).....	3
	3. Giudice di partenza	3
	4. Direttore di prova.....	4
	5. Addetto ai concorrenti	4
	6. Giudici di virata.....	4
	7. Giudici di rilevamento	5
	8. Giudici di arrivo.....	5
	9. Segretario di giuria	5
	10. Decisioni degli ufficiali gara	5
	11. Direttore de Servizio di Cronometraggio	5
	12. Cronometristi	6
S1-3.	Record	6
	1. Record nazionali.....	6
	2. Record mondiali	7
S1-4.	Inizio e termine delle competizioni	7
S1-5.	Partecipazione di atleti di società estere	8
S1-6.	Casualità delle condizioni prevalenti	8
S1-7.	Dispositivi di comunicazione	8
S1-8.	Abbigliamento ed attrezzature	8
S1-9.	Codice di condotta	10
	1. Codice di condotta di atleti, tecnici ed ufficiali gara	10
	2. Fair-play nelle gare di Nuoto per Salvamento	10
S1-10.	Violazioni al codice di condotta.....	12
	1. Principi generali di condotta	12
	2. Competizione sleale	12
	3. Gravi infrazioni disciplinari.....	12
S1-11.	Squalifica, “Did Not Start” e “Did Not Finish”	12
S1-12.	Reclami tecnici.....	13
	1. Tipi di reclami	13
	2. Presentazione di un reclamo.....	13
	3. Reclamo nella prova Bandierine sulla spiaggia	13
	4. Valutazione dei reclami	13
S2	PROVE IN PISCINA.....	19
S2-1.	Regole generali per le competizioni in piscina	19
S2-2.	Partenza.....	20
	1. Procedure di partenza dal blocco	20
	2. Procedura di partenza dall'acqua	21
	3. Squalifiche.....	21
S2-3.	Manichini	21
	1. Recupero ed emersine del manichino	21
	2. Trasporto del manichino.....	22
	3. Traino del manichino	23
	4. Assistente al manichino.....	23
S2-4.	Composizione delle batterie, semifinali e finali	24
	1. Batterie eliminatorie.....	24
	2. Semifinali e finali	25
S2-5.	Cronometraggio e determinazione del piazzamento	26
	1. Sistema automatico di cronometraggio	26
	2. Cronometraggio automatico	26
	3. Cronometraggio di riserva	26
	4. Cronometraggio manuale.....	26
	5. Rilevazione del tempo	27
	6. Determinazione della classifica	27
	7. Determinazione del tempo ufficiale	28
	8. Determinazione della classifica	28

S2-6. Nuoto con ostacoli (200m, 10 m, 50m)	29
1. Descrizione della prova	29
2. Attrezzature	29
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	29
4. Squalifiche	29
S2-7. Trasporto manichino (50m)	30
1. Descrizione della prova	30
2. Attrezzature	30
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	30
4. Squalifiche	30
S2-8. Trasporto manichino vuoto Esordienti B (50m)	31
1. Descrizione della prova	31
2. Attrezzature	31
3. Squalifiche	31
S2-9. Percorso misto (100m)	32
1. Descrizione della prova	32
2. Attrezzature	32
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m	32
4. Squalifiche	33
S2-10. Trasporto manichino con pinne (100m e 50m)	34
1. Descrizione della prova 100m	34
2. Descrizione della prova 50m (Esordienti A)	34
3. Attrezzature	34
4. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	35
5. Squalifiche	35
S2-11. Trasporto manichino vuoto con pinne Esordienti B (50m)	36
1. Descrizione della prova	36
2. Attrezzature	36
3. Squalifiche	36
S2-12. Traino del manichino con pinne (100m)	38
1. Descrizione della prova	38
2. Attrezzature	38
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	39
4. Squalifiche	39
S2-13. Super Lifesaver (200m)	41
1. Descrizione della prova	41
2. Attrezzature	41
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	42
4. Squalifiche	43
S2-14. Misto Lifesaver (100m)	44
1. Descrizione della prova	44
2. Attrezzature	44
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	45
4. Squalifiche	46
S2-15. Trasporto manichino Sprint (50m)	48
1. Descrizione della prova	48
2. Attrezzature	48
3. Squalifiche	48
S2-16. Trasporto manichino con pinne Sprint (50m)	49
1. Descrizione della prova	49
2. Attrezzature	49
3. Squalifiche	49
S2-17. Gara con pinne Sprint (50m)	50
1. Descrizione della prova	50
2. Attrezzature	50
3. Squalifiche	50
S2-18. Lancio della corda	51
1. Descrizione della prova	51
2. Attrezzature	52
3. Squalifiche	52
S2-19. Staffetta manichino (4x25m)	54
1. Descrizione della prova	54
2. Attrezzature	55
3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	55

4.	Squalifiche	55
S2-20.	Staffetta ostacoli (4x50m)	56
1.	Descrizione della prova	56
2.	Attrezzature	56
3.	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	56
4.	Squalifiche	56
S2-21.	Staffetta mista (4x50m) e Mixed mista (4x50m)	57
1.	Descrizione della prova	57
2.	Staffetta Mixed mista	58
3.	Attrezzature	58
4.	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	58
5.	Squalifiche	58
S2-22.	Staffetta Pool Lifesaver (4x50m)	60
1.	Descrizione della prova	60
2.	Attrezzature	61
3.	Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m	61
4.	Squalifiche	61
S2-24.	Codici di squalifica per le gare in piscina	63
S3	PROVE OCEANICHE	67
S3-1.	Regole generali per le competizioni oceaniche	67
S3-2.	La partenza	68
1.	Prima della partenza	68
2.	Il giudice di partenza	68
3.	Procedure di partenza	69
4.	Linee di partenza	69
5.	Squalifiche	70
6.	Note	70
7.	Cambio e tocco nelle staffette	71
S3-3.	Arrivo	71
1.	Giuria	71
2.	Tempo limite	72
S3-4.	Seeding	72
1.	Batterie	72
2.	Semi-finali e finali	72
3.	Sorteggio delle posizioni	73
4.	Posizioni sulla spiaggia	73
5.	Limiti di concorrenti	73
S3-5.	Gara nel frangente	74
1.	Descrizione della prova	74
2.	Campo gara	74
3.	Giuria	74
4.	Squalifiche	74
S3-6.	Staffetta con torpedo	76
1.	Descrizione della prova	76
2.	Note	77
3.	Campo gara	77
4.	Attrezzature	77
5.	Giuria	78
6.	Squalifiche	78
S3-7.	Corsa-Nuoto-Corsa	79
1.	Descrizione della prova	79
2.	Campo gara	79
3.	Giuria	79
4.	Squalifiche	79
S3-8.	Bandierine sulla spiaggia	81
1.	Descrizione della prova	81
2.	Procedura di partenza	81
3.	La partenza	81
4.	Infrazioni alla partenza	81
5.	Sorteggio delle posizioni	82
6.	Numero di concorrenti eliminati	82
7.	Spareggio	82
8.	Campo gara	82
9.	Attrezzature	82

10. Giuria	82
11. Eliminazioni e squalifiche	82
S3-9. Sprint sulla spiaggia	85
1. Descrizione della prova	85
2. La partenza	85
3. Campo gara	85
4. Attrezzature	85
5. Giuria	85
6. Squalifiche	85
S3-10. Staffetta Sprint sulla spiaggia	87
1. Descrizione della prova	87
2. La partenza	87
3. Passaggio del testimone	87
4. Campo gara	87
5. Attrezzature	87
6. Giuria	87
7. Squalifiche	87
S3-11. Gara con la canoa	89
1. Descrizione della prova	89
2. Campo gara	89
3. Partenza e arrivo a secco	89
4. Attrezzature	90
5. Giuria	90
6. Squalifiche	90
S3-12. Gara con la tavola	92
1. Descrizione della prova	92
2. Campo gara	92
3. Attrezzature	92
4. Giuria	92
5. Controllo della tavola	92
6. Squalifiche	93
S3-13. Salvataggio con la tavola	94
1. Descrizione della prova	94
2. Campo gara	94
3. Attrezzature	95
4. Giuria	95
5. Controllo della vittima e della tavola	95
6. Recupero della vittima	95
7. Squalifiche	95
S3-14. Oceanman/Oceanwoman	96
1. Descrizione della prova	96
2. Campo gara	96
3. Variazione per la categoria Masters	97
4. Attrezzature	97
5. Giuria	98
6. Controllo del natante	98
7. Squalifiche	98
S3-15. Ocean M	101
1. Descrizione della prova	101
2. Campo gara	101
3. Attrezzature	103
4. Giuria	103
5. Controllo del natante	103
6. Squalifiche	103
S3-16. Oceanman/Oceanwoman ad eliminazione	105
1. Descrizione della prova	105
2. Squalifiche	105
S3-17. Staffetta Oceanman/Oceanwoman	106
1. Descrizione della prova	106
2. Campo gara	107
3. Attrezzature	107
4. Variazione per la categoria Masters	107
5. Giuria	107
6. Squalifiche	108

S3-18. Staffetta Ocean M Lifesaver	109
1. Descrizione della prova	109
2. Campo gara	109
3. Squalifiche	109
S3-19. Codici di squalifica per le prove oceaniche	111
S4 SPECIFICHE TECNICHE DELLE STRUTTURE ED ATTREZZATURE	112
S4-1. Piscina	112
1. Procedura di verifica	112
2. Lunghezza	112
3. Corsie	112
4. Blocco di partenza	112
5. Apparecchiature di cronometraggio automatico	112
6. Acqua	112
7. Profondità	112
8. Partenza con tuffo	113
9. Nuoto con ostacoli, Staffetta ostacoli	113
10. Trasporto manichino (50m), Super Lifesaver (200m), Misto Lifesaver (100m)	113
11. Trasporto manichino con pinne (100m), Traino manichino con pinne e torpedo (100m), Super Lifesaver (200m), Misto Lifesaver (100m) e Staffetta Pool lifesaver (4x50m).....	113
12. Percorso misto (100m)	114
13. Staffetta con manichino (4x25m)	114
14. Staffetta mista (4x50m) e Staffetta Mixed mista (4x50m).....	114
15. Lancio della corda	115
S4-2. Specifiche tecniche generali per le attrezzature	115
S4-3. Attrezzature per le prove in piscina	115
1. Manichini	115
2. Ostacoli	117
3. Torpedo di salvataggio	117
4. Pinne	118
5. Corda	119
S4-4. Attrezzature per le prove oceaniche	119
1. Torpedo di salvataggio	119
2. Pinne	119
3. Bandierine/Testimoni	119
4. Tavole	120
5. Caschetti	120
6. Mute	120
7. Boe e bandiere	121
8. Canoe.....	121
S4-5. Costumi	122

Sezione 1

REGOLE E PROCEDURE GENERALI

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. 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.

1.2. 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.

2. UFFICIALI GARA

Nelle manifestazioni agonistiche indette o approvate dalla FIN - Sezione Salvamento Agonistico 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.

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 all'inizio del periodo di riscaldamento e almeno 30 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 Agonistico, 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.

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.

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.

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.

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.

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).
- E.

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.

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.

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.

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.

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 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.

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.

4. RECORD

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:

- 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.
- Le attrezzature e l'equipaggiamento devono essere conformi alle caratteristiche decise dalla FIN - Sezione Salvamento Agonistico.
- 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.

4.2. Record mondiali

- A. I record mondiali saranno riconosciuti solo se ottenuti in vasca da 50m, utilizzando equipaggiamento e attrezzature conformi agli standard ILS, come descritti nella sezione S4.
- 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 200m per la categoria Masters "Over 55". Non sono incluse la prova Nuoto con ostacoli 100m 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 4x50m, la Staffetta mista 4x50m, e la Staffetta Lifesaver 4x50m 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:
- La manifestazione deve avere il patrocinio dell'ILS.
 - I record devono essere ottenuti in manifestazioni aperte al pubblico ed annunciate almeno 3 giorni prima della competizione.
 - 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.
 - 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.

5. INIZIO E TERMINE DELLE COMPETIZIONI

ILS Rule Book

- A. *Una competizione inizia ufficialmente con l'apertura delle registrazioni da parte del Comitato Organizzatore.*
- B. Il termine ufficiale di una competizione è stabilito in 20 minuti dopo la conclusione dell'ultimo evento. Tuttavia, reclami, ricorsi o procedimenti disciplinari continueranno fino a risoluzione, e decreteranno il termine della competizione.

6. PARTECIPAZIONE DI ATLETI DI SOCIETÀ ESTERE

Per l'ammissione alle gare, gli atleti tesserati per società estere dovranno presentare una dichiarazione della Federazione di appartenenza che attesti l'idoneità degli atleti alle gare di nuoto per salvamento (vedi modulo "Endorsement of Eligibility" a fine sezione).

7. 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.

8. DISPOSITIVI DI COMUNICAZIONE

I concorrenti non possono utilizzare alcun dispositivo elettronico di comunicazione dall'inizio della gara fino al suo termine.

9. ABBIGLIAMENTO ED ATTREZZATURE

I concorrenti devono indossare costumi e abbigliamento conformi alle direttive della FIN e dell'ILS. Le specifiche tecniche sono riportate nella sezione S4.

ILS Rule Book

Il Giudice Arbitro ha l'autorità di escludere dalle gare qualsiasi atleta il cui abbigliamento non sia considerato idoneo.

Abbigliamento ed attrezzature devono essere conformi alle seguenti specifiche:

A. Costumi

Tutti i costumi devono essere conformi alle specifiche tecniche riportate in S4-5, e:

- devono essere rispettosi del normale senso del pudore e non possono portare alcun simbolo che possa essere considerato offensivo;
- devono rispettare la politica FIN per le sponsorizzazioni commerciali.

ILS Rule Book

- *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.*
- *Su specifica richiesta per motivi religiosi e/o culturali, l'ILS può considerare l'utilizzo di costumi che coprono la maggior parte del corpo, purché questi non si traducano in un vantaggio per l'atleta nella gara.*

B. 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 leggings possono essere indossate nella prova Lancio della corda e nelle prove individuali e nelle frazioni delle staffette in cui non si nuota.

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

C. Giubbotti galleggianti 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 galleggianti e caschetti.

D. Cuffie e caschetti

1) 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.

ILS Rule Book

2) *I concorrenti della stessa squadra devono indossare cuffie (o caschetti) identiche, identificative della squadra. È consentito apporre il nome dell'atleta su cuffie (o caschetti). Gli assistenti devono indossare la cuffia a supporto della giuria nella valutazione della prova.*

3) 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.

4) 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.

5) Nelle prove oceaniche, i concorrenti possono indossare la cuffia in gomma o silicone sotto la calottina.

6) Nelle prove con la tavola o con la canoa, i concorrenti possono indossare caschetti protettivi, sotto le stesse condizioni delle cuffie. Per il colore dei caschetti protettivi si veda S4-4.5.

7) 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

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.*

E. Occhiali

1) I concorrenti possono usare gli occhiali.

2) Gli occhiali da sole o da vista potranno essere indossati in tutte le prove, a condizione che siano adatti per le prove in questione.

K. Calzature

1) 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.

2) Nelle gare in piscina, gli assistenti al manichino possono indossare calzature.

3) Gli atleti possono indossare le calzature nella frazione di corsa della Staffetta Ocean Lifesaver, quando viene utilizzato il percorso ad "M".

L. Mute

1) Le mute sono consentite nelle gare oceaniche quando la temperatura dell'acqua è inferiore a 16 gradi Celsius. 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 per i concorrenti nelle prove in mare o dove vi sia il rischio di immersione.

2) 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. In tali

circostanze, è raccomandato l'uso delle mute per i concorrenti nelle prove in mare o dove vi sia il rischio di immersione.

- 3) Gli atleti non possono indossare più di una muta.
- 4) Le mute devono essere indossate se la temperatura dell'acqua è inferiore a 13 gradi Celsius.
- 5) Nessun evento di nuoto deve aver luogo ad una temperatura dell'acqua inferiore a 13 gradi Celsius.
- 6) Le mute devono essere conformi agli standard ILS riportati in S4-4.6.

M. Mute “*Marine Stinger*”

- 1) 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.
- 2) Le tute “*Marine Stinger*” devono essere autorizzate dal Comitato Organizzatore.

10. CODICE DI CONDOTTA

10.1. 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.

10.2. 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 (e l'ILS):

- 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.

11. VIOLAZIONI AL CODICE DI CONDOTTA

11.1 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.

11.2. 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.

11.3. 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.

12. SQUALIFICA, "DID NOT START" E "DID NOT FINISH"

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

Quando un concorrente è squalificato per qualsiasi motivo, il suo piazzamento e/o il suo tempo non saranno pubblicati nei risultati ufficiali.

Un concorrente può far reclamo avverso qualsiasi squalifica.

A. Squalifica da una manifestazione

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

- Rifiutarsi di adempiere alle condizioni di iscrizione.

- Violare il codice di condotta della FIN.
- Impersonare un altro concorrente.
- Attività che risultano in un deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui.
- Insulti agli ufficiali gara.

B. Squalifica da una gara

- 1) Esempi di comportamenti che possono essere sanzionati con una squalifica da una gara sono infrazioni alle condizioni generali, o alle regole per lo svolgimento della prova, o essere assenti alla partenza.

Nota: Gli atleti assenti alla partenza potranno essere riportati nei risultati della gara con il termine “*Did Not Start*”, o similare.

- 2) 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).
- 3) 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 di ogni sezione.

C. “Did Not Start” (DNS)

Un concorrente iscritto ad una prova, che si ritira o non si presenta alla partenza sarà considerato come non partito (“*Did Not Start*”).

D. “Did Not Finish” (DNF)

- 1) 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.
- 2) Quando un concorrente non termina una prova, il suo piazzamento e/o il suo tempo non saranno pubblicati nei risultati ufficiali.

13. 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.

13.1 Tipi di 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 esempio, nel caso in cui il Giudice Arbitro applichi (oppure non applichi) un provvedimento verso un concorrente o una squadra, un altro concorrente o squadra non può fare reclamo avverso la decisione del Giudice Arbitro a meno che non siano nella stessa gara e vi sia stato danno diretto.

13.2. 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. Tuttavia, a loro indiscutibile discrezione, la giuria può rivedere l'ordine di arrivo prima dell'ufficializzazione dei risultati.
- B. 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.
- C. 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.
- D. 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 (quello che si verifica per primo). Entro 15 minuti dalla presentazione del reclamo verbale, deve essere presentato al Giudice Arbitro un reclamo scritto, utilizzando il modulo di reclamo di seguito riportato o in altra forma che riporti gli stessi elementi.
Nota: Il Giudice Arbitro a propria discrezione può modificare o estendere questi tempi a condizione che i risultati non siano stati dichiarati ufficiali.
- E. Quando viene presentato un reclamo, il risultato ufficiale di una gara non deve essere reso pubblico fino a quando non viene presa una decisione al riguardo. Se il reclamo viene accolto, i risultati saranno corretti di conseguenza.
- F. La decisione su un reclamo deve essere annotata sul modulo del reclamo.
- G. Al momento della presentazione del reclamo deve essere versata la relativa 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.

13.3. Reclamo nella prova Bandierine sulla spiaggia

- A. Nella prova Bandierine sulla Spiaggia, il reclamo avverso ad una eliminazione deve essere presentato entro 5 minuti dal termine dell'alzata o prima che inizi l'alzata successiva (quello che si verifica per primo). 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.
- B. Per tali reclami non è necessario compilare i moduli di reclamo, né versare la tassa di reclamo.
- C. È consentito il reclamo avverso ad una squalifica, purché sia rispettato l'iter previsto.

13.4. Valutazione dei reclami

Le condizioni relative alla valutazione dei reclami devono essere:

- A. Immediatamente dopo la presentazione corretta di un reclamo, il Giudice Arbitro può valutarlo come previsto nel presente documento oppure inoltrarlo 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 estendere questi termini a condizione che i risultati non siano stati dichiarati ufficiali.

- C. Se il ricorso viene accolto, la tassa verrà restituita altrimenti sarà incamerata.
- D. Riprese video o con altre apparecchiature elettroniche possono essere utilizzate 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 / 228mm (misurato in diagonale) ad alta definizione.

ENDORSEMENT OF ELIGIBILITY

Participating club _____

Declaring ILS Full Member Organization _____

We hereby confirm that the team members:

	<i>Surname</i>	<i>Name</i>	<i>Date of birth</i>
1.	_____	_____	_____
2.	_____	_____	_____
3.	_____	_____	_____
4.	_____	_____	_____
5.	_____	_____	_____
6.	_____	_____	_____
7.	_____	_____	_____
8.	_____	_____	_____
9.	_____	_____	_____
10.	_____	_____	_____
11.	_____	_____	_____
12.	_____	_____	_____
13.	_____	_____	_____
14.	_____	_____	_____
15.	_____	_____	_____

- are bona fide members in good standing of an eligible current ILS Member and eligible to compete as determined by the Lifesaving National Federation;
- have been members of an ILS Lifesaving National Federation for a continuous period of at least 90 days prior to the first day of the competition;
- are members of one lifesaving club, or lifesaving “unit” of a national lifesaving organization and not from multiple clubs or units;
- attain the required age of 15 years in the current year or are even older.

Date _____

Name _____

Function _____

Signature _____

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

MODULO di RICORSO

Motivo del ricorso

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rappresentate della squadra (Firma)

Ad uso esclusivo degli Ufficiali Gara

Ricorso verbale ricevuto da: Incarico:

Ora

Ricorso scritto ricevuto da: Incarico:

Ora

Tassa di ricorso ricevuta da

Tassa di ricorso restituita (se applicabile)

Nominativo del Responsabile della Commissione d'Appello

Decisione sul reclamo Accolto Respinto

Osservazioni

.....

.....

.....

.....

Firma del Responsabile della Commissione d'Appello

Ora della comunicazione dell'esito del ricorso

Firma rappresentate squadra per conferma

della comunicazione esito del ricorso

Sezione 2

PROVE IN PISCINA

In questa sezione vengono descritte le seguenti prove:

- Nuoto con ostacoli (200m, 100m e 50m)
- Trasporto manichino (50m)
- Trasporto del manichino vuoto (50m)
- Percorso misto (100m e 50m)
- Trasporto manichino con pinne (100m)
- Traino manichino pinne e torpedo (100m)
- Super Lifesaver (200m)
- Misto Lifesaver (100m)
- Trasporto manichino sprint (50m)
- Trasporto manichino con pinne sprint (50m)
- Gara con pinne sprint (50m)
- Lancio della corda (12,5m)
- Staffetta manichino (4x25m)
- Staffetta ostacoli (4x50m)
- Staffetta mista e Mixed mista (4x50m)
- Staffetta Pool lifesaver (4x50m)

1. REGOLE GENERALI PER LE COMPETIZIONI IN PISCINA

Gli atleti ed i tecnici sono responsabili di essere a 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 può essere usato in gara (guanti palmati, pinne, ecc.), se non specificatamente previsto nelle norme.
- E. Nelle competizioni in piscina non è permesso l'utilizzo di sostanze appiccicose, viscoso o adesive (liquide, solide o spray) applicate sui piedi o sulle mani dei concorrenti o sulla superficie del manichino o del torpedo di salvataggio, al fine di incrementare l'aderenza o per aiutare a spingersi dal fondo della vasca [SQ7].
- F. 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 espressamente previsto (es.: Nuoto con ostacoli, Staffetta manichino 4x25m, Super Lifesaver) [SQ8].

- H. Non è permesso aiutarsi con alcun accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) [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 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 vasca, non dalla testata di arrivo dove sono posizionate le piastre del cronometraggio automatico.
- K. I concorrenti devono indossare la cuffia 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 della giuria 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 da parte di un atleta o di una squadra, nel caso di rotture dell'attrezzatura o interferenze. L'orario ufficiale sarà quello della ripetizione e sarà inserito nei risultati ufficiali.
- 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 (vedi S2-3.). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

2. PARTENZA

- A. Prima della partenza di ogni gara, il direttore di prova o gli ufficiali designati dovranno:
 - verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione;
 - verificare che i concorrenti, gli assistenti al manichino e le vittime siano vestiti in maniera adeguata e nella posizione corretta;
 - verificare che tutte le attrezzature siano in posizione corretta e sicura;
 - segnalare ai concorrenti 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:
 - 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;
 - Segnalare al giudice di partenza che i concorrenti sono sotto il suo controllo, con un braccio teso in direzione del campo gara.
- C. 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 se sono vestiti in modo improprio (cioè, reclami o ricorsi su questo punto saranno considerati irricevibili).

Nota 1: A discrezione del Giudice Arbitro, si possono effettuare le partenze "over the top".

Nota 2: Per la procedura di partenza della prova Lancio della corda si veda la descrizione della prova (S3-18.)

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).

2.2. Procedura di partenza dall'acqua

Per le prove Staffetta manichino e Lancio della corda si rimanda alla descrizione della prova per i dettagli della procedura di partenza dall'acqua.

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].

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

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. Usualmente, il movimento di partenza anticipato di un concorrente causa il movimento di altri concorrenti; questi movimenti non sono sanzionati con la squalifica.

- 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; 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 seguire ripetutamente il segnale di partenza.
- E. Nella prova Trasporto manichino con pinne 100m, il segnale per richiamare i concorrenti potrà essere un segnale acustico subacqueo. I concorrenti dovranno essere 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: 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. MANICHINI

3.1. Recupero ed emersione del manichino

- A. I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando portano il manichino in superficie.

B. I concorrenti devono:

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

- non re-immersersi dopo essere emersi.

Nota 1: Prima del limite di 5/10m, 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 ed emersione del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5/10m.

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.

3.2. Trasporto del manichino

Le regole per il trasporto del manichino sono state modificate per garantire l'imparzialità nella valutazione, eliminando le squalifiche dovute alla presa su gola (collo), bocca, naso o occhi, o per il trasporto con un braccio sopra o attorno al collo del manichino.

- 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 sommità della testa del manichino è davanti alla testa del concorrente.
- D. I concorrenti devono trasportare il manichino con la testa rivolta nella direzione di marcia, cioè il manichino non può essere trasportato con il fondo rivolto verso la direzione del trasporto.
- E. Il manichino non può essere afferrato per i tappi di chiusura.
- F. Il concorrente e il manichino sono considerati come unica entità e, durante il trasporto, 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. Tuttavia, un concorrente non sarà squalificato se l'atleta ed il manichino sono entrambi completamente sotto la superficie dell'acqua come conseguenza del normale ciclo di calci o bracciate, assicurato che la superficie dell'acqua sia rotta, durante tutta la gara, da una qualsiasi parte del suo corpo (ad esempio, testa o braccio).

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

- G. Le regole per il trasporto del manichino si applicano solo dopo che la sommità del capo del manichino ha oltrepassato la linea dei 5m o 10m.
- H. Nei 5m dalle testate di partenza, 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. 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 10m 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.

Nota: Gli atleti non saranno squalificati se la profondità della vasca consente loro di rimanere in piedi sul fondo mentre agganciano il torpedo di salvataggio

B. I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia passato la linea dei 10m.

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 10m 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 5m è stata modificata in "assicurare il manichino entro i 10m".

E. La sagola del torpedo deve diventare completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m.

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 10m e che il viso del manichino rimanga sopra la 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 la sagola si accorcia.

H. I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimane 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 10m 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 nel caso in cui il manichino ruoti all'interno del torpedo, pur rimanendo sopra la superficie dell'acqua.

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, Super Lifesaver, e Misto 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 della squadra o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

C. Per il passaggio del manichino, l'assistente al manichino, usando almeno una mano, posiziona e tiene il manichino verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua posizione naturale di galleggiamento, in qualsiasi parte all'interno della corsia assegnata.

D. L'assistente al manichino può lasciare il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata ma deve lasciare immediatamente il manichino quando il concorrente prende intenzionalmente contatto con il manichino per assicurarlo al torpedo di salvataggio.

- E. 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 interferisca con altri concorrenti in gara. In caso di interferenza, il concorrente può essere squalificato.
- F. L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la gara.
- G. L'assistente al manichino deve seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

4. COMPOSIZIONE DELLE BATTERIE, SEMIFINALI E FINALI

4.1 Batterie eliminatorie

L'assegnazione delle corsie di partenza per le manifestazioni Nazionali indette dalla Federazione FIN – Settore Salvamento Agonistico e disputate a eliminatorie e finali sarà effettuata come segue.

- A. Per ogni gara deve essere presentato, su moduli di iscrizione o eventualmente online quando previsto, il miglior tempo ufficiale di ciascun concorrente. Il Comitato Organizzatore elenca, per ogni gara, i nominativi dei concorrenti in ordine di tempo, dal migliore al peggiore. I concorrenti per i quali non sia stato presentato alcun tempo saranno considerati i più lenti e saranno inseriti in fondo alla lista, senza tempo. L'ordine relativo di concorrenti con tempi identici o di più concorrenti senza tempo sarà stabilito per sorteggio.
- B. La posizione dei concorrenti nelle corsie sarà assegnata in conformità alle procedure stabilite in S2-4.1.D. La posizione dei concorrenti nelle batterie eliminatorie sarà assegnata, in conformità ai tempi presentati, con le seguenti modalità:
 - Se vi è una sola batteria, le corsie saranno assegnate come fosse una finale e sarà nuotata solo nella sessione finale.
 - Se vi sono due batterie, il concorrente con il tempo migliore sarà assegnato alla seconda batteria, quello con il secondo alla prima batteria, quello che segue alla seconda, quello che segue ancora alla prima, ecc.
 - Se vi sono tre batterie, il concorrente con il tempo migliore sarà assegnato alla terza batteria, quello con il secondo alla seconda batteria, quello con il terzo alla prima batteria. Il concorrente con il quarto tempo sarà assegnato alla terza batteria, quello con il quinto alla seconda batteria e quello con il sesto alla prima batteria, quello con il settimo tempo alla terza batteria, ecc.
 - Se vi sono quattro o più batterie, le ultime tre batterie saranno composte in base alla procedura precedente. La batteria che precede le ultime tre sarà composta dai concorrenti con i migliori tempi a seguire; quella che precede le ultime quattro batterie sarà composta dai concorrenti con gli ulteriori migliori tempi a seguire, ecc. Nell'ambito di ogni batteria le corsie saranno assegnate in base all'ordine dei tempi, dal migliore al peggiore, in conformità a quanto previsto in S2-4.1.D.
- C. Quando in una gara ci sono due o più batterie, dovrà essere assegnato un numero minimo di tre concorrenti in ciascuna batteria. La batteria stessa, in caso di successivi ritiri, sarà comunque disputata anche con meno di tre concorrenti.
- D. L'assegnazione delle corsie avverrà ponendo il concorrente o la staffetta con il tempo migliore nella corsia centrale in una vasca con numero dispari di corsie, o nella corsia 3 o 4 rispettivamente in vasche che hanno 6 o 8 corsie (la corsia numero 1 o la corsia 0 quando si utilizzano piscine con 10 corsie sta sulla destra della piscina, se si guarda la vasca dal bordo di partenza). Il concorrente o la staffetta con il secondo miglior tempo sarà posto alla sua sinistra e, a seguire, gli altri alternativamente a destra e a sinistra secondo i tempi presentati. L'assegnazione delle corsie per i concorrenti con tempi uguali avverrà a sorte. Nelle piscine con 10 corsie, con numerazione da 0 a 9, il concorrente più veloce deve essere posto in corsia 4.
- E. Il Comitato Organizzatore può decidere che la partenza sia effettuata in senso inverso, cioè dalla normale testata di virata verso quella di partenza, tenuto conto di motivi organizzativi come, ad

esempio, l'installazione delle apparecchiature automatiche o le profondità della vasca. In tal caso il Comitato Organizzatore deve rendere nota ai concorrenti la propria decisione con congruo anticipo. Indipendentemente dalla direzione in cui la competizione si svolge, le corsie devono essere assegnate ai concorrenti come se la partenza avvenisse comunque dalla normale testata di partenza.

4.2 Semifinali e finali

- A. La composizione delle semifinali deve essere formata come previsto in S2-4.1.B, nel caso di due batterie. Nel caso in cui non fossero necessarie eliminatorie, le corsie saranno assegnate secondo la norma S2-4.1.D. Nel caso in cui ci siano state batterie eliminatorie o semifinali, le corsie saranno assegnate come previsto in S2-4.1.D, basandosi sui tempi conseguiti nel turno precedente.
- B. L'assegnazione delle corsie di partenza per le manifestazioni indette o approvate dalla Federazione Italiana Nuoto e disputate a serie, sarà effettuata come segue. Per ogni gara deve essere presentato, su moduli d'iscrizione, il miglior tempo ufficiale di ciascun concorrente. Il Comitato Organizzatore elenca, per ogni gara, i nominativi dei concorrenti in ordine di tempo dal migliore al peggiore. I concorrenti per i quali non sia stato presentato alcun tempo saranno considerati i più lenti e inseriti in fondo alla lista. L'ordine relativo di concorrenti con tempi identici o di più concorrenti senza tempo sarà stabilito a sorte. Il posizionamento dei concorrenti nelle corsie sarà effettuato in conformità alle procedure stabilite in S2-4.1.D. La posizione dei concorrenti nelle serie sarà effettuata, in conformità ai tempi presentati, con le seguenti modalità:
- il numero delle serie dovrà essere il minore possibile;
 - salvo particolari esigenze di ordine organizzativo, si effettuerà per ultima la serie dei concorrenti con il tempo d'iscrizione migliore (1^a serie).
- C. Nell'eventualità che concorrenti provenienti sia da una stessa sia da differenti batterie abbiano conseguito tempi uguali registrati al centesimo di secondo, per l'accesso al turno successivo e per l'ottavo/decimo o il sedicesimo/ventesimo posto, in relazione all'uso di una piscina a 8 o 10 corsie, quando sono previste due finali (A e B), si può effettuare uno spareggio per stabilire quale concorrente si qualificherà al turno successivo o alla finale che gli compete. Tale spareggio deve avvenire in orari concordati tra le parti interessate e il Giudice Arbitro, non prima del completamento delle altre eventuali competizioni, di quel turno della manifestazione, dei concorrenti coinvolti. Un ulteriore spareggio può essere effettuato se è nuovamente registrato un pari tempo. Se necessario, si svolgerà uno spareggio per determinare la prima e seconda riserva quando abbiano tempi uguali.
- D. Nell'eventualità che concorrenti provenienti sia da una stessa sia da differenti competizioni abbiano conseguito tempi uguali registrati al decimo di secondo con cronometraggio manuale, per l'accesso al turno successivo e per l'ottavo/decimo o il sedicesimo/ventesimo posto quando sono previste due semifinali e/o finali (A e B), si dovrà effettuare uno spareggio per stabilire quale concorrente si qualificherà per accedere al turno successivo o alla finale che gli compete. Tale spareggio deve avvenire nei tempi previsti in S2-4.2.C, con la seguente procedura:
- se tutti i concorrenti «pari-tempo» provengono dalla stessa competizione non si effettuerà spareggio e si terrà conto dell'ordine di arrivo stilato dalla Giuria;
 - se i concorrenti provengono da competizioni diverse si effettuerà uno spareggio al quale saranno ammessi tutti i concorrenti «pari-tempo».
- E. Quando uno o più concorrenti si ritirano da una semifinale o una finale, saranno chiamate in sostituzione esclusivamente le riserve, secondo l'ordine di classifica generale delle batterie o delle semifinali. Quando possibile, le corsie della/e competizione/i devono essere nuovamente

assegnate come previsto in S2-4.1.D e devono essere pubblicati e comunicati supplementari integrativi che specificano i cambiamenti e/o le sostituzioni effettuati.

- F. In determinati tipi di manifestazioni (comprese quelle Federali non Nazionali) l'assegnazione delle corsie può essere effettuata a sorte o con specifiche norme previste dai Regolamenti delle singole manifestazioni.

5. CRONOMETRAGGIO E DETERMINAZIONE DEL PIAZZAMENTO

5.1 Sistema automatico di cronometraggio

- A. Il funzionamento del sistema automatico di cronometraggio deve avvenire sotto la supervisione di cronometristi designati.
- B. I tempi registrati dall'apparecchiatura automatica di rilevamento devono essere utilizzati per determinare il vincitore, i piazzamenti e i tempi da attribuire a ogni corsia. I piazzamenti e i tempi così determinati hanno precedenza sui rilevamenti dei giudici di arrivo e del cronometraggio manuale.
- C. 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.
- D. Nell'eventualità che per una corsia si verifichi il malfunzionamento di tutti i sistemi di cronometraggio al concorrente sarà concessa la facoltà di ripetere la competizione.

5.2 Cronometraggio automatico

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

5.3 Cronometraggio di riserva

- A. È il cronometraggio che deve sempre essere effettuato quando si utilizza il cronometraggio automatico.
- B. 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.
- C. 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 concorrente tocca la parete terminale della corsia.

5.4 Cronometraggio manuale

- A. È il cronometraggio effettuato con uno dei seguenti sistemi:
- con le procedure previste in S2-5.3;
 - 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;
 - 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.

- B. 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 0 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 allegherà al verbale di gara.

5.5 Rilevazione del tempo

- A. Quando viene utilizzato il sistema di cronometraggio automatico, i risultati devono essere registrati solo al centesimo di secondo. 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 fino al centesimo di secondo. L'ordine di arrivo indicato dai tempi rilevati con cronometraggio automatico prevale sull'ordine di arrivo della giuria.
- B. Ogni apparecchiatura di cronometraggio che sia fatta partire e/o fermata da un intervento umano deve essere considerata un cronometro manuale. I tempi rilevati a mano devono essere registrati al decimo di secondo.
- Se due dei tre cronometri registrano lo stesso tempo, questo sarà il tempo ufficiale.
 - Se tutti e tre i cronometri discordano, il tempo ufficiale sarà quello rilevato dal cronometro che registra il tempo intermedio.
 - Quando funzionano solo due cronometri su tre, il tempo ufficiale sarà la media dei tempi registrati. Quando il calcolo della media risulta in un valore espresso in millesimi di secondo, la cifra finale deve essere eliminata senza arrotondamenti.
 - Nel caso in cui il rilevamento cronometrico manuale non concordasse con l'ordine d'arrivo, i concorrenti con risultati discordanti saranno classificati secondo l'ordine fissato dal Giudice Arbitro e il tempo loro assegnato sarà quello corrispondente alla media dei tempi rilevati dai cronometristi per i concorrenti in questione arrotondato per eccesso al decimo superiore.
- C. La squalifica di un concorrente deve essere registrata nei risultati ufficiali, ma non devono essere registrati e annunciati tempo e piazzamento.

5.6 Determinazione della classifica

- A. In tutte le competizioni nelle quali è utilizzata l'apparecchiatura automatica di rilevamento, i piazzamenti e i tempi così determinati e i cambi di staffetta controllati con tale apparecchiatura hanno precedenza rispetto all'ordine di arrivo della giuria, del cronometraggio di riserva e manuale, salvo quanto previsto per i casi di irregolarità di funzionamento del cronometraggio automatico.
- B. Quando l'apparecchiatura automatica di rilevamento registra correttamente il piazzamento e/o il tempo di uno o tutti i concorrenti in una determinata competizione:
- Si registrano tutti i piazzamenti e i tempi disponibili dall'apparecchiatura automatica.
 - Si registrano tutti i piazzamenti e i tempi forniti dalla giuria e dal cronometraggio di riserva e/o manuale.
- La classifica ufficiale sarà determinata come segue:
- 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.
 - 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.

- 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.

5.7 Determinazione del tempo ufficiale

Il tempo ufficiale sarà determinato come segue:

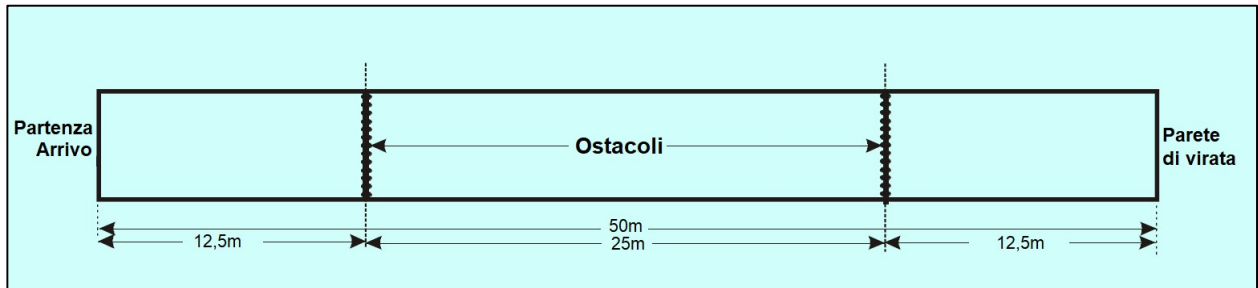
- A. Per ogni concorrente accreditato di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, questo sarà il tempo ufficiale.
- B. Per ogni concorrente privo di tempo rilevato dall'apparecchiatura automatica, il tempo ufficiale, al centesimo di secondo, sarà quello registrato dall'apparecchiatura di riserva.
- 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 del concorrente 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.

5.8 Determinazione della classifica

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 dal Giudice Arbitro 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.

6. NUOTO CON OSTACOLI (200m, 100m e 50m)



6.1. Descrizione della prova

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

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

6.2. Attrezzature

Ostacoli: Vedi S4-3.2.

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

6.3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

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

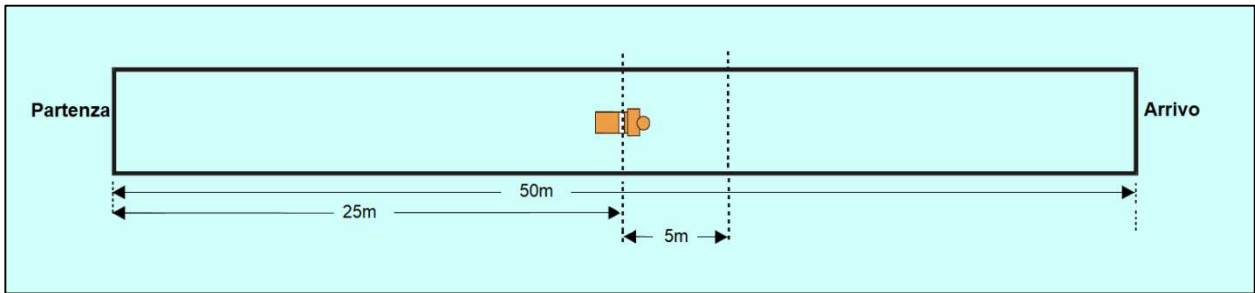
- dopo il tuffo di partenza prima del primo ostacolo;
- dopo essere passati sotto ogni ostacolo prima della virata;
- dopo ogni virata prima di passare sotto l'ostacolo successivo.

6.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1 e S2-2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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

7. TRASPORTO MANICHINO (50m)



7.1. Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25m a stile libero, e si immergono per recuperare un manichino sommerso. I concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua dopo il tuffo di partenza e prima di recuperare il manichino. I concorrenti portano il manichino in superficie entro la zona di recupero di 5m e lo trasportano fino a toccare la parete di arrivo.

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

La prova è terminata quando il concorrente tocca la parete/testata di arrivo.

7.2. Attrezzature

A. **Manichino:** Vedi S4-3.1.

Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

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

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

D. **Recupero ed emersione del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.

7.3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m, 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.

7.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, 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, scarichi) quando si riemerge con 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 5m [SQ18].

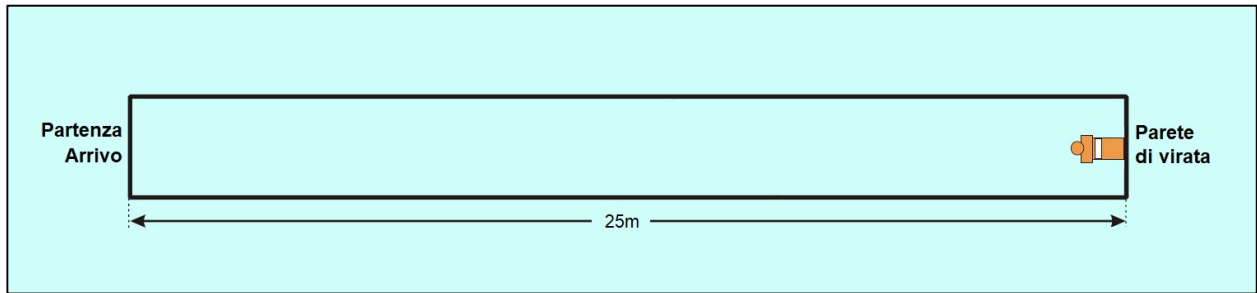
D. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].

E. 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:

F. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].

8. TRASPORTO DEL MANICHINO VUOTO Esordienti B (50m)



8.1. Descrizione della prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25m fino alla parete di virata dove un assistente regge il manichino vuoto in posizione galleggiante con il fondo del manichino appoggiato alla parete di virata. I concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua dopo il tuffo di partenza e prima di recuperare il manichino. 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 è terminata quando il concorrente tocca la parete/testata di arrivo.

8.2. Attrezzature

A. **Manichino:** Vedi S4-3.1.

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, usando almeno una mano, posiziona il manichino in qualsiasi parte all'interno della corsia assegnata, orizzontalmente, con il viso verso l'alto e con il fondo appoggiato alla parete di virata.

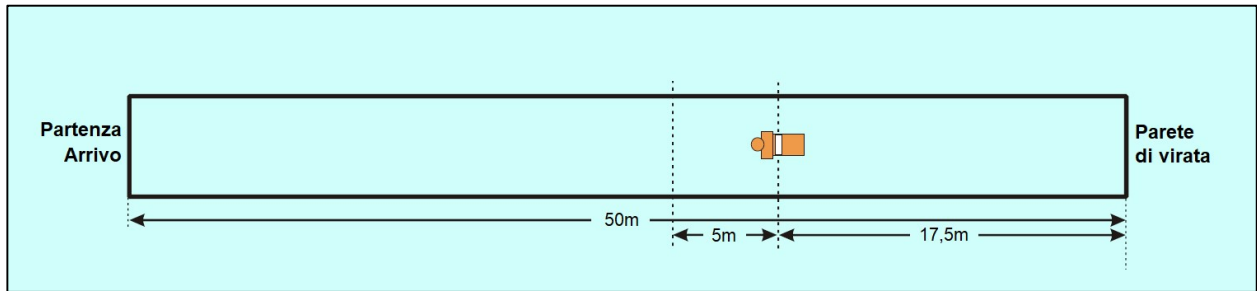
L'assistente al manichino deve lasciare il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato il manichino. L'assistente non può spingere il manichino verso il concorrente o verso la parete di arrivo. L'assistente al manichino non può entrare intenzionalmente in acqua durante la gara.

8.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1 e S2-2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ1].
- B. Non emergere in superficie prima di immergersi per recuperare il manichino [SQ16].
- C. L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato intenzionalmente il manichino [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 nuovamente contatto con il manichino dopo che il concorrente lo ha afferrato [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. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- H. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

9. PERCORSO MISTO (100m)



9.1. Descrizione della prova

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

I concorrenti recuperano ed emergono con il manichino entro la linea dei 5m 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.

9.2. Attrezzature

A. **Manichino:** Vedi S4-3.1.

Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

B. **Posizionamento del manichino**

- Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3 m, il manichino dovrà essere collocato su una piattaforma (o altro supporto idoneo) 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 sulla linea dei 17,5m dalla parete di virata.

C. **Recupero ed emersione del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.

9.3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25 m

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

- A. i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e nei 5m 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 5m 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 (S2-3.2.F).

9.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, 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, scarichi) quando si riemerge con 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 5m [SQ18].
- D. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].
- E. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- F. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

10. TRASPORTO MANICHINO CON PINNE (100m e 50m)

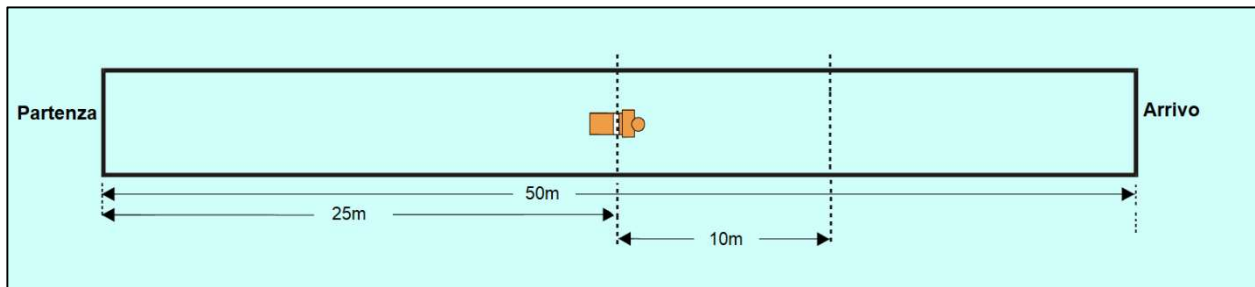


10.1. Descrizione della prova 100m

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

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

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



10.2. Descrizione della prova 50m (Esordienti A)

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

I concorrenti non sono obbligati ad emergere prima di recuperare il manichino.

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

10.3. Attrezzature

A. **Manichino, pinne:** Vedi S4-3.1 e S4-3.4. Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione. Le pinne per la categoria Esordienti A devono essere esclusivamente di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 60cm.

B. **Posizionamento del manichino gara 100m:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere collocato su una piattaforma (o altro supporto idoneo) 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 300mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).

C. **Posizionamento del manichino gara 50m:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere collocato su una piattaforma (o altro supporto idoneo) 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 sulla linea dei 25m, e con la testa in direzione dell'arrivo.

- D. **Recupero ed emersione del manichino:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 10m.
- E. **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 (vedi S2-3). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

10.4. Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

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

- A. i concorrenti non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e nei 5m 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 5m 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 (S2-3.2.F).

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

10.5. Squalifiche

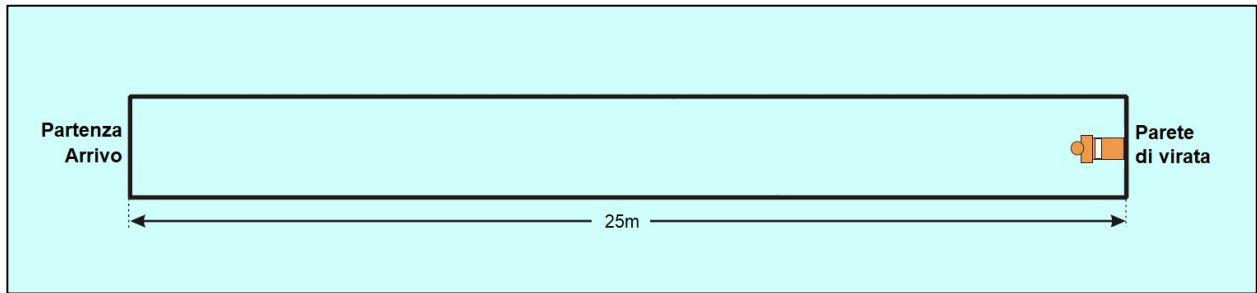
Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si riemerge con 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 10m [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 S2-3 [SQ19].

11. TRASPORTO MANICHINO VUOTO CON PINNE Esordienti B (50m)



11.1. Descrizione della prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25m 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 25m.

11.2. Attrezzature

- A. **Manichino, pinne:** Vedi S4-3.1 e S4-3.4. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione. Il manichino deve essere utilizzato vuoto.
Le pinne per la categoria Esordienti B devono essere esclusivamente di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 60cm.
- 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 della squadra o un indumento che identifichi la squadra del concorrente. Prima della partenza e durante la gara, l'assistente al manichino, usando almeno una mano, posiziona il manichino in qualsiasi parte 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 (vedi S2-3.2). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

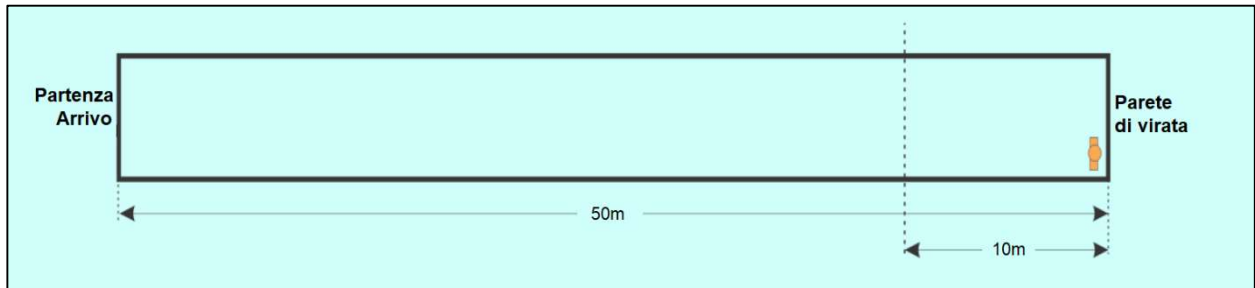
11.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1 e S2-2, 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 intenzionalmente il manichino [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 nuovamente contatto con il manichino dopo che il concorrente lo ha afferrato [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. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- G. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

12. TRAINO MANICHINO CON PINNE (100m)



12.1. Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50m a stile libero con le pinne e il torpedo di salvataggio. Dopo aver toccato la parete di virata, assicurano correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino entro 10m dalla parete di virata, e lo trainano fino all'arrivo. La prova termina quando i concorrenti toccano la parete di arrivo.

I concorrenti non sono obbligati ad emergere prima di toccare la parete di virata.

12.2. Attrezzature

A. **Manichino, pinne, torpedo di salvataggio:** Vedi S4-3.1, S4-3.3 e S4-3.4. I concorrenti devono usare i manichini ed i torpedo di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione. Il manichino è riempito di acqua e sigillato cosicché galleggi con la parte superiore della linea trasversale sul torace al livello della superficie dell'acqua.

B. **Posizionamento del manichino:** Un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Per il passaggio del manichino, l'assistente al manichino, usando almeno una mano, posiziona il manichino in qualsiasi parte all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua posizione naturale di galleggiamento.

L'assistente al manichino può lasciare il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata ma deve lasciare immediatamente il manichino quando il concorrente prende intenzionalmente contatto con il manichino per assicurarlo al torpedo di salvataggio.

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.

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 della squadra o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

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 10m dalla parete di virata. I concorrenti possono tornare nella zona

di aggancio nei 10m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia superato la linea dei 10m.

Nota: Il concorrente non sarà squalificato se tocca il manichino in modo non intenzionale prima di aver toccato la parete di virata.

- 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 10m 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 10m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.
- H. 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 accorcia.
- I. I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimane 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 10m 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 al traino del manichino (vedi S2-3.3). 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.

12.3. Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

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

- 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 10m dalla parete di virata;
- C. dopo la virata, i concorrenti non possono nuotare in immersione oltre la linea dei 10m (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 S2-3.3).

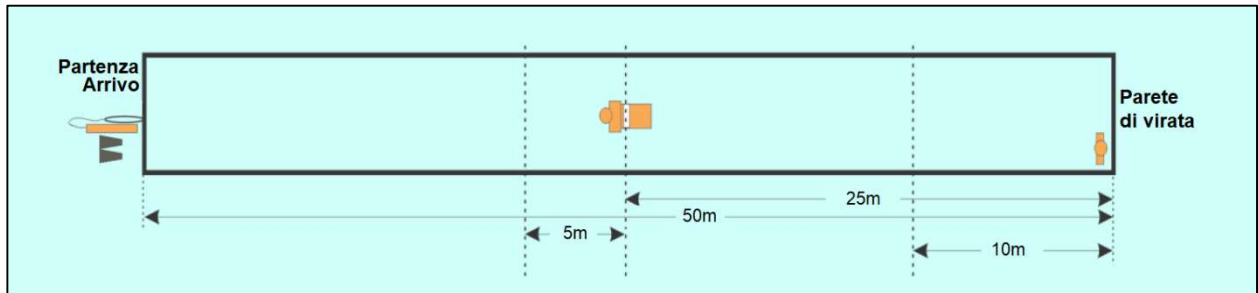
12.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si aggancia il torpedo di salvataggio attorno al manichino ad esclusione di dove la profondità della vasca consente agli atleti di rimanere in piedi sul fondo mentre agganciano il torpedo di salvataggio [SQ24].
- B. Il concorrente aggancia il torpedo 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 intenzionalmente il manichino (dopo aver toccato prima 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 intenzionalmente contatto con il manichino dopo che il concorrente lo ha afferrato [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 50m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare intenzionalmente il manichino [SQ26].
- H. 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) [SQ31].
- I. Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al manichino prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m 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 10m dalla parete di virata [SQ34].
- K. Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m [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 nella posizione corretta [SQ37].
- P. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

13. SUPER LIFESAVER (200m)



13.1. Descrizione della prova

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

In acqua, i concorrenti indossano le pinne ed il torpedino di salvataggio e nuotano 50m a stile libero. Dopo aver toccato la parete di virata, assicurano correttamente il torpedino di salvataggio attorno al manichino entro 10m dalla parete di virata e lo trainano fino all'arrivo.

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

13.2. Attrezzature

- A. **Manichino, pinne, torpedino di salvataggio:** Vedi S4-3.1, S4-3.3 e S4-3.4. Il primo manichino, usato per il trasporto, è riempito completamente di acqua e sigillato. Il secondo manichino, usato per il traino, è riempito di acqua e sigillato 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 torpedini di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.
- B. **Posizionamento di pinne e torpedino di salvataggio:** Prima della partenza, i concorrenti devono posizionare le pinne ed il torpedino di salvataggio sul bordo della vasca (non sul blocco di partenza) entro i confini della corsia assegnata.
- C. **Posizionamento del manichino per il trasporto:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto idoneo) 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 25m.
- D. **Recupero ed emersione del primo manichino:** I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono con il manichino.
I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m.
- E. **Vestizione del torpedino di salvataggio e delle pinne:** Dopo aver toccato la parete di virata, i concorrenti lasciano il primo manichino. In acqua, i concorrenti indossano le pinne ed il torpedino di salvataggio e nuotano 50m a stile libero.
- F. **Vestizione del torpedino di salvataggio:** 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. 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 torpedino di salvataggio fosse stato indossato correttamente.
Il torpedino di salvataggio non può essere agganciato fintanto che non viene fissato attorno al manichino.
- G. **Posizionamento del manichino per il traino:** un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Per il passaggio del manichino, l'assistente al manichino, usando

almeno una mano, posiziona il manichino in qualsiasi parte all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua naturale posizione di galleggiamento.

L'assistente al manichino può lasciare il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata ma deve lasciare immediatamente il manichino quando il concorrente prende intenzionalmente contatto con il manichino per assicurarlo al torpedo di salvataggio.

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 della squadra o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

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.

- 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 10m dalla parete di virata. I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia superato la linea dei 10m.

Nota: Il concorrente non sarà squalificato se tocca il manichino in modo non intenzionale prima di aver toccato la parete di virata.

- I. 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 10m 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 10m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.
- K. 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 accorcia.
- L. I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedo fintanto che il viso del manichino rimane 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 10m 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 al traino del manichino (vedi S2-3.3). 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 torpedo di salvataggio sia stato fornito dall'organizzazione e che lo stesso sia stato messo a disposizione di tutti i concorrenti.

13.3. Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m:

- 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 (175m):
- i concorrenti non saranno squalificati se la sagola del torpedo non sarà completamente tesa dopo che il concorrente ha toccato la testata di virata;

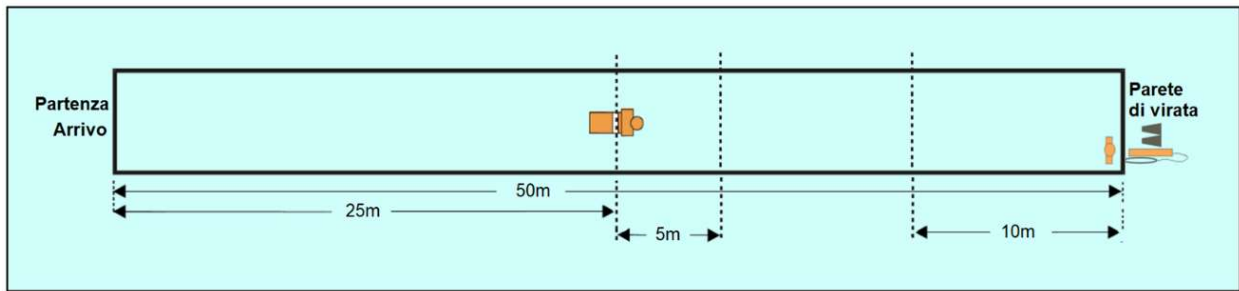
- dopo la virata, la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m dalla parete di virata;
 - dopo la virata, i concorrenti non possono nuotare in immersione oltre la linea dei 10m (valutata sulla sommità del capo del concorrente), e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del traino;
 - durante la fase di virata, il manichino deve rimanere correttamente assicurato al torpedo, con il viso sopra la superficie dell'acqua (vedi S2-3.3);
- C. 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 torpedo di salvataggio, e posizionamento del manichino.

13.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) 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 5m [SQ18].
- C. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [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, scarichi) quando si aggancia il manichino ad esclusione di dove la profondità della vasca consente agli atleti di rimanere in piedi sul fondo mentre agganciano il torpedo di salvataggio [SQ24].
- F. Il concorrente aggancia il torpedo 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 intenzionalmente il manichino (dopo aver toccato prima 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 intenzionalmente contatto con il manichino dopo che il concorrente lo ha afferrato [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 150m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare intenzionalmente il manichino [SQ26].
- L. Non fissare correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino (cioè, attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello) [SQ31].
- M. Non assicurare il manichino al torpedo di salvataggio prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata [SQ32].
- N. La sagola del torpedo non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata [SQ34].
- O. Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m [SQ35].
- P. Trainare il manichino con il viso sotto la superficie [SQ20].
- Q. Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo [SQ33].
- R. Il torpedo 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 torpedo di salvataggio nella posizione corretta [SQ37].
- T. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

14. MISTO LIFESAVER (100m)



14.1. Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 25m a stile libero e si immergono per recuperare un manichino sommerso. I concorrenti devono rompere la superficie dell'acqua dopo il tuffo di partenza e prima di recuperare il primo manichino. I concorrenti riemergono entro 5m e trasportano il manichino fino alla parete di virata. I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono con il manichino. Dopo aver toccato la parete di virata, i concorrenti lasciano il manichino.

In acqua, i concorrenti indossano le pinne ed il torpedo di salvataggio. Entro 10m dalla parete di virata, i concorrenti assicurano correttamente il torpedo di salvataggio attorno al secondo manichino e lo trainano fino all'arrivo.

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

14.2. Attrezzature

- A. **Manichino, pinne e torpedo di salvataggio:** Vedi S4-3.1, S4-3.3 e S4-3.4. Il primo manichino, usato per il trasporto, è riempito completamente di acqua e sigillato. Il secondo manichino, usato per il traino, è riempito di acqua e sigillato cosicché galleggi con la parte superiore della linea trasversale sul torace al livello della superficie dell'acqua. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.
- B. **Posizionamento di pinne e torpedo di salvataggio:** Prima della partenza, l'assistente al manichino deve posizionare le pinne ed il torpedo di salvataggio sul bordo della vasca (non sul blocco di partenza) della parete di virata ai 50m, entro i confini della corsia assegnata.
- C. **Posizionamento del manichino per il trasporto:** Il manichino è posizionato ad una profondità tra 1,8m e 3m. In vasche con profondità superiore a 3m, il manichino dovrà essere posizionato su una piattaforma (o altro supporto idoneo) in modo che sia posizionato alla profondità richiesta. Il manichino è posizionato sul dorso, con la testa in direzione della testata di virata, con la parte superiore della linea trasversale sul torace del manichino sulla linea dei 25m.
- D. **Recupero ed emersione del primo manichino:** I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono con il manichino.
- E. **Trasporto:** I concorrenti devono avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino oltrepassi la linea dei 5m. I concorrenti trasportano il manichino fino alla parete di virata, come descritto nelle condizioni generali delle gare in piscina.
- F. **Posizionamento del manichino per il traino:** un membro della squadra aiuta il concorrente come "assistente al manichino". Per il passaggio del manichino, l'assistente al manichino, usando almeno una mano, posiziona il manichino in qualsiasi parte all'interno della corsia assegnata, verticalmente e con la faccia rivolta verso la parete, nella sua naturale posizione di galleggiamento.

L'assistente al manichino può lasciare il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata ma deve lasciare immediatamente il manichino quando il concorrente prende intenzionalmente contatto con il manichino per assicurarlo al torpedo di salvataggio.

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 della squadra o un indumento che identifichi la squadra del concorrente.

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.

- G. **Secondo manichino:** dopo aver toccato la parete di virata e aver lasciato il primo manichino, i concorrenti indossano le pinne ed il torpedino di salvataggio ed afferrano il secondo manichino.

Nota: Il concorrente non sarà squalificato se tocca il manichino in modo non intenzionale prima di aver toccato la parete di virata.

- H. **Aggancio del secondo manichino:** i concorrenti devono fissare correttamente il torpedino di salvataggio attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello, entro 10m dalla parete di virata. I concorrenti possono tornare nella zona di aggancio nei 10m per sistemare nuovamente il manichino a condizione che la testa del manichino non abbia superato la linea dei 10m.

- I. **Vestizione del torpedino di salvataggio:** 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. 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 torpedino di salvataggio fosse stato indossato correttamente.

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

- J. I concorrenti devono trainare il manichino come descritto nelle condizioni generali per le gare in piscina. Il torpedino 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 10m dalla parete di virata.

- K. I concorrenti saranno squalificati se il manichino si separa dal torpedino di salvataggio. I concorrenti non saranno squalificati se il torpedino di salvataggio scivola durante il traino in modo che il manichino rimane assicurato solamente sotto un braccio, purché il torpedino di salvataggio fosse stato inizialmente assicurato in modo corretto nei 10m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.

- L. I concorrenti saranno squalificati se la sagola del torpedino è avvolta (o si avvolge nel corso della gara) attorno al manichino poiché in questo modo si accorcia.

- M. I concorrenti non saranno squalificati se il manichino ruota nel torpedino fintanto che il viso del manichino rimane 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 10m e il viso del manichino rimanga sopra la superficie dell'acqua.

- N. **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 traino del manichino (vedi S2-3.3). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

- O. **Torpedino di salvataggio difettoso:** Se, a giudizio del Giudice Arbitro, il torpedino 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.

14.3. Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m:

- 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 (75m):
- i concorrenti non saranno squalificati se la sagola del torpedo non sarà completamente tesa dopo che il concorrente ha toccato la testata di virata;
 - dopo la virata, la sagola deve essere completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m dalla parete di virata;
 - dopo la virata, i concorrenti non possono nuotare in immersione oltre la linea dei 10m (valutata sulla sommità del capo del concorrente), e devono rimanere in superficie con il manichino per la rimanente parte del traino;
 - durante la fase di virata, il manichino deve rimanere correttamente assicurato al torpedo, con il viso sopra la superficie dell'acqua (vedi S2-3.3);
- C. 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 torpedo di salvataggio, e posizionamento del manichino.

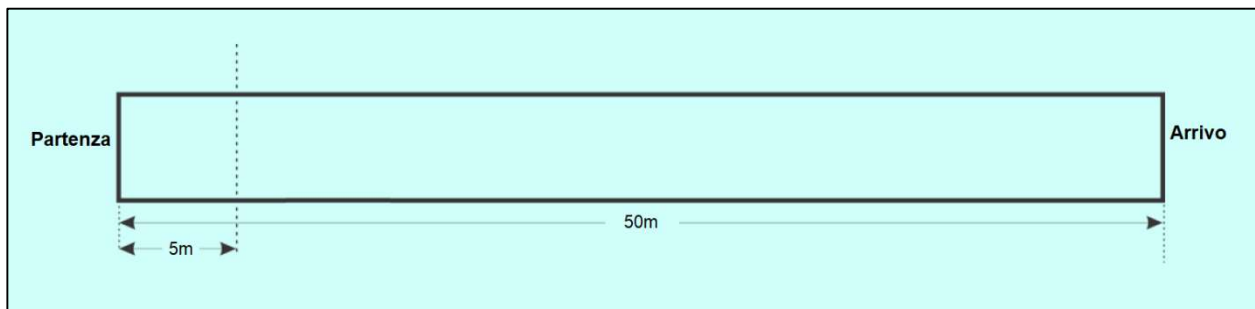
14.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, 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 accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) 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 5m [SQ18].
- D. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].
- E. Lasciare il manichino prima di toccare la parete di virata [SQ21].
- F. Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si aggancia il manichino ad esclusione di dove la profondità della vasca consente agli atleti di rimanere in piedi sul fondo mentre agganciano il torpedo di salvataggio [SQ24].
- G. Il concorrente aggancia il torpedo all'anello prima di toccare la parete di virata [SQ30].
- H. L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato intenzionalmente il manichino (dopo aver toccato prima la parete di virata) [SQ27].
- I. L'assistente al manichino spinge il manichino verso il concorrente o la parete di arrivo [SQ28].
- J. L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende intenzionalmente contatto con il manichino dopo che il concorrente ha afferrato il manichino [SQ25].
- K. L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara [SQ29].
- L. Ai 50m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare intenzionalmente il manichino [SQ26].
- M. Non fissare correttamente il torpedo di salvataggio attorno al manichino (cioè, attorno al corpo e sotto entrambe le braccia del manichino, agganciato ad un anello) [SQ31].
- N. Non assicurare il manichino al torpedo di salvataggio prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata [SQ32].
- O. La sagola del torpedo non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10 m dalla parete di virata [SQ34].
- P. Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m [SQ35].
- Q. Trainare il manichino con il viso sotto la superficie [SQ20].
- R. Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo [SQ33].
- S. Il torpedo di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino [SQ36].

- T. Toccare la parete di arrivo senza avere il manichino e il torpedino di salvataggio nella posizione corretta [SQ37].
- U. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

15. TRASPORTO MANICHINO SPRINT (50m)



15.1. Descrizione della prova

I concorrenti partono dall'acqua come per la Staffetta manichino 4x25m (S2-19.1), 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 50m 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 5m dalla partenza.

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

15.2. Attrezzature

Manichino: Vedi S4-3.1.

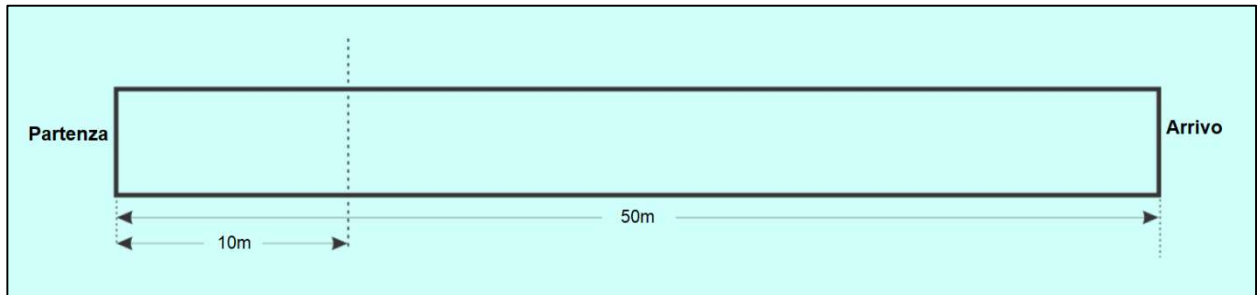
Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

15.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [SQ18].
- Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

16. TRASPORTO MANICHINO CON PINNE SPRINT (50m)



16.1. Descrizione della prova

I concorrenti partono dall'acqua come per la Staffetta manichino 4x25m (S2-19.1), 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 50m 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 10m dalla partenza.

16.2. Attrezzature

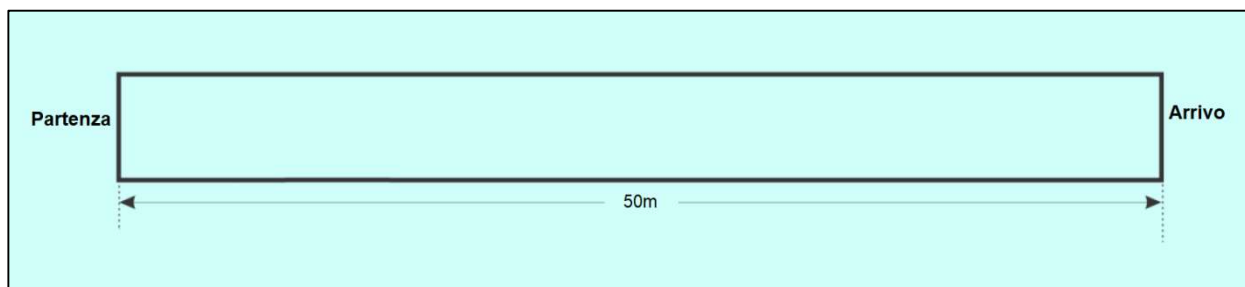
- A. **Manichino, pinne:** Vedi S4-3.1 e S4-3.4. Per la prova, il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.
- B. **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative all'emersione e al trasporto del manichino (vedi S2-3.1 e S2-3.2). I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

16.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, 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 10m [SQ18].
- B. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].
- C. Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo [SQ21].
- D. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

17. GARA CON PINNE SPRINT (50m)



17.1. Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano, nuotano 50m 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.

17.2. Attrezzature

A. **Pinne:** Vedi S4-3.4.

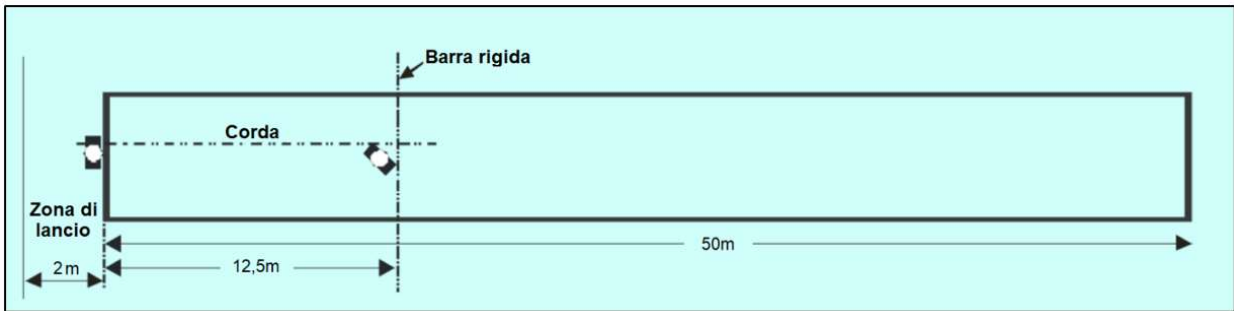
B. **Recupero delle pinne perse:** I concorrenti possono recuperare le pinne perse dopo la partenza e continuare senza squalifica purché non siano violate le norme relative alla nuotata. I concorrenti non potranno ripartire in un'altra serie o batteria.

17.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella S1, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

18. LANCIO DELLA CORDA



18.1. Descrizione della prova

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

A. **Zona di lancio:** la zona di lancio è un'area delimitata dalla corsia di ogni squadra. Questa si estende dal bordo verticale della parete della vasca della corsia di ogni squadra ed è delimitata ad ogni lato da una linea immaginaria al centro della corsia di galleggianti che delimita la corsia di ogni squadra. Non è necessario delimitare la zona di lancio sul retro, ma è richiesto un minimo di 2m dal bordo verticale della parete della vasca per permettere il lancio senza impedimenti e il recupero indietro.

B. **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 vittima prende l'altro capo della corda ed entra in acqua. La corda è quindi distesa tra la vittima ed il lanciatore. La corda in eccesso può stare in entrambi i lati della barra rigida e, se stesa oltre la barra rigida ai 12,5m, la corda in eccesso può passare sia sopra che sotto la barra rigida.

Non sono permessi lanci di prova prima della partenza.

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" ("Take your marks"). Quando tutti i lanciatori e le vittime sono immobili, il giudice di partenza darà il segnale di partenza.

C. **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 si posiziona nella corsia assegnata, vicino alla barra rigida, dal lato vicino alla testata di partenza. La vittima è in contatto con la corda ed afferra la barra rigida con una o due mani.

D. **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.

E. La vittima può afferrare la corda soltanto se il lancio è valido. Un lancio è considerato valido se la vittima è in grado di afferrare la corda con le sue mani, ma solamente all'interno della corsia assegnata, davanti o dietro la barra rigida. Le cordate di galleggianti non sono da considerarsi parte della corsia.

Fintanto che rimangono interamente dentro la corsia assegnata e non lasciano la presa sulla barra, le vittime possono usare i piedi o altri parti del corpo per manovrare la corda all'interno della loro corsia per posizionarla dove possono afferrarla con la mano. Le vittime possono muovere la loro mano in qualunque punto lungo la barra rigida, ma devono essere aggrappate ad essa quando toccano la corda con qualsiasi parte del corpo e quando afferrano la corda.

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

Nota: Dopo il segnale di partenza, la vittima può lasciare il contatto con la barra senza alcuna penalità, ma deve essere aggrappata ad essa quando tocca la corda con qualsiasi parte del corpo e quando afferra la corda.

- F. **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 "mano dopo mano" 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.

- G. I lanciatori saranno squalificati se escono dalla zona di lancio (da entrambi i lati) mentre gareggiano e interferiscono con altri concorrenti o se occupano lo spazio di una corsia adiacente. Per rimanere all'interno della propria corsia, 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.

Nota: I lanciatori devono tirare la vittima usando le loro braccia; non è permesso camminare o correre con la corda stretta tra le mani o fissata attorno a qualsiasi parte del corpo. Non è permesso camminare indietro in modo intenzionale mentre si tira la vittima verso l'arrivo.

Nota 2: Nel caso in cui la zona di lancio sia delimitata sul retro da una corda a terra o un nastro posizionati a circa 2m dal bordo verticale della parete della vasca, qualsiasi movimento dei concorrenti all'interno di tale zona non sarà motivo di squalifica.

- H. I lanciatori possono recuperare la corda caduta al di fuori della zona di lancio, fintanto che non c'è interferenza con altri concorrenti. I lanciatori che entrano (o cadono) in acqua saranno squalificati.

- I. Al fine di evitare qualsiasi interferenza con gli 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 simile, il lanciatore non deve interferire con gli altri concorrenti uscendo della sua zona di lancio finché il Giudice Arbitro (o un suo delegato) segnala il termine della gara.

- J. **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).

18.2. Attrezzature

- A. **Corda:** Vedi S4-3.5. La corda deve avere una lunghezza compresa tra 16,5m e 17,5m. I concorrenti devono usare le corde messe a disposizione dall'Organizzazione.
- B. La barra rigida è posizionata sulla superficie dell'acqua sopra le corsie, a 12,5m dalla parete di partenza. In ogni corsia è consentita una tolleranza di 0,10m in eccesso e 0,00m in difetto.

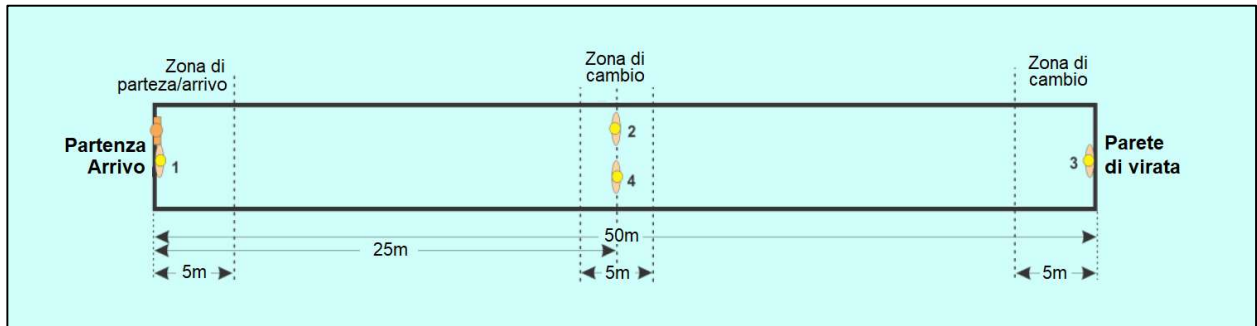
18.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S-2.1 e S2-2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Il lanciatore effettua uno o più lanci di prova [SQ58].
- B. La vittima non mantiene la presa sulla barra rigida con almeno una mano quando usa una qualsiasi parte del suo corpo per raccogliere o afferrare la corda per essere tirata all'arrivo [SQ50].
- 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 mentre sta gareggiando, dopo la partenza e prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi, ed interferisce con un altro concorrente. [SQ51].
- H. Il lanciatore cammina o corre con la corda stretta tra le mani o fissata attorno a qualsiasi parte del corpo al fine di tirare la vittima all'arrivo, cioè il lanciatore non usa le braccia per tirare la vittima [SQ52].
- I. La vittima esce dall'acqua prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi [SQ53].
- J. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].

19. STAFFETTA MANICHINO (4x25m)



19.1. Descrizione della prova

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

- A. Al primo fischio lungo, tutti i concorrenti entrano in acqua. Al secondo fischio lungo, tutti i concorrenti si preparano per la partenza senza alcun indebito ritardo.
- B. Il primo frazionista tiene 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; il secondo, terzo e quarto frazionista sono in acqua, rispettivamente a 25m, 50m e 75m.
- C. Quando tutti i concorrenti hanno assunto la posizione di partenza, il giudice di partenza darà il comando "A posto" ("Take your marks").
- D. Quando tutti i primi frazionisti sono fermi, il giudice di partenza emetterà in segnale di partenza.
- E. **Il primo frazionista:** il primo frazionista trasporta il manichino e lo passa al secondo frazionista all'interno della zona di cambio di 5m, situata tra 22,5m e 27,5m.
- F. **Il secondo frazionista:** il secondo frazionista trasporta il manichino fino a toccare la parete di virata e passa il manichino al terzo frazionista che è in contatto con il bordo della vasca o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) con almeno una mano.
- G. **Il terzo frazionista:** il terzo frazionista può toccare il manichino con una mano prima che il secondo frazionista abbia toccato la parete di virata, ma non può lasciare il contatto con la parete di virata o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) prima che il secondo frazionista abbia toccato la parete di virata.
Il terzo frazionista trasporta il manichino e lo passa al quarto frazionista nella zona di cambio di 5m, situate tra i 72,5m e 77,5m.
- H. **Il quarto frazionista:** il quarto frazionista completa la prova trasportando il manichino fino a toccare la parete di arrivo con qualsiasi parte del suo corpo.
- I. 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.
- J. 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.
- K. La mano di un concorrente deve essere sempre in contatto con il manichino.
- L. La zona di partenza e le zone di cambio devono essere indicate da bandierine, pali o coni.
- M. Durante il cambio, i concorrenti coinvolti nel cambio possono spingersi dal fondo della vasca all'interno delle zone di cambio.
- N. Nella zona di partenza e nella zona di cambio i concorrenti non saranno giudicati sulle regole del trasporto del manichino (definite in S2-3.2) 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 S2-3.2) si applicano al quarto frazionista nella parte finale della gara.

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

19.2. Attrezzature

Manichino: Vedi S4-3.1. Il manichino è riempito completamente di acqua e sigillato. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

19.3. Adegamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m:

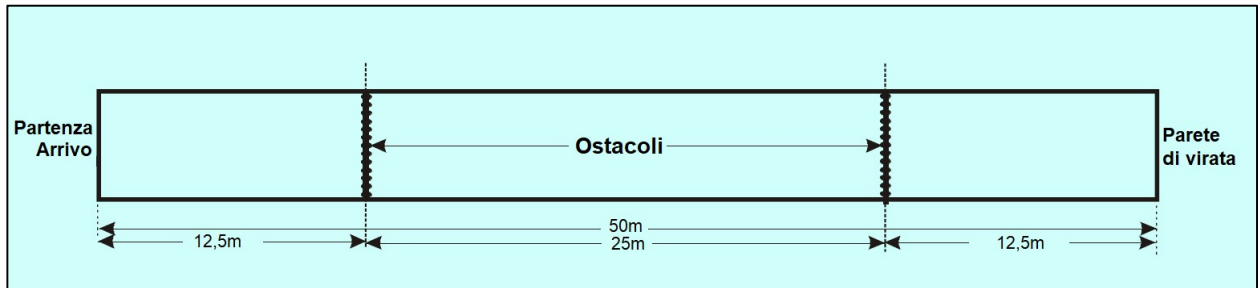
- A. nei cambi tra primo e secondo frazionista e tra terzo e quarto frazionista si applicano le stesse regole del cambio tra secondo e terzo frazionista (cambio alla testata di virata);
B. il terzo ed il quarto frazionista attendono in acqua la propria frazione, rimanendo nella loro corsia all'interno 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.

19.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
B. Lasciare il contatto con la parete/blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
C. Il passaggio del manichino avviene al di fuori (prima o oltre) della zona di cambio [SQ41].
D. Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti [SQ38].
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) [SQ42].
F. Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [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 frazionista esce dall'acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ50] e prima che venga dato il segnale di fine gara. [SQ60].
J. Un concorrente ripete due o più frazioni della prova [SQ39].
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 S2-3 [SQ19].

20. STAFFETTA OSTACOLI (4x50m)



20.1. Descrizione della prova

Quattro frazionisti nuotano a turno una distanza di 50m ciascuno, passando sotto ad ostacoli.

- A. **Primo frazionista:** Al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50m a stile libero, passando sotto due ostacoli.
- B. **Secondo, terzo e quarto frazionista:** Dopo che il primo frazionista ha toccato la parete di virata, il secondo, il terzo e il quarto frazionista ripetono, a turno, il percorso.
- C. 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.
- D. I concorrenti possono spingersi dal fondo della piscina quando emergono da sotto ogni ostacolo.
- E. Nuotare contro un ostacolo o urtarlo non costituisce motivo di squalifica.
- F. 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.

20.2. Attrezzature

Ostacoli: Vedi S4-3.2. Gli ostacoli sono fissati ad angolo retto con la cordata di galleggianti, in linea retta attraverso tutte le corsie. Il primo ostacolo è posizionato a 12,5m dalla parete di partenza, con il secondo ostacolo a 12,5m dall'opposta parete di virata. La distanza tra i due ostacoli è 25m.

20.3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

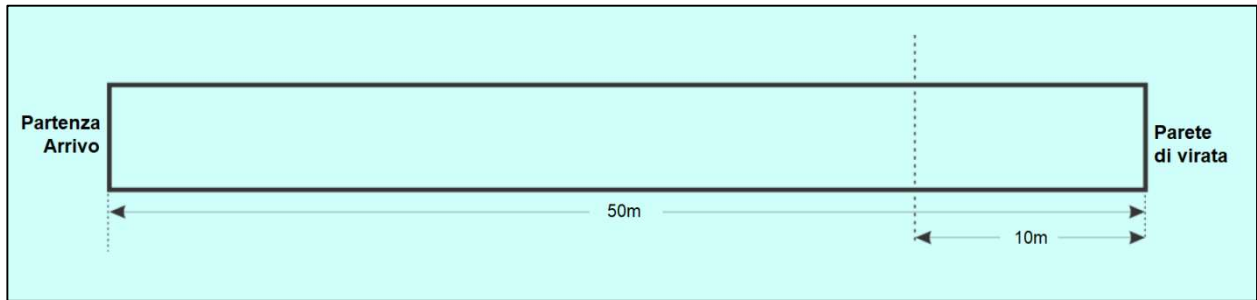
Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m, ogni frazionista deve emergere dopo il tuffo di partenza prima del primo ostacolo, dopo essere passati sotto ogni ostacolo prima della virata, e dopo ogni virata prima di passare sotto l'ostacolo successivo.

20.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Passare sopra un ostacolo senza ritornare immediatamente sopra o sotto di esso e successivamente passare sotto l'ostacolo [SQ11].
- B. Non emergere dopo ogni tuffo di partenza [SQ12].
- C. Non emergere dopo ogni ostacolo [SQ13].
- D. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si riemerge (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- E. Lasciare il blocco/parete di partenza o lasciare il contatto con il blocco/parete di virata prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
- F. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- G. Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ49].
- H. Un concorrente ripete una o più frazioni della prova [SQ39].

21. STAFFETTA MISTA (4x50m) e MIXED MISTA (4x50m)



21.1. Descrizione della prova

Quattro frazionisti nuotano a turno una distanza di 50m ciascuno, completando diversi compiti.

- A. **Primo frazionista:** Al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa e nuota 50m a stile libero senza pinne.
- B. **Secondo frazionista:** Dopo che il primo frazionista ha toccato la parete di virata, il secondo frazionista si tuffa e nuota 50m a stile libero con le pinne. Il secondo frazionista non è obbligato ad emergere prima di toccare la parete di virata.
- C. **Terzo frazionista:** Dopo che il secondo frazionista ha toccato la parete di virata, il terzo frazionista si tuffa e nuota 50m a stile libero, trainando un torpedino di salvataggio. Il terzo frazionista tocca la parete di virata.
- D. **Quarto frazionista:** Il quarto concorrente è in acqua, indossando le pinne, con almeno una mano in contatto con la parete di virata o al blocco (o le maniglie per la partenza a dorso) e indosserà la bandoliera del torpedino. Il quarto frazionista può toccare o afferrare il torpedino di salvataggio, la bandoliera o la sagola, con una mano prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata ma deve avere almeno una mano in contatto con la parete di virata o al blocco (o le maniglie per la partenza a dorso) fino a quando il terzo frazionista tocca la parete di virata. Il quarto frazionista può spingersi dalla parete di virata con le mani, braccia o piedi.
- E. 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 50m dal quarto frazionista fino all'arrivo.
- F. La vittima deve essere in contatto con il torpedino di salvataggio prima di oltrepassare la linea dei 10m. La sagola del torpedino deve essere completamente tesa quando la sommità della testa della vittima passa la linea di 10m 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.
- G. Mentre è trainata, la vittima può battere le gambe, ma non è permesso nessun altro tipo di assistenza.
- H. La vittima deve afferrare il corpo del torpedino di salvataggio e/o il suo gancio, non la sagola.
- I. 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.
- J. La prova è terminata quando il quarto frazionista tocca la parete di arrivo, con la vittima in contatto col torpedino di salvataggio.
- K. 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.

21.2. Staffetta Mixed Mista

La Staffetta Mixed Mista 4x50m si differenzia dalla Staffetta mista esclusivamente per le modalità di composizione dei membri della staffetta stessa. In questa staffetta i frazionisti devono essere due femmine e due maschi, mentre l'ordine di partenza è libero.

21.3. Attrezzature

- A. **Torpedo di salvataggio e pinne:** Vedi S4-3.3 e S4-3.4. 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 10m per sistemare nuovamente il torpedo alla vittima a condizione che la testa della vittima non abbia superato la linea dei 10m.
- 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.

21.4. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m, 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 10m 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 torpedo di salvataggio in prossimità della testata di virata, senza tuttavia ottenere un indebito vantaggio.

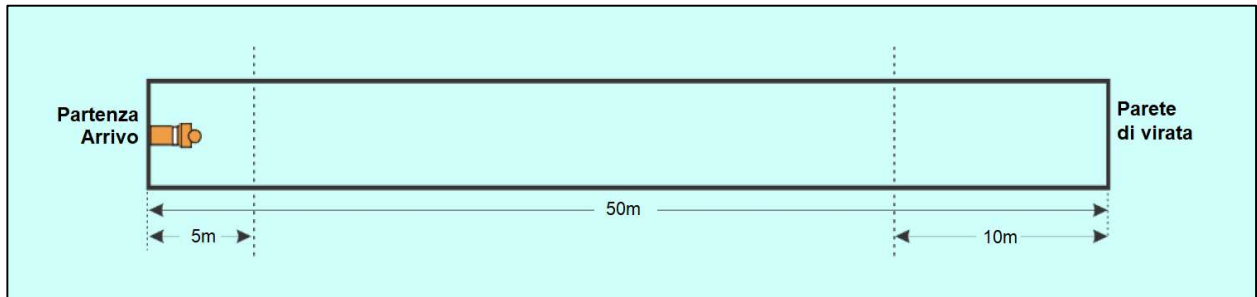
21.5. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S2-1 e S2-2, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Lasciare il blocco/parete di partenza o lasciare il contatto con il blocco/parete di virata prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
- B. Il concorrente aggancia il torpedo di salvataggio all'anello [SQ44].

- C. La vittima (quarto frazionista) tiene il torpedino di salvataggio sulla sagola [SQ45].
- D. La vittima aiuta con movimenti della braccia, o non tiene il torpedino di salvataggio con entrambe le mani [SQ46].
- E. La vittima non tiene o perde il contatto con il torpedino dopo aver superato la linea dei 10m [SQ47].
- F. Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa oltre la linea dei 10m [SQ48].
- G. Un concorrente ripete due o più frazioni della prova (escluso il terzo frazionista quando assume il ruolo di vittima) [SQ39].
- H. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- I. Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ49].

22. STAFFETTA POOL LIFESAVER (4x50m)



22.1. Descrizione della prova

Quattro frazionisti nuotano a turno una distanza di 50m ciascuno, completando diversi compiti.

A. **Il primo frazionista:** al segnale di partenza, il primo frazionista si tuffa, nuota 50m 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 50m con pinne e si immerge per recuperare un manichino sommerso. Il secondo frazionista non è obbligato a 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 (o le maniglie per la partenza a dorso). Il terzo frazionista può toccare o afferrare il manichino prima che la testa del manichino rompa la superficie dell'acqua. Dopo che la testa del manichino ha rotto la superficie dell'acqua, il terzo frazionista può lasciare il contatto con la parete di virata o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso). Il secondo frazionista non è obbligato a toccare la parete di virata dopo aver portato il manichino in superficie, ma non può lasciare la presa del manichino fintanto che il terzo frazionista lo ha afferrato (cioè la mano di un frazionista dovrà sempre essere in contatto con il manichino). Il terzo frazionista, quindi, trasporta il manichino per 50m 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 (o le maniglie per la partenza a dorso). Il quarto frazionista può toccare o afferrare il manichino prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete di virata. Il quarto frazionista non può lasciare il contatto con la parete di virata o il blocco di partenza (o le maniglie per la partenza a dorso) fintanto che il terzo frazionista non ha toccato la parete di virata ed il terzo frazionista non può lasciare la presa del manichino fintanto che il quarto frazionista lo ha afferrato (cioè la mano di un frazionista deve sempre essere in contatto con il manichino). Il quarto frazionista trasporta quindi il manichino per 50m 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, pali o coni:

- cambio tra secondo e terzo frazionista: 5m dalla parete di partenza;
- cambio tra il terzo e quarto frazionista: 10m dalla parete di virata.

G. I concorrenti devono avere il manichino nella corretta posizione per il trasporto:

- terzo frazionista: 5m dalla parete di partenza;

- quarto frazionista: 10m dalla parete di virata.
- H. I concorrenti non possono lasciare il manichino fino a quando il frazionista successivo non lo ha afferrato (cioè, la mano di un frazionista deve sempre essere in contatto con il manichino).
- I. 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 S2-3). Le regole del trasporto si applicano nella zona di arrivo al termine della staffetta.
- J. Dopo aver preso il manichino nelle rispettive frazioni, il terzo ed il quarto frazionista possono spingersi dalla parete di virata con le mani, braccia o piedi.
- K. 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.
- L. 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.
- 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 (vedi S2-3.1 e S2-3.2), 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).

22.2. Attrezzature

Manichino, pinne: Vedi S4-3.1 e S4-3.4. Il manichino è riempito completamente di acqua e chiuso. I concorrenti devono usare i manichini messi a disposizione dall'Organizzazione.

22.3. Adeguamenti per le manifestazioni in vasca da 25m

Nelle manifestazioni condotte in vasca da 25m:

- A. il terzo ed il quarto frazionista non saranno valutati per il trasporto del manichino durante la virata e, rispettivamente, nei 5m 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 5m 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.

20.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato nei punti S2-1, S2-2 e S2-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

- A. Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3 [SQ19].
- B. Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si riemerge con il manichino (escluso il fondo della vasca) [SQ17].
- C. Il terzo frazionista lascia il contatto con la parete/bordo della vasca prima che la testa del manichino abbia rotto la superficie dell'acqua [SQ59].
- D. Non avere il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 5m [SQ18].
- E. Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti [SQ38].
- F. Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino) [SQ42].

- G. Il quarto frazionista non ha il manichino in posizione corretta prima che la sommità del capo del manichino superi la linea dei 10m [SQ23].
- H. Non toccare la parete di arrivo [SQ15].
- I. Un concorrente ripete due o più frazioni della prova [SQ39].
- J. Lasciare il blocco/parete di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete di arrivo [SQ40].
- K. Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione [SQ49].

24. 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"> • commettere un'infrazione della disciplina anti-doping. • impersonare un altro concorrente. • tentare di eludere il sorteggio per una prova o una posizione. • competere due volte nella stessa prova individuale. • competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse. • interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio. • spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione. • ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali o di direzione, dove non espressamente vietate dal regolamento). • gareggiare in contrasto con lo spirito delle competizioni (descritto precetti fondamentali del fair play). 	Tutte le prove
3.	I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello (camera di chiamata) non potranno gareggiare. Nei risultati, questo può essere riportato come DNS ("Did Not Start") o similare.	Tutte le prove
4.	I concorrenti o le squadre assenti alla partenza saranno squalificati, ad eccezione delle finali A e B. Nei risultati, questo può essere riportato come DNS ("Did Not Start") o similare.	Tutte le prove
5.	Attività che risultano in deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui saranno sanzionate con la squalifica dalla competizione.	Tutte le prove
6.	Insulti agli ufficiali gara saranno sanzionate 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 Misto Lifesaver Trasporto manichino vuoto
17.	Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si riemerge con il manichino (a seconda dell'evento) – escluso il fondo della vasca, dove specificato.	Ostacoli – Staffetta Ostacoli Trasporto manichino Trasp. manichino con pinne Percorso misto Super Lifesaver Misto Lifesaver Staffetta manichino Staffetta Pool lifesaver

[SQ]	Squalifica	Prova
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 Misto Lifesaver Staffetta manichino
19.	Usare una tecnica di trasporto non corretta, come descritta in S2-3.	Trasporto manichino Trasp. manichino con pinne Percorso misto Super Lifesaver Misto Lifesaver Trasporto manichino sprint Trasp. man. pinne sprint Staffetta manichino Staffetta Pool lifesaver
20.	Trainare il manichino con il viso sotto la superficie.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto 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 Misto Lifesaver Trasporto manichino sprint Trasp. man. pinne sprint Staffetta manichino Staffetta 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 10m (per il trasporto con pinne).	Trasp. manichino con pinne Staffetta Pool Lifesaver
24.	Aiutarsi con qualsiasi accessori della vasca (es.: cordate di galleggianti, scalette, scarichi) quando si aggancia il torpedo di salvataggio attorno al manichino ad esclusione di dove la profondità della vasca consente agli atleti di rimanere in piedi sul fondo mentre agganciano il torpedo di salvataggio.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
25.	L'assistente al manichino posiziona il manichino in modo non corretto o prende nuovamente contatto con il manichino dopo che il concorrente lo ha afferrato.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver Trasporto manichino vuoto Trasp. man. pinne vuoto
26.	Ai 50m/150m, il concorrente non tocca la parete di virata prima di toccare intenzionalmente il manichino.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
27.	L'assistente al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato intenzionalmente il manichino (dopo aver prima toccato la parete di virata) e, solo per il Misto Lifesaver, dopo che il concorrente ha indossato le pinne e il torpedo di salvataggio ed ha intenzionalmente toccato il manichino.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto 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 Misto Lifesaver Trasporto manichino vuoto Trasp. man. pinne vuoto
29.	L'assistente al manichino entra intenzionalmente in acqua, o entra in acqua ed ostacola un altro concorrente, o interferisce con gli ufficiali gara.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver Trasporto manichino vuoto Trasp. man. pinne vuoto
30.	Il concorrente aggancia il torpedo all'anello prima di toccare la parete di virata	Traino manichino con pinne Super Lifesaver

[SQ]	Squalifica	Prova
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 Misto Lifesaver
32.	Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al manichino prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
33.	Spingere o trasportare il manichino, invece di trainarlo.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
34.	La sagola del torpedino non diventa completamente tesa prima che la sommità del capo del manichino passi la linea dei 10m dalla parete di virata.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
35.	Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa oltre la linea dei 10m.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto Lifesaver
36.	Il torpedino di salvataggio si separa dal manichino, dopo che era stato correttamente fissato attorno al manichino.	Traino manichino con pinne Super Lifesaver Misto 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 Misto Lifesaver
38.	Assistenza di un terzo concorrente durante il cambio tra due frazionisti.	Staffetta manichino Staffetta Pool lifesaver
39.	Un concorrente ripete due o più frazioni della prova.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
40.	Lasciare il blocco di partenza o lasciare il contatto con la parete/blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
41.	Il passaggio del manichino avviene al di fuori (prima o oltre) della zona di cambio	Staffetta manichino
42.	Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato (cioè, una mano di ciascun concorrente deve essere in contatto con il manichino)	Staffetta manichino
43.	<i>Eliminata</i>	
44.	Un concorrente aggancia il torpedino di salvataggio all'anello.	Staffetta mista/Mixed mista
45.	La vittima tiene il torpedino di salvataggio sulla sagola.	Staffetta mista/Mixed mista
46.	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
47.	La vittima non tiene o perde il contatto con il torpedino dopo aver superato la linea dei 10m.	Staffetta mista/Mixed mista
48.	Il quarto frazionista non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa oltre la linea dei 10m.	Staffetta mista/Mixed mista
49.	Un concorrente rientra in acqua dopo aver completato la sua frazione.	Staffetta ostacoli Staffetta manichino Staffetta mista/Mixed mista Staffetta Pool lifesaver
50.	La vittima non mantiene la presa sulla barra rigida quando usa una qualsiasi parte del suo corpo per raccogliere o afferrare la corda per essere tirata all'arrivo.	Lancio della corda
51.	Il lanciatore esce dalla zona di lancio mentre sta gareggiando, dopo la partenza e prima del segnale di scadenza del tempo limite di 45 secondi, ed interferisce con un altro concorrente.	Lancio della corda

[SQ]	Squalifica	Prova
52.	Il lanciatore cammina o corre con la corda stretta tra le mani o fissata attorno a qualsiasi parte del corpo al fine di tirare la vittima all'arrivo, cioè il lanciatore non usa le braccia per tirare la vittima. Nota: Sebbene non sia specificatamente richiesto, la zona di lancio e recupero può essere delimitata sul retro da una corda a terra o un nastro posizionati a circa 2m dal bordo verticale della parete della vasca. In tal caso, qualsiasi movimento dei concorrenti all'interno di tale zona non sarà motivo di squalifica.	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 lascia il contatto con la parete/bordo della vasca prima che la testa del manichino rompa la superficie dell'acqua.	Staffetta Pool lifesaver
60.	Un frazionista esce dall'acqua dopo aver completato la sua frazione e prima che venga dato il segnale di fine gara.	Staffetta Manichino

Nota: 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 3

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

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.

ILS Rule Book

F. 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.

- G. 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.
- H. **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 di equità.
 - 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 "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 "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 "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.
- I. 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.
- J. Le decisioni della giura sull'ordine di arrivo non è soggette a reclami.
- K. Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza o del Giudice Arbitro (o di un suo sostituto) non sono soggette a reclamo.
- L. **Casualità delle condizioni prevalenti:** I reclami avverso accadimenti dovuti alle condizioni prevalenti sono considerati irricevibili (Vedi S1-7).

2. LA PARTENZA

2.1. Prima della partenza

- A. L'addetto ai concorrenti deve:
- Posizionare i concorrenti nell'ordine dato dal sorteggio per tutte le batterie o finali.
 - 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:
- Verificare che tutti gli ufficiali gara siano in posizione.
 - Verificare che tutti i concorrenti abbiano il costume e la calottina richiesti.
 - 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.

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).

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*”).

Per la prova Bandierine sulla spiaggia il comando di partenza può semplicemente essere il comando verbale “Ai vostri posti” (“*Take your mark*”), seguito dal comando che indica “Pronti” (“*Set*”) e quindi seguito dal segnale di partenza “Via” (“*Go*”), che solitamente è dato con una pistola, una tromba ad aria, un dispositivo elettronico, o un fischietto.

Per la prova Gara nel frangente o simili, che iniziano da una linea o corda sulla spiaggia, il comando “Posizionare le dita dei piedi sulla linea di partenza o dietro di essa” (“*Competitors place your toes on or behind the line*”) è equivalente al comando “Ai vostri posti”. Il comando successivo sarà “Pronti” oppure “Al giudice di partenza” (“*You are in the starters hands*”). Il segnale di partenza “Via” (“*Go*”) verrà quindi dato attraverso una pistola, una tromba ad aria, un dispositivo elettronico, o un fischietto. In modo simile, per le prove che iniziano in acqua come la Gara con canoa, il comando verbale “Concorrenti in acqua” (“*Competitors to enter the water*”) è equivalente al comando “Ai vostri posti”. Il comando successivo sarà “Pronti” oppure “Al giudice di partenza” (“*You are in the starters hands*”) oppure una bandiera alzata ad indicare che la partenza è imminente. Il segnale di partenza “Via” (“*Go*”) verrà quindi dato attraverso una pistola, una tromba ad aria, un dispositivo elettronico, o un fischietto.

La procedura di partenza adottata può essere chiarita durante la riunione con i tecnici. Si rimanda alla descrizione della prova per la descrizione della procedura di partenza della prova Bandierine sulla spiaggia. 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 nelle gare nel frangente, con la tavola, con la canoa (se con partenza a secco) e nelle prove multiple, i concorrenti 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.

2.4. Linee di partenza

A. La linea di partenza può consistere in:

- una corda di colore vivace 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 dalla 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 una angolazione compatibile con le condizioni prevalenti.

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].

2.6. Note

- A. È compito del giudice di partenza e del giudice annulla-partenze assicurare una partenza equa e regolare. Se il giudice di partenza o il giudice annulla-partenze decidono che la partenza non è valida per qualsiasi motivo, inclusi deficienze tecniche o delle attrezzature, i concorrenti dovranno essere richiamati indietro per una nuova partenza.
- B. I concorrenti saranno squalificati se “cominciano un movimento di partenza propulsivo” prima che il segnale di partenza sia emesso. Movimenti involontari (ad esempio, contrazioni muscolari o movimenti causati delle 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.
- C. 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.
- D. Le decisioni sulla partenza del giudice di partenza, del giudice annulla-partenze o del Giudice Arbitro (o suo delegato) non sono soggette a reclamo.
- E. 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.

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 S3-10).
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 che siano visibili.
- B. Il frazionista in partenza sta con i piedi sopra la linea di cambio, o dietro di essa, dalla parte della riva.
- C. Nelle staffette, i frazionisti devono iniziare la propria frazione dalla posizione o nella corsia assegnata dal giudice addetto ai concorrenti. Se un frazionista non parte dalla posizione o corsia assegnata, la squadra potrà essere squalificata.

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.

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 in cui 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.

ILS Rule Book

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

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. SEEDING

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

4.1. Batterie

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

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-finali 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) di una Finale B a 8 sono richiamati alla Finale A o si ritirano, potranno essere richiamate fino ad un massimo di quattro riserve. Nel caso in cui non ci siano sufficienti riserve per la Finale B, si procederà con i concorrenti presenti nella camera di chiamata. La riserva andrà richiamata dal turno eliminatorio in cui si è qualificato il concorrente che si è ritirato. L'ordine di partenza della Finale 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.

4.3. 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. Posizionamento sulla spiaggia

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

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 fino a 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 (24 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

5. GARA NEL FRANGENTE

5.1. Descrizione della prova

Al segnale di partenza, i concorrenti partono correndo dalla linea di partenza posta sulla spiaggia, nuotano attorno al percorso di 400m (280m per Esordienti e Masters) segnalato dalle boe, 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 diritta, 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, 10m dietro e 5m a lato.

5.2. Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso ad U misura circa 400m (280m 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 modificato per garantire una partenza o un arrivo regolari, in considerazione delle condizioni prevalenti del mare.

La linea di partenza: è una linea tracciata sulla sabbia tra due pali oppure una corda di colore vivace, tesa tra due pali posti ad una distanza di circa 40m. La linea di partenza deve essere posizionata a circa 5m della battigia e centrata rispetto alla boa numero 1.

La linea di arrivo: è posizionata tra due bandiere verdi (o del colore dell'area di gara) poste a 5m di distanza l'una dall'altra, a circa 15m 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 170m (120m per Esordienti e Masters) dal punto in cui l'acqua arriva al ginocchio. Le distanze possono variare in base alle condizioni del mare.

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.

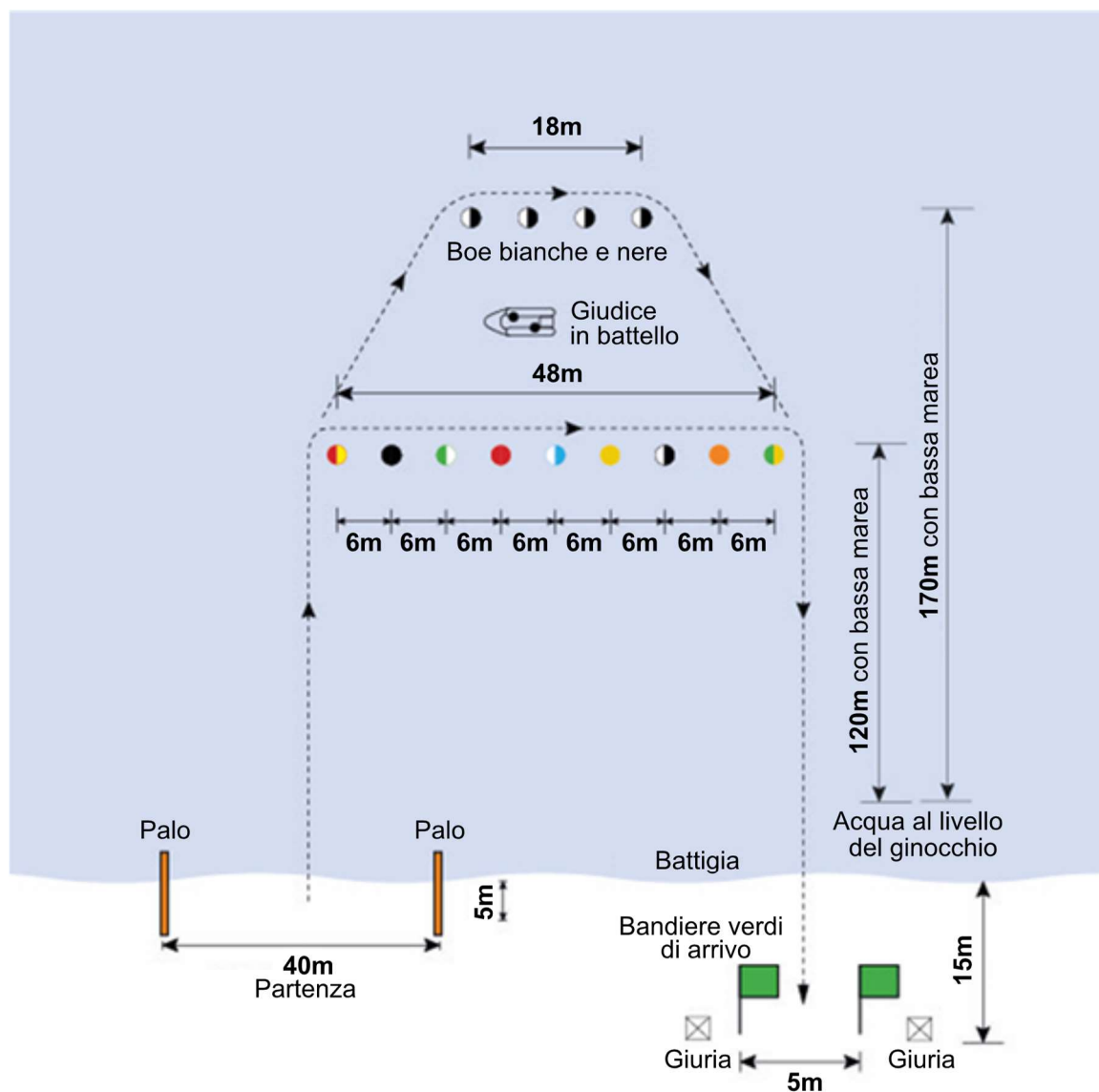
Gli atleti devono finire in piedi e in posizione eretta. L'arrivo è giudicato sul petto del concorrente nel momento in cui attraversa la linea di arrivo.

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

5.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1, S3-2 e S3-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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



Categoria	Distanza approssimativa
Campionati Assoluti Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	170m al set di boe più lontano
Esordienti, Masters	120m al set di boe più vicino

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

6. STAFFETTA CON TORPEDO

6.1. Descrizione della prova

A questa prova partecipano quattro concorrenti per ogni squadra: una vittima, un nuotatore con torpedo di salvataggio e due soccorritori. La vittima nuota circa 120m 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, 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 torpedo di salvataggio sia in contatto con la vittima).

Nota 1: Non è richiesto che il nuotatore con torpedo aiuti a trascinare o trasportare la vittima, ne è richiesto che attraversi la linea di arrivo.

Nota 2: 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.

6.2. Note

- A. Tutti i concorrenti devono partire dalla posizione che è stata loro assegnata sulla linea di partenza.
- B. Il nuotatore con torpedo 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 torpedo di salvataggio e le pinne sulla spiaggia dal lato verso la spiaggia della linea di partenza/arrivo o può tenere in mano il torpedo e le pinne. La bandoliera del torpedo può essere indossata.
- D. 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.
- E. La vittima può aiutare il nuotatore ad assicurare il torpedo di salvataggio. Entrambi possono agganciare il torpedo, ma la vittima deve essere agganciata dietro la linea delle boe.
- F. Il nuotatore deve trainare la vittima con il torpedo di salvataggio agganciato attorno al corpo e sotto entrambe le braccia, agganciato ad un anello.
- G. La vittima deve essere trainata sulla schiena (posizione supina) e non può essere trainata in nessun altro modo se non agganciata al torpedo di salvataggio.
- H. La vittima può aiutare battendo le gambe e remando con le braccia sotto la superficie dell'acqua, ma non può nuotare a dorso o con ogni altro stile con movimenti delle braccia fuori dall'acqua.
Nota: Il riposizionamento delle braccia della vittima davanti alla testa per diminuire la resistenza fluidodinamica o per protezione, non comporta la squalifica
- I. La vittima non può camminare o correre in nessun momento, ma può sollevare le gambe durante il trasporto.
- J. Solo il nuotatore con torpedo può usare le pinne. I soccorritori non possono usare alcun equipaggiamento o le pinne.

6.3. Campo gara

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

- A. **La linea di partenza/arrivo:** è una linea tracciata sulla sabbia tra due pali con bandiera verde (o del colore dell'area di gara) oppure una corda di colore vivace posizionata sulla battigia, tesa tra due pali posti ad una distanza di circa 54m. 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. Ogni corda posizionata sulla linea di partenza verrà tolta non appena i concorrenti sono allineati e prima della partenza, se vi è il pericolo che i torpedo 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.

6.4. Attrezzature

Torpedo di salvataggio, pinne: Vedi S4-4.1 e S4-4.2. Se non diversamente previsto, i concorrenti devono usare i torpedo di salvataggio messi a disposizione dall'Organizzazione.

6.5. Giuria

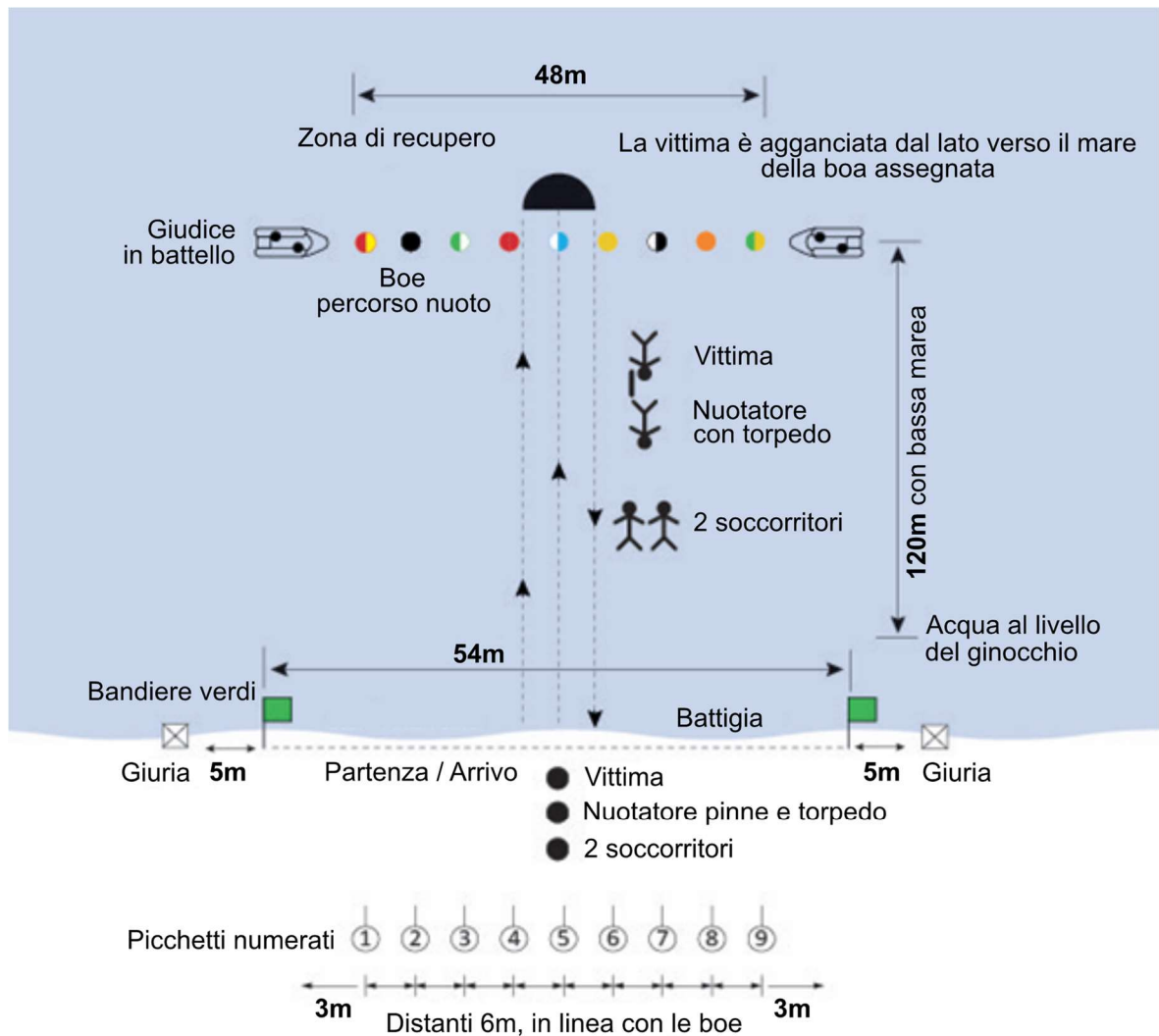
I giudici di arrivo devono essere posizionati ad ogni lato della linea di arrivo, almeno 5m dal palo ed in linea con i due pali. Un giudice di percorso deve essere posizionato su una barca all'interno del campo gara, in linea con le boe, come illustrato nel diagramma.

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.

6.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1, S3-2 e S3-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. 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.

7. CORSA - NUOTO - CORSA

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.

7.2. Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà tale che i concorrenti corrano per circa 200m (100m per la categoria Esordienti), nuotino per circa 300m, e corrano verso il traguardo per circa 200m (100m per la categoria Esordienti), identificato da due bandiere verdi (o del colore dell'area di gara).

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.

7.4. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1, S3-2 e S3-3, i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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



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

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

8. BANDIERINE SULLA SPIAGGIA

8.1. Descrizione della prova

I concorrenti, sdraiati in posizione di partenza alla posizione loro assegnata, si alzano, si girano e corrono per circa 20m per prendere una bandierina posizionata verticalmente nella sabbia, visibile per circa due terzi. Poiché ci sono 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 (addome) 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 la pendenza 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].

8.2. Procedura di partenza

La procedura di partenza della prova Bandierine sulla spiaggia è differente da quanto descritto in S3-2. 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.

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.

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.

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.

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.

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.

8.8. Campo gara

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

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.

8.9. Attrezzature

Bandierine: Vedi S4-4.3. A loro discrezione, i concorrenti possono indossare pantaloncini corti e maglietta conformi alla divisa della squadra.

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.

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 e/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 o prima che inizi l'alzata successiva (quello che si verifica per primo). 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 procedure e 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 in S1-12.

Ostruzionismo: Un concorrente ostacola un altro concorrente quando "usa mani, braccia, gambe o piedi per impedire 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.

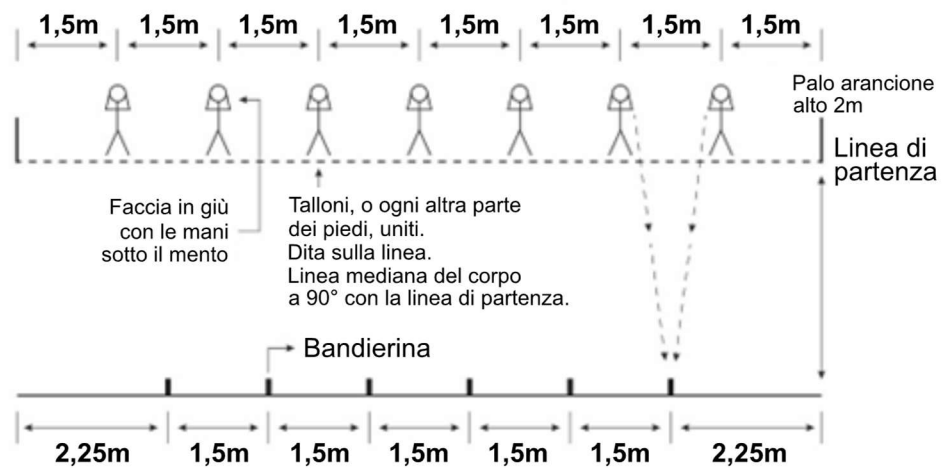
Nonostante le norme sull'ostruzionismo, se si ravvisa che il comportamento di un concorrente infrange il codice di condotta della FIN - Sezione Salvamento Agonistico e/o compete in modo sleale, tale concorrente potrà essere squalificato.

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineati in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

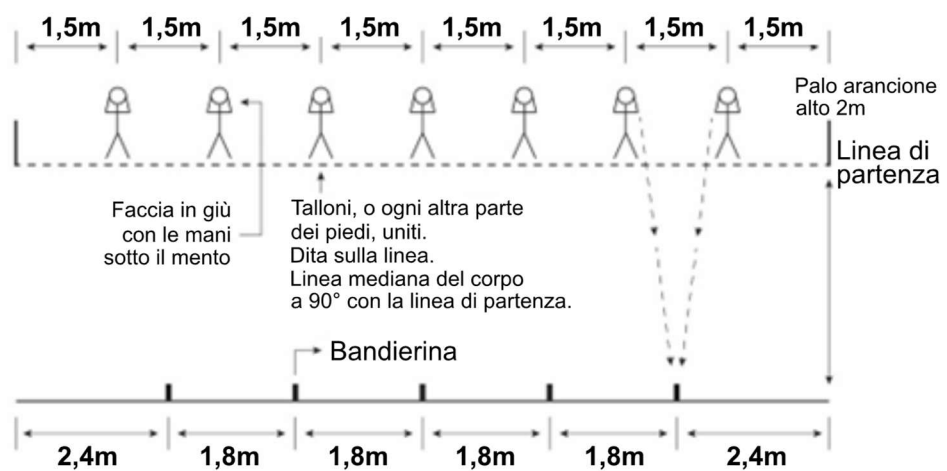
A. Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].

B. Prendere o bloccare più di una bandierina (ad esempio, sdraiarsi sopra una bandierina al fine di nascondersela) [SQ11].

Campo bandierine sulla spiaggia: una eliminazione per alzata



Campo bandierine sulla spiaggia: due eliminazioni per alzata



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

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

9. SPRINT SULLA SPIAGGIA

9.1. Descrizione della prova

I concorrenti prendono posizione all'interno delle corsie assegnate. Al segnale di partenza, i concorrenti corrono per 90m (70m per Esordienti e Masters) 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.

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.

9.3. Campo gara

Come illustrato nel diagramma seguente, il percorso sarà di 90m (70m per Esordienti e Masters) dalla linea di partenza all'arrivo. Alla partenza deve essere presente un'area di circa 20m di lunghezza da adibire a camera di chiamata degli atleti; all'arrivo deve essere presente un'area di fuga di circa 20m 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 diritto. Dove possibile, le corsie devono misurare 1,8m in larghezza (minimo 1,5m).

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 la linea del traguardo.

Camera di chiamata: la zona di chiamata degli atleti sarà posta 5m dietro la linea di partenza e parallela ad essa, e delimitata da pali alti 2m.

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.

9.5. Giuria

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

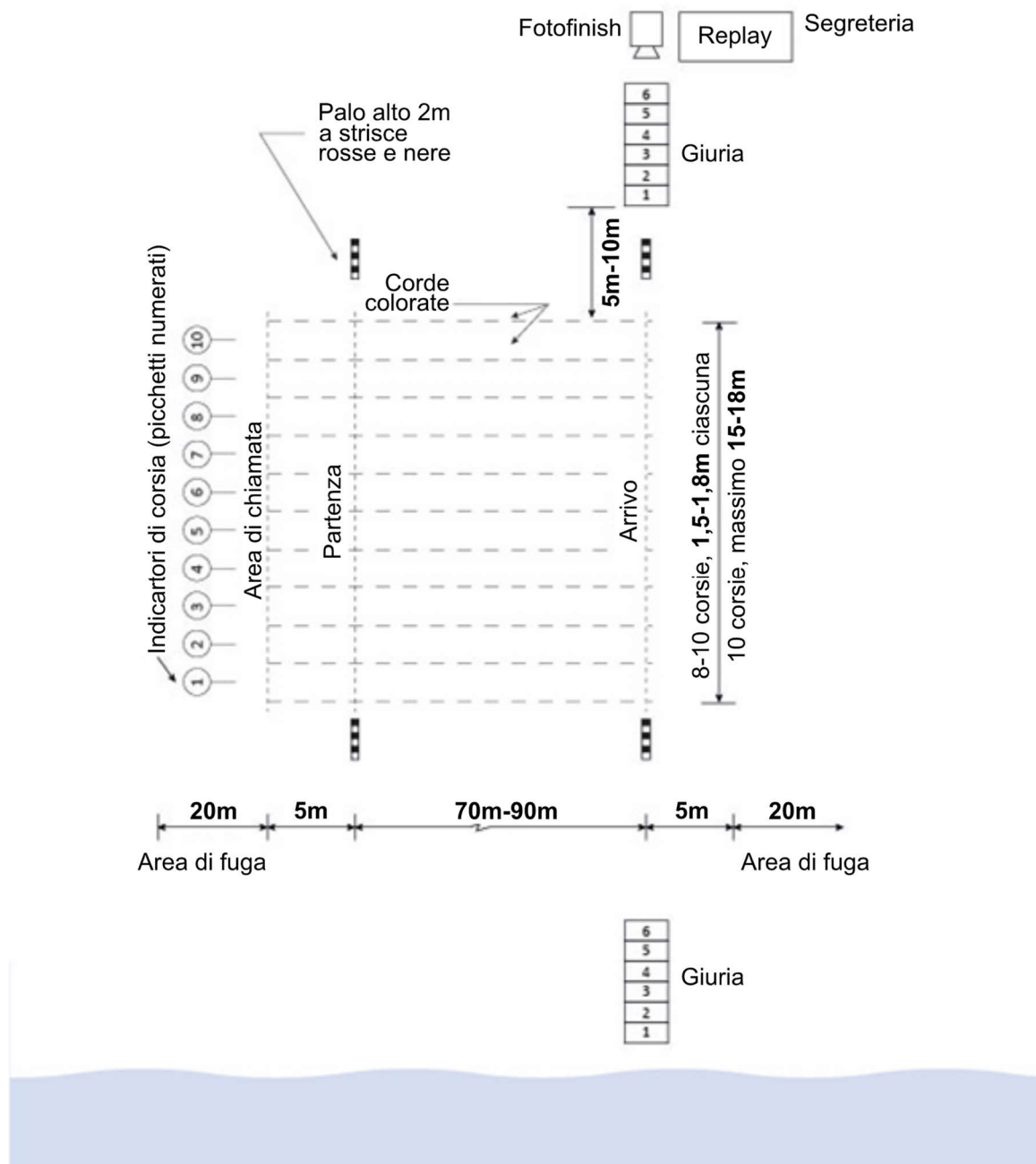
Sono necessari due giudici di percorso per garantire che i concorrenti corrano come previsto.

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.

9.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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



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

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

10. STAFFETTA SPRINT SULLA SPIAGGIA

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 90m (70m per Esordienti e Masters). 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 completare la propria frazione arrivando in piedi ed in posizione eretta.

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

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.

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 nella propria corsia.
- 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 nella propria corsia.

10.4. Campo gara

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

10.5. Attrezzature

Testimoni: Vedi S4-4.3. 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.

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.

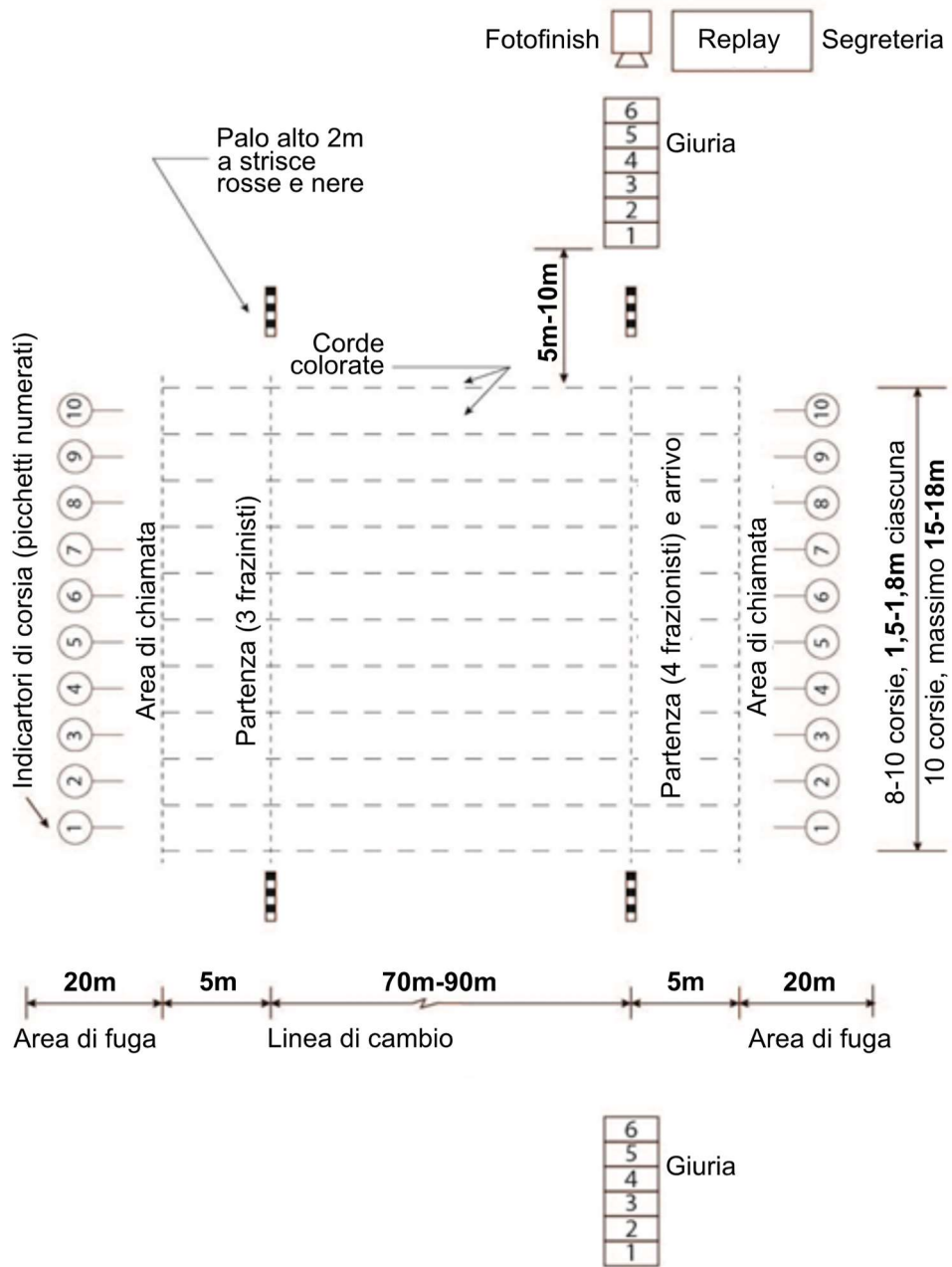
Giudici di percorso devono essere posizionati sulla linea di cambio ai due lati del campo gara per verificare la regolarità dei cambi.

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

10.7. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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



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

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

11. GARA CON LA CANOA

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 in S4-4.8.

I concorrenti allineano le proprie canoe in acqua, a circa 1,5m 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 oppure 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 avere (o aver ripreso) il controllo della canoa e della pagaia e devono attraversare il traguardo, dalla parte del mare, essendo in contatto con la canoa e la pagaia.

I concorrenti non possono trattenere o interferire in qualsiasi modo con 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 garantire una partenza regolare in acqua, si dovrà procedere con una partenza e/o un arrivo a secco, come descritto successivamente.

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 di colore arancio (o del colore dell'area di gara): due boe di virata saranno posizionate a circa 75m di distanza, a minimo 300m (250m per Esordienti e 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 15m 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 boa di virata.

La linea di arrivo: è posizionata tra due bandiere arancioni (o del colore dell'area di gara) 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 boa di virata (compatibilmente con le condizioni prevalenti delle onde).

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 di altezza, distanti tra loro circa 35m, e posizionati a circa 5m 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 15m dalla battigia. Deve essere largo 20m e segnalato ad ogni estremità da una bandiera issata su un palo di 4m di altezza. 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;

ILS Rule Book

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

11.4. Attrezzature

Canoa: Vedi S4-4.8.

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.

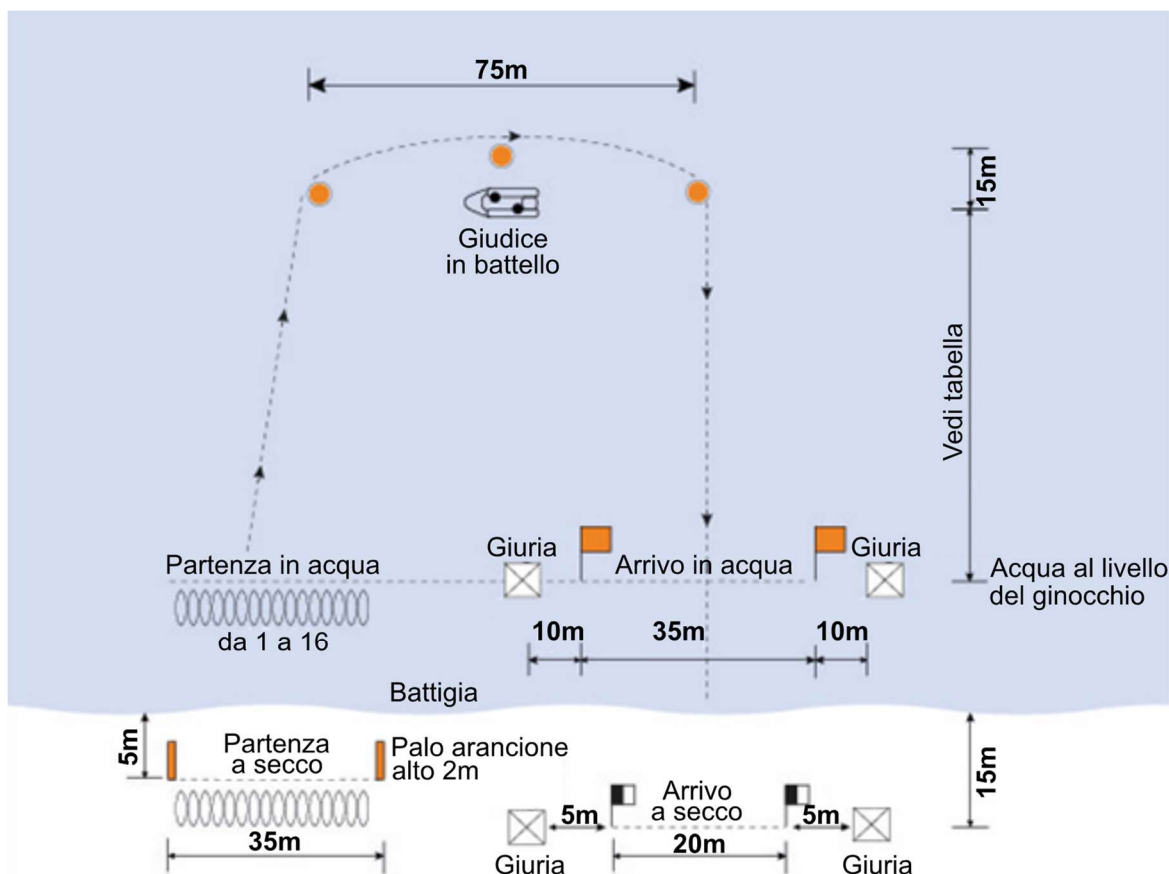
11.5. Giuria

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

11.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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



Categoria	Distanze approssimativa
Campionati Assoluti, Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior	300m alla prima boa 315m alla boa più lontana
Masters, Esordienti	250m alla prima boa 265m alla boa più lontana

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

12. GARA CON LA TAVOLA

12.1. Descrizione della prova

Una tavola è un natante spinto da un concorrente con mani e braccia. Le specifiche tecniche sono contenute nella S4-4.4.

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

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

I concorrenti non possono trattenere o interferire in qualsiasi modo con la tavola di un altro concorrente, ne possono impedirne intenzionalmente l'avanzata.

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 bianche e nere (o del colore dell'area di gara) da 50 litri: due boe di virata saranno posizionate a circa 75m di distanza, a minimo 250 m (stessa distanza per 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 15m 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 una linea tracciata sulla sabbia tra due pali oppure una corda di colore vivace, tesa tra due pali, a circa 5m dalla battigia. La linea di partenza è lunga circa 30m. 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 15m dalla battigia, lunga 20m, e segnalata a ciascuna estremità da una bandiera bianca e nera (o del color dell'area di gara), issata su un palo di 4m di altezza.

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.

12.3. Attrezzature

Tavola: Vedi S4-4.4.

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.

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.

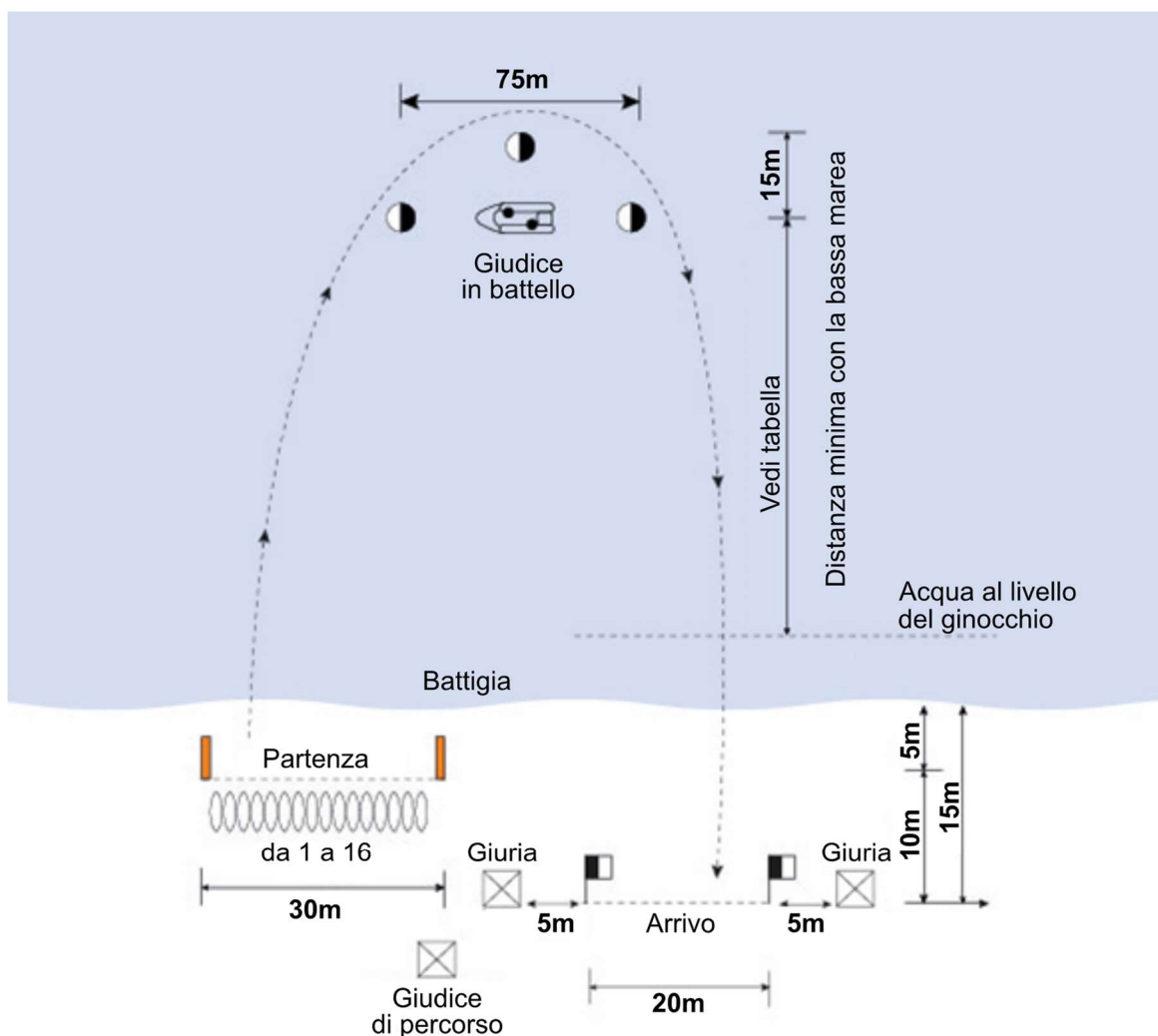
12.5. Controllo della tavola

I concorrenti possono perdere il contatto o il controllo della tavola senza essere necessariamente squalificati. Tuttavia, per completare la gara, i concorrenti devono avere (o aver ripreso) il controllo della tavola prima dell'arrivo e attraversare il traguardo, dalla parte del mare, essendo in contatto con la tavola.

12.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. Non completare la prova secondo quanto descritto [SQ12].



Categoria	Distanze approssimativa
Campionati Assoluti, Ragazzi, Junior, Cadetti, Senior, Masters	250m alle boe di virata
Esordienti	120m al set di boe

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

13. SALVATAGGIO CON LA TAVOLA

13.1. Descrizione della prova

In questa prova, un concorrente della squadra (vittima) nuota circa 120m verso la boa assegnata, segnala, e attende di essere recuperato con la tavola dal secondo concorrente (soccorritore). Entrambi pagano 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. I concorrenti (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 in piedi e in posizione eretta, con entrambi i concorrenti (soccorritore e vittima) in contatto con la tavola. La linea di arrivo è indicata da bandiere verdi (o del colore dell'area di gara).

Nota: Sebbene entrambi i concorrenti devono essere in contatto con la tavola nel momento in cui il primo concorrente attraversa il traguardo per registrare la propria posizione, non è richiesto che il secondo concorrente attraversi il traguardo in piedi e in posizione eretta e/o in contatto con la tavola. Tuttavia, dopo l'arrivo, entrambi i concorrenti devono spostarsi immediatamente nella parte dell'arrivo verso la spiaggia al fine di consentire l'arrivo delle squadre rimanenti e l'attività della giuria.

G. Il secondo concorrente (soccorritore) non può partire prima che la vittima abbia segnalato il suo arrivo. Il secondo concorrente può oltrepassare la linea di partenza/arrivo per qualsiasi motivo e non sarà squalificato se ritorna alla posizione corretta di partenza in attesa del segnale di partenza della vittima.

H. I concorrenti non possono trattenere o interferire in qualsiasi modo con la tavola di un altro concorrente, né possono impedirne intenzionalmente l'avanzata.

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.

14. OCEANMAN/OCEANWOMAN

14.1. Descrizione della prova

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

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 nella prima frazione con natante avrà la posizione 16 nella seconda frazione con natante.

Posizione di partenza 1ª frazione con natante	1	2	3	4	5	6	...	15	16
Posizione di partenza 2ª 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:

A. indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente;

ILS Rule Book

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

C. tenere la canoa in posizione galleggiante come illustrato nel diagramma o come richiesto dagli ufficiali gara;

D. adottare ogni precauzione affinché né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);

E. seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

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 120m, 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 50m e 100m dietro le boe per la frazione a nuoto. Le boe per la frazione con la tavola devono essere distanti tra loro circa 17m. Le boe per la frazione con la canoa devono essere distanti tra loro circa 50m, con la boa apice ad ulteriori 10m verso il mare aperto.

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

L'arrivo è segnalato da due bandiere verdi (o del colore dell'area di gara) distanti 5m l'una dall'altra, poste ad angolo retto rispetto alla battigia, a circa 50m dalla prima bandiera di svolta.

Linea di partenza e di cambio: La linea di partenza e di cambio è lunga circa 30m, centrata sulla boa numero 1 della frazione a nuoto, a circa 5m dalla battigia, segnalata ad ogni estremità da un palo di 2m di altezza.

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 come per le boe.

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

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 gialle e verdi di svolta. Queste saranno posizionate a circa 15m 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 (o del colore dell'area di gara) saranno posizionate sulla battigia, approssimativamente a 5m l'una dall'altra, e a circa 5m 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.

14.4. Attrezzature

Canoe, pagaie, tavole: Vedi S4-4.4 e S4-4.8.

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 e/o assistenti possono rimuovere le attrezzature danneggiate o abbandonate nel campo gara durante la gara, purché non arrechino danno ad altri concorrenti.

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. L'arrivo è giudicato sul petto dell'atleta che attraversa la linea di arrivo.

14.6. Contatto con il natante

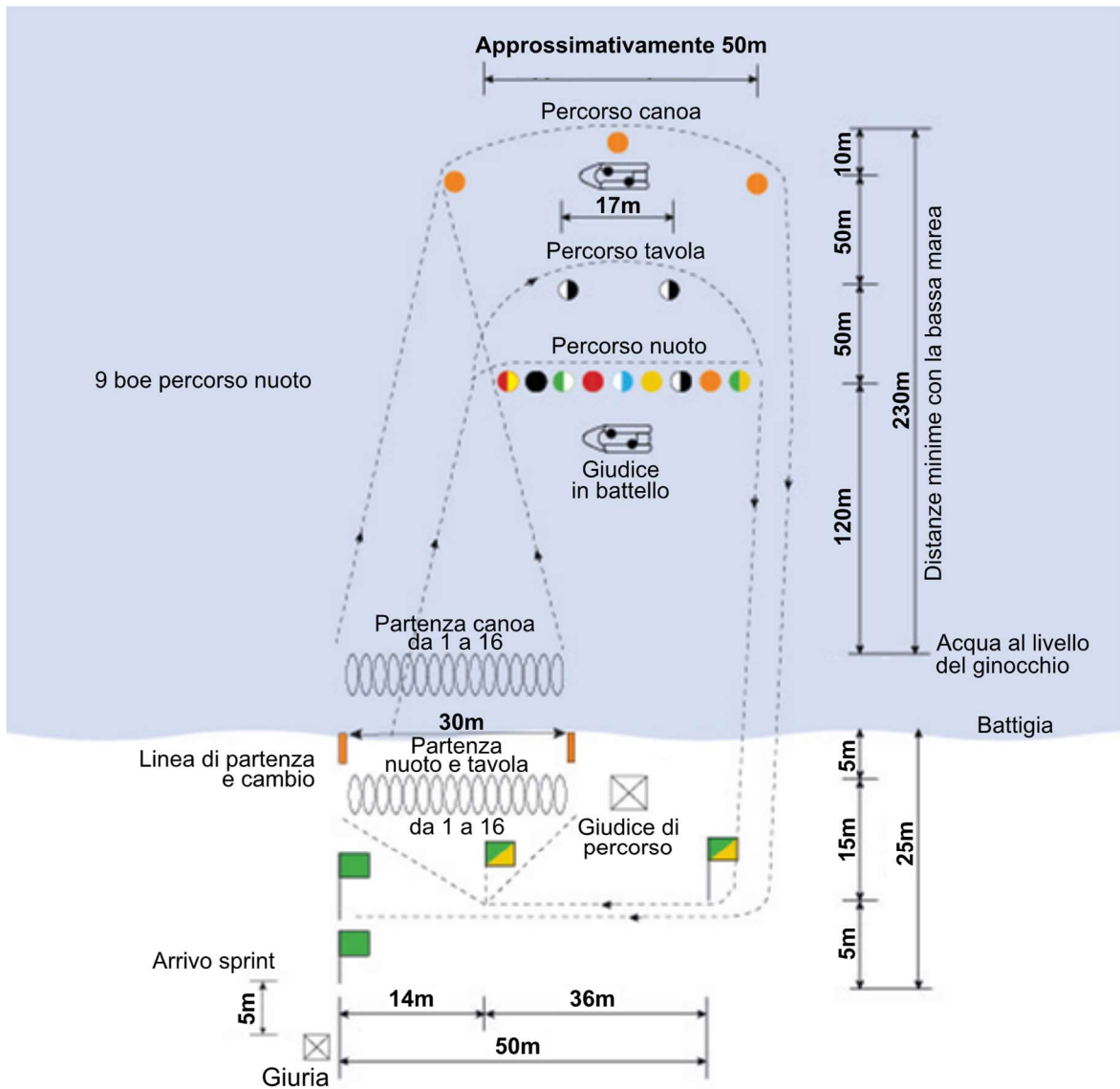
I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento (incluso) dell'ultima boa del percorso. I concorrenti non saranno squalificati se perdono il contatto con il natante nel percorso di ritorno dalle boe. I concorrenti possono perdere il contatto del natante nel percorso di 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.

14.7. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

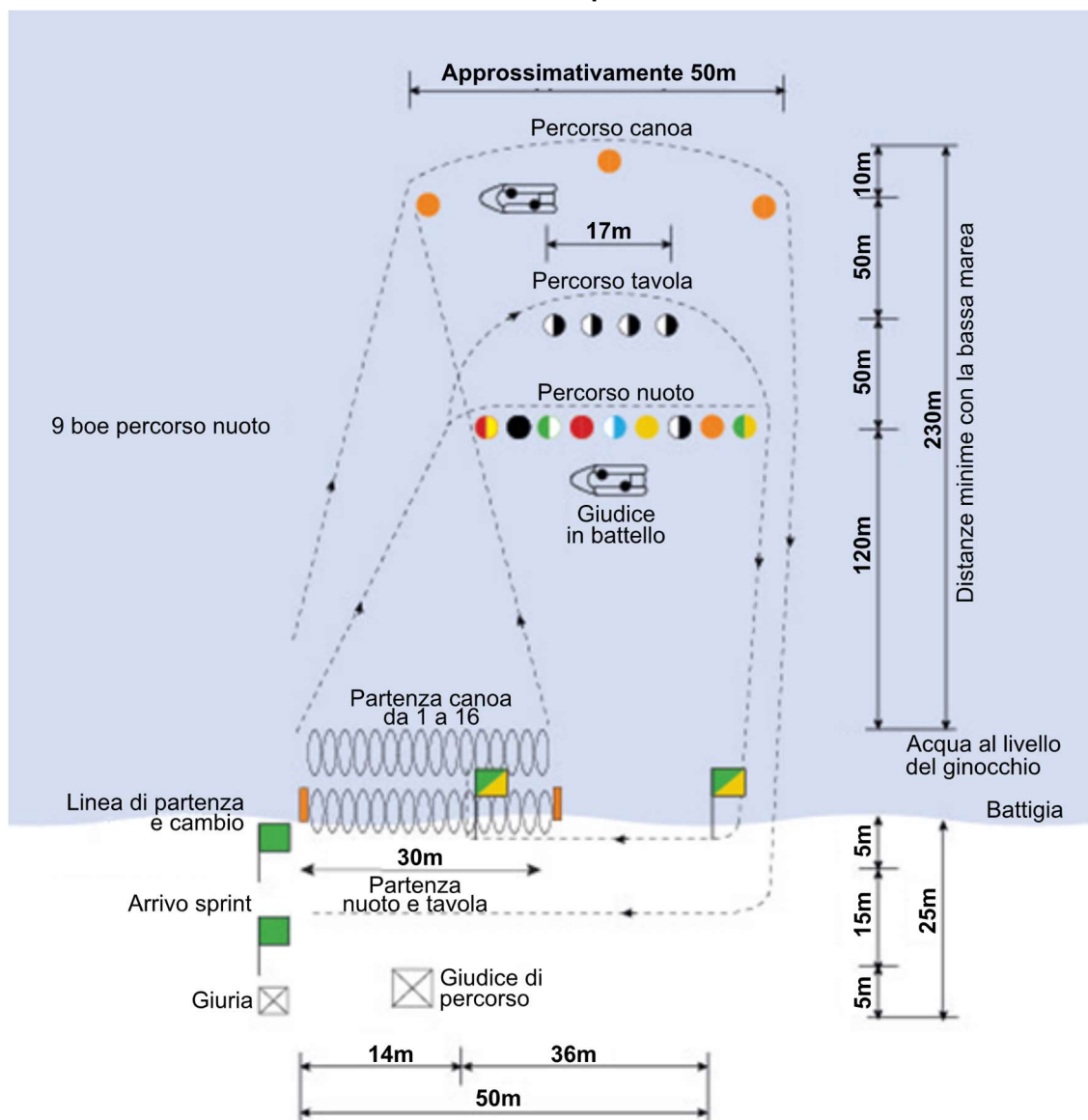
A. Non completare la prova secondo quanto previsto e descritto [SQ12].

Oceanman/Oceanwoman: percorso



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

Oceanman/Oceanwoman: percorso Masters



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

15. OCEAN M

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.

Se non diversamente previsto dal Comitato Organizzatore, la sequenza delle frazioni della prova Ocean M è nuoto, tavola e canoa.

Posizione di partenza: I concorrenti devono iniziare la frazione nuoto e la frazione tavola dalla posizione assegnata sulla linea di partenza. La posizione di partenza per la frazione con la canoa sarà invertita rispetto alla frazione con la tavola. 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 e 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:

A. indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente;

ILS Rule Book

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

C. tenere la canoa in posizione galleggiante come illustrato nel diagramma o come richiesto dagli ufficiali gara;

D. adottare ogni precauzione affinché né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);

E. seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

ILS Rule Book

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.*

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 90m dalla battigia, a circa 50m l'una dall'altra.

Le boe per le frazioni con la tavola e con la canoa devono essere posizionate, rispettivamente, a circa 50m e 100m dietro le boe per la frazione a nuoto. Le boe per la frazione tavola saranno distanti tra loro circa 55m; le boe per la frazione canoa saranno a circa 60m 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 1m 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 35m 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 20m dalla battigia (in relazione alla marea), ed indicata da un arco gonfiabile o da due bandiere poste a 5m 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 30m, centrata sulla boa numero 1 della frazione a nuoto, a circa 10m dalla battigia, segnalata ad ogni estremità da un palo di 2m di altezza.

Dopo la frazione iniziale di nuoto, 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 (cioè rimanendo a sinistra della boa) 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 della prima boa di nuoto (cioè rimanendo a sinistra della boa). 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 della seconda boa di nuoto (cioè rimanendo a sinistra della boa). 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 della seconda boa di nuoto (cioè rimanendo a sinistra della boa), 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 (cioè rimanendo a sinistra delle boe), 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 delle prime boe di nuoto e tavola (cioè rimanendo a sinistra delle boe). 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 delle seconde boe di nuoto e tavola (cioè rimanendo a sinistra delle boe). 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 delle seconde boe di nuoto e tavola (cioè rimanendo a sinistra delle boe), 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 90m, 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.

15.3. Attrezzature

Canoe, pagaie, tavole: Vedi S4-4.4. e S4-4.8.

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.

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.

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. L'arrivo è giudicato sul petto dell'atleta che attraversa la linea di arrivo.

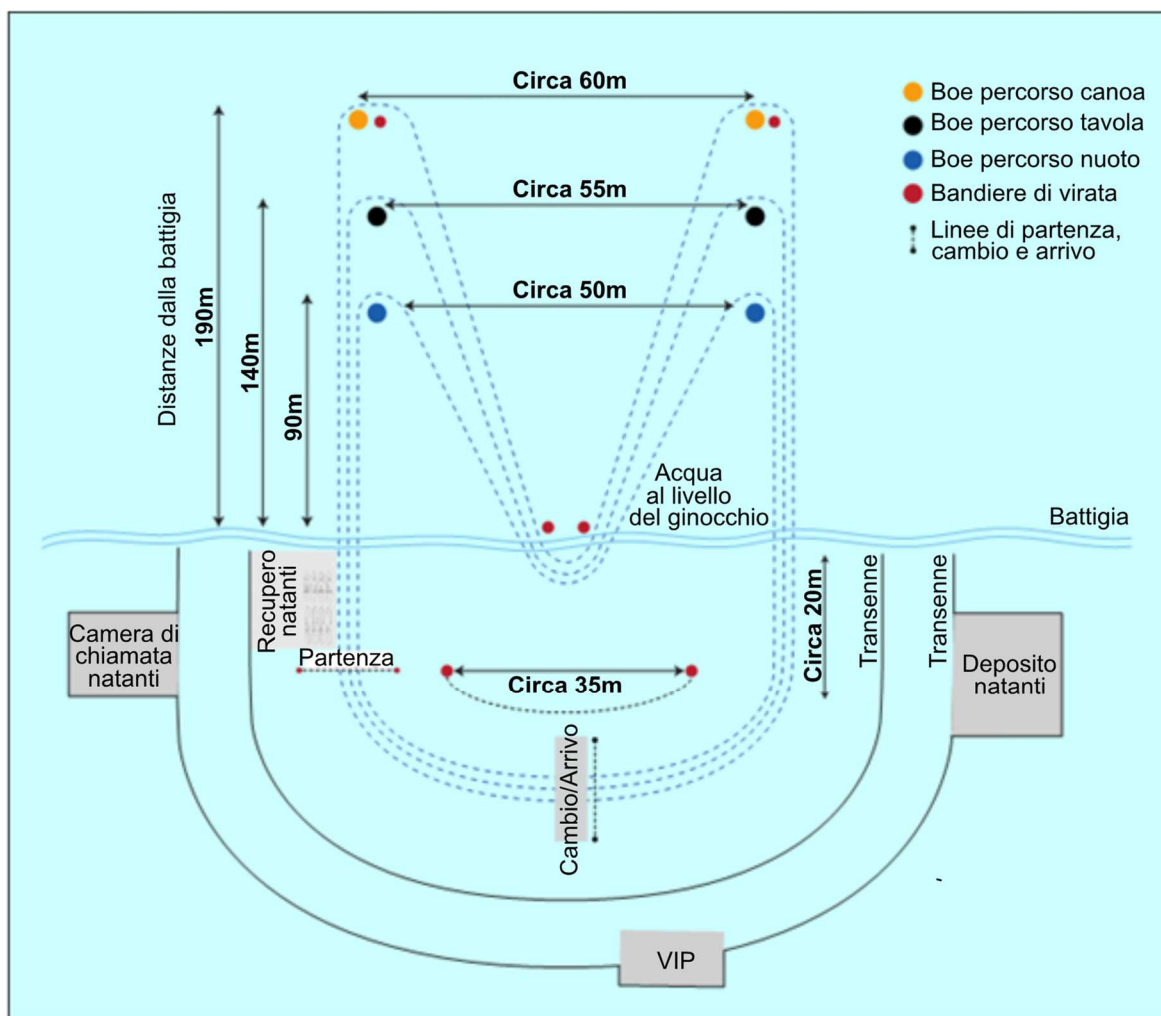
15.5. Contatto con il natante

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento (incluso) dell'ultima boa del percorso. I concorrenti non saranno squalificati se perdono il contatto con il natante nel percorso di ritorno dalle boe. I concorrenti possono perdere il contatto del natante nel percorso di 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.

15.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. 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.

16. OCEANMAN / OCEANWOMAN AD ELIMINAZIONE

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 24 atleti, è determinata tramite batterie e turni eliminatori, se necessari (vedere anche nota successiva). Se non diversamente previsto dal Comitato Organizzatore, ogni turno di qualificazione sarà condotto come una gara indipendente.

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 8 atleti
- C. Gara 3, finale tra i 8 atleti rimanenti

Nota 1: In alcuni casi è possibile avere più o meno di 24 atleti in Gara 1. In tal caso, il Comitato Organizzatore o il Giudice Arbitro informeranno sul numero di atleti che verranno eliminati ad ogni eliminazione prima di Gara 1 della finale.

L'ordine delle frazioni nei turni eliminatori ruoterà come di seguito specificato:

- A. Gara 1: nuoto, tavola, canoa
- B. Gara 2: canoa, tavola, nuoto
- C. Gara 3: tavola, nuoto, canoa

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 turno eliminatorio e dal piazzamento in cui un atleta viene eliminato;
- la lunghezza di ciascun percorso ed il campo gara potranno essere modificati a discrezione del Comitato Organizzatore, anche per fini promozionali
- chiunque non completi il percorso previsto in modo corretto, incluso il mancato doppiaggio di una boa o bandiera, sarà soggetto a:
 - se l'errore viene commesso in Gara 1, il concorrente sarà squalificato e classificato ultimo, con il relativo punteggio;
 - se l'errore viene commesso in Gara 2 o Gara 3, il concorrente sarà squalificato e classificato ultimo nella rispettiva gara. Questo in quanto 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.

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.

16.2. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in punti S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

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

17. STAFFETTA OCEANMAN / OCEANWOMAN

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 prima frazione con natante avrà la posizione 16 per la seconda frazione con natante.

Posizione di partenza 1 ^a frazione con natante	1	2	3	4	5	6	...	15	16
Posizione di partenza 2 ^a frazione con natante	16	15	14	13	12	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 giallo e verde 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 verdi (o del colore dell'area di gara) del traguardo.

Nota 1: Il cambio (tocco) può avvenire in qualsiasi punto nel lato verso il mare compreso tra l'ultima boa di virata e la prima bandiera di virata sulla spiaggia. Tutti i tocchi devono essere fatti sopra la superficie dell'acqua, cosicché siano visibili.

Nota 2: I corridori possono entrare in acqua per ricevere il cambio dal frazionista precedente; 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 natatorio delle braccia per prendere o rimanere sulle onde).

*A condizione che gli atleti si spingano dal fondo, sono permessi movimenti delle braccia fuori dall'acqua se parte dell'azione di tuffo.

17.2. Attrezzature

Canoe, pagaie, tavole: Vedi S4-4.4. e S4-4.8. 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:

A. indossare la cuffia o un indumento che identifichi la squadra del concorrente;

ILS Rule Book

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

C. adottare ogni precauzione affinché né lui né le attrezzature arrechino danno ad altri concorrenti (nel qual caso il concorrente potrebbe essere squalificato);

D. seguire le istruzioni degli ufficiali gara.

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

17.3. 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. L'arrivo è giudicato sul petto dell'atleta che attraversa la linea di arrivo.

17.4. Contatto con il natante

I concorrenti devono essere in contatto con la canoa o la tavola fino al superamento (incluso) dell'ultima boa del percorso. I concorrenti non saranno squalificati se perdono il contatto con il natante nel percorso di ritorno dalle boe. I concorrenti possono perdere il contatto del natante nel percorso di 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.

17.5. Variazione per la categoria Masters

Il percorso per la categoria Masters è come il percorso standard sopra descritto, ad eccezione delle due bandiere gialle e verde di svolta. Queste saranno posizionate a circa 15m 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 (o del colore dell'area di gara) saranno posizionate sulla battigia, approssimativamente a 5m l'una dall'altra, e a circa 5m 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.

17.6. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. Non completare la prova secondo quanto descritto [SQ12].

18. STAFFETTA OCEAN M LIFESAVER

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.

Nella versione Mixed, 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. L'ordine di partenza dei frazionisti è libero.

18.2. Campo gara

Il campo gara sarà allestito come illustrato nel diagramma seguente.

La prova inizia con la frazione di corsa di 500m, dalla linea di partenza/cambio/arrivo posizionata in concomitanza con l'arco di arrivo, fino ad un punto sulla spiaggia distante 125m 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 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 5m 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 per effettuare il cambio, ma i piedi 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.

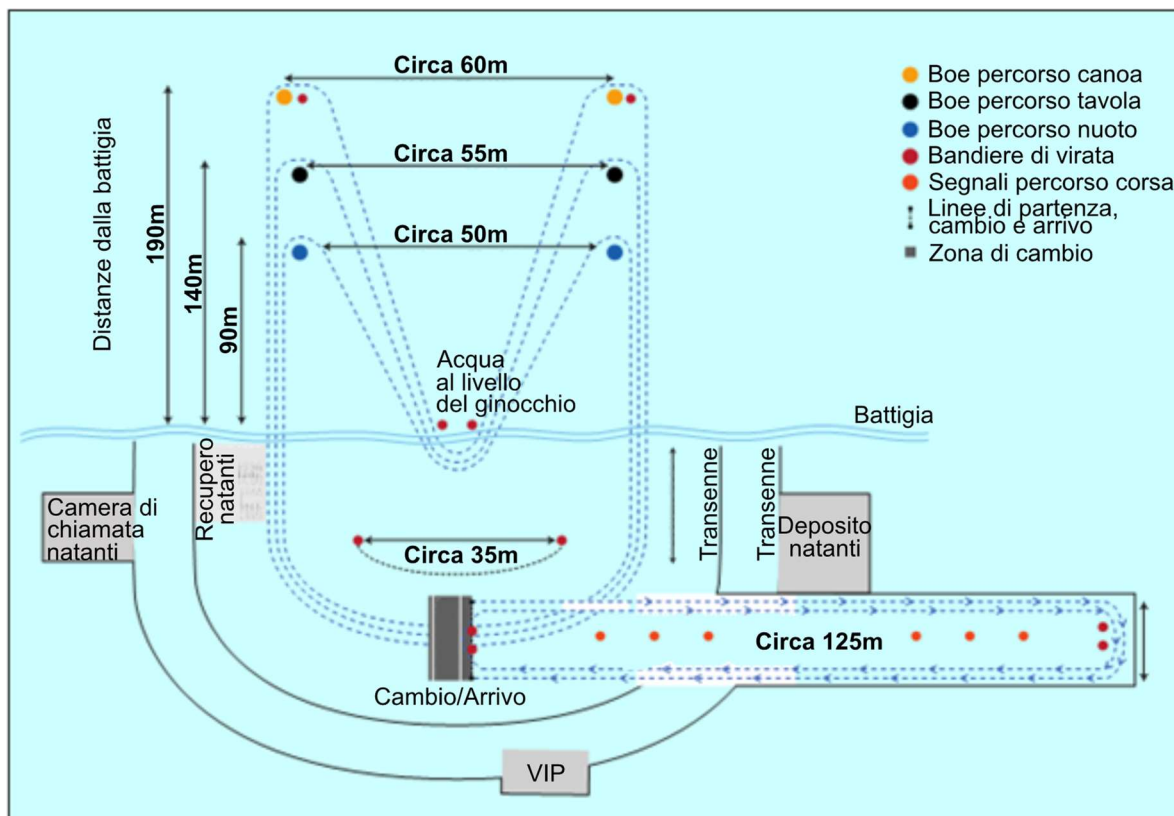
Nota: Se, a causa delle condizioni prevalenti del mare, onde o maree, la distanza dalla battigia delle boe di nuoto è superiore a 90m, il Giudice Arbitro o il Comitato Organizzatore possono decidere di utilizzare le due boe del percorso con la tavola. In tal caso, il percorso non sarà più ad M, ma i 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: 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.

18.3. Squalifiche

Oltre a quanto previsto nella sezione S1, e quanto sottolineato in S3-1., S3-2. e S3-3., i seguenti comportamenti saranno sanzionati con una squalifica:

A. 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.

19. 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"> • commettere un'infrazione della disciplina anti-doping. • impersonare un altro concorrente. • tentare di eludere il sorteggio per una prova o una posizione. • competere due volte nella stessa prova individuale. • competere due volte nella stessa prova in due squadre diverse. • interferire intenzionalmente con il campo gara per trarne vantaggio. • spingere od ostruire un altro concorrente, o un assistente, per impedirne la progressione. • ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno (ad esclusione di indicazioni verbali o di direzione, dove non espressamente vietate dal regolamento). • gareggiare in contrasto con lo spirito delle competizioni (descritto precetti fondamentali del Fair-play). 	Tutte le prove
3.	I concorrenti che si presentano in ritardo all'area di appello (camera di chiamata) non potranno gareggiare. Nei risultati, questo può essere riportato come DNS (<i>"Did Not Start"</i>) o similare.	Tutte le prove
4.	I concorrenti o le squadre assenti alla partenza saranno squalificati, ad eccezione delle finali A e B. Nei risultati, questo può essere riportato come DNS (<i>"Did Not Start"</i>) o similare.	Tutte le prove
5.	Attività che risultano in deliberato danneggiamento del campo gara e della proprietà altrui saranno sanzionate con la squalifica dalla competizione.	Tutte le prove
6.	Insulti agli ufficiali gara saranno sanzionate 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 nasconderla).	Bandierine sulla spiaggia
12.	Non completare la prova secondo quanto previsto nella descrizione della prova.	Tutte le prove

Sezione 4

SPECIFICHE TECNICHE DELLE STRUTTURE ED ATTREZZATURE

1. PISCINA

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.

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.

1.2. Lunghezza

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

1.3. Corsie

Ci devono essere un minimo 8 corsie larghe 2,5m, con due spazi liberi accanto alla prima e ultima corsia larghi almeno 200mm. 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 50mm fino a un massimo di 150mm. La cordata dei galleggianti sarà ben tesa da un bordo all'altro della vasca.

1.4. Blocco di partenza

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

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.

1.6. Acqua

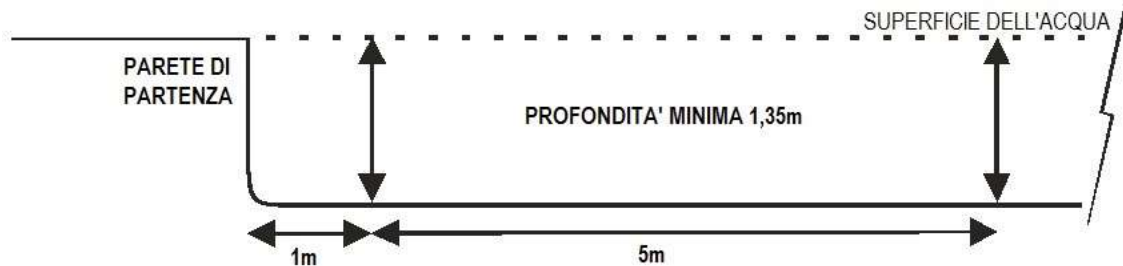
L'acqua della piscina deve rispondere agli standard di limpidezza e i valori batteriologici e chimici devono seguire la regolamentazione nazionale. La temperatura deve essere compresa tra i 25 ed i 28 gradi Celsius.

1.7. Profondità

Le profondità della vasca devono rispettare quanto specificatamente previsto per ogni singola prova. Ad esclusione di quanto previsto per ogni prova, la profondità minima richiesta è di 1,0m.

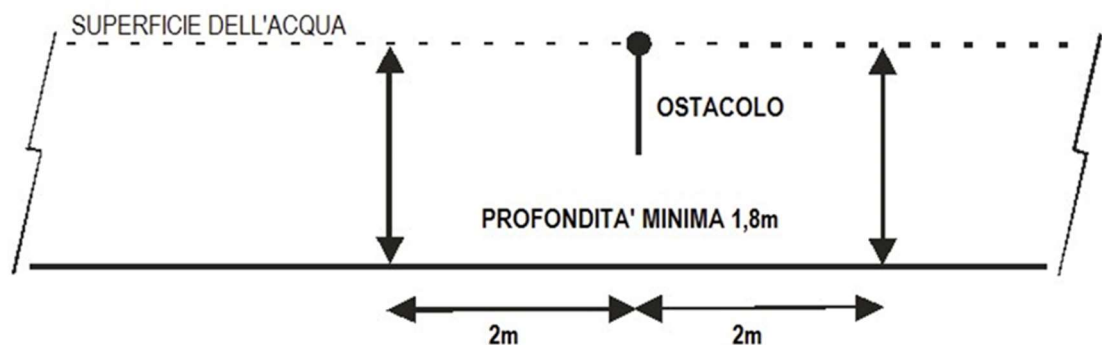
1.8. Partenza con tuffo

La profondità minima è di 1,35m da 1,0m fino a 6,0m dalla parete di partenza.



1.9 Nuoto con Ostacoli, Staffetta ostacoli

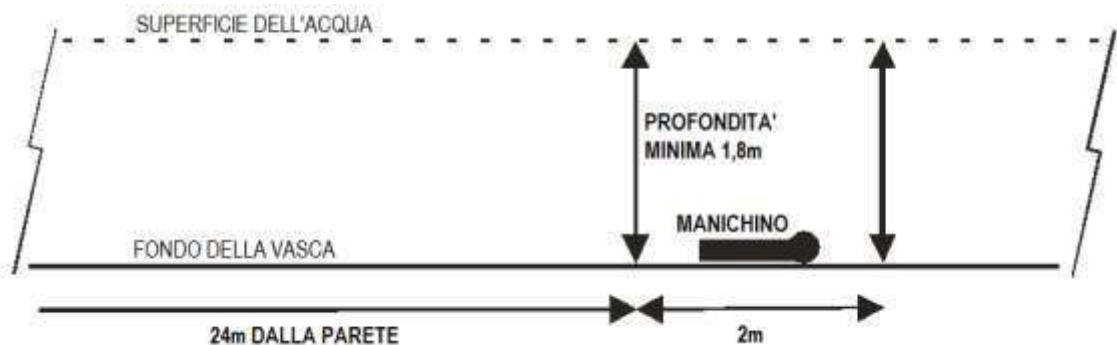
La profondità minima è di 1,8m per almeno 2,0m prima e dopo ogni ostacolo.



1.10. Trasporto manichino (50m), Super Lifesaver (200m), Misto Lifesaver (100m)

A. La profondità minima è di 1,8m per almeno 2m successivi ai 24m dalla parete.

B. I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0m. In vasche con profondità superiore a 3,0 m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti idonei) per mantenere i manichini alla profondità di 3,0m.



1.11. Trasporto manichino con pinne (100m), Traino manichino con pinne e torpedo (100m), Super Lifesaver (200m), Misto Lifesaver (100m), Staffetta Pool lifesaver (4x50m)

A. La profondità minima è di 1,8m per almeno 2m dalla parete di virata.

B. I manichini sono posizionati sul fondo della vasca ad una profondità massima di 3,0m. In vasche con profondità superiore a 3,0m, dovranno essere utilizzate delle piattaforme (o altri supporti idonei) per mantenere i manichini alla profondità di 3,0m.

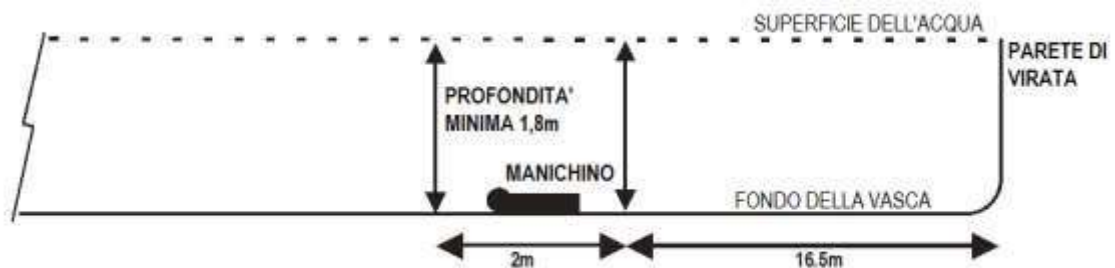
C. Nel Trasporto manichino con pinne, il manichino è posizionato con il dorso in contatto con il fondo della vasca, con la base in contatto con la parete della vasca, e con la testa in direzione dell'arrivo.

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 300mm dalla parete (misurati sulla superficie dell'acqua).



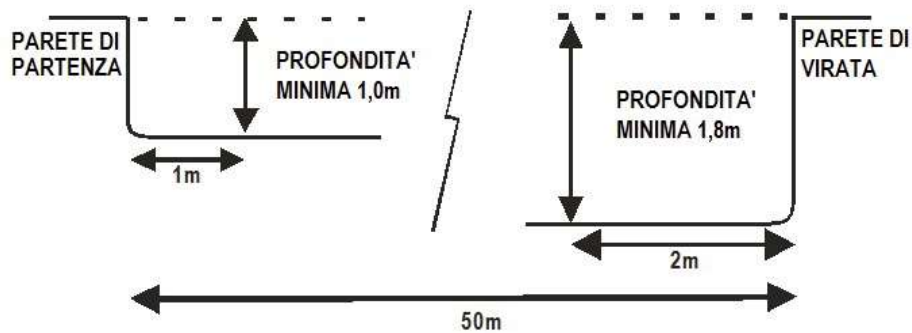
1.12. Percorso misto (100m)

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



1.13. Staffetta con manichino (4x25m)

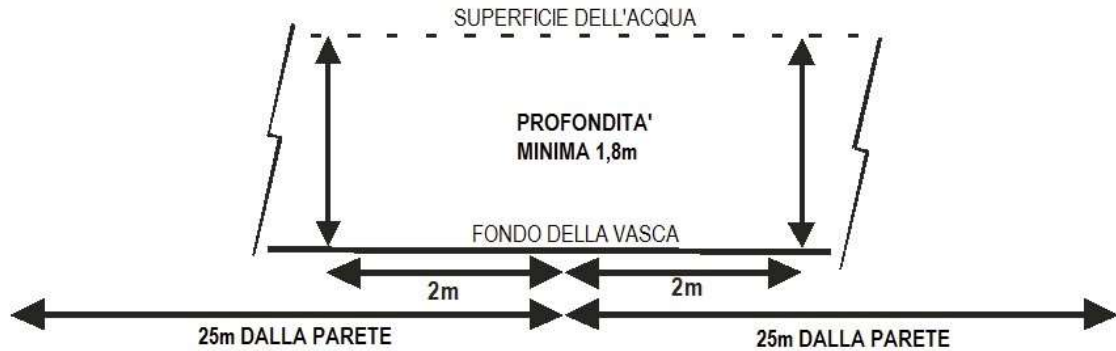
- A. La profondità minima è di 1,8m per almeno 2,0 m prima e dopo il punto di cambio ai 25m.
- B. La profondità minima è di 1,0m alla parete di partenza.
- C. La profondità minima è di 1,8m per almeno 2,0m dalla parete di virata.



1.14. Staffetta mista (4x50m) e Staffetta Mixed mista (4x50m)

- A. La profondità minima è di 1,35m, da 1,0m dalla parete di partenza per almeno 6,0m.
- B. La profondità minima è di 1,8m per almeno 2,0m dalla parete di virata.





1.15. Lancio della corda

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

2. SPECIFICHE TECNICHE GENERALI PER LE ATTREZZATURE

La FIN - Sezione Salvamento Agonistico ha adottato i seguenti standard ILS. Dove è possibile, la tolleranza è $\pm 200\text{mm}$ e da intendersi 200mm in eccesso o in difetto. Pesi e misure saranno indicati tra il minimo e massimo consentiti, dove pertinente.

Tutto il materiale usato durante i Campionati deve seguire la politica commerciale della FIN - Sezione Salvamento.

Verifica delle attrezzature

Le circolari ed i regolamenti specifici delle competizioni 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'utilizzo di attrezzature che non rispettano le specifiche ILS/FIN può portare alla squalifica dei concorrenti o dell'intera squadra.

Sono accettati reclami avverso la non conformità delle attrezzature alle specifiche ILS/FIN.

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.

3. ATTREZZATURE PER LE PROVE IN PISCINA

3.1. Manichini

Principi generali

Tutte le competizioni con patrocinio dell'ILS dovranno utilizzare i manichini approvati dell'ILS. La lista dei manichini approvati è disponibile presso l'ILS; i manichini attualmente approvati sono:

- Il manichino tedesco DLRG.
- Il manichino canadese LSC.
- Il manichino australiano SLSA.

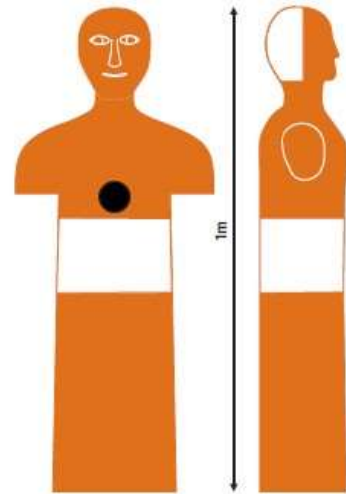
Costruzione e composizione

- I manichini sono costruiti in polietilene, ed una volta modellati, sono caratterizzati da un elevato livello di rigidità per mantenere la forma durante le gare.
- I manichini 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/m².
- Indice di fluidità: 3.0 dg/min.

Proprietà meccaniche dei materiali

- Coefficiente di elasticità: 1000 N/mm².
- Resistenza all'urto (prova Izod) a +23 °C: 19 kJ/m².
- Resistenza all'urto (prova Izod) a -20 °C: 6 kJ/m².
- Resistenza alla rottura (ESCR) a 60 °C e 2 N/mm²: 40 ore.
- Resistenza alla trazione a 50 mm/min: 31 N/mm².
- 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: 1000mm (variazione: 980-1000mm, 2%).
- Altezza a sotto l'ascella: 595mm (variazione tollerata: 1,7% o 585-595 mm).
- Altezza alla linea trasversale: 550mm (variazione tollerata: 1,9% o 540-550mm).
- Larghezza alla base: 260mm (variazione tollerata: 4% o 250-260mm)
- Profondità alla base: 200mm (variazione tollerata: 5,3% o 190-200mm)
- Circonferenza della testa all'altezza degli occhi: 590 mm (variazione tollerata: 3,5% o 570-590mm)
- Circonferenza del torace sotto le braccia: 800mm (variazione tollerata: 2,6% o 780-800mm)
- Circonferenza della base ad 1cm dal fondo: 840mm (variazione tollerata: 2,4% o 820-840mm)
- Peso in acqua, completamente immerso: 1500g (1450-1500g, 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 2,0m senza muoversi. Il manichino deve poter rimanere in posizione per 4 ore senza perdite di acqua o aria. Se il manichino ha buchi o tappo per il riempimento, questi devono essere posizionati in modi da facilitare il riempimento e svuotamento con l'acqua e l'uscita dell'aria. Il peso deve essere posizionato in modo tale da garantire che il manichino stia posizionato sul dorso.
- Il manichino deve poter galleggiare al livello della linea trasversale per poter essere usato nelle prove di traino.

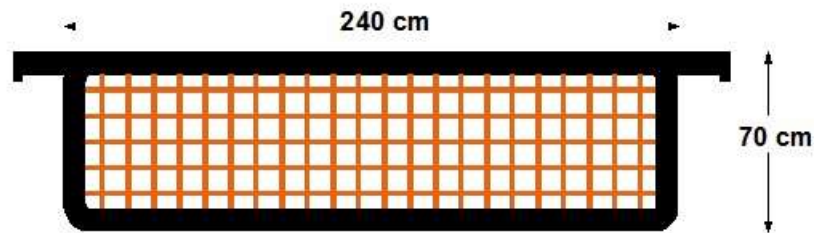
Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare i manichini.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutti i manichini usati rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

3.2. Ostacoli

- Dimensioni: Gli ostacoli usati in piscina devono essere alti 700mm (± 10 mm), larghi 2,4m (± 30 mm) e privi di parti pericolose.
- Cornice interna: Sarà composta da una rete a maglie larghe o altri elementi che non permettano il passaggio del nuotatore, devono avere un colore ben visibile che contrasti con l'acqua.
- 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



Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare gli ostacoli.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutti gli ostacoli usati rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

3.3. Torpedo di salvataggio

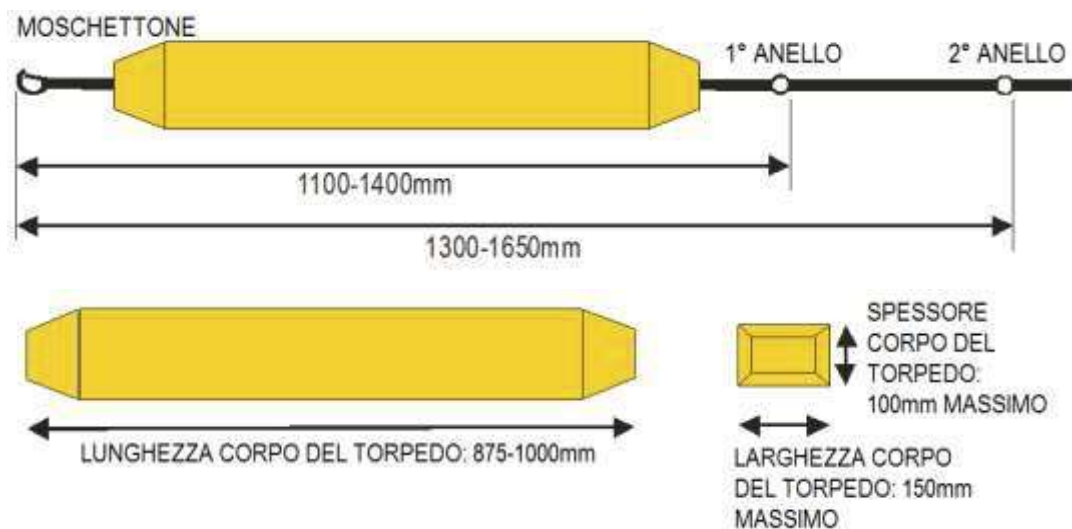
Costruzione e composizione

- 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.
- Galleggiamento: il fattore minimo di galleggiamento deve essere 100 N nell'acqua fredda.
- Flessibilità: Il corpo del torpedo deve essere tale da potersi ripiegare su se stesso con una forza di 5-6 kg.
- 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.
- Peso: Il peso totale del torpedo deve essere di 600-750 g.
- 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.
- 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 875mm, massima 1000mm.
 - Larghezza: massima 150mm.
 - Spessore: massimo 100mm.
 - La distanza dall'estremità del moschettone all'estremità del secondo anello deve essere minima 1,30m e massima 1,65m.
- B. Sagola: La lunghezza della sagola dal primo anello alla bandoliera sarà minima 1,90m massima 2,10m, e deve includere almeno 2 anelli. La sagola deve essere una corda di tipo sintetico e con trattamento to UV.

- C. Connettori: La fettuccina usata per connettere gli anelli e/o il moschettone al corpo del torpedò deve essere in nylon intrecciato e larga 25mm ($\pm 2,5$ mm)
- D. Bandoliera: La fettuccina della bandoliera deve essere in nylon intrecciato e larga 50mm ($\pm 5,0$ mm) con una lunghezza minima di 1,30m e massima di 1,60m. La circonferenza deve essere di minimo 1,20m.
- E. Anelli: Devono essere di acciaio inossidabile, d'ottone, o di nylon; se in nylon, devono avere trattamento UV. Devono avere un diametro di 37,5mm ($\pm 10,0$ mm) e non presentare parti sporgenti che possano ferire le vittime o i soccorritori.
- F. Moschettoni: Devono essere ganci KS2470-70 in acciaio inossidabile od ottone, con una lunghezza complessiva di 70mm ($\pm 7,00$ mm). Non devono avere 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 3,65m e 4,30m.



Procedure di verifica

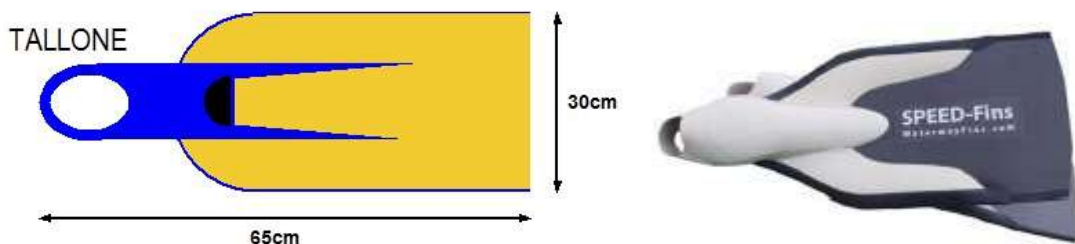
- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare i torpedò di salvataggio.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutti i torpedò di salvataggio usati rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

3.4. Pinne

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

- Lunghezza: Massima lunghezza complessiva 650mm, incluso il cinturino al tallone in estensione.
- Larghezza: Massima 300mm, misurata nel punto più largo della pala.

PINNE



Categoria Esordienti: le pinne per la categoria esordienti devono essere esclusivamente di natura non artigianale e di lunghezza non superiore a 600mm.

Pinne per la categoria Esordienti				
Non regolari	Non regolari	Non regolari	Regolari	Regolari
				
Regolari	Regolari	Regolari	Regolari	Regolari
				

Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare le pinne usate in piscina o nelle prove oceaniche. A tal fine è necessaria una scatola con le misure massime in cui inserire le pinne o un altro dispositivo per procedere alla misurazione in modo efficace e veloce.
- Il Comitato Organizzatore può predisporre degli adesivi da applicare sulle pinne a prova della verifica.
- Una procedura simile è richiesta per le competizioni con patrocinio ILS.

3.5. Corda

La corda per la prova Lancio della corda deve essere intrecciata, di polipropilene galleggiante, senza caratteristiche di memoria di forma.

- Diametro: 8mm (± 1 mm)
- Lunghezza: Minimo 16,5m; massimo 17,5m

Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare le corde.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le corde usate rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

4. ATTREZZATURE PER LE PROVE OCEANICHE

4.1. Torpedo di salvataggio

Vedi S4-3.3.

4.2. Pinne

Vedi S4-3.4.

4.3. Bandierine/Testimoni

Le bandierine e i testimoni per le staffette devono essere di un materiale flessibile, lunghi massimo 300mm e minimo 250mm, con un diametro esterno di 25mm (± 1 mm). Devono essere colorate in modo da essere facilmente visibili.

Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare le bandierine/testimoni.

- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le bandierine/testimoni usati rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

4.4. Tavole

Le tavole devono essere conformi alle specifiche tecniche dell'ILS:

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

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

ILS Rule Book

Telecamera: se viene montata sulla tavola, deve essere installata 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.

Le specifiche tecniche dettagliate sono riportate in un documento separato, disponibile al seguente indirizzo: <https://www.ilsf.org/lifesaving-sport/rules/irb-specification/>.

Procedure di verifica

- Quando si procede alla verifica delle tavole (stazzatura), dovrà essere controllata la misura massima, il peso minimo e la sicurezza (esempio, lo stato delle riparazioni).
- Il Comitato Organizzatore può predisporre degli adesivi da applicare sulle pinne a prova della verifica.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le tavole usate rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.
- Il Comitato Organizzatore può predisporre verifiche aggiuntive.

4.5. 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 (fatto salvo che ciò non comprometta l'efficienza del caschetto).

Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare i caschetti.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutti i caschetti usati rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

4.6. 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 5mm in qualsiasi punto, con una tolleranza di $\pm 0,5$ mm.

Procedure di verifica

- Una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare la temperatura dell'acqua e le mute.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le mute usate rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

4.7. Boe e bandiere

Gare oceaniche: Le boe usate nelle prove oceaniche dovranno avere colori distintivi ed essere numerate (guardando il mare, la prima da sinistra sarà la numero 1). Le boe ed i rispettivi colori sono riportati nel presente regolamento nella descrizione di ogni prova oceanica. Per l'intera cordata di boe, i colori saranno:

- Boa 1: Rossa e gialla
- Boa 2: Nera
- Boa 3: Verde con una riga bianca
- Boa 4: Rossa
- Boa 5: Blu con una riga bianca
- Boa 6: Gialla
- Boa 7: Bianca con una riga nera
- Boa 8: Arancione
- Boa 9: Verde e gialla

Se queste boe vengono usate nelle prove Gara nel frangente, Staffetta con torpedo, Salvataggio con la tavola, Oceanman/Oceanwoman, e Staffetta Oceanman/Oceanwoman, la cordata deve essere ancorata sulle boe ad ogni capo (boe 1 e 9) in modo che la cordata galleggi orizzontalmente nell'acqua e la distanza dalla spiaggia sia costante.

Quando c'è più di un'area di gara in acqua, è opportuno utilizzare boe di virata di colore diverso in ogni area (e dello stesso colore delle bandiere di arrivo) per i percorsi tavola, canoa e le frazioni con natante nella prova Oceanman/Oceanwoman, al fine di aiutare i concorrenti ad identificare la propria area di gara.

Nota: Quando c'è più di un'area di gara in acqua, ogni area può essere identificata dal colore delle boe di virata e delle bandiere di arrivo (es.: area rosa, area blue, area bianca, etc).

Procedure di verifica

- Per le competizioni con patrocinio ILS, una persona incaricata dal Comitato Organizzatore deve verificare le boe, le bandiere, i pali, le corde per le partenze, etc.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le attrezzature usate rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

4.8. Canoe

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

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

ILS Rule Book

Telecamera: se viene montata sulla canoa, deve essere installata 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.

Le specifiche tecniche dettagliate sono riportate in un documento separato, disponibile al seguente indirizzo: <https://www.ilsf.org/lifesaving-sport/rules/irb-specification/>.

Procedure di verifica

- Quando si procede alla verifica delle canoe (stazzatura), dovrà essere controllata la misura massima, il peso minimo, il seggiolino, e la sicurezza (esempio, lo stato delle riparazioni). Le












pagaie dovranno inoltre essere verificate affinché garantiscano la sicurezza dei concorrenti. È inoltre raccomandata la verifica del diametro minimo e dello spessore del timone, la curvatura dello scafo, la lunghezza minima della pinna, etc.

- Il Comitato Organizzatore può predisporre degli adesivi da applicare sulle canoe a prova della verifica.
- Per le competizioni con patrocinio ILS, è richiesta una dichiarazione del Comitato Organizzatore che tutte le canoe usate rispettano le specifiche tecniche dell'ILS.

5. 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 alle seguenti specifiche tecniche:

- 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 specifiche tecniche.

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	
					

B. Il materiale utilizzato nei costumi da usare nelle prove in piscina e oceaniche e le tecniche di produzione devono rispettare le seguenti specifiche tecniche:

- sono ammessi solo filati di natura tessile;
- non sono ammessi materiali non tessili e/o non permeabili (come, ed esempio, le mute);
- il materiale usato deve avere uno spessore massimo di 0,8mm;
- non sono ammesse cerniere né altri sistemi di chiusura, ad eccezione dei ai lacci per la chiusura della parte superiore del costume da uomo, il pezzo superiore e/o inferiore del costume femminili a due pezzi, e la parte posteriore del costume intero femminile;
- i costumi indossati dai concorrenti 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).

Nota 1: Tutti i costumi approvati dalla World Aquatics (FINA) per il nuoto in piscina sono accettati nelle competizioni patrocinate dall'ILS.

Nota 2: Nelle prove oceaniche ed in piscina, i concorrenti non possono indossare calze compressive, calzini, etc.