

REGOLAMENTO APNEA JUMP BLUE

(approvato dal Presidente Federale in data 11 Settembre 2020 con delibera n. 123)

1. SEZIONE I

1.1 DEFINIZIONI

1.1.1 Apnea

Il termine "apnea" designa uno sport in cui l'atleta svolge la sua attività trattenendo il respiro e mantenendo il corpo sotto la superficie dell'acqua.

1.1.2 Competizione, Evento e Tentativo

Il termine competizione indica una manifestazione di apnea che può prevedere diverse specialità.

Il termine evento indica ciascuna delle gare che compongono una manifestazione.

Il termine tentativo indica la prova singola dell'atleta.

La prestazione è il risultato del tentativo dell'atleta e si misura come distanza o tempo.

1.1.3 Apnea Jump Blue

Il Jump Blue (JB) è una specialità in cui l'atleta deve realizzare in apnea la massima distanza attorno a un quadrato di 15 (quindici) metri di lato situato a una profondità di 10 (dieci) metri. Tale specialità si svolge in acque libere (mare o lago) obbligatoriamente con l'uso di pinne (bi-pinne o monopinna). Le bi-pinne o la monopinna devono essere mosse esclusivamente dalla forza muscolare dell'atleta, senza l'uso di qualsiasi meccanismo, anche se quest'ultimo è attivato dall'apparato muscolare.

1.1.4 Perdita di coscienza transitoria – Black Out

Con il termine Black-Out si indica la perdita di coscienza. La perdita di coscienza (Black - Out) va distinta dalla condizione di "samba" caratterizzata dalla perdita del controllo motorio.

1.1.5 Uso del pronome maschile

Nel presente regolamento viene utilizzato il pronome maschile. Si è ovviamente trattato di un espediente per semplificare la comprensione ed è perfettamente inteso che tutte le persone che partecipano a una manifestazione, con qualsiasi ruolo, possano essere di entrambi i sessi.

1.1.6 Penalità

Ogniquale volta viene violata una norma che non comporti una squalifica (queste violazioni di minore gravità sono definite negli articoli corrispondenti), si applica una penalità

generale. Tale penalità consiste nella sottrazione di 1 (un) metro dalla distanza totale percorsa dall'atleta. Nel caso in cui la distanza dichiarata non venga raggiunta, viene applicata un'ulteriore penalità in base a quanto stabilito dall'Art. 4.1.5.2.

1.1.7 Violazione del regolamento

La violazione del presente regolamento comporta la squalifica, salvo diversa disposizione espressa dall'articolo di riferimento.

1.1.8 Competizioni internazionali e omologazione dei record

Le competizioni internazionali e l'omologazione dei record sono soggette a quanto definito nelle ultime versioni dei documenti CMAS "Procedures of Championships (Procedura dei Campionati)" e "Contract for Record Attempts (Contratto per i Tentativi di Record)".

2. SEZIONE II

2.1 ASPETTI TECNICI GENERALI

2.1.1 Categorie, materiali e attrezzatura degli atleti

2.1.1.1 Categorie

2.1.1.1.1 Le competizioni ufficiali possono essere maschili e/o femminili. Durante la riunione tecnica o all'atto dell'iscrizione viene dichiarata la distanza che si intende raggiungere.

2.1.1.2 Materiali autorizzati

2.1.1.2.1 Bi-Pinne o Monopinna: non vi sono limitazioni per quanto attiene alle dimensioni e ai materiali. Il numero di gara del concorrente deve essere apposto sulle pinne (sopra e/o sotto).

2.1.1.2.2 La maschera deve essere trasparente in modo tale che i giudici di gara possano vedere gli occhi dell'atleta. Essa deve necessariamente coprire gli occhi e il naso.

2.1.1.3 Attrezzatura ausiliaria

2.1.1.3.1 E' consentito l'uso del costume in neoprene o della muta.

2.1.1.3.2 L'atleta può utilizzare una zavorra fornita dall'organizzazione, per un massimo di tre chili di peso e/o utilizzare una propria zavorra per migliorare il suo assetto nelle varie situazioni di temperatura dell'acqua.

2.1.1.3.3 Se l'atleta utilizza una propria zavorra personale, la cintura deve essere munita di un pulsante di sgancio rapido (o prevedere un fissaggio di facile sgancio es. velcro) e deve essere all'esterno del costume/della muta. Le infrazioni al riguardo comportano la squalifica.

2.1.1.3.4 La zavorra fornita dall'organizzazione deve essere agganciata a una cima galleggiante di una lunghezza adeguata alla profondità in cui è posto il disco; si ritiene che la lunghezza di tale cima possa essere aumentata di circa 1,5 metri, di modo che non ostacoli l'atleta.

2.1.1.3.5 Gli atleti non possono in alcun caso indossare zavorre nascoste sotto il costume.

2.1.1.3.6 Per tutte le competizioni e campionati internazionali, l'uso della pubblicità sulle pinne e sulla maschera è autorizzato senza restrizioni

2.1.1.3.7 La pubblicità è consentita anche sui vestiti, tuttavia è tassativo, in occasione di gare e/o campionati nazionali o internazionali, presenziare alle cerimonie nella tenuta ufficiale prescritta dalla Rappresentativa Nazionale o dal Club di appartenenza.

2.1.1.3.8 E' rigorosamente proibito l'uso dell'ossigeno prima e durante la prova. L'atleta riconosciuto responsabile di aver utilizzato ossigeno o miscele arricchite di ossigeno incorrerà nella squalifica immediata e sarà soggetto a un provvedimento di sospensione temporanea dalla partecipazione all'attività agonistica.

2.1.2 Caratteristiche dell'area di gara

2.1.2.1 Le gare devono svolgersi su un fondale marino o lacustre uniforme, preferibilmente sabbioso, con una profondità, più costante possibile, di circa 15 (quindici) metri.

2.1.2.2 Le misure dell'area di gara sono le seguenti: lunghezza 15 (quindici) metri, larghezza 15 (quindici) metri, profondità 10 (dieci) metri e deve essere visibile dalla superficie.

2.1.2.3 La sede della gara deve essere contrassegnata da boe o da una struttura formata da un'imbarcazione o un pontone galleggiante adeguato allo scopo.

2.1.2.4 Tali misure devono essere controllate e convalidate dal Giudice Capo.

2.1.2.5 È consentita una tolleranza massima da 5 (cinque) a 15 (quindici) metri per il fondale marino in cui è situato il campo di gara del percorso orizzontale.

2.1.2.6 Lo Starter deve disporre di un microfono per impartire ordini verbali.

2.1.2.7 Al fine di agevolare il compito dei giudici nella fase decisionale, qualora possibile, è consigliato effettuare un video ufficiale dell'evento sportivo, registrando tutte le prove dell'atleta in superficie e sott'acqua.

Quest'ultimo è indispensabile solo nel caso di convalida di Record Continentali e/o Mondiali e in occasione dei Campionati Italiani.

2.1.3 Caratteristiche dell'area di gara

2.1.3.1 La Start Island

2.1.3.1.1 E' rappresentata da un atollo di partenza di dimensioni maggiori degli altri tre angoli e di colore differente dalle tre boe poste agli angoli. L'atollo di partenza serve all'atleta nella fase di preparazione per l'immersione.

2.1.3.1.2. L'atollo deve essere ancorato con una cima all'angolo di partenza che determina l'inizio del percorso orizzontale del quadrato posto sul fondo.

2.1.3.1.3 Sul fondale, al termine della cima ancorata, nel punto di partenza del percorso orizzontale, sarà posto un disco di trenta (30) centimetri di diametro.

2.1.3.2 Tre boe devono essere ancorate e tese per segnalare gli altri tre angoli del percorso orizzontale posto sul fondo.

2.1.3.3 Ancoraggio dei 4 (quattro) angoli del percorso orizzontale del quadrato posto sul fondo.

2.1.3.3.1 Gli ancoraggi possono essere costituiti da oggetti di peso sufficiente a garantire la totale stabilità, considerando le condizioni meteorologiche (onde, correnti, maree, etc.).

2.1.3.3.2 È necessario disporre di rinforzi sufficienti per ciascun angolo, al fine di mantenere la stabilità del sistema.

2.1.3.3.3 I rinforzi devono disporre di un moschettone di acciaio al quale saranno fissate le corde dell'atollo di partenza, le boe e le cime fissate ogni quindici (15) metri sul cavo guida del percorso orizzontale situato sul fondo.

2.1.3.4 Il cavo guida del percorso orizzontale sul fondo:

2.1.3.4.1 Un unico cavo guida della misura di sessanta (60) metri sarà collocato sul fondo, in modo da poter girare intorno al perimetro del percorso orizzontale.

2.1.3.4.2 Sul cavo dovrebbe essere fissato del nastro ogni cinquanta (50) centimetri. Tuttavia, è fortemente consigliato utilizzare un cavo di due colori alternati per ogni metro di lunghezza invece del nastro ogni cinquanta (50) centimetri.

2.1.3.4.3 Il cavo deve inoltre essere segnalato con del nastro di diverso colore a una distanza di tre (3) metri prima e dopo ogni angolo.

2.1.3.4.4 Le cime verticali ai quattro angoli utilizzate per rendere più rigido il sistema collegato alle boe sono contrassegnate da un nastro all'altezza di un metro sopra il collegamento con il cavo guida.

2.1.3.4.5 Ogni quindici (15) metri la cima può essere dotata di un tensionatore elastico (del tipo impiegato per gli attracchi delle imbarcazioni da diporto).

2.1.3.4.6 I tensionatori potranno essere collocati ai quattro angoli in corrispondenza degli ancoraggi.

2.1.4 Testimone e apparato di misurazione

2.1.4.1 Ciascun concorrente avrà a disposizione un testimone, che sarà formato dalle seguenti parti: una clip (molletta) che servirà all'atleta per fissare il testimone al cavo guida; un cartellino, di dimensioni massime di 5 x 10 centimetri, su cui in un lato è possibile scrivere, mentre nel retro sarà indicato il numero ufficiale dell'atleta, oltre a una piccola boa opzionale collegata alla molletta e alla targa per consentire il galleggiamento.

2.1.4.2 Il testimone dovrà essere necessariamente fissato dall'atleta al cavo guida per indicare la distanza percorsa.

2.1.4.3 Il giudice di profondità sarà responsabile della misurazione della distanza percorsa dall'atleta e scriverà tale distanza sul retro del testimone fissato dall'atleta al cavo guida.

2.1.4.4 È consentito l'utilizzo di altri sistemi di rilevamento automatico elettronico delle distanze preventivamente approvati oppure specificamente assemblati su commissione dall'Ente organizzatore e approvati preventivamente dal Giudice Capo.

2.1.5 Pontoni o imbarcazioni

2.1.5.1 Un pontone o un'imbarcazione di dimensioni adeguate dovrà essere ancorato nei pressi della Start Island (atollo di partenza) per accogliere gli atleti partecipanti alla competizione.

2.1.5.2 Un secondo pontone o imbarcazione di dimensioni adeguate dovrà essere ancorato nei pressi della zona di gara, al fine di accogliere i giudici e per il supporto al servizio d'assistenza e di primo soccorso.

2.1.5.3 Oltre alle imbarcazioni a disposizione del Giudice Capo e del Medico devono essere disponibili, a seconda della situazione e della location:

2.1.5.3.1 una (1) imbarcazione a remi per il primo soccorso sarà ancorata nell'area di gara (può essere la stessa imbarcazione descritta al punto 2.1.5.2);

2.1.5.3.2 due (2) imbarcazioni per il trasporto rapido e l'evacuazione. Almeno una di queste imbarcazioni deve essere presente nell'area costantemente;

2.1.5.3.3 una (1) imbarcazione per gli atleti che attendono di partecipare;

2.1.5.3.4 una (1) imbarcazione di supporto per gli assistenti e l'attrezzatura (può essere la stessa imbarcazione descritta al punto 2.1.5.2).

2.1.6 Area di warm-up – riscaldamento

2.1.6.1 Nei pressi della zona di gara dovrà essere predisposta un'altra area di riscaldamento.

2.1.6.2 L'area di warm-up è composta da un percorso orizzontale con minimo due lati della lunghezza di 15 (quindici) metri ciascuno posto alla profondità di 10 (dieci) metri.

2.1.6.3 Solo la Start Island è ancorata in questa zona. Le boe di superficie e il cavo guida non hanno marcatori per la distanza percorsa.

2.1.6.4 L'area di warm-up è controllata da un assistente di primo soccorso, preferibilmente dotato di un'imbarcazione.

2.1.6.5 L'area di warm-up è riservata agli atleti che si preparano per la gara sotto la supervisione e il controllo del Giudice di warm-up.

2.1.7 Perdita di coscienza transitoria – Black Out

2.1.7.1 In caso di perdita transitoria di coscienza – Black-Out, il giudice responsabile e lui solamente dovrà decidere se il concorrente ha bisogno o meno di assistenza.

2.1.7.2 Se l'atleta non completa il protocollo di emersione nei venti (20) secondi previsti, lo stesso viene squalificato.

2.1.7.3 Nel caso in cui l'atleta dovesse incorrere in una perdita transitoria di coscienza – Black-Out in superficie, lo stesso verrà squalificato e dovrà essere

esaminato dal medico di gara e ottenere l'autorizzazione di quest'ultimo per poter partecipare alle gare successive della medesima manifestazione.

2.1.7.4 Nel caso in cui l'atleta dovesse incorrere in una perdita transitoria di coscienza – Black-Out sott'acqua, lo stesso verrà squalificato e non potrà partecipare alle prove successive del giorno stesso (qualora previste) e a quelle del giorno dopo della medesima manifestazione. Ricorrendo una tale fattispecie, l'atleta dovrà essere controllato dal medico di gara e ottenere l'autorizzazione di quest'ultimo per continuare a competere nei giorni successivi (qualora la manifestazione abbia una durata superiore ai due giorni).

2.1.7.5 Sia che la perdita transitoria di coscienza – Black-Out avvenga sott'acqua sia che si verifichi in superficie, il medico di gara rilascerà una certificazione dell'accaduto in cui indicherà se ritiene oppure no richiedere la procedura per ottenere la certificazione di reintegro all'attività agonistica (**C.N. – Art. 22 – protocollo medico sanitario**). La certificazione verrà allegata, da parte del Giudice Capo o di gara, al verbale di gara.

2.1.7.6 Per ogni altro disposto relativo all'assistenza medico – sanitaria dell'atleta il riferimento è il protocollo previsto annualmente dalla C.N. oltre a quanto previsto all'art. 3.1.10 del presente Regolamento.

2.1.8 Assistenza dell'atleta

2.1.8.1 L'atleta può avere un solo assistente nell'area di riscaldamento (warm-up) e nell'area di gara fino all'immersione delle vie aeree.

Dopo la partenza dell'atleta, l'assistente dovrà lasciare l'area di competizione e rientrare nell'area di riscaldamento (warm-up).

2.1.8.2 Il Giudice avviserà l'assistente una sola volta. Se quest'ultimo continuerà a rimanere nell'area di competizione, all'atleta verrà applicata la penalità generale.

2.1.8.3 Solo il Giudice Capo può consentire all'assistente di intervenire nel caso insorga un problema tecnico.

3. SEZIONE III

UFFICIALI DI GARA E PERSONALE CON COMPITI DI ASSISTENZA

3.1.1 Disposizioni generali

3.1.1.1 I giudici e lo staff devono prendere le decisioni in modo autonomo e, se non vi è alcuna indicazione contraria nei regolamenti, in modo indipendente gli uni dagli altri.

3.1.1.2 Il Direttore di Gara, i giudici e gli assistenti di gara hanno la responsabilità di preparare e condurre la gara.

3.1.1.3 Lo staff degli ufficiali di gara e il personale preposto all'assistenza possono prevedere le seguenti figure:

- Giudice Capo;
- Direttore di Gara;
- Giudice responsabile dell'area di gara;

- Giudice di superficie;
- Giudice di profondità;
- Giudice di warm-up;
- Giudice di partenza;
- Giudice responsabile delle questioni tecniche e di sicurezza;
- Segretario di gara;
- Assistenza medica;
- Altri assistenti.

3.1.1.4 Per le competizioni mondiali e continentali, i tre giudici sono obbligatori (giudice capo, giudice di profondità (video) e giudice di superficie) e devono essere di nazionalità diverse. Il Giudice capo non può essere della stessa nazionalità del Comitato Organizzatore.

3.1.1.5 Lo staff costituito dal Direttore di Gara, dai Giudici e dal personale preposto all'assistenza, con l'eccezione del Giudice Capo e degli altri Giudici di Gara (profondità (video) e superficie), deve essere reso disponibile dall'organizzatore. Ad essi compete l'intera responsabilità della preparazione e della conduzione degli eventi sportivi.

3.1.2 Giudice Capo

3.1.2.1 Il Giudice Capo e gli altri Giudici di Gara sono designati dall'Organo Federale di competenza.

3.1.2.2 Il Giudice Capo esercita il suo controllo e la sua autorità su tutti i giudici di gara e su tutto l'altro personale preposto all'assistenza. Deve approvare le loro posizioni e impartire loro disposizioni in ordine alle norme della competizione.

3.1.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

- ispezionare gli impianti in cui deve svolgersi la gara;
- controllare e approvare i documenti dei partecipanti relativi all'idoneità degli stessi a prendere parte agli eventi sportivi;
- controllare e approvare i moduli d'iscrizione e stabilire l'ordine di esecuzione delle prove;
- approvare e firmare la classifica prima che i risultati vengano resi pubblici.

3.1.2.4 Il Giudice Capo deve garantire il rispetto delle norme e risolvere ogni problema attinente all'organizzazione delle gare nei casi in cui il regolamento non fornisca indicazioni specifiche in merito.

3.1.2.5 Deve garantire, ai fini della corretta organizzazione della gara, che tutti gli ufficiali di gara e gli assistenti necessari per il corretto svolgimento della competizione siano presenti nella posizione loro rispettivamente assegnata. Egli può nominare sostituti di ufficiali di gara assenti, impossibilitati o che non si dimostrino all'altezza del loro compito. Ove lo ritenga necessario, egli potrà procedere alla nomina di ufficiali di gara aggiuntivi.

3.1.2.6 Autorizza il Giudice Starter, addetto alla partenza, a dare il segnale d'inizio, dopo essersi accertato che tutte le persone che formano il team dei giudici di gara siano correttamente posizionate.

3.1.2.7 Può dichiarare nullo l'inizio della prova e disporre il riavvio della procedura di start.

3.1.2.8 Il Giudice Capo, in accordo con il Direttore di Gara, ha la facoltà di sospendere o annullare la gara nei casi di forza maggiore; questa facoltà può essere esercitata, a puro titolo di esempio, quando si verificano condizioni meteo avverse oppure quando la sede in cui si svolge la gara non appare più rispondente ai requisiti di idoneità indicati nei regolamenti.

3.1.2.9 Il Giudice Capo può squalificare qualsiasi atleta per ogni violazione o irregolarità che rilevi di persona o che gli venga riferita da altri ufficiali di gara.

3.1.3 Giudice di area di gara

3.1.3.1 Il giudice responsabile dell'area di gara deve posizionarsi sull'imbarcazione riservata ai giudici.

3.1.3.2 Ha il compito di organizzare l'attività degli altri giudici di area. Ha la responsabilità dei cambi dei giudici e degli assistenti nella sua zona.

3.1.3.3 Autorizza l'inizio della gara di ogni atleta e supervisiona la sequenza delle prove.

3.1.3.4 Riceve dal Giudice di superficie il cartellino della distanza percorsa dall'atleta alla fine della prova di quest'ultimo e riporta tale distanza nei referti di gara.

3.1.3.5 Riceve dagli altri ufficiali di gara le comunicazioni relative alle violazioni del regolamento rilevate, corredate, eventualmente, da una proposta di sanzione o squalifica, di cui ordinerà l'applicazione.

3.1.3.6 Riceve i reclami avanzati dai responsabili delle squadre partecipanti.

3.1.3.7 Alla fine delle prove, egli dovrà:

3.1.3.7.1 richiedere l'intervento del Giudice capo e dei Giudici di area interessati onde esaminare i reclami;

3.1.3.7.2 applicare le decisioni adottate dal Giudice Capo in ordine ai reclami;

3.1.3.7.3 stilare la classifica definitiva dell'area di gara che gli compete;

3.1.3.7.4 rimettere una copia della classifica finale al Giudice Capo;

3.1.3.7.5 provvedere alla sostituzione dei giudici e degli assistenti della sua zona.

3.1.4 Giudice di superficie

3.1.4.1 Il Giudice di superficie segnala la riemersione dell'atleta alzando un braccio.

3.1.4.2 Il Giudice di superficie segue l'atleta per tutta la durata dell'esecuzione della prova e continua a farlo nei venti (20) secondi durante i quali l'atleta deve chiudere in maniera positiva il protocollo.

3.1.4.3 Riceve e verifica la misura del testimone con la distanza percorsa dall'atleta seguendo la cima guida posta sul fondo e incarica il suo assistente di trasmettere il risultato al giudice responsabile dell'area di gara.

3.1.4.4 Deve verificare che l'atleta sia in buone condizioni e non abbia bisogno di assistenza, osservandolo per tutta la durata della prova. Deve inoltre segnalare al Giudice Capo ogni eventuale irregolarità.

3.1.4.5 Espleta le sue funzioni al di sopra della superficie dell'acqua.

3.1.4.6 Il Giudice di superficie indosserà una T-shirt gialla.

3.1.4.7 L'equipaggiamento del giudice di superficie sarà quello previsto per l'immersione in apnea.

3.1.5 Giudice di profondità

3.1.5.1 Il giudice di profondità opera al di sotto della superficie dell'acqua, con l'uso di autorespiratori per l'immersione e con tutto l'equipaggiamento previsto per l'immersione con le bombole secondo gli standard FIPSAS.

3.1.5.2 Si assicura che gli atleti, una volta arrivati sul fondo, tocchino il disco delle dimensioni di trenta (30) centimetri di diametro, dimostrando di poter proseguire nel loro percorso orizzontale. Verifica, inoltre, che l'atleta effettui le virate correttamente, all'esterno degli angoli del quadrato.

3.1.5.3 Quando l'atleta è riemerso al termine della prova, il giudice di profondità deve:

3.1.5.4 Consegnare al Giudice di superficie il testimone della distanza percorsa dall'atleta.

3.1.5.5 Quando riemerge, deve firmare il rapporto delle prove per le quali egli ha inviato la boa rossa in superficie (per irregolarità commesse).

3.1.5.6 Dovrà essere equipaggiato con:

3.1.5.6.1 un'asta subacquea di un metro, graduata in centimetri,

3.1.5.6.2 una penna per scrivere sul testimone la distanza percorsa dall'atleta; testimone che l'atleta avrà fissato sul cavo guida;

3.1.5.6.3 una muta sub con le maniche di colore giallo o sulla quale saranno applicati dei manicotti di colore giallo, al fine di essere riconosciuto.

3.1.5.7 Il Giudice di profondità opera in collaborazione con un numero minimo di assistenti che completano le funzioni di sorveglianza.

3.1.5.8 Alla profondità di quindici (15) metri, il giudice e i suoi assistenti potranno rimanere in immersione non oltre i 100 minuti.

3.1.5.9 Qualora la competizione si prolunghi oltre i 100 minuti, il giudice di profondità e i suoi assistenti dovranno essere rimpiazzati.

3.1.5.10 Il cambio dei giudici è ordinato dal giudice responsabile dell'area di gara, che sospende temporaneamente le prove e autorizza il nuovo giudice di profondità e i nuovi assistenti a immergersi per rimpiazzare i loro colleghi.

3.1.6 Giudice di warm-up – riscaldamento

3.1.6.1 Il giudice di warm-up si posizionerà sull'imbarcazione degli atleti.

3.1.6.2 Il giudice di warm-up è responsabile dei concorrenti: egli provvede a chiamarli in base all'ordine di inizio prova stabilito, consegna e/o controlla a ciascuno di loro il testimone col relativo numero di gara e, quindi, mette gli atleti a disposizione dello Starter.

3.1.6.3 Controlla che i concorrenti rispettino il proprio turno e ne supervisiona le attività di riscaldamento e preparazione nell'area di warm-up.

3.1.6.4 Controlla l'equipaggiamento degli atleti: maschera, zavorra, etc.

3.1.7 Giudice di partenza

3.1.7.1 Informa l'atleta di accedere all'area di partenza.

3.1.7.2 E' responsabile del conteggio di partenza e che l'atleta sia partito entro lo stesso.

3.1.8 Giudice addetto alla sicurezza e alla organizzazione tecnica

3.1.8.1 Ha la responsabilità di garantire il rispetto dei requisiti di sicurezza in vigore e si fa carico dei problemi tecnici connessi alla manifestazione sportiva.

3.1.8.2 Si posiziona presso la zona di partenza sotto l'autorità del Giudice Capo.

3.1.8.3 Deve mettere a disposizione, nei tempi dovuti, tutto il materiale e le apparecchiature necessarie per lo svolgimento delle prove.

3.1.8.4 E' responsabile della messa in opera del percorso di gara, in conformità ai piani riportati nei regolamenti specifici. Ricadono sotto la sua responsabilità anche l'uso delle imbarcazioni, la messa a disposizione dei sub dell'assistenza e dei mezzi di comunicazione radio.

3.1.8.5 Può richiedere agli organizzatori che gli venga messo a disposizione un numero sufficiente di assistenti, affinché possa svolgere senza difficoltà il suo compito.

3.1.9 Segretario di gara

3.1.9.1 Il Segretario di gara ha il compito di controllare l'esattezza delle note scritte relative ai risultati e alle posizioni in classifica di ciascuna gara che gli vengono trasmessi dal Giudice Capo.

3.1.9.2 Nomina i propri assistenti e ne dirige il lavoro.

3.1.9.3 Appronta tutto il materiale di segreteria e i documenti necessari per la gara.

3.1.9.4 Controlla i risultati, segnala i nuovi record inserendoli nei referti dei record ufficiali. Inserisce tale documentazione nel rapporto di gara, mettendolo a disposizione del Giudice Capo.

3.1.9.5 Trasmette i risultati relativi ai piazzamenti sul podio.

3.1.9.6 I risultati ufficiali e le classifiche degli atleti non devono essere trasmessi dal segretario prima che la trasmissione sia stata autorizzata dal Giudice Capo.

3.1.9.7 Prepara il rapporto finale della gara.

3.1.9.8 Ove esista un ufficio stampa, il Segretario di gara potrà, con il permesso del Giudice Capo, comunicare ai media ogni informazione relativa alla gara.

3.1.10 Assistenza medica

3.1.10.1 L'assistenza medica deve garantire gli interventi di primo soccorso alle persone che incorrono in incidenti, prestando alle stesse l'aiuto necessario dal

momento in cui avviene l'incidente fino al ripristino delle condizioni di salute presso le strutture sanitarie locali.

La comunicazione della squadra di assistenza al medico delle strutture sanitarie locali deve riportare le cause e le circostanze dell'incidente occorso all'atleta.

3.1.10.2 L'assistenza medica deve disporre delle figure professionali e dei mezzi di seguito elencati:

- Un medico di gara qualificato, esperto e in grado di effettuare CPR (rianimazione cardio-polmonare) e primo soccorso, che sarà responsabile degli interventi medici nell'ambito della manifestazione e che si tratterà permanentemente nell'area di gara;
- Un'ambulanza riservata all'area di gara con un medico a bordo, che deve trovarsi a terra vicino al centro di soccorso;
- Una struttura ospedaliera riconosciuta che possa essere agevolmente raggiunta dall'ambulanza;
- Una camera iperbarica i cui addetti siano stati preventivamente avvertiti della manifestazione sportiva e abbiano assicurato la disponibilità della macchina per interventi di emergenza;
- La disponibilità di trasporto in elicottero per le vittime di incidenti è vivamente raccomandata.

Gli assistenti che provvederanno agli interventi di primo soccorso dovranno disporre del seguente equipaggiamento:

- Mascherine con boccaglio per la respirazione bocca a bocca;
- Pallone auto espandibile;
- Bombola di ossigeno con erogatore;
- Defibrillatore;
- Acqua e bevande zuccherate;
- Qualsiasi altra attrezzatura richiesta dal medico, a sua discrezione.

3.1.11 Altri assistenti

3.1.11.1 Il Comitato organizzatore nomina gli altri assistenti ritenuti necessari per la gara del caso; queste persone sono sotto l'autorità del responsabile dell'assistenza, che, di concerto con il Direttore di Gara e il Giudice Capo, stabilisce i vari compiti da assegnare a ciascuna di esse.

3.1.11.2 Gli assistenti possono collaborare:

3.1.11.2.1 sull'imbarcazione di primo soccorso posizionata al centro di ciascuna area di gara;

3.1.11.2.2 sulle due imbarcazioni per il trasporto rapido a terra;

3.1.11.2.3 sull'imbarcazione per gli atleti che attendono di partecipare alla gara e che sono sotto la responsabilità del giudice di warm-up;

3.1.11.2.4 con il Giudice di superficie: deve prendere e portare al Giudice Capo il testimone della distanza percorsa dall'atleta che ha completato la gara;

3.1.11.2.5 sull'imbarcazione per ricevere il testimone della distanza percorsa dall'atleta che ha completato la gara dalle mani del giudice responsabile dell'area di gara;

3.1.11.2.6 con la funzione di barcaiolo su ogni imbarcazione dell'area di gara;

3.1.11.2.7 sulle imbarcazioni di primo soccorso, dove possono essere chiamati a fornire assistenza, possibilmente con l'attrezzatura subacquea;

3.1.11.2.8 sul posto di ricarica delle bombole sub e fornendo diversi servizi a terra.

4 SEZIONE IV

4.1 CONDUZIONE DELLE GARE

4.1.1 Fase di start

4.1.1.1 Gli atleti ammessi alla gara devono presentarsi un'ora prima dell'inizio sull'imbarcazione o nel luogo definito dal Giudice Capo come area di warm-up, situato vicino all'area di competizione.

4.1.1.2 Quarantacinque (45) minuti prima del rispettivo segnale di start (per l'esattezza, 45 minuti prima degli ultimi 3 minuti), gli atleti dovranno mettersi a disposizione del Giudice di warm-up, che comunicherà al Giudice di partenza che sono pronti.

4.1.1.3 Prima degli ultimi quarantacinque (45) minuti, il concorrente non potrà entrare in acqua nel campo di riscaldamento.

4.1.1.4 In presenza di più gare in contemporanea, l'inizio delle prestazioni dovrà avvenire ad intervalli di tempo sfalsato.

4.1.1.5 I concorrenti inizieranno la prova ogni 8 (otto) minuti minimo. Per gli atleti delle categorie minori, o anche le altre, l'organizzazione potrà stabilire anche intervalli di tempo diversi, purché adeguati.

4.1.1.6 La prova inizia quando il Giudice di partenza invita l'atleta a portarsi alla Start Island e gli consegna il testimone ufficiale (se non ancora consegnato), che l'atleta dovrà fissare sul cavo guida posto sul fondo.

4.1.1.7 L'atleta chiamato alla partenza ha a sua disposizione tre (3) minuti per prepararsi all'immersione.

4.1.1.8 Lo Starter gli comunicherà il tempo residuo con le seguenti indicazioni:

Ancora 3 minuti;

Ancora 2 minuti;

Ancora 1 minuto e 30 secondi;

Ancora 1 minuto;

Ancora 30 secondi;

Ancora 20 secondi;

Ancora 10 secondi;

Saranno contati i secondi da 5 (cinque) a 1 (uno).

Top Time

+10s / +20s / +25, 26, 27, 28, 29, 30.

Il concorrente può iniziare la prova a partire dal Top Time fino a + 30 (trenta) secondi. Se entro il conteggio dei + 30 (trenta) secondi le vie aeree non sono immerse, l'atleta viene squalificato (DQ).

4.1.1.9 In tutte le competizioni internazionali il conto alla rovescia deve essere annunciato in inglese.

4.1.1.10 All'atleta non è consentito iniziare la sua performance prima del Top Time. La mancata osservanza di questo disposto comporta la squalifica dell'atleta.

4.1.1.11 Durante il warm up l'atleta può mettere la bocca sott'acqua e può espirare o meno diverse volte.

4.1.2 Discesa

4.1.2.1 Dopo la discesa in immersione, l'atleta dovrà abbandonare sul fondo la zavorra che gli è stata fornita dall'organizzazione, prima o dopo aver toccato il disco di trenta (30) centimetri di diametro che gli indica che può proseguire la prova. L'inosservanza di tale norma è sanzionata con la squalifica.

4.1.2.2 La zavorra fornita dall'organizzazione sarà recuperata dall'assistente di superficie.

4.1.2.3 Nel caso in cui l'atleta utilizzi una zavorra propria, dovrà indossarla per tutta la durata della prova.

4.1.2.4 La discesa è verticale e rettilinea, lungo la cima che lega la Start Island all'inizio del cavo guida del percorso orizzontale posto sul fondo.

4.1.2.5 L'atleta deve scendere e risalire senza trattenere o tirarsi sulla cima.

4.1.3 Percorso orizzontale

4.1.3.1 Quando l'atleta avrà raggiunto il cavo guida sul fondo, toccherà il disco e inizierà il suo percorso orizzontale, in senso orario e all'esterno degli angoli che delimitano il quadrato, seguendo il cavo in direzione del secondo angolo, poi degli angoli successivi, fino a percorrere, in base alle proprie possibilità, la maggiore distanza possibile. L'inosservanza di tale norma comporta la squalifica.

4.1.3.2 Al termine del primo giro del percorso orizzontale, l'atleta può proseguire la sua prova iniziando un secondo giro, poi un terzo e così via.

4.1.3.3 L'atleta non potrà mai uscire dall'area di gara, tagliare gli angoli all'interno del campo di gara o aiutarsi tirandosi sul cavo guida.

4.1.3.4 Quando deciderà di risalire, l'atleta dovrà prima fissare al cavo guida il testimone.

4.1.3.5 Un testimone che non sia correttamente fissato non sarà ritenuto valido.

4.1.3.6 Se il testimone cade, per rottura dello stesso o per contatto della pinna dell'atleta in risalita o per altre cause accidentali, la decisione in merito spetta al Giudice Capo (dopo aver visto il video e/o aver ascoltato gli altri giudici).

4.1.3.7 L'atleta può tenersi al cavo mentre sta fissando il testimone, ma non può in nessun caso tirarsi sul cavo in modo da incrementare la distanza.

4.1.3.8 Mentre fissa il testimone, la mano dell'atleta che impugna il testimone deve trovarsi dietro la mano con cui si trattiene al cavo guida. L'inosservanza di questa norma comporta una penalità.

4.1.3.9 Nel caso in cui l'atleta decida di fissare il testimone in corrispondenza di un angolo, dovrà fissarlo sulla cima di risalita entro il primo metro, come contrassegnato dal nastro. La distanza nella direzione verticale non sarà conteggiata nella misura assegnata alla prova. Nel caso in cui fissi il testimone al di fuori dell'area concessa verrà applicata una penalità.

4.1.4 Risalita

4.1.4.1 La risalita inizia dal punto dove l'atleta avrà fissato il testimone al cavo guida.

4.1.4.2 L'atleta deve risalire senza tenere o tirare il cavo.

4.1.4.3 Durante la risalita, il giudice di superficie, insieme al suo assistente, si posiziona sulla verticale dell'atleta e segnala, con un braccio alzato, l'arrivo in superficie.

4.1.4.4 L'atleta non dovrà essere aiutato o toccato da nessuno prima di riemergere in superficie, a meno che non si trovi in difficoltà.

4.1.4.5 In caso di perdita di coscienza, così come definita all'art. 2.1.7, prima, durante o dopo la prova, l'atleta sarà squalificato.

4.1.4.6 Gli assistenti apneisti di superficie dovranno porgere all'atleta, appena riemerso, un galleggiante al quale potersi aggrappare durante la fase di recupero.

4.1.4.7 L'atleta dovrà arrivare al galleggiante con le proprie forze, senza l'aiuto degli assistenti.

4.1.4.8 Se l'assistente dell'atleta toccherà il galleggiante per aiutare e/o sostenere l'apneista prima che l'intero protocollo, definito all'articolo 4.1.4.10, sia stato completato (20 secondi), l'atleta sarà squalificato.

4.1.4.9 In caso di contatto accidentale, il Giudice avrà il compito di convalidare o invalidare la prova.

4.1.4.10 Al termine della prova, dopo essere riemerso in superficie, durante i 20 (venti) secondi previsti dal protocollo, l'atleta deve dare il segnale di OK. Durante questi 20 (venti) secondi, l'atleta deve rimanere in galleggiamento, senza aver bisogno di alcuna assistenza esterna.

4.1.4.11 L'atleta deve tenere la testa al di sopra della superficie dell'acqua per 20 (venti) secondi. Le vie aeree al pari dei lati e del retro della testa devono trovarsi al di sopra della superficie dell'acqua. In caso di onda, la decisione viene presa secondo quanto previsto dall'art. 4.1.4.15.

4.1.4.12 Solamente per gli atleti non è vietato parlare durante il protocollo.

4.1.4.13 All'assistente dell'atleta non è consentito accedere all'area di competizione fintanto che il protocollo non sia terminato.

4.1.4.14 Il segnale di OK dovrà essere impartito in direzione del Giudice Capo o del Giudice di Superficie.

4.1.4.15 La decisione finale sulla performance verrà data entro tre minuti dal termine della prestazione. Se è tecnicamente impossibile giungere a una decisione entro tre minuti, il Giudice Capo può decidere di rinviare la decisione alla fine della gara per non penalizzare i successivi concorrenti.

4.1.4.15.1 Dopo il protocollo di superficie, nel caso in cui tutte le procedure siano state svolte in modo corretto, il Giudice mostrerà all'atleta un cartellino bianco.

4.1.4.15.2 Nel caso in cui venga mostrato un cartellino giallo, l'atleta dovrà attendere nei pressi dell'area di gara in attesa della decisione definitiva.

4.1.4.15.3 Nel caso in cui venga mostrato un cartellino rosso, la prova non potrà essere convalidata (DQ).

4.1.4.16 L'esame del video ai fini della decisione finale è obbligatorio in occasione dei Campionati Internazionali.

4.1.4.17 Gli allenatori e gli spettatori devono restare calmi e in silenzio durante lo svolgimento del protocollo di superficie e durante il recupero da parte dell'atleta. Nel caso in cui tale disposto venisse violato, il Giudice Capo potrà decidere di allontanare le persone/membri della squadra dall'area di gara. Qualsiasi urlo emesso o aiuto fornito dai membri della squadra dell'atleta implicheranno la squalifica di quest'ultimo.

4.1.4.18 In qualsiasi fase del protocollo di superficie l'atleta può consegnare il testimone al Giudice.

4.1.5 Svolgimento della gara

4.1.5.1 L'ordine di gara degli atleti nelle prove verrà determinato in base alla dichiarazione della distanza che essi intendono percorrere. L'atleta che dichiara la distanza minore sarà il primo a partire. Nel caso in cui più atleti dovessero dichiarare la medesima distanza, l'ordine di partenza verrà stabilito per sorteggio da parte del Giudice Capo. La dichiarazione della distanza avverrà in forma "riservata", in occasione dell'iscrizione o della riunione tecnica.

Gli ordini di partenza devono essere separati tra cat. Maschile e cat. Femminile.

4.1.5.2 Nel caso in cui la distanza raggiunta (DR) sia inferiore alla distanza dichiarata (DD), il risultato finale verrà calcolato per sottrazione dalla DR meno (DD-DR).

Prestazione finale = Distanza raggiunta – Penalità di distanza – Penalità generale

Ad esempio:

DD = 100

DR = 90

(DD – DR) 100 – 90 = 10 metri

Risultato finale: 90 – 10 (Penalità di distanza) – 1 (Penalità generale) = 79 metri

4.1.5.3 Tutti i concorrenti effettueranno un solo tentativo. Alla fine della competizione sarà stilata la classifica, che verrà immediatamente pubblicata.

4.1.5.4 In caso di parità di prestazioni, gli atleti saranno classificati “ex aequo”