

REGOLAMENTO APNEA IN IMMERSIONE LIBERA

(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 trattiene il respiro mantenendo il corpo sotto la superficie dell'acqua.

1.1.2 Evento, competizione e prova

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 Immersione Libera

L'immersione libera è una gara in cui l'atleta deve coprire la massima distanza verticale in apnea fino alla profondità dichiarata senza utilizzare pesi che agevolino la discesa o pinne. La gara si svolge in acque libere (mare o lago) e l'atleta è autorizzato a tirarsi sul cavo guida. L'uso di qualsiasi meccanismo anche se viene attivato dai muscoli dell'atleta è vietato.

1.1.4 Perdita di coscienza – 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, possono 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 un (1) metro dalla profondità totale raggiunta dall'atleta. Nel caso in cui la profondità dichiarata non venga raggiunta, viene applicata un'ulteriore penalità in base a quanto stabilito dall'Art. 3.1.3.5.

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 e omologazione dei record

Le competizioni e le omologazioni 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)".

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. In occasione dell'iscrizione o della riunione tecnica, gli atleti dichiareranno ufficialmente, in forma riservata, la quota di profondità prevista e il tempo cronometrico nel quale intendono compiere l'intera prova; questa dichiarazione sarà utile agli assistenti addetti alla sicurezza.

2.1.1.2 Materiali autorizzati

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

2.1.1.2.2 Occhialini

2.1.1.2.3 Stringinaso

2.1.1.2.4 La lanyard deve essere omologata prima della gara dal Giudice Capo

2.1.1.2.5 I profondimetri ufficiali devono essere messi uno per ciascun polso; quelli personali possono essere messi su qualsiasi parte del corpo.

2.1.1.3 Attrezzatura ausiliaria

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

2.1.1.3.2 I pesi nascosti sotto l'abbigliamento determinano la squalifica dell'atleta.

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

2.1.1.3.4 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.

2.1.1.3.5 È 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. Gli atleti che scenderanno a una profondità superiore ai - 70 metri potranno fare ricorso alla bombola di ossigeno fornita dall'organizzazione. L'ossigeno potrà essere utilizzato esclusivamente dopo la performance, in superficie o al massimo a - 5 metri di profondità per cinque minuti.

2.1.2 Caratteristiche dell'area di gara

2.1.2.1 La manifestazione sportiva deve svolgersi preferibilmente su un fondale marino o lacustre uniforme, possibilmente sabbioso.

2.1.2.2 Il sito di gara deve essere contrassegnato da boe o da una struttura costituita da un'imbarcazione o da una piattaforma galleggiante idonea allo scopo.

2.1.2.3 Tutte le misure devono essere verificate e convalidate dal Giudice Capo.

2.1.2.4 Il Giudice di partenza deve utilizzare un microfono/megafono per impartire gli ordini.

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

Quest'ultimo è indispensabile solo nel caso di convalida di Record Continentali e/o Mondiali.

2.1.3 Area di gara

2.1.3.1 Start Island

2.1.3.1.1 Costituita da un atollo di partenza, che può essere collegato direttamente a una piattaforma galleggiante o a un'imbarcazione. Serve da ausilio per l'atleta nella fase preparatoria all'immersione.

2.1.3.1.2 L'atollo non deve essere ancorato al fondo con il cavo guida. L'ancoraggio deve essere indipendente dal cavo guida.

2.1.3.1.3 Sul fondo, all'estremità del cavo guida, deve essere collocato un piattello (o simile) ove collocare il cartellino indicante la profondità da raggiungere.

2.1.3.2 In caso di ancoraggio del sistema.

2.1.3.2.1 L'ancoraggio può essere costituito da oggetti, di peso sufficiente a garantire il mantenimento della stabilità e della verticalità in conformità con le condizioni meteo marine (onde, correnti, maree, etc.).

2.1.3.2.2 La struttura deve essere adeguatamente rinforzata per rimanere stabile.

2.1.4 Area di warm up – riscaldamento

2.1.4.1 In prossimità dell'area di gara deve essere attrezzata un'altra area adibita al riscaldamento.

2.1.4.2 L'area di riscaldamento è attrezzata in modo analogo a quella di gara, ma deve avere una profondità massima di quaranta (40) metri.

2.1.4.3 Non è necessario ancorare la Start Island di quest'area.

2.1.4.4 Nell'area di riscaldamento deve essere presente un'imbarcazione con un assistente per gli interventi di pronto soccorso.

2.1.4.5 L'area è riservata agli atleti che si preparano per la gara sotto il controllo del Giudice del warm up – riscaldamento.

2.1.5 Cavo guida e sagola di sicurezza (lanyard)

2.1.5.1 Il cavo guida deve essere zavorrato, affinché rimanga quanto più possibile verticale con l'ancoraggio o con un peso sufficiente che garantisca massima stabilità e verticalità indipendentemente dalle condizioni del mare (onde, correnti, maree, etc.).

2.1.5.2 Il cavo guida deve essere contrassegnato nel modo seguente. La marcatura del cavo guida deve essere standardizzata. I punti contrassegni devono essere posizionati partendo dal basso:

- a 3 m. un contrassegno spesso;
 - fino a 10 m. e a 10 m. un contrassegno nero sottile (spessore normale del nastro);
 - a 20 m. due contrassegni neri;
 - a 30 m. tre contrassegni neri;
 - a 40 m. quattro contrassegni neri;
 - a 50 m. un contrassegno rosso spesso;
 - a 60 m. uno contrassegno rosso spesso e un contrassegno nero;
 - e così via;
 - a 100 m. due contrassegni rossi spessi;
 - a 110 m. due contrassegni rossi spessi e un contrassegno nero;
- E così via.

2.1.5.3 All'estremità del cavo, prima del peso, deve essere posto un fermo o un oggetto simile, per arrestare il moschettone della sagola di sicurezza entro un limite di circa un metro e mezzo dal cartellino indicatore della profondità che l'atleta deve prelevare.

2.1.5.4 Il cavo guida, e in particolare il piattello, deve essere posizionato in base alla profondità dichiarata dall'atleta. La lanyard, della lunghezza massima di 1,20 m., deve essere connessa al cavo guida. Il controllo delle lanyard verrà effettuato prima della competizione da parte dei giudici, che le contrassegneranno in modo appropriato (un nastro speciale e/o una firma).

2.1.5.5 Se per qualsiasi motivo la lanyard viene rimossa, l'atleta viene squalificato. La sola eccezione a tale disposto è ammessa in caso di situazioni/problemi gravi provocati dalla sagola e confermati dal video.

2.1.5.6 Il cavo fa parte di una semplice struttura meccanica, che, in caso di infortunio, consente di portare in superficie la persona in breve tempo, regolando la velocità di emersione, senza l'intervento di altri sommozzatori. Tale sistema può essere dotato di un

meccanismo manuale o a rilascio automatico.

L'ordine di salpare il cavo deve essere dato dal Giudice Capo in base alle immagini delle telecamere, a quanto comunicato dai Giudici di profondità e in base ai tempi cronometrici dichiarati dall'atleta.

2.1.5.7 In prossimità del cavo guida principale può essere installato un altro cavo, dove posizionare un robot o una serie di telecamere fisse per coprire l'intero percorso degli atleti. In alternativa, per monitorare l'atleta durante il suo intero percorso, potrà essere utilizzato l'ecoscandaglio.

2.1.5.8 A una ragionevole distanza dal cavo guida utilizzato per la gara può essere installato un terzo cavo di sicurezza per i sommozzatori.

2.1.5.9 Gli atleti devono essere collegati al cavo guida con una sagola di sicurezza (una lanyard di circa 1,20 m. legata al polso o in vita, che all'altra estremità termina con un moschettone di grandi dimensioni che corre per tutta la lunghezza del cavo guida).

2.1.6 Indicatore di profondità e strumenti di misurazione

2.1.6.1 L'indicatore di profondità, costituito da un cartellino (che deve essere recuperato dall'atleta), deve essere posto all'estremità del cavo guida e fissato con una molletta o un velcro, in modo tale che possa essere facilmente strappato dall'atleta.

2.1.6.2 Il cartellino indicante la profondità deve essere necessariamente prelevato dall'atleta all'estremità del cavo guida per dimostrare la profondità raggiunta. In caso di mancato recupero del cartellino indicante la profondità, verrà registrata la profondità massima indicata da uno dei due profondimetri ufficiali che l'atleta indossa al polso. Il mancato recupero dell'indicatore di profondità viene sanzionato con una penalità generale oltre alla penalità derivante dal calcolo effettuato all'art. 3.1.3.5.

2.1.6.3 Si possono utilizzare anche altri sistemi di misurazione elettronica automatica, preventivamente approvati oppure specificamente assemblati su commissione dall'Ente organizzatore e approvati preventivamente dal Giudice Capo.

2.1.7 Piattaforma galleggiante o imbarcazioni

2.1.7.1 Una piattaforma galleggiante o un'imbarcazione di dimensioni adeguate devono essere collocate in prossimità della start island per accogliere gli atleti che partecipano alla competizione.

2.1.7.2 Una seconda piattaforma galleggiante o imbarcazione di dimensioni adeguate deve essere posizionata in prossimità dell'area di gara per le attività dei giudici e quale ausilio per i servizi di assistenza e pronto intervento.

2.1.7.3 Oltre alle imbarcazioni a disposizione del Giudice Capo e del Medico, è richiesta la presenza di:

2.1.7.3.1 una barca a remi per il pronto intervento posizionata nell'area di gara (può essere la stessa imbarcazione menzionata in precedenza);

2.1.7.3.2 due imbarcazioni per il trasporto o l'evacuazione rapida. Almeno una di tali imbarcazioni deve essere sempre disponibile nell'area;

2.1.7.3.3 un'imbarcazione per i concorrenti che sono in attesa di iniziare la prova;

2.1.7.3.4 Un'imbarcazione di supporto per gli assistenti e gli equipaggiamenti (può essere la stessa imbarcazione menzionata in 2.1.7.2).

2.1.8 Perdita di coscienza transitoria – Black Out

2.1.8.1 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.

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

2.1.8.3 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.

2.1.8.4 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).

2.1.8.5 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.

2.1.8.6 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. 2.2.10 del presente Regolamento.

2.1.9 Assistenza dell'atleta

2.1.9.1 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).

2.1.9.2 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.

2.1.9.3 Solo il Giudice Capo può consentire all'assistente di intervenire nel caso insorga un problema tecnico al suo atleta.

2.2 UFFICIALI DI GARA E PERSONALE CON COMPITI DI

ASSISTENZA

2.2.1 Disposizioni generali

2.2.1.1 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.

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

2.2.1.3 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.

2.2.1.4 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.

2.2.1.5 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.

2.2.2 Giudice Capo

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

2.2.2.2 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 specificamente applicabili alla competizione.

2.2.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

- ispezionare le installazioni e il campo 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 partenza delle prove;
- approvare e firmare la classifica prima che i risultati vengano resi pubblici.

2.2.2.4 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.

2.2.2.5 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. Può nominare sostituti di ufficiali di gara assenti, impossibilitati o che non si dimostrino all'altezza del loro compito. Ove lo ritenga necessario, potrà procedere alla nomina di ufficiali di gara aggiuntivi.

2.2.2.6 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 e pronte a svolgere il loro compito.

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

2.2.2.8 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 posti dalle norme regolamentari al riguardo.

2.2.2.9 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.

2.2.2.10 Attraverso lo schermo del monitor, il Giudice Capo osserva ogni fase dell'immersione degli atleti e controlla se vengono commesse delle irregolarità.

2.2.2.11 Il Giudice Capo, in caso di infortunio dell'atleta o se viene superato il tempo cronometrico dichiarato, può dare l'ordine di salpare il cavo guida.

2.2.3 Giudice dell'area di gara

2.2.3.1 Il Giudice responsabile dell'area di gara deve trovarsi nell'imbarcazione destinata ai Giudici.

2.2.3.2 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.

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

2.2.3.4 Riceve dal Giudice di superficie il cartellino indicante la profondità raggiunta

dall'atleta al termine della prestazione e riporta la distanza nel referto di gara.

2.2.3.5 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.

2.2.3.6 Riceve i reclami avanzati dai responsabili delle squadre partecipanti.

2.2.3.7 Alla fine delle prove, egli dovrà:

2.2.3.7.1 richiedere l'intervento del Giudice Capo e Giudici di area interessati onde esaminare i reclami;

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

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

2.2.3.7.4 rimettere una copia della classifica finale al Giudice Capo.

2.2.3.7.5 responsabile dei cambi dei giudici e degli assistenti della sua zona.

2.2.4 Giudice di superficie

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

2.2.4.2 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.

2.2.4.3 Riceve dall'atleta il cartellino indicante la misura della profondità realizzata e la controlla; tramite il suo assistente, comunica il risultato al giudice responsabile dell'area di gara.

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

2.2.4.5 Svolge le sue funzioni sulla superficie dell'acqua.

2.2.4.6 Il Giudice di superficie deve indossare una T-shirt gialla.

2.2.4.7 L'equipaggiamento del Giudice di superficie è quello per le immersioni in apnea.

2.2.5 Giudice di profondità

2.2.5.1 Se il Giudice Capo decide di impiegarli, il Giudice di profondità e i suoi assistenti si dispongono sott'acqua e utilizzano autorespiratori ad aria o a miscele di gas, indossando l'equipaggiamento conforme, secondo gli standard della FIPSAS.

È consigliabile che il Giudice di profondità e i suoi assistenti indossino maschere dotate di trasmissione radio per comunicare con la superficie e dare l'ordine di salpare il cavo guida.

2.2.5.2 Il Giudice di profondità e i suoi assistenti si dispongono nel modo seguente:

2.2.5.2.1 fino a 35 metri: un giudice/assistente a quindici (15) metri, uno a venticinque (25) e uno a trentacinque (35) metri;

2.2.5.2.2 dopo i 35 metri, un giudice/assistente ogni quindici (15) / venti (20) metri. In caso di scarsa visibilità, tali distanze vanno ridotte.

2.2.5.2.3 Se l'organizzazione offre un sistema per la sicurezza degli atleti senza i giudici/assistenti di profondità dopo trentacinque (35) metri e se tale sistema viene approvato dal Giudice Capo, la presenza di tali giudici/assistenti potrebbe non essere necessaria.

2.2.5.3 Il Giudice di profondità si accerta che l'atleta, una volta raggiunto il piattello, prelevi il cartellino indicante la profondità. Inoltre, egli verifica che l'atleta osservi il regolamento durante tutta la sua prova in immersione.

2.2.5.4 La sostituzione dei giudici viene ordinata dal Giudice responsabile per l'area di gara, che, sospendendo temporaneamente l'evento sportivo, autorizza il nuovo Giudice di profondità e i nuovi assistenti a immergersi per sostituire i loro colleghi.

2.2.6 Giudice di warm-up – riscaldamento

2.2.6.1 Il Giudice dell'area di riscaldamento deve posizionarsi nell'imbarcazione destinata agli atleti.

2.2.6.2 Il Giudice di warm-up è responsabile dei concorrenti: egli provvede a chiamarli in base all'ordine d'inizio prova stabilito, consegna a ciascuno di loro il testimone con il relativo numero di gara e, quindi, mette gli atleti a disposizione del Giudice Starter.

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

2.2.6.4 Inoltre controlla l'equipaggiamento dell'atleta: maschera, zavorra, etc.

2.2.7 Giudice di partenza

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

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

2.2.8 Giudice addetto alla sicurezza e alla organizzazione tecnica

2.2.8.1 Il Giudice per le questioni tecniche e di sicurezza ha la responsabilità di garantire il rispetto dei requisiti di sicurezza in vigore e si fa carico dei problemi tecnici connessi alla manifestazione sportiva.

2.2.8.2 Si posiziona nel punto di partenza della gara e opera sotto l'autorità del Giudice Capo.

2.2.8.3 Deve disporre tutti gli apparati e i materiali necessari per lo svolgimento delle prove sportive.

2.2.8.4 E' responsabile dell'installazione del campo gara in base ai piani riportati nei

regolamenti specifici. Fra le sue responsabilità, rientrano anche l'utilizzo delle imbarcazioni, il dislocamento dei sommozzatori addetti alla sicurezza e i mezzi per le comunicazioni radio.

2.2.8.5 Può chiedere agli organizzatori di mettere a sua disposizione un numero sufficiente di assistenti, affinché possa svolgere senza difficoltà il suo compito.

2.2.9 Segretario di gara

2.2.9.1 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 trasmesse dal Giudice Capo.

2.2.9.2 Nomina i propri assistenti e ne dirige il lavoro.

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

2.2.9.4 Verifica i risultati, segnala i nuovi record inserendoli nel referto ufficiale.

Si assicura che le decisioni del Giudice Capo siano inserite nel rapporto di gara.

2.2.9.5 Trasmette i risultati relativi ai piazzamenti sul podio.

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

2.2.9.7 Prepara il rapporto finale della gara.

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

2.2.10 Assistenza medica

2.2.10.1 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.

2.2.10.2 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.

2.2.11 Apneisti addetti alla sicurezza e altri assistenti

2.2.11.1 Minimo tre apneisti addetti alla sicurezza devono essere pronti nell'area di gara per andare incontro all'atleta a una profondità che va da quindici (15) a trentacinque (35) metri, per accompagnarlo in superficie.

2.2.11.2 Gli apneisti addetti alla sicurezza devono avere una certa esperienza ed essere preparati per gli interventi di salvataggio.

2.2.11.3 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.

2.2.11.4 Gli assistenti possono svolgere le loro attività:

2.2.11.4.1 sull'imbarcazione di pronto intervento, posizionata al centro di ogni area di gara;

2.2.11.4.2 sulle due imbarcazioni a motore per il trasporto rapido a terra;

2.2.11.4.3 sull'imbarcazione dei concorrenti in attesa di partecipare alla prova sportiva, agli ordini del Giudice dell'area di riscaldamento;

2.2.11.4.4 con il Giudice di superficie: consegnando al Giudice Capo il cartellino indicante la profondità raggiunta dall'atleta dopo la sua prova;

2.2.11.4.5 sull'imbarcazione, ricevendo dal Giudice responsabile dell'area di gara il cartellino indicante la profondità raggiunta dall'atleta dopo la sua prova;

2.2.11.4.6 con il compito di mettersi ai remi dell'eventuale imbarcazione dell'area di gara;

2.2.11.4.7 fornendo assistenza sulle imbarcazioni di pronto intervento, eventualmente dotate di attrezzature subacquee;

2.2.11.4.8 aiutando nel centro di ricarica autorespiratori e fornendo diversi servizi a terra.

3.1 CONDUZIONE DELLE GARE

3.1.1 Fase di start

3.1.1.1 Gli atleti ammessi alla competizione si presenteranno un'ora prima in corrispondenza dell'imbarcazione loro riservata o dell'area scelta dal Giudice Capo come area di warm-up, situata in prossimità dell'area di competizione.

3.1.1.2 Quarantacinque (45) minuti prima del rispettivo segnale di start (per l'esattezza, 45 minuti prima degli ultimi tre minuti), gli atleti dovranno mettersi a disposizione del Giudice dell'area di warm-up, il quale informerà il Giudice di partenza che sono pronti.

3.1.1.3 Soltanto nei quarantacinque (45) minuti prima della sua partenza, l'atleta potrà entrare in acqua nel campo di riscaldamento.

3.1.1.4 Gli atleti inizieranno la prova ogni otto (8) minuti minimo.

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

3.1.1.6 La prova inizierà quando il Giudice Starter inviterà l'atleta a portarsi alla Start Island.

3.1.1.7 L'atleta chiamato allo start avrà a sua disposizione 3 (tre) minuti per prepararsi all'immersione.

3.1.1.8 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).

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

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

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

3.1.2 Discesa

3.1.2.1 La discesa dovrà essere effettuata in linea verticale e retta lungo il cavo guida disteso.

3.1.2.2 L'atleta effettuerà la discesa e la risalita tenendo/tirando oppure no il cavo.

3.1.3 Recupero del cartellino indicante la profondità raggiunta e valutazione della prova

3.1.3.1 Quando l'atleta giungerà all'estremità del cavo guida potrà afferrare il cavo con una mano e prelevare il cartellino indicante la profondità.

3.1.3.2 Il mancato recupero del cartellino indicante la profondità verrà sanzionato con una penalità generale.

3.1.3.3 La misura finale della profondità sarà quella indicata sul cartellino indicante la profondità. Se l'atleta interromperà la prestazione a una profondità inferiore a quella dichiarata, verrà considerata la profondità massima registrata da uno dei due profondimetri ufficiali che l'atleta porta al polso, alla quale dovranno poi essere applicate le penalità.

3.1.3.4 Se l'atleta recupera il cartellino, la prestazione finale è uguale alla profondità dichiarata.

3.1.3.5 Nel caso in cui la profondità raggiunta (PR), misurata arrotondando al metro inferiore, sia inferiore alla profondità dichiarata (PD), il risultato finale verrà calcolato per sottrazione dalla PR meno (PD-PR). La penalità è di un metro per ogni metro mancante.

Prestazione finale = Profondità raggiunta – Penalità di profondità – Penalità generale

Ad esempio:

PD = 100

PR = 90

(PD – PR) 100 – 90 = 10 metri

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

In occasione dell'iscrizione o della riunione tecnica, l'atleta dovrà dichiarare la profondità che intende raggiungere e il tempo cronometrico previsto per portare a termine la sua prova. L'introduzione di questa seconda dichiarazione è di estrema importanza perché

consente al Giudice Capo di prendere le opportune misure se viene superato un certo parametro di sicurezza.

3.1.4 Risalita

3.1.4.1 La risalita inizierà dal punto del cavo guida dove l'atleta preleverà il cartellino indicante la profondità raggiunta e attaccato al velcro sulla muta.

3.1.4.2 L'atleta risalendo potrà aiutarsi afferrando oppure no il cavo guida.

3.1.4.3 Durante la risalita, il Giudice di superficie si porrà, seguito dall'assistente, sulla verticale dell'atleta e ne segnalerà l'arrivo in superficie alzando un braccio.

3.1.4.4 L'atleta non dovrà essere aiutato o toccato prima di aver completato la propria prova e il conteggio previsto, salvo il caso in cui sia in manifesta difficoltà.

3.1.4.5 In caso di perdita di coscienza, come definita dall'art. 2.1.8, prima, durante o dopo la prova, l'atleta verrà squalificato.

3.1.4.6 Gli assistenti ufficiali dovranno consegnare all'atleta che ha raggiunto la superficie un salvagente che gli permetterà di riprendersi rimanendovi aggrappato.

3.1.4.7 L'atleta dovrà raggiungere il salvagente usando le proprie forze, senza l'aiuto degli assistenti.

3.1.4.8 Se l'assistente dell'atleta sosterrà il salvagente per aiutarlo, prima che sia terminato l'intero protocollo previsto dall'art. 3.1.4.10 (20 secondi), l'atleta verrà squalificato.

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

3.1.4.10 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.

3.1.4.11 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. 3.1.4.15.

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

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

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

3.1.4.15 La decisione finale sulla performance verrà data entro 3 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.

3.1.4.15.1 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.

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

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

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

3.1.4.17 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.

3.1.4.18 In qualsiasi momento, durante tale protocollo, l'atleta potrà consegnare l'indicatore di profondità al Giudice di superficie.

3.1.5 Conduzione delle gare

3.1.5.1 L'ordine delle prove degli atleti verrà stabilito in base alla dichiarazione (fornita, in forma riservata, durante la riunione tecnica o in occasione dell'iscrizione) della profondità che essi intendono raggiungere. L'atleta che indicherà la profondità maggiore sarà il primo a effettuare la prova. In caso di dichiarazioni uguali, per stabilire l'ordine di partenza si farà ricorso al sorteggio tra gli interessati ad opera del Giudice Capo.

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

3.1.5.3 In caso di parità nei risultati conseguiti, gli atleti verranno classificati "ex aequo".