



C.M.A.S.



**Federazione Sportiva Nazionale
riconosciuta dal Coni**



C.I.P.S.

FEDERAZIONE ITALIANA PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE



Settore Nuoto Pinnato - Orientamento

Viale Tiziano, 70 - 00196 ROMA
tel. 06/3685.8290 – fax 06/3685.8109

Internet: www.fipsas.it • e-mail: : nuotopinnato@fipsas.it

CED NP: www.nuotopinnato.it • e-mail: cednuotopinnato@fipsas.it

REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE NUOTO PINNATO

Edizione 2/2012



REGOLAMENTO NAZIONALE GARE SETTORE NUOTO PINNATO

1- DEFINIZIONE

Il settore Nuoto Pinnato della Federazione Italiana Pesca Sportiva ed Attività Subacquee, ha lo scopo di promuovere, regolamentare e disciplinare gli sport del Nuoto Pinnato, dell'Orientamento Subacqueo, del Finball e del Finbasket e può svolgere altre attività tendenti agli stessi scopi.

- Con il termine Nuoto Pinnato si intende la progressione in acqua in superficie o al di sotto di essa che, attraverso l'uso di pinne, utilizza la sola forza muscolare.
- Con il termine Orientamento subacqueo si intende, attraverso l'uso delle pinne, la capacità di eseguire in immersione percorsi stabiliti, con il solo ausilio della bussola e di un contametri.

2- I SOGGETTI

2.1. Le Società

- a) Le società (Associazioni o Enti) che intendono praticare lo sport del Nuoto Pinnato e dell'Orientamento nell'ambito della F.I.P.S.A.S., devono affiliarsi secondo le modalità stabilite dallo Statuto dal Regolamento Organico Federale ed in conformità alla normativa vigente.

2.2. Le persone fisiche

- a) Le persone fisiche che possono fare parte della Federazione sono:
- gli atleti
 - i dirigenti federali ed i dirigenti sociali
 - i tecnici
 - i giudici di gara
- b) Gli atleti e i giudici di gara entrano a far parte della Federazione all'atto del tesseramento, i tecnici all'atto dell'inquadramento nei ruoli federali ed i dirigenti federali all'atto della loro elezione o nomina, secondo quanto previsto dallo statuto federale; i dirigenti sociali all'atto dell'accettazione della domanda d'affiliazione della loro Società.
- c) Tutti i soggetti della Federazione, Società e persone fisiche, assumono l'obbligo di osservare le norme del presente Statuto, i Regolamenti Federali e tutte le delibere e disposizioni dei competenti Organi Federali.
- d) Essi devono, inoltre, rispettare le regole del dilettantismo emanate dal Comitato Internazionale Olimpico (C.I.O.), dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.), nonché le norme in materia stabilite dalla F.I.P.S.A.S.

2.2.1. Gli Atleti

- a) Tutti coloro che sono in regola con le norme del tesseramento e le norme sanitarie previste, acquisiscono la qualifica di Atleti.
- b) Il rilascio della Tessera Federale vincola l'atleta alla propria Società per l'annata agonistica in corso salvo eventuale vincolo societario pluriennale liberamente accettato dall'agonista.
- c) L'atleta che intende tesserarsi per una altra Società o cessare l'attività agonistica è tenuto a comunicare questa sua decisione, a mezzo lettera raccomandata, da inviare entro il 31 Agosto alla Società per la quale risulta tesserato.
- d) Soltanto le Società appartenenti al Settore Nuoto Pinnato e Orientamento possono partecipare alle competizioni di questo settore.
- e) Gli atleti devono essere iscritti ad una Società del Settore Nuoto Pinnato e la loro partecipazione alle competizioni deve essere autorizzata dalla Società di appartenenza tramite presentazione di un modulo di iscrizione controfirmato dal Presidente della Società medesima. La Società medesima può inibire a propria discrezione la partecipazione dei



propri atleti alle competizioni anche per motivazioni di carattere tecnico-agonistico o disciplinare interno.

2.2.2. I Dirigenti Federali e Sociali

- a) Sono Dirigenti Federali tutti coloro che ricoprono cariche od incarichi federali inerenti all'attività centrale o periferica della Federazione. I Dirigenti Federali fanno parte della Federazione dal momento della loro elezione o nomina e fino alla scadenza del mandato, per qualsiasi causa avvenuta.
- b) Sono Dirigenti Sociali il Presidente ed i membri del Consiglio Direttivo di ogni Società affiliata, nonché quelli nominati dal predetto Consiglio ed indicati nel modulo di affiliazione e relative integrazioni. I Dirigenti Sociali fanno parte della Federazione dal momento dell'accettazione della domanda d'affiliazione o riaffiliazione della loro Società e delle relative integrazioni, fino alla cessazione della loro carica od alla cessazione della qualifica d'affiliazione alla F.I.P.S.A.S. della loro Società.
- c) La Federazione organizza, attraverso la Direzione Centrale S.I.T., appositi corsi con lo scopo di fornire ai dirigenti delle Società affiliate quelle conoscenze ritenute indispensabili per una corretta gestione delle attività dirigenziali e sportive delle Società del Settore Nuoto Pinnato.

2.2.3. I Tecnici

- a) Hanno la qualifica di Tecnici coloro i quali abbiano acquisito tale titolo ai sensi dello specifico Regolamento del Settore di Istruzione Tecnica (S.I.T.), che ne stabilisce anche l'inquadramento e l'attività. Essi fanno parte della federazione dal momento del loro inquadramento nel S.I.T. fino alla cessazione della qualifica.

2.2.4. I Giudici di Gara

- a) Fanno parte della Federazione gli Ufficiali di Gara che abbiano acquisito tale titolo ai sensi del Regolamento Giudici di Gara, che ne stabilisce anche l'inquadramento e l'attività. Essi fanno parte della Federazione dal momento del loro inquadramento nel Gruppo Giudici di Gara (GGG).

IL NUOTO PINNATO – REGOLAMENTO TECNICO

1- LE CATEGORIE

1.1. Norme Generali

- a) Gli Atleti sono suddivisi per età in diverse Categorie e sono inquadrati, nelle diverse attività previste: Promozionale, Agonistica ed Amatoriale:
 - **ATTIVITA' PROMOZIONALE**
E' consentita esclusivamente attività in piscina (Velocità)
 - ◇ Categoria "ESORDIENTI B1" anni 8
 - ◇ Categoria "ESORDIENTI B2" anni 9
 - ◇ Categoria "ESORDIENTI A1" anni 10
 - ◇ Categoria "ESORDIENTI A2" anni 11
 - **ATTIVITA' AGONISTICA**
Possono effettuare attività sia in piscina (Velocità) che in acque libere (Long Distance)
 - ◇ Categoria "PRIMA" anni 12 e13
 - ◇ Categoria "SECONDA" anni 14 e15
 - ◇ Categoria "TERZA" anni 16 e17
 - ◇ Categoria "JUNIORES" anni 18 e19
 - ◇ Categoria "SENIORES" anni 20 ed oltre
 - ✓ la Categoria "ASSOLUTI" comprende tutte le categorie agonistiche.

- ✓ ogni atleta può partecipare alle gare nella categoria immediatamente superiore ed in quella Assoluti, fermo restando che non può disputare gare sulla stessa distanza in due categorie differenti e sulle distanze non previste per la propria categoria di appartenenza.
- **ATTIVITA' AMATORIALE**
Possono effettuare attività sia in piscina (Velocità) che in acque libere (Long distance)
 - ◇ Categoria “MASTER 25” da anni 25 ad anni 29
 - ◇ Categoria “MASTER 30” da anni 30 ad anni 34
 - ◇ Categoria “MASTER 35” da anni 35 ad anni 39
 - ◇ Categoria “MASTER 40” da anni 40 ad anni 44
 - ◇ Categoria “MASTER 45” da anni 45 ad anni 49
 - ◇ Categoria “MASTER 50” da anni 50 ad anni 54
 - ◇ Categoria “MASTER 55” da anni 55 ad anni 59
 - ◇ Categoria “MASTER 60” da anni 60 ad anni 64
 - ◇ Categoria “MASTER 65” da anni 65 ad anni 69
 - ◇ Categoria “MASTER 70” da anni 70 ed oltre
 - ✓ All'Attività Amatoriale (Categorie Master) si accede a partire dai 25 anni per opzione che vincola l'atleta per l'intero anno agonistico. E' fatto divieto di cambiare categoria, quindi attività, durante la stagione in corso.
- b) L'anno agonistico per le tutte le attività inizia il 1 ottobre di ogni anno e termina il 30 settembre dell'anno successivo.
- c) Gli atleti passano alla categoria superiore dalla data del 1 ottobre dell'anno solare precedente all'età che da titolo al passaggio.

2- GLI STILI DI NUOTATA

2.1. Norme Generali

- a) gli stili previsti sono:
 - “NUOTO PINNATO”
 - “PINNE”
- b) Tutte le distanze di superficie previste dal presente Regolamento, possono essere nuotate nei due stili previsti. Ove questa differenziazione non sia espressamente specificata nei regolamenti particolari delle manifestazioni, lo stile di nuotata è il “Nuoto Pinnato”.
- c) Lo stile “Nuoto Pinnato” è libero.
- d) Lo stile “Pinne” è caratterizzato dall'utilizzo delle due pinne e nuotata Crawl sul petto. E' consentita la nuotata con uso delle gambe a delfino nella sola fase di apnea. Per le Categorie Esordienti lo stile di nuotata è libero, fatta eccezione per quando precedentemente indicato sull'uso delle gambe a delfino.
- e) Nello stile “PINNE” sono effettuabili esclusivamente competizioni di superficie

2.2. Nuoto in Superficie

- a) Per tutte le prove in superficie, i concorrenti devono avere una parte del corpo o dell'attrezzatura, costantemente visibile sopra la superficie dell'acqua per tutto il percorso di gara, ad eccezione del limite consentito dell'apnea meglio specificato al punto 7.9 del Regolamento di Omologazione degli impianti natatori. L'inosservanza di questa regola comporta la squalifica del concorrente per nuotata irregolare.
- b) Per differenziare la nuotata in superficie da quella in apnea, esclusivamente nella gara dei m. 50 superficie stile nuoto pinnato è obbligatorio l'uso del tubo aeratore.
- c) Per tutte le prove in superficie, l'apnea è consentita soltanto per la distanza di metri 15 dalla partenza e dopo ogni virata. Il limite di riferimento deve essere segnalato sul fondo della vasca nelle modalità previste nel punto relativo ai campi di gara. Il concorrente che non

emerge con il tubo aeratore o con la testa prima del passaggio del limite dei metri 15, comporterà la squalifica del concorrente per apnea prolungata.

2.3. Nuoto in Apnea

- a) Le prove in apnea sono consentite solo in piscina.
- b) Le prove in apnea sono vietate alle categorie promozionali
- c) L'uso del tubo aeratore è vietato.
- d) Il viso del concorrente deve essere immerso durante tutta la durata della gara.
- e) L'inosservanza delle presenti norme comporterà la squalifica del concorrente.
- f) Sono consentite gare di apnea sulla distanza massima di metri 50.

2.4. Velocità Subacquea

- a) Le prove di velocità subacquea sono consentite solo in piscina.
- b) Le prove di velocità subacquea sono vietate alle categorie promozionali
- c) Nelle gare di velocità subacquea con attrezzature di respirazione ad aria compressa, lo stile è libero.
- d) Le modalità di trasporto delle attrezzature di respirazione ad aria compressa utilizzate, sono libere.
- e) Non è consentito cambiare o abbandonare le apparecchiature di respirazione ad aria compressa durante la gara.
- f) Il viso del concorrente deve essere immerso durante tutta la durata della gara.
- g) E' vietato ai concorrenti toccare con l'apparecchiatura di respirazione le pareti o le piastre di cronometraggio nelle virate e all'arrivo.
- h) L'inosservanza delle presenti norme comporterà la squalifica del concorrente.

2.5. Staffetta

- a) I nominativi dei frazionisti ed il loro ordine di partenza debbono essere dichiarati per iscritto sull'apposito modulo che viene consegnato alla Segreteria della manifestazione da parte della Società, nei tempi previsti. Ogni cambiamento all'ordine di partenza dichiarato, comporterà la squalifica dell'intera staffetta. Deve essere composta da un numero distinto di atleti pari al numero dei frazionisti.
- b) Le staffette di ogni categoria agonistica, possono essere integrate da atleti delle categorie inferiori fino ad un massimo di tre. La composizione della staffetta per la categoria Assoluti è libera.
- c) Una staffetta viene squalificata per cambio irregolare quando l'attrezzatura di spinta del frazionista che parte, lascia il blocco di partenza prima che il suo compagno di squadra che sta completando la propria frazione, abbia toccato la parete di arrivo della vasca. Il cambio viene considerato regolare, senza procedere alla squalifica, quando il concorrente che era partito anticipatamente, torna indietro a toccare la parete di partenza o la piastra di cronometraggio della vasca.
- d) In caso di controllo elettronico della partenza anticipata dei frazionisti, dovrà essere considerato valido un ritardo fino a 15 centesimi di secondo.
- e) Il concorrente che ha terminato la sua frazione, deve rimanere nella sua corsia e nelle vicinanze dell'arrivo, finché il Giudice Capo o i Giudici di Arrivo, non gli ordinano di uscire dalla vasca. Se il concorrente non lascia la vasca e rimane nella corsia di gara nel momento che il compagno di squadra effettua l'arrivo della sua frazione, la staffetta viene squalificata.
- f) La staffetta viene squalificata quando uno o più concorrenti che terminato la gara, per qualsiasi motivo, si tuffano in acqua prima dell'arrivo dell'ultimo frazionista dell'ultima staffetta.

3- LE ATTREZZATURE

3.1. Costume e Muta

- I concorrenti devono presentarsi in una tenuta sportiva non contraria alla decenza: per i maschi un costume da bagno o da competizione, per le femmine un costume da bagno completo o due pezzi da competizione. Questi indumenti non debbono avere conseguenze sulla galleggiabilità dei concorrenti.
- Nelle competizioni in piscina è vietato l'uso di costumi che presentino soluzioni tecnologiche di ultima generazione, come pannelli o inserti in poliuretano e/o neoprene o materiali assimilabili. Nel settore Attività Agonistica è inoltre permesso l'uso contemporaneo di un solo costume
- Per le categorie promozionali e la 1^a Categoria, in tutte le competizioni **in piscina** sul territorio nazionale con l'esclusione in caso di partecipazione ai Campionati Italiani Assoluti di Velocità, è consentito l'uso esclusivo dei costumi tradizionali non integrali, vietando pertanto l'uso dei costumi integrali (modello body-suit)

Maschi



Femmine



- L'uso di muta protettiva in neoprene o materiali simili è consentito solo per le gare in acque libere. In questo caso, diventa obbligatorio l'uso di muta intera quando l'acqua ha una temperatura uguale o inferiore a 14° C. Per motivi di sicurezza, in tutte le gare in acque

libere, si consiglia l'uso di pantaloni lunghi fino alla caviglia in neoprene da almeno 2 millimetri

- e) Il pantalone della muta non potrà mai essere in un unico pezzo che comprenda entrambe le gambe (a sirena).

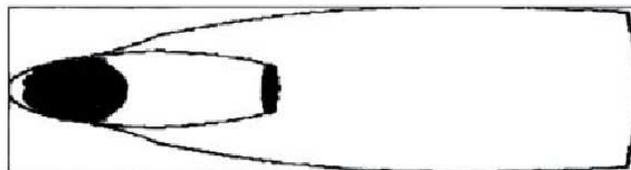
3.2. Attrezzatura di spinta

- a) Nello stile PINNE l'attrezzatura di spinta deve essere costituita unicamente da pinne di produzione industriale in gomma e/o materiali plastici diversi.

- a. Nel caso di pinne di calzata non regolabile (tallone chiuso) queste dovranno avere le seguenti misure massime:

1°. Lunghezza cm. 67,00

2°. Larghezza 225 mm.



- b. Nel caso di pinne di calzata regolabile o con cinghiolo posteriore elastico (tallone aperto) queste dovranno avere le misure massime

1°. Lunghezza cm. 67,50

2°. Larghezza 230 mm



La pala o lastra dovrà essere fissa. In nessun caso le pinne potranno avere la pala

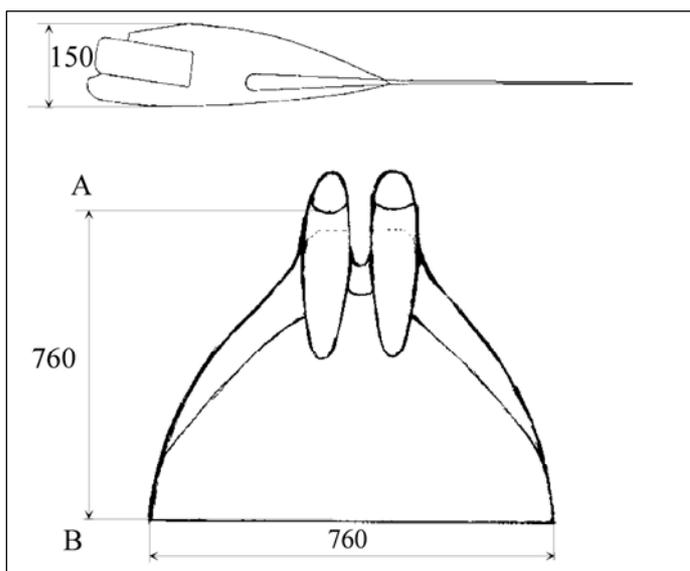
intercambiabile o di angolatura modificabile. Alle pinne non potranno essere applicate in maniera fissa o removibile appendici o materiali diversi che ne modifichino l'efficienza, né essere modificate in alcun modo (manomissione, taglio, uso nastro adesivo, ecc).

La misurazione dovrà avvenire utilizzando il rettangolo indicato nei disegni soprastanti. E' consentito fissare le pinne alle caviglie esclusivamente in tre direzioni (pianta, lato anteriore e posteriore delle caviglie) utilizzando elastici in gomma fissa e non regolabile ("Fermapinne" o "Fissapinne"), prodotti in originale dal fabbricante e disponibili tramite negozianti e grande distribuzione.



- b) Nello stile NUOTO PINNATO l'attrezzatura di spinta deve essere costituita esclusivamente

da pinne o da monopinna. La costruzione può essere sia di tipo industriale che artigianale. Non è prevista alcuna limitazione per i materiali utilizzati. Per le due pinne non è prevista alcuna restrizione di dimensioni. La monopinna può galleggiare. La monopinna potrà avere le seguenti misure massime: lunghezza mm. 760, larghezza mm. 760, altezza mm. 150. La lunghezza viene misurata tra il limite superiore dell'incollatura della scarpetta (vedi figura punto A) e il punto inferiore della lastra (vedi figura punto B). La larghezza viene misurata tra il punto

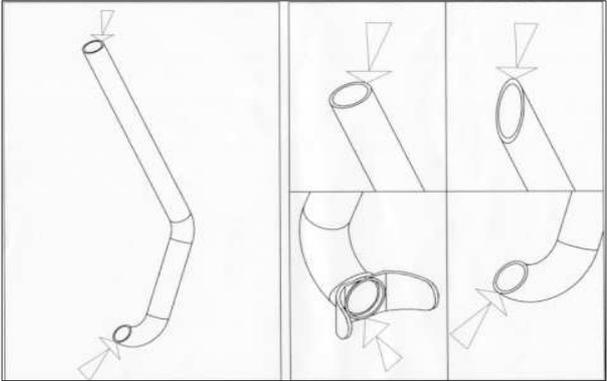


estremo di sinistra ed il punto estremo di destra. L'altezza viene misurata sul piano orizzontale. La scarpetta deve essere realizzata in modo tale da non dare all'atleta una spinta supplementare. Nello specifico, nessuna attrezzatura o meccanismo potrà essere incorporato all'interno della scarpetta. La scarpetta deve essere costruita in modo tale da assicurare la

stabilità dell'atleta sul blocco di partenza. Sono vietate le viti, i rivetti o altre parti in metallo fissate al di sotto delle pinne o della monopinna se non opportunamente e sufficientemente ricoperte da materiale protettivo.

- c) Nella prima categoria, ad eccezione della partecipazione ai Campionati Assoluti in piscina, è consentito l'uso esclusivo di monopinne tradizionali. L'appoggio del piede, all'interno dell'alloggiamento della scarpetta deve avvenire direttamente sulla pala e non devono esserci rialzi o presenza di inclinazioni tra la base di appoggio e la pala stessa. Oltre all'alloggiamento per i piedi (scarpetta) e la pala non devono essere presenti appendici, carenature, attrezzature o meccanismi che favoriscano il galleggiamento della stessa.

3.3. Tubo Aeratore e occhiali da nuoto

- a) L'uso del tubo aeratore di respirazione nelle gare di nuoto pinnato è facoltativo, ad eccezione della gara sui metri 50 Stile "NUOTO PINNATO" superficie dove è obbligatorio.
 - b) È consentito esclusivamente il tubo aeratore di respirazione che abbia una sezione circolare, una lunghezza minima di mm. 430 e massima di mm. 480 nonché un diametro interno minimo di mm. 15 e massimo di mm. 23. Deve servire unicamente per la respirazione e non deve supportare carenature o altro. La parte superiore può essere tagliata obliquamente o in sezione circolare. La misurazione del tubo "fuori tutto" viene effettuata al suo interno prendendo come riferimento le due estremità superiore ed inferiore (vedi immagine a fianco).
- 
- c) Gli occhiali da nuoto o le maschere dovranno servire unicamente per la protezione degli occhi nonché per migliorare la visibilità.
 - d) Gli occhiali da nuoto o le maschere non dovranno comprendere dispositivi che possano avere scopo contrario alle precise funzioni sopra riportate.
 - e) Non è consentito l'utilizzo di attrezzature ausiliarie o dispositivi di appoggio.

3.4. Attrezzatura per velocità subacquea

- a) Le bombole ad aria compressa da utilizzare nella velocità subacquea non possono avere capacità inferiore a litri 0,400.
- b) La pressione massima di carica è prevista in 200 bar (atm).
- c) Le bombole dovranno essere caricate esclusivamente ad aria compressa. E' vietato l'arricchimento con ossigeno o altre miscele.
- d) Non sono ammesse bombole non collaudate, in scadente stato di conservazione ed integrità e comunque non in regola con le vigenti norme di legge.
- e) In caso di dubbi sulla regolarità dei collaudi o di altre punzonature, il Giudice Capo e/o il Giudice alle Attrezzature potranno richiedere il certificato di collaudo in assenza del quale tali attrezzature non verranno ammesse alla partenza.
- f) In caso di inadempienza a quanto richiesto al punto precedente, la bombola sarà dichiarata irregolare, e vietata la ricarica ed il suo utilizzo.
- g) Il Giudice Capo ed il Giudice alle Attrezzature, sono responsabili dell'osservanza della disposizione di cui ai punti precedenti.
- h) Le società che iscrivono atleti in gare di velocità subacquea, dovranno essere dotate di attrezzatura sufficiente a non creare ritardi alla manifestazione stessa.
- i) Ogni regolamento particolare dovrà comprendere i dati sui raccordi e sulla pressione massima dell'aria compressa fornita dall'organizzazione alla stazione di ricarica.



- j) In tutte le manifestazioni, le società partecipanti hanno l'obbligo di consegnare le bombole vuote all'organizzazione, che garantirà la corretta ricarica delle stesse. Detta pressione di ricarica non potrà essere inferiore a 150 bar. Casi diversi saranno notificati alle società tramite apposita circolare o espressamente scritti nel programma particolare della manifestazione.
- k) E' assolutamente vietata la ricarica delle bombole durante le manifestazioni di Nuoto Pinnato; è vietato inoltre predisporre stazioni di ricarica sul piano vasca o nelle immediate vicinanze.
- l) In caso di utilizzo di una bombola dal fondo piatto è permesso l'uso addizionale di un fondo semisferico circolare che non ecceda il raggio della bombola. Ogni altro sistema di carenaggio non è consentito.

3.5. Uso di attrezzatura non regolamentare

- a) Gli atleti con attrezzature non conformi, non saranno ammessi ai blocchi di partenza.
- b) Eventuali irregolarità riscontrate a gara ultimata, comportano la squalifica dell'atleta.

4- MANIFESTAZIONI SPORTIVE

4.1. Classificazione delle manifestazioni

- a) Per manifestazioni agonistiche si intendono tutte quelle gare o prove che, indette o approvate dalla FIPSAS o da un suo organo periferico, si svolgono sotto il controllo tecnico federale.
- b) Alle manifestazioni agonistiche possono partecipare solamente atleti tesserati per società affiliate alla FIPSAS.
- c) Le manifestazioni agonistiche sono classificate nelle seguenti specialità:
 - 1- Gare di Velocità (in Piscina)
 - 2- Gare di Fondo o Long Distance (in Acque Libere)
- d) Le manifestazioni agonistiche sono classificate per territorio come segue:
 - 1- Internazionali
 - 2- Nazionali
 - 3- Interregionali/Zonali
 - 4- Regionali
 - 5- Provinciali
 - 6- Sociali

4.2. Approvazione delle manifestazioni sportive agonistiche

- a) Tutte le manifestazioni sportive agonistiche devono essere preventivamente approvate dall'organo competente.
- b) Le manifestazioni agonistiche Internazionali, Nazionali e Interregionali/Zonali devono essere approvate dalla Sede Centrale.
- c) Le manifestazioni agonistiche Regionali devono essere approvate, su proposta del Responsabile Tecnico Zonale competente, dal Comitato Regionale che né da comunicazione alla Sede Centrale.
- d) Le manifestazioni agonistiche Provinciali e Sociali devono essere approvate dall'Associazione Provinciale che né da comunicazione alla Sede Centrale ed al Comitato Regionale.

4.3. Organizzazione, Controllo, Omologazione delle manifestazioni sportive agonistiche

- a) I Campionati Italiani sono organizzati dal Comitato di Settore FIPSAS.
- b) Alle Società affiliate viene demandata l'organizzazione delle altre Manifestazioni istituzionali del Settore. Le società interessate all'organizzazione di queste manifestazioni, dovranno inviare formale richiesta alla Sede Centrale, entro i termini previsti dalla CN vigente.
- c) Tutte le manifestazioni agonistiche possono essere controllate direttamente dalla FIPSAS o da un suo delegato incaricato.
- d) I risultati di tutte le manifestazioni sportive agonistiche devono essere omologati dalla Sede Centrale. Per questo motivo devono essere inviati alla Sede Centrale entro 15 giorni dallo svolgimento della gara.

4.4. Rispetto delle Norme e Regolamenti

- a) Tutte le manifestazioni agonistiche sono disciplinate dai regolamenti federali e dalle eventuali norme particolari di volta in volta concordate ed approvate. Le manifestazioni internazionali sono disciplinate dai regolamenti internazionali.
- b) Tutte le manifestazioni agonistiche federali sono disciplinate dai relativi regolamenti e calendari stabiliti annualmente dalla FIPSAS.

4.5. Identificazione dei Concorrenti

- a) Tutti i concorrenti debbono essere presentare la tessera federale valida per l'anno in corso.
- b) Nel caso di dubbia identificazione del concorrente, il Giudice Capo può richiedere un documento di identità personale. Il concorrente per il quale non sia possibile l'identificazione, potrà partecipare alla gara solo con apposita dichiarazione scritta rilasciata dal Rappresentante della Società a cui appartiene.
- c) La mancata osservanza della norma di cui sopra, comporta, automaticamente, l'esclusione dell'atleta dai blocchi di partenza. Il Giudice Capo della manifestazione è responsabile dell'applicazione della norma.
- d) Il concorrente, a carico del quale venga constatata una qualsiasi irregolarità nella posizione federale, viene immediatamente eliminato dall'elenco dei partecipanti e di conseguenza dalle classifiche e dai risultati ufficiali.
- e) Il Dirigente, il Tecnico, il concorrente o la Società con posizione federale irregolare, verranno deferiti ai competenti organi di giustizia federale.

4.6. Atleti Assenti

- a) E' fatto obbligo ai Responsabili di Società di comunicare, prima dell'inizio della manifestazione, gli atleti assenti alle gare entro il termine massimo di 30 minuti dall'inizio del riscaldamento. Tale inosservanza comporterà una sanzione pecuniaria prevista dalla CN vigente.
- b) La comunicazione degli atleti assenti nelle manifestazioni che prevedono una "ultima serie" al pomeriggio, va data prima dell'inizio del riscaldamento della mattina. In caso di mancata comunicazione verrà applicata la sanzione pecuniaria come previsto dalla CN vigente.
- c) E' fatto obbligo ai Responsabili di Società di comunicare gli atleti che rinunciano ad un eventuale spareggio e/o alla disputa della finale entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati. Tale inosservanza comporterà una sanzione pecuniaria prevista dalla CN vigente.

4.7. Rappresentante di Società

- a) Prima dell'inizio di ogni manifestazione è fatto obbligo a tutti i Rappresentanti di Società di presentarsi al Giudice Capo della Manifestazione, firmando l'apposito modulo di presenza e specificando il nome della società rappresentata. Il Rappresentante di Società accreditato, in regola con quanto previsto dai ruoli tecnici del SIT, sarà l'unica persona ammessa a rapportarsi con l'organizzazione (Direttore di Gara) ed il Giudice Capo.
- b) Tutte le società devono inviare alla Sede Centrale, prima dell'inizio dell'attività agonistica, l'elenco dei Dirigenti e dei Tecnici che operano nella società, specificando il numero di tessera federale e di tessera SIT.

4.8. Partecipazione a manifestazioni all'estero

- a) Le Società che intendono partecipare a Manifestazioni Internazionali all'estero, devono farne richiesta scritta alla Sede centrale almeno 15 giorni prima della data della manifestazione. In caso di partecipazione senza la necessaria autorizzazione, la Società responsabile di tale infrazione, sarà deferita alla Giustizia Federale per i provvedimenti del caso.
- b) Le Società che partecipano a Manifestazioni Internazionali all'estero sono tenute a far pervenire alla Sede Centrale, entro 15 giorni dallo svolgimento della gara, una copia dei risultati ufficiali, per l'omologazione dei risultati ottenuti dai propri atleti partecipanti.

4.9. Regolamento Particolare

- a) Il regolamento particolare dovrà essere approvato preventivamente dalla Sede Centrale o dall'organismo preposto. Per questo è obbligatorio inviarlo all'organismo competente entro 30 giorni dalla data della manifestazione.
- b) Il regolamento particolare dovrà specificare quanto segue:
 - denominazione della gara;
 - genere della gara;
 - indicazione del luogo, data, ora di inizio, nonché durata della gara. Per le gare di velocità (in piscina) la durata non dovrà superare le quattro (4) ore per frazione di giornata;
 - lunghezza, larghezza e profondità del campo di gara;
 - numero delle corsie o del punto di partenza in caso di gare di fondo (acque libere);
 - sistema di cronometraggio
 - il programma delle prove in ordine cronologico, specificando le eventuali batterie eliminatorie e le finali;
 - comunicazione dei raccordi e della pressione di ricarica dell'aria fornita per le prove di velosub;
 - numero massimo dei concorrenti ammessi o altro criterio di ammissione;
 - temperatura dell'acqua e dell'ambiente;
 - sistema di punteggio e di classifica;
 - indicazione dei premi in palio e sistema di assegnazione;
 - importo del contributo di organizzazione (con l'esclusione di eventuali soggiorni, pranzi o altro);
 - giorno, ora e luogo dove si chiudono le iscrizioni;
 - luogo fissato per il raduno dei partecipanti, con l'indicazione dell'ora in cui si inizierà la verifica delle attrezzature e dei documenti prescritti;
 - modalità per l'eventuale sostituzione dei concorrenti e penalità per le assenze;
 - la clausola: “ La FIPSAS, il Comitato Regionale, la Sezione Provinciale, l'ente organizzatore i loro rappresentanti e collaboratori ed i giudici di gara, sono esonerati da ogni e qualsiasi responsabilità per danni od incidenti di qualsiasi genere che, per effetto della gara, possono derivare alle cose od alle persone degli aventi attinenza alla gara o di terzi”. - inoltre: “Per quanto non contemplato dal presente regolamento particolare, vige il Regolamento Nazionale Gare (RNG) e la Circolare Normativa (CN) in vigore”.
- c) Il mancato invio del regolamento particolare e/o del successivo Verbale del Giudice Capo con la relativa classifica ufficiale alla Sede Centrale, comporta la “non omologazione della gara” e quindi dei risultati stessi.
- d) Le Società organizzatrici debbono inviare il regolamento particolare della manifestazione alla sede centrale ed al CED, per quanto riguarda le gare nazionali, interregionali o zonali, regionali e provinciali, almeno un (1) mese prima dello svolgimento della stessa, mentre per quanto riguarda le manifestazioni internazionali almeno quattro (4) mesi prima.

4.10. Modulo d’Iscrizione

- a) Nel modulo d’iscrizione delle gare federali dovranno obbligatoriamente essere indicati: i nomi dei concorrenti, l’anno di nascita, la categoria ed i tempi di iscrizione. Il modulo d’iscrizione deve pervenire all’organizzazione nei tempi previsti dal regolamento particolare.

4.11. Campionati Italiani

4.11.1. Iscrizione e Classifiche

- a) Iscrizioni individuali, di staffetta e modulistica dovranno essere concordi con quanto indicato nella CN vigente
- b) Dati: L’anno di nascita e la categoria dei concorrenti dovranno essere indicate, a fianco del nome, oltre che nei moduli di iscrizione, nelle classifiche ufficiali della manifestazione che saranno inviate, dal Giudice Capo, alla Sede Centrale ed al Responsabile del C.E.D., per l’omologazione e l’inserimento nell’archivio storico del Settore.
- c) Il Giudice Capo, all’atto della firma dei risultati, avrà il compito di verificarne l’esattezza.
- d) Tempo di iscrizione: Nelle gare di Velocità (Piscina) tutti gli atleti dovranno iscriversi con il loro tempo migliore, ufficialmente conseguito in manifestazioni federali ufficiali (e comunque omologate) relative alla stagione agonistica in corso oppure in quella precedente.
- e) Inserimento dei dati: Il CED modificherà o non accetterà le iscrizioni di quanti non in regola con quanto indicato. In ogni modulo iscrizione dovrà comparire quindi, oltre al tempo d’iscrizione, anche luogo e data di conseguimento dello stesso.
- f) Classifiche: Saranno predisposte classifiche individuali per categoria, femminile e maschile. Sarà compilata una classifica unica di società in base al “medagliere” dei campionati.
- g) Annullamento dei Campionati Italiani: in caso di annullamento di un Campionato Italiano dovuto a cause di forza maggiore e di suo successivo recupero decretato dalla Federazione, possono prendere parte a questa nuova manifestazione esclusivamente gli atleti iscritti al Campionato originale, indipendentemente dalla loro presenza alla manifestazione originaria. In caso che lo svolgimento sia effettuato in una stagione agonistica successiva, tutti gli atleti gareggeranno obbligatoriamente nella categoria indicata nella scheda di iscrizione del Campionato originario.

4.11.2. Partecipazione ai Campionati Italiani di Velocità (Tempi limite e Wild Card)

- a) Hanno titolo a partecipare ai Campionati Italiani, tutti gli atleti delle categorie agonistiche che hanno conseguito i tempi limite di ammissione nei termini utili all’iscrizione. Annualmente sarà prevista dalla CN, la Tabella dei Tempi Limite.
- b) Non vi è limite di partecipazione degli atleti alle gare.
- c) Le Società dovranno fornire al Giudice Capo e al CED la copia documentale (classifiche) del conseguimento del tempo limite di ammissione (in gara omologata) per tutti gli atleti che, in occasione dei Campionati Italiani, non lo avranno raggiunto.
- d) Gli atleti potranno iscriversi alle gare anche senza avere effettuato il tempo limite (Wild Card). In questo caso le Società dovranno effettuare, all’atto del versamento della tassa di iscrizione alla società organizzatrice, un deposito cauzionale dell’importo specificato nella CN vigente. Nel caso in cui l’atleta nuoti con un tempo uguale o inferiore il tempo limite richiesto, il deposito cauzionale verrà restituito al termine della competizione al responsabile di società presente; in caso contrario verrà trattenuto dalla stessa società organizzatrice. La presente deroga al tempo limite è comunque limitata, per ogni Società, secondo quanto specificato nella CN vigente.

4.11.3. Norme per il riscaldamento delle gare in piscina

- a) Durante il riscaldamento, allo scopo di agevolare l'esercizio di tutti gli atleti e ridurre i rischi di infortuni, solo le corsie laterali dovranno essere utilizzate per i tuffi e gli scatti veloci.
- b) In caso di piscina con 8 corsie, le corsie dalla 2 alla 7 sono riservate al nuoto libero, mentre in caso di vasca da 6 corsie le corsie riservate al nuoto libero saranno quelle dalla 2 alla 5; così via nei casi di vasche con differente numero di corsie.
- c) Le corsie 1 e 8 (oppure 1 e 6) sono riservate agli sprint con tuffo ed alla pratica delle virate, secondo il seguente modello.
- d) Casi e soluzioni diverse possono essere decise dal Giudice Capo della manifestazione.

PISCINA

8	7	6	5	4	3	2	1
Virate							Tuffi e Scatti metri 15/25
	Nuoto libero e Passi m.50	Nuoto libero	Nuoto libero	Nuoto libero	Nuoto libero	Nuoto libero	Nuoto libero e Passi m.50
Tuffi e Scatti metri 15/25							Virate
8	7	6	5	4	3	2	1
Linea di partenza principale							

4.12. Velocità (in Piscina)

4.12.1. Preparazione delle batterie

a) Gare in serie - ad elenco

- e) Per ogni gara, i concorrenti o le staffette, saranno dapprima posti in ordine secondo i tempi indicati sui moduli d'iscrizione, dal più lento al più veloce. I concorrenti iscritti senza tempo saranno inseriti all'inizio dell'elenco.
- f) Successivamente verranno suddivisi in gruppi di concorrenti o staffette quante sono le corsie. Il gruppo con i tempi migliori disputeranno l'ultima serie della gara.
- g) L'assegnazione delle corsie, all'interno del gruppo, si effettua in modo che al concorrente o alla staffetta con il tempo più veloce sia assegnata la corsia preferenziale.
- h) Si considera corsia preferenziale la corsia centrale se il numero delle corsie è dispari, la corsia 3 in caso di piscina con 6 corsie, la corsia 4 in caso di piscina con 8 corsie e così via.
- i) Al concorrente o alla staffetta con il secondo tempo d'iscrizione, verrà assegnata la corsia a sinistra della prima assegnazione. Per gli altri concorrenti o staffette si procederà all'assegnazione alternativamente a destra ed a sinistra nelle corsie rimaste libere, secondo l'ordine dei loro tempi.
- j) Ai concorrenti o staffette con tempi uguali, per stabilirne l'ordine, si procederà a sorteggio. In caso di utilizzo di gestione computerizzata dei dati, sarà lo stesso computer ad effettuare in modo casuale la scelta.

b) Gare per Batterie (Eliminatorie e Finali)

- a) **Batterie Eliminatorie.** Sulla base del totale delle presenze, per ogni tipo di gara, viene predeterminato il numero delle batterie.
- b) Al concorrente o alla staffetta con il tempo d'iscrizione migliore, verrà assegnata la corsia preferenziale dell'ultima batteria. Al concorrente o alla staffetta con il secondo tempo sarà assegnata la corsia preferenziale della penultima batteria, e così di seguito fino all'esaurimento delle batterie previste.
- c) L'assegnazione delle corsie successive, viene effettuata occupando nell'ordine tutti i posti a sinistra delle corsie preferenziali poi quelle a destra e proseguendo così fino all'assegnazione completa delle corsie.
- d) Ai concorrenti o staffette con tempi uguali, per stabilirne l'ordine, si procederà a sorteggio. In caso di utilizzo di gestione computerizzata dei dati, sarà lo stesso computer ad effettuare in modo casuale la scelta.
- e) **Finale.** Alla finale accedono i migliori tempi risultanti dalle batterie eliminatorie:
 - In caso di parità al centesimo di secondo, con la rilevazione dei tempi in automatico (cronometraggio elettronico), tutti i concorrenti saranno ammessi allo spareggio;
 - In caso di parità al decimo di secondo, con la rilevazione dei tempi in manuale, se i concorrenti hanno disputato la stessa batteria eliminatoria, si tiene conto dell'ordine d'arrivo rilevato dai giudici di arrivo, mentre se i concorrenti hanno disputato batterie diverse, tutti i concorrenti saranno ammessi allo spareggio.
- f) **Rinuncia allo Spareggio.** Il concorrente, tramite il Responsabile di Società, deve comunicare entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche, la sua rinuncia ad effettuare lo spareggio. In caso contrario verrà sanzionato secondo quanto previsto dalla CN vigente. In questo caso l'atleta rinunciatario si qualifica al 9° posto (e così via per altre rinunce) mentre il concorrente rimasto accede alla finale.
- g) **Assenti alla Finale.** Nelle gare dove è prevista la finale, gli atleti che hanno acquisito il diritto a parteciparvi, dovranno comunicare la loro eventuale rinuncia entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche, per dare modo agli atleti esclusi di potere disputare a loro volta la finale. Eventuali assenze ingiustificate verranno sanzionate secondo quanto previsto dalla CN vigente.

4.12.2. La partenza

- a) In piscina è consentita una sola partenza.
- b) La partenza si effettua obbligatoriamente dal blocco di partenza.
Viene consentita la partenza dall'acqua, con mano che afferra saldamente il muretto di virata al segnale di "a posto", esclusivamente alla categoria Masters. Il distacco della mano può avvenire esclusivamente al segnale di partenza.
- c) Il segnale di partenza si divide in quattro fasi:
 - 1° fase: **Serie di colpi brevi di fischietto.** E' facoltativa ed effettuata dal Giudice Capo. Gli atleti si preparano indossando l'attrezzatura di gara, entro due minuti ed avvicinandosi successivamente ai blocchi di partenza.
 - 2° fase: **Colpo di fischietto continuo.** E' effettuata dal Giudice Capo. Gli atleti si sistemano sui blocchi di partenza. Quando tutti gli atleti sono pronti a partire, il Giudice Capo fa un gesto con il braccio teso verso lo Starter, indicando così che gli atleti sono sotto il suo controllo. Nel Settore Master, gli atleti possono entrare in acqua e prepararsi afferrando saldamente il blocco di partenza con una mano
 - 3° fase: **"A posto"**. La chiamata è effettuata dal Giudice Starter in modo chiaro e udibile da tutti i concorrenti. Può essere utilizzato l'impianto elettronico a mezzo di altoparlanti. Gli atleti prendono la posizione di partenza a loro più congeniale immobilizzandosi.
 - 4° fase: **Segnale di partenza.** Quando tutti i concorrenti sono pronti ed immobili (ed in caso contrario entro comunque un tempo massimo di 3 secondi dall'*A posto*) il Giudice Starter dà il segnale di partenza: segnale acustico elettronico a mezzo altoparlanti oppure un colpo breve e deciso di fischietto oppure un colpo di pistola.
- d) E' squalificato per "Partenza Anticipata" l'atleta che:
 - lascia i blocchi prima del segnale di partenza;
 - abbandona la posizione di immobilità prima del segnale di partenza ovvero non lo trova entro il tempo previsto fino al segnale di partenza.
- e) Non è prevista squalifica se i concorrenti incorsi nell'infrazione, tornano indietro e toccano la parete di partenza della vasca.
- f) Alla seconda fase della partenza, segnale del Giudice Capo, i concorrenti o le staffette che per qualsiasi motivo non si siano presentati in tempo utile, rimangono esclusi dalla gara. In questo caso i concorrenti non presenti, vengono dichiarati ufficialmente assenti dal Giudice Capo, e vengono inseriti nell'ordine di arrivo della gara come assenti.
- g) Sono consentiti piccoli asciugamani posti sui blocchi sopra i quali gli atleti possono esclusivamente sedersi. Al momento del segnale dell'inizio della procedura di partenza gli stessi devono essere immediatamente rimossi dagli atleti.

4.12.3. Le Virate

- a) In tutte le prove i concorrenti, debbono effettuare le virate toccando la parete con una parte del corpo o con l'attrezzatura di spinta. L'inosservanza della presente norma comporta la squalifica del concorrente. Il concorrente non viene squalificato se, dopo una virata irregolare, torna indietro toccando in modo regolare la parete della vasca.
- b) Per distanze superiori ai metri 400, potranno essere indicate ai concorrenti, il numero delle vasche che restano da percorrere. Dovranno comunque essere segnalate le ultime tre e l'ultima vasca da percorrere.

4.12.4. La corsia di gara

- a) Ogni atleta deve effettuare la propria gara nella corsia che gli è stata assegnata.
- b) Un concorrente che, durante la gara, cambia corsia o comunque danneggia un altro concorrente, viene squalificato.

- c) Se l'errore pregiudica il risultato del concorrente danneggiato, il Giudice Capo deve consentirgli di ripetere la prova in una batteria successiva.
- d) Se il fatto avviene nell'ultima serie o nella batteria di Finale, si deve ripetere la prova, dopo un ragionevole tempo di recupero, con tutti i concorrenti e con ovvia esclusione dell'atleta squalificato.
- e) Negli altri casi e quando il concorrente danneggiato non può più essere inserito in nessuna altra successiva batteria, il concorrente danneggiato dovrà effettuare la ripetizione della prova da solo e dopo un ragionevole tempo di recupero.

4.12.5. Arrivo

- a) L'atleta conclude la propria prova toccando il bordo della vasca o la piastra del cronometraggio elettronico.
- b) Nelle gare individuali e nell'ultima frazione di staffetta, il concorrente che ha terminato la propria prova, deve attendere, prima di uscire dalla vasca, che tutti i partecipanti abbiano terminato la prova stessa. Casi diversi possono essere autorizzati dai Giudici di Arrivo. In caso di inosservanza della presente norma, i concorrenti saranno ugualmente classificati, ma verranno deferiti agli organi di giustizia competenti per i provvedimenti del caso.

4.12.6. Rilevazione dei tempi e ordine d'arrivo

- a) La rilevazione dei tempi di gara può essere:
 - “manuale”: i tempi vengono determinati al decimo di secondo.
 - “automatico” con l'utilizzo di piastre elettroniche: i tempi vengono determinati al centesimo di secondo.
- b) Nelle manifestazioni federali, il tempo di gara deve essere rilevato da Cronometristi della Federazione Italiana Cronometristi (F.I.Cr.). Tutte le attrezzature utilizzate ai fini della misurazione dei tempi di gara ed omologate dalla F.I.Cr. sono riconosciute valide.
- c) E' vietato annunciare ufficialmente tempi di gara che non siano stati omologati dai cronometristi.
- d) Quando sono rilevati tempi intermedi, possibilmente ai passaggi dei metri 100, 200, 400, 800, vanno riportati nelle classifiche ufficiali.
- e) Nelle staffette, deve essere obbligatoriamente rilevato il tempo del primo frazionista, in quanto è considerato ufficiale; si debbono possibilmente rilevare anche i tempi intermedi dei successivi frazionisti che vanno riportati nelle classifiche ufficiali.
- f) In caso di squalifica di un concorrente, nelle classifiche non dovrà comparire il tempo rilevato, ma esclusivamente la registrazione della squalifica. In caso di finale l'atleta sarà classificato all'ultimo posto della finale a cui ha partecipato.

4.12.6.a. Rilevazione manuale dei tempi

- a) Quando in una gara si utilizza il cronometraggio manuale, il giudizio dei Giudici di Arrivo, sull'ordine di arrivo dei concorrenti, è prioritario rispetto ai tempi rilevati.
- b) In caso di non corrispondenza tra la valutazione dei Giudici di Arrivo ed i tempi rilevati, e più specificamente un primo ed un secondo concorrente hanno tempi rilevati invertiti, si attribuiscono ad entrambi il tempo medio delle due prestazioni. In questo caso, nelle classifiche ufficiali, a fianco del tempo del concorrente, va inserita la dicitura “VGA” (Verdetto dei Giudici di Arrivo). Quando la decisione dei Giudici di Arrivo è stata presa all'unanimità, tale decisione è inappellabile.
- c) In caso di decisioni di ordine d'arrivo non unanime tra i Giudici di Arrivo, è determinante la decisione del Giudice di Arrivo Principale. In questo caso, nelle classifiche ufficiali, a fianco del tempo del concorrente, va inserita la dicitura “VGAP” (Verdetto del Giudice di Arrivo Principale).
- d) Non appena i cronometristi rilevano i tempi di gara di ogni concorrente o staffetta:

- ✓ si registrano i tempi rilevati dai cronometristi;
 - ✓ si registra l'ordine d'arrivo rilevato dai Giudici di Arrivo;
 - ✓ si effettua la comparazione dei tempi e dell'ordine di arrivo rilevato.
- e) Sono considerati “tempi ufficiali” i tempi di gara rilevati e comparati positivamente con l'ordine di arrivo rilevato dai Giudici di Arrivo.
- f) Sono da considerarsi ex-equo ed iscritti nelle classifiche con lo stesso tempo, i concorrenti che risultano avere lo stesso tempo finale.

4.12.6.b. Rilevazione automatica dei tempi

- a) Quando in una competizione si utilizza l'apparecchiatura automatica per la rilevazione dei tempi, l'ordine d'arrivo ed i tempi così determinati sono ritenuti prioritari rispetto alle decisioni dei Giudici di Arrivo e dei tempi manuali rilevati dai cronometristi.
- b) Quando l'apparecchiatura automatica rileva i tempi e l'ordine d'arrivo di ogni concorrente o staffetta:
- ✓ si registrano tutti i piazzamenti ed i tempi rilevati dall'apparecchiatura automatica;
 - ✓ si registrano i piazzamenti rilevati dai Giudici di Arrivo ed i tempi manuali rilevati dai cronometristi;
 - ✓ si effettua la comparazione dei tempi e dell'ordine d'arrivo rilevato dall'apparecchiatura automatica, i piazzamenti rilevati dai Giudici di Arrivo ed i tempi manuali rilevati dai cronometristi.
- c) Per determinare il tempo ufficiale di una serie o batteria:
- ✓ i tempi rilevati dall'apparecchiatura automatica sono sempre considerati “tempi ufficiali”;
 - ✓ tutti i concorrenti o le staffette per i quali l'apparecchiatura automatica, per qualsiasi motivo, non ha funzionato, il cronometraggio manuale rilevato dai cronometristi sarà considerato “tempo ufficiale”, dopo la comparazione con l'ordine d'arrivo rilevato dai Giudici. Nella classifica, a fianco del tempo ottenuto, dovrà essere riportata l'indicazione “TM” (Tempo Manuale).
- d) Determinazione dell'ordine d'arrivo ufficiale di una serie o batteria:
- ✓ sarà ritenuto valido l'ordine dei piazzamenti rilevato dall'apparecchiatura automatica e nel caso che concorrenti abbiano ottenuto lo stesso tempo, saranno classificati ex equo;
 - ✓ il piazzamento di uno o più concorrenti o staffette dei quali l'apparecchiatura automatica ha rilevato il tempo manuale la posizione, verrà determinata dalla comparazione dei tempi rilevati in automatico;
 - ✓ il piazzamento di uno o più concorrenti dei quali l'apparecchiatura automatica non ha rilevato né il tempo né la posizione, sarà determinato dal tempo manuale rilevato dai cronometristi e dalla valutazione dei Giudici di Arrivo.
- e) Per determinare l'ordine d'arrivo dell'insieme delle serie di una prova o della classifica dell'insieme delle batterie, alla quale seguirà la finale, si terrà conto della comparazione dei “tempi ufficiali” sia automatici che gli eventuali tempi manuali rilevati.
- f) Sono da considerarsi ex equo, nell'insieme delle serie di una prova o della classifica dell'insieme delle batterie, alla quale seguirà la finale, tutti i concorrenti che hanno ottenuto lo stesso tempo e qualsiasi piazzamento nelle singole batterie.

4.13. Norme generali

- a) Durante le gare, la zona intorno alla vasca è riservata esclusivamente ai Giudici di Gara. Chiunque non ottemperasse all'invito dei Giudici di Gara di prendere posto nel proprio sito assegnato, verrà deferito agli organi di giustizia competenti per i provvedimenti del caso.

4.14. Punteggi e classifiche (Velocità)

- a) Secondo quanto specificato precedentemente, saranno stilate le classifiche individuali e di staffetta.
- b) L'assegnazione dei punteggi viene determinata dai diversi ordini di arrivo di ogni singola prova, suddivisa per categorie, sesso e stile.
- c) Per determinare la classifica di società si assegnerà ai concorrenti ed alle staffette, per ogni prova, i punteggi relativi secondo la seguente tabella:

1° posto punti 50	7° posto punti 30	13° posto punti 16	19° posto punti 6
2° posto punti 46	8° posto punti 27	14° posto punti 14	20° posto punti 5
3° posto punti 42	9° posto punti 24	15° posto punti 12	21° posto punti 4
4° posto punti 39	10° posto punti 22	16° posto punti 10	22° posto punti 3
5° posto punti 36	11° posto punti 20	17° posto punti 8	23° posto punti 2
6° posto punti 33	12° posto punti 18	18° posto punti 7	24° posto punti 1

- d) Possono essere predisposte classifiche di Società separate per categoria, per sesso e per stile.
- e) Alle staffette viene assegnato un punteggio doppio rispetto alla tabella soprastante

4.15. Velocità – Extreme Repetition (in Piscina)

Le presenti norme particolari costituiscono parte integrativa, specifica per i tentativi di Gran Fondo in piscina, a tutto quanto precedentemente riportato.

Tale impresa dovrà sempre riportare la denominazione "Nuoto Pinnato", cioè la progressione con pinne che costituisce fattore determinante per l'omologazione del tentativo.

4.17.1. Definizione

Viene definito “Extreme Repetition” una prova di Nuoto Pinnato in piscina, in tentativo solitario o di più persone, che abbia una distanza minima superiore a 25 km o 6 ore

4.15.2. Norme Generali

I tentativi possono avvenire avendo come obiettivo una distanza o un tempo.

4.15.3. Autorizzazione Federale

Tutti i tentativi devono essere preventivamente comunicati alla F.I.P.S.A.S. e devono figurare nel Calendario Gare di Nuoto Pinnato della F.I.P.S.A.S. stessa. Devono inoltre avere ottenuto la preventiva approvazione del Comitato di Settore Nuoto Pinnato. Per ottenere tale approvazione, le richieste devono contenere:

- a) Nominativo del "Responsabile dell'organizzazione" incaricato dalla direzione della manifestazione e relativo numero di tessera F.I.P.S.A.S.
- b) Funzionalità, a termini di regolamento, dei seguenti servizi: richiesta del Gruppo Giudici Gara, richiesta dei Cronometristi della F.I.C., assistenza sanitaria

4.15.4. Partecipanti

I nominativi dell'atleta o degli atleti che intendono compiere tale tentativo devono essere inoltrati alla F.I.P.S.A.S. almeno 6 mesi prima insieme ai dati anagrafici, al Regolamento Particolare e ad una copia della certificazione medica di legge per l'attività agonistica valida nel periodo del tentativo.

4.15.5. Misurazione della distanza e del tempo

- a) La distanza percorsa nelle “prove a tempo” sarà rilevata e omologata con una precisione per difetto al metro lineare (il punto di riferimento è la testa dell'atleta) allo scadere del tempo di percorrenza.

- b) Il tempo di percorrenza nelle “prove a distanza” sarà rilevato ed omologato con una precisione al decimo di secondo al compimento della distanza prevista.

4.15.6. Partenza e attrezzature

La partenza deve avvenire da una base fissa mediante tuffo o direttamente dall'acqua con le consuete modalità di partenza previste dal presente RNG. È ammesso l'utilizzo della muta isotermica.

4.15.7. Rilevazione dei tempi

I tempi di partenza e di arrivo devono essere rilevati da Cronometristi Ufficiali della F.I.C.

4.15.8. Distanze e Tempi dei Records

I tentativi di record devono svolgersi obbligatoriamente secondo la seguente tabella:

- Prove a Tempo: 6 ore di prova e suoi multipli
- Prove a distanza: 25 km e suoi multipli

Le prove possono essere effettuate esclusivamente in impianti natatori omologati. Non è prevista distinzione del record in base alla lunghezza della vasca.

Non sono previste distinzioni di età riguardanti la migliore prestazione. E' prevista la sola divisione tra primatisti maschili e femminili.

4.15.9. Omologazione, definizione del primato e composizione del GGG

- a) Tutto il tentativo deve obbligatoriamente essere seguito dal G.G.G. - Settore Nuoto Pinnato - della F.I.P.S.A.S. con decisione inappellabile dell'eventuale sospensione del tentativo.
- b) Riguardo alla presenza del G.G.G. durante il tentativo, esso dovrà essere composto da un numero tale di persone, nominate dal Comitato Nazionale di Settore Nuoto Pinnato - Gruppo Giudici Gara - in numero tale da consentire ai giudici turni plurimi di assistenza.
- c) La F.I.P.S.A.S. e gli organi competenti si impegnano a fornire all'atleta una documentazione in cui si attesta l'avvenuto tentativo e la prestazione cronometrica ufficiale affinché egli la possa esibire in ogni e qualsiasi situazione lo ritenga maggiormente opportuno.

4.15.10. Commissione Medica

- a) Ad ogni tentativo deve sempre essere presente una commissione medica personale dell'atleta o nominata dalla Federazione, che assicuri l'integrità fisica dell'atleta stesso e che abbia anch'essa pieni poteri riguardo alla decisione di sospensione della prova per il campo che gli compete, cioè quello medico.
- b) Prima della partenza gli atleti, sotto la propria responsabilità, devono dichiarare alla Commissione Medica tutti i farmaci assunti, o che intendono assumere, nelle 24 ore precedenti e/o durante la gara stessa e la propria incompatibilità a farmaci specifici. La F.I.P.S.A.S. e l'organizzatore di ogni manifestazione possono, a loro insindacabile giudizio, fare sottoporre gli atleti a visita medica e a controlli anti-doping.

4.15.11. Alimentazione

Riguardo ai mezzi di sostentamento biologici dell'atleta, non sono previste limitazioni alcune riguardanti l'approvvigionamento alimentare, come pure è permesso il libero cambio delle attrezzature utilizzate. In ogni momento non devono però mai venire a cadere i presupposti indicanti l'attività del Nuoto Pinnato.

4.15.12. Norme tecniche particolari

- a) La mancata virata verrà segnalata all'atleta e non comporterà la squalifica, ma soltanto il fermo del conteggio della distanza percorsa che riprenderà alla regolare effettuazione della virata.
- b) La rilevazione del tempo non potrà mai subire interruzioni.
- c) Il fatto di tenersi in piedi sul fondo del campo di prova non comporta alcuna penalizzazione purché non vi sia avanzamento nella direzione del percorso. Viene comunque stabilito, a seconda della durata della competizione, un tempo totale massimo di sosta, la cui rilevazione viene affidata al Gruppo Giudici Gara secondo la tabella sotto riportata. Viene considerata sosta l'azione di interruzione del sostentamento autonomo con contatto dell'atleta a qualsiasi parte dell'impianto o mezzo di sostentamento diverso dalla propria attrezzatura. Da questo conteggio è escluso quanto indicato al successivo art. 20.

Durata della Competizione	Tempo massimo totale di sosta (art. 19)	Durata della sosta fisiologica (art. 20)
Pari o inferiore a 12 ore	0 minuti	0 minuti
Pari o Inferiore a 24 ore	165 minuti	sosta unica di 15'
Pari o Inferiore a 36 ore	260 minuti	una unica sosta di 15' ogni multiplo di 24 ore
Pari o inferiore a 48 ore	370 minuti	una unica sosta di 15' ogni multiplo di 24 ore
Superiore a 48 ore	370 minuti per le prime 48 ore + 270 minuti 24 ore intere successive	una unica sosta di 15' ogni multiplo di 24 ore

- d) L'uscita dall'acqua è consentita ogni 24 ore di prova con una unica sosta di massimo 15 minuti per soli motivi fisiologici e di carattere igienico – sanitario legati all'uso degli impianti natatori. Durante tale sosta l'atleta sarà accompagnato da un componente del G.G.G. che rileverà e indicherà il tempo trascorso fuori dall'acqua. La ripresa del tentativo avverrà nel medesimo punto di uscita dall'acqua.

4.16. Fondo – Long Distance (in Acque Libere)

4.16.1. Norme Generali

- a) **Numeri di gara.** Per consentire una certa ed immediata identificazione delle categorie e degli stili di appartenenza dei singoli atleti, l'organizzazione dovrà provvedere a differenziarli per numero e colore. I numeri di gara bi-facciali in plastica adesiva dovranno avere dimensioni minime di cm. 8 x cm. 30 (Consigliato 8 x 37) con un testo dello spessore minimo di 1 cm che dovranno essere applicate “a bandiera” nella parte superiore del tubo aeratore. In caso di non utilizzo del tubo aeratore, sarà necessario identificare gli atleti apponendo obbligatoriamente il numero, con un testo dello spessore minimo di 1 cm, su entrambi i lati della cuffia completamente di colore bianco, priva di loghi o marchi di altro tipo, che dovrà essere fornita dall'atleta stesso, sulla spalla ed eventualmente sul dorso della mano.
L'assegnazione dei numeri e dei colori alle varie categorie dovrà rispettare il seguente schema:
 - a. Master Femmine: Colore Rosa
 - b. Master Maschi: Colore Azzurro
 - c. Assoluti Femmine: Colore Giallo
 - d. Assoluti Maschi: Colore Bianco
- b) **Imbarcazioni.** Durante lo svolgimento della gara, le imbarcazioni di sicurezza e/o di accompagnamento, che devono essere con un rapporto di almeno 1 natante ogni 10 concorrenti (compatibilmente con la struttura e dimensione del campo gara) o l'assistenza di una organizzazione pubblica preposta alla funzione di sicurezza, possono navigare soltanto

nella zona limitrofa a quella riservata alla gara e comunque in posizione tale da non arrecare danno o vantaggio ai concorrenti e soprattutto non costituire elemento di pericolo.

- c) L'allenatore e/o gli accompagnatori della società hanno il divieto di dare consigli ai concorrenti, durante tutto lo svolgimento della gara. I trasgressori saranno deferiti agli Organi Giudicanti competenti per i provvedimenti del caso.
- d) **Zona d'arrivo.** La linea d'arrivo deve essere segnalata in modo ben visibile ai concorrenti mediante boe o striscioni, ed essere preceduti, possibilmente, da una o due corsie di circa metri 50, che ne facilitino l'individuazione. **In tal caso, le boe precedute da corsie, divengono di direzione e gli atleti devono obbligatoriamente percorrere la loro traiettoria all'interno delle stesse.**
- e) **Traguardo.** Il traguardo può essere fisso (molo, pontile o imbarcazione) oppure individuato in una linea ideale tra due punti fissi ben visibili.
- f) **Zona di cambio.** La zona di cambio di frazionista, nelle gare di staffetta, dovrà essere contrassegnata in modo ben visibile con boe e/o bandiere.
- g) Per competizioni pari o superiori alla distanza di 12 km deve essere concessa la possibilità all'atleta di effettuare rifornimenti idrici e alimentari ogni 3 km (± 1 km) in una apposita zona delimitata dall'organizzazione nella quale deve essere posta una piattaforma sulla quale gli atleti possono riporre i propri rifornimenti e se lo desiderano uscire dall'acqua per cambiare la propria attrezzatura. Quando un atleta esce dall'acqua egli deve ripartire esattamente dallo stesso punto in cui è uscito.
- h) **Boe di Virata.** Dovranno essere installate boe di virata ben visibili per dimensione e colore
- i) **Virata.** Il concorrente che non effettua il corretto aggiramento della boa di virata, viene squalificato. Non è prevista squalifica se il concorrente incorso nell'infrazione, torna indietro ed effettua la virata in modo regolare.
- j) **Doppiaggi.** Nelle manifestazioni dove il percorso di gara prevede un circuito da compiere più volte, la gara, a discrezione del Giudice Capo, può concludersi all'arrivo del primo classificato. Ciò significa che tutti gli atleti che passano la linea d'arrivo dopo questo momento, terminano la loro prova e vengono classificati evidenziando i giri di ritardo accumulati rispetto al vincitore.
- k) **Tempo limite.** In caso di gara in linea l'organizzazione dovrà comunicare il tempo limite massimo per dichiarare terminata la gara e che dovrà essere compreso tra il 125% e il 150% del tempo ottenuto dal vincitore. Una volta scaduto questo termine, tutti gli atleti dovranno uscire dall'acqua ed abbandonare il campo di gara.

4.16.2. La partenza

- a) Tutte le categorie effettuano la gara contemporaneamente, rispettando le eventuali differenze nelle distanze di gara da percorrere.
- b) Si possono stabilire partenze differenziate per sesso oppure una partenza unica.
- c) In caso di partenze differenziate si dovrà rispettare un intervallo di 15 minuti tra la partenza della gara maschile e quella femminile.
- d) In acque libere non esiste un allineamento precostituito.
- e) Una volta in acqua i concorrenti dovranno sistemarsi sulla linea di partenza indicata dal Giudice Capo.
- f) In caso di successivi gruppi di partenza, oppure quando esistono posizioni di partenza vantaggiose per alcuni, l'ordine di partenza viene sorteggiato tra tutti i concorrenti.
- g) Il Giudice Capo comunica il tempo mancante al segnale di partenza ai seguenti intervalli:
 - ✓ “15 minuti alla partenza”;
 - ✓ “5 minuti alla partenza”;
- h) Dopo quest'ultimo segnale e quando tutti i concorrenti si sono avvicinati alla zona di partenza, il Giudice Capo fa un gesto con il braccio teso verso lo Starter, indicando così che gli atleti sono sotto il suo controllo.

- i) Il Giudice di Partenza comunica il tempo mancante al segnale di partenza:
 - ✓ “1 minuto alla partenza”; e successivamente,
 - ✓ “30 secondi alla partenza”;
- j) Non appena i concorrenti sono allineati, il Giudice Starter dà il segnale di partenza, con l’utilizzo del fischio, di un colpo di pistola o di una tromba. Contemporaneamente al segnale sonoro dovrà essere utilizzato anche un segnale visivo sventolando una bandiera.
- k) E’ vietato il conto alla rovescia dei secondi mancanti.
- l) In caso di partenza anticipata, il concorrente che ha commesso l’infrazione viene squalificato. Non è prevista squalifica se il concorrente incorso nell’infrazione, ritorna indietro alla linea di partenza ed effettua la partenza dalla posizione corretta.

4.16.3. Rilevazione dei tempi e ordine d’arrivo

- a) Nelle manifestazioni federali, il tempo di gara deve essere rilevato da Cronometristi della Federazione Italiana Cronometristi (F.I.Cr.) o da altra struttura tecnica di cronometraggio elettronico.
- b) E’ vietato annunciare ufficialmente tempi di gara che non siano stati omologati dai cronometristi.
- c) Le classifiche individuali vengono determinate dall’ordine di arrivo generale dei Giudici di Arrivo.

4.16.4. Punteggi e classifiche (Fondo)

- a) Per i punteggi individuali e di staffetta da assegnare ai concorrenti, per la determinazione della classifica di società, dovrà essere utilizzata la seguente:

“FONDO - TABELLA PUNTI FIPSAS/CMAS - PUNTEGGI INDIVIDUALI”			
1° class. Punti 100	14° class. Punti 51	27° class. Punti 24	40° class. Punti 11
2° class. Punti 93	15° class. Punti 48	28° class. Punti 23	41° class. Punti 10
3° class. Punti 87	16° class. Punti 46	29° class. Punti 22	42° class. Punti 9
4° class. Punti 82	17° class. Punti 44	30° class. Punti 21	43° class. Punti 8
5° class. Punti 78	18° class. Punti 42	31° class. Punti 20	44° class. Punti 7
6° class. Punti 75	19° class. Punti 40	32° class. Punti 19	45° class. Punti 6
7° class. Punti 72	20° class. Punti 38	33° class. Punti 18	46° class. Punti 5
8° class. Punti 69	21° class. Punti 36	34° class. Punti 17	47° class. Punti 4
9° class. Punti 66	22° class. Punti 34	35° class. Punti 16	48° class. Punti 3
10° class. Punti 63	23° class. Punti 32	36° class. Punti 15	49° class. Punti 2
11° class. Punti 60	24° class. Punti 30	37° class. Punti 14	50° class. Punti 1
12° class. Punti 57	25° class. Punti 28	38° class. Punti 13	
13° class. Punti 54	26° class. Punti 26	39° class. Punti 12	

- b) L’assegnazione dei punteggi viene determinata dall’ordine di arrivo generale suddiviso per sesso.
- c) Le classifiche di società separate per sesso saranno ricavate sommando i punteggi ottenuti dai piazzamenti dei primi tre maschi e delle prime due femmine di ogni società.
- d) La classifica Generale di società, viene determinata dalla somma di punteggi della classifica di società femminile e maschile relativamente alla seguente:

“FONDO - TABELLA PUNTI FIPSAS/CMAS - PUNTEGGI DI SOCIETA’”			
1° class. Punti 16	4° class. Punti 9	7° class. Punti 6	10° class. Punti 3
2° class. Punti 13	5° class. Punti 8	8° class. Punti 5	11° class. Punti 2
3° class. Punti 11	6° class. Punti 7	9° class. Punti 4	12° class. Punti 1

- e) Le classifiche di categoria, stile e sesso si ottengono estrapolando i relativi concorrenti dalla classifica generale.

- f) Le classifiche di società suddivise per categoria, si ottengono con lo stesso procedimento previsto ai precedenti punti d) ed e).
- g) Per i Campionati Italiani saranno predisposte classifiche individuali per categoria, femminile e maschile. Sarà compilata una classifica unica di società in base al “medagliere” dei campionati.

4.17. Fondo – Extreme Endurance (in Acque Libere)

Le presenti norme particolari costituiscono parte integrativa, specifica per i tentativi di Gran Fondo, a tutto quanto precedentemente riportato.

Tale impresa dovrà sempre riportare la denominazione "Nuoto Pinnato", cioè la progressione con pinne che costituisce fattore determinante per l'omologazione del tentativo.

4.17.1. Definizione

Viene definito “extreme Endurance” una prova di Nuoto Pinnato, in tentativo solitario o di più persone, che abbia una distanza minima superiore a 25 km (pari a 13,5 Miglia nautiche) da non effettuarsi in circuito ma su di un percorso sostanzialmente lineare che colleghi due punti, rispettivamente di partenza ed arrivo tra loro non necessariamente distinti (Ad esempio periplo di una isola o circumnavigazione di un lago)

4.17.2. Denominazione

La denominazione di un tentativo è determinata dai nomi dei territori comunali di partenza e arrivo. Pertanto la ripetizione di tale tentativo ricade nei presupposti dell'articolo precedente.

4.17.3. Definizione del percorso

- a) Per la regolarità del tentativo di Traversata con omologazione della Migliore Prestazione cronometrica, ogni tentativo successivo dovrà rispettare rigorosamente le indicazioni relative al percorso riportate nel Regolamento Particolare stilato in fase preventiva dal primo detentore della prestazione e depositato presso la Sede Centrale. Pertanto il primo tentativo riuscito determina gli esatti punti di partenza e di arrivo per quella determinata traversata.
- b) I punti di partenza e di arrivo (indicati su di una allegata carta nautica), e le loro modalità (per toccata, per passaggio od altro), devono essere chiaramente indicati nel Regolamento Particolare stilato dall'organizzazione. Il punto di arrivo deve essere sempre segnalato in maniera ben visibile al concorrente con sistemi quali striscioni, boe, bandiere o altro, ed essere preceduto da una corsia galleggiante di almeno 50 metri che ne faciliti l'individuazione in maniera tale che il concorrente concluda sempre il tentativo rimanendo in acqua.
- c) La distanza della traversata viene computata sempre in miglia marine, misurate tra i punti di partenza e di arrivo secondo la rotta più breve teoricamente percorribile.

4.17.4. Autorizzazione Federale

Tutti i tentativi devono essere preventivamente comunicati alla F.I.P.S.A.S. e devono figurare nel Calendario Gare di Nuoto Pinnato della F.I.P.S.A.S. stessa. Devono inoltre avere ottenuto la preventiva approvazione del Comitato di Settore Nuoto Pinnato. Per ottenere tale approvazione, le richieste devono contenere:

- a) Nominativo del "Responsabile dell'organizzazione" incaricato dalla direzione della manifestazione e relativo numero di tessera F.I.P.S.A.S.
- b) Funzionalità, a termini di regolamento, dei seguenti servizi: richiesta del Gruppo Giudici Gara, richiesta dei Cronometristi della F.I.C., assistenza sanitaria, numero delle barche appoggio e di servizio, eventuale centrale operativa a terra, imbarcazione principale di appoggio logistico.
- c) copia delle autorizzazioni delle competenti autorità se richieste.

- d) certificato di analisi attestante il grado di inquinamento delle acque con prelievo effettuato in un periodo non superiore ai sei mesi dalla data prevista del tentativo.

4.17.5. Partecipanti

I nominativi dell'atleta o degli atleti che intendono compiere tale tentativo devono essere inoltrati alla F.I.P.S.A.S. almeno 6 mesi prima insieme ai dati anagrafici, al Regolamento Particolare e ad una copia della certificazione medica di legge per l'attività agonistica valida nel periodo del tentativo.

4.17.6. Sicurezza dei partecipanti

- a) All'organizzazione è richiesta l'autorizzazione delle competenti Autorità Locali (Capitaneria di Porto, Prefettura, Questura) nonché la predisposizione di un servizio organizzativo atto a tutelare la sicurezza dei concorrenti e la correttezza dell'evento. L'organizzazione deve provvedere a mettere a disposizione mezzi di comunicazione radio e barche appoggio, in numero proporzionale alla durata del tentativo, numero di personale di assistenza ed omologazione del risultato in modo tale da poter applicare una rotazione degli incaricati a vario titolo impegnati nell'organizzazione così che il loro compito non si protragga oltre i limiti di tempo per una corretta applicazione del ruolo ricoperto. All'uopo sarà necessario programmare turni plurimi di assistenza e zone di riposo, ovvero servizi di collegamento mobili tra "zone di lavoro" e "zone di riposo".
- b) Tutte le imbarcazioni di appoggio e non, devono mantenersi ad una distanza di sicurezza e di non-disturbo dall'atleta. L'unica imbarcazione autorizzata all'avvicinamento è un mezzo veloce di salvataggio. A bordo di questo deve sempre essere presente almeno un Sommozzatore in possesso minimo del Brevetto Sommozzatore di 1° Grado della F.I.P.S.A.S. e del Brevetto di Assistente Bagnante secondo le vigenti normative di legge.

4.17.7. Rilevazione dei tempi

I tempi di partenza e di arrivo devono essere rilevati da Cronometristi Ufficiali della F.I.C. o da altra struttura tecnica di cronometraggio elettronico

4.17.8. Omologazione, definizione del primato e composizione del GGG

- a) Riguardo alla presenza del G.G.G. durante il tentativo, esso dovrà essere composto da un numero tale di persone, nominate dal Comitato Nazionale di Settore Nuoto Pinnato - Gruppo Giudici Gara - in numero tale da consentire ai giudici turni plurimi di assistenza.
- b) Tutto il tentativo deve obbligatoriamente essere seguito dal G.G.G. - Settore Nuoto Pinnato - della F.I.P.S.A.S. con decisione inappellabile dell'eventuale sospensione del tentativo.
- c) Non sono previste distinzioni di età riguardanti la migliore prestazione. E' prevista la sola divisione tra primatisti maschili e femminili.
- d) L'omologazione della prestazione deve avvenire per il tramite del Verbale formulato dal Giudice Capo sugli appositi stampati e dell'apposito stampato normalmente utilizzato per l'omologazione dei Record. Tale prestazione verrà ricordata ed omologata come "Migliore prestazione".
- e) La F.I.P.S.A.S. e gli organi competenti si impegnano a fornire all'atleta una documentazione in cui si attesta l'avvenuto tentativo e la prestazione cronometrica ufficiale affinché egli la possa esibire in ogni e qualsiasi situazione lo ritenga maggiormente opportuno.

4.17.9. Commissione Medica

- a) Ad ogni tentativo deve sempre essere presente una commissione medica personale dell'atleta o nominata dalla Federazione, che assicuri l'integrità fisica dell'atleta stesso e

che abbia anch'essa pieni poteri riguardo alla decisione di sospensione della prova per il campo che gli compete, cioè quello medico.

- b) Art. 14 - Prima della partenza gli atleti, sotto la propria responsabilità, devono dichiarare alla Commissione Medica tutti i farmaci assunti, o che intendono assumere, nelle 24 ore precedenti e/o durante la gara stessa e la propria incompatibilità a farmaci specifici. La F.I.P.S.A.S. e l'organizzatore di ogni manifestazione possono, a loro insindacabile giudizio, fare sottoporre gli atleti a visita medica e a controlli anti-doping.

4.17.10. Alimentazione

Riguardo ai mezzi di sostentamento biologici dell'atleta, non sono previste limitazioni alcune riguardanti l'approvvigionamento alimentare, come pure è permesso il libero cambio delle attrezzature utilizzate. In ogni momento non devono però mai venire a cadere i presupposti indicanti l'attività del Nuoto Pinnato.

4.17.11. Operazioni di appoggio

Qualsiasi tipo di operazione deve sempre avvenire in maniera tale che l'atleta non fruisca in alcun modo di un sostentamento che non sia il proprio o quello della propria attrezzatura. Il contatto con i natanti di appoggio, con le persone od altro è previsto per solo gesto di repulsione ed allontanamento da questi. Fattori diversi determinano la sospensione ufficiale del tentativo.

4.17.12. Indicatori di percorso

Sono permessi all'atleta indicatori di direzione diurna e notturna con i quali però egli non possa venire a contatto. Ad esempio un cavo subacqueo trascinato da un natante è permesso, ma deve essere collegato ad una boa (simile alle Sicurboe dell'Orientamento) in modo tale che il contatto tra l'atleta e il citato cavo provochi l'immediato affondamento o mutamento di posizione della boa, visibile dal G.G.G.

4.17.13. Pluralità di partecipanti

Quando il tentativo prevede più di un atleta contemporaneamente, ognuno di loro deve disporre di una struttura regolamentare di appoggio ed altro come se si trovasse in un tentativo in solitaria.

5- LA DIREZIONE DI GARA

Per quanto riguarda la normativa relativa alla direzione di Gara si rimanda alla Circolare Normativa Giudici di Gara della FIPSAS

5.1. Cerimoniali

5.1.1. Cerimonia di premiazione

- Preparazione
 - A) La cerimonia si svolge secondo un rigido protocollo identico per tutte le manifestazioni.
 - B) Nelle manifestazioni istituzionali, possono essere consegnate solamente le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo.
 - C) Dovrà essere preparato:
 - 1) Un podio formato da tre parti adatto a contenere il numero adeguato di atleti (considerando anche le staffette)
 - I. Podio n.1 (centrale) per il vincitore, di altezza di cinquanta (50) cm. circa.
 - II. Podio n.2 (a destra) per il secondo, di altezza di trentacinque (35) cm. circa.
 - III. Podio n.3 (a sinistra) per il terzo, di altezza di venti (20) cm. circa.
 - 2) Un'area di attesa con accesso diretto sulla zona della competizione dove si sistemano gli atleti da premiare, i giudici, i portatori delle medaglie nell'ordine previsto dallo schema di seguito descritto.
 - D) L'organizzatore dovrà mantenere gli spettatori a debita distanza dallo spazio della premiazione.
- b) Consegna delle medaglie
 - A) Entrano, dall'area di attesa verso la zona della premiazione, nel seguente ordine:
 - 1) Il Giudice addetto alle premiazioni, il VIP, gli atleti disposti secondo l'ordine del podio, il portatore delle medaglie. L'ordine degli atleti sarà 2°-1°-3° se si raggiunge il podio provenienti dalla sinistra di quest'ultimo, mentre sarà 3°-1°-2° se si raggiunge il podio provenienti dalla destra di quest'ultimo.
 - 2) Il Giudice addetto alle premiazioni ed il VIP si dispongono alla destra del podio; il portatore delle medaglie si dispone alla sinistra del podio; gli atleti premiati si dispongono dietro al podio relativamente alla posizione di classifica.
 - 3) La sfilata del corteo per la premiazione potrà essere accompagnata da una musica.
 - B) Una volta che tutte le persone sono al loro posto, la musica si ferma e si pronuncia l'annuncio ufficiale seguente:
 - 1) Cerimonia Ufficiale di Premiazione del (nome dell'evento) uomini/donne.
 - 2) Le medaglie verranno consegnate dal (nome e titolo).
 - 3) Primo classificato, medaglia d'oro e Campione (nome dell'atleta e club d'appartenenza)
 - 4) Dopo l'annuncio il vincitore sale sul podio. Il VIP ed il portatore delle medaglie si avvicinano e viene consegnata la medaglia. Poi l'annuncio prosegue:
 - 5) Secondo classificato e medaglia d'argento (nome dell'atleta e club d'appartenenza)
 - 6) Stessa procedura del primo classificato.
 - 7) Terzo classificato e medaglia di bronzo (nome dell'atleta e club

- d'appartenenza)
- 8) Stessa procedura del primo classificato.
 - 9) Se vengono realizzati Record o “migliori Prestazioni” previste nel Regolamento della Manifestazione, queste vengono annunciate al termine della consegna della medaglia al terzo classificato con il seguente annuncio: "L'atleta della società con il tempo di ha realizzato il nuovo record..." oppure “la nuova miglior prestazione nella gara” oppure “nella distanza”
 - 10) Al termine della cerimonia, al suono della musica, tutto il corteo, nell'ordine di ingresso, riprenderà la strada dell'area di attesa.

5.1.2. Cerimonia d'Apertura

- La cerimonia di apertura si svolge sul luogo della competizione. La sfilata è composta dal Collegio dei Giudici, dai Cronometristi, e dei rappresentanti dei club presenti. Dalla sala di attesa si dispongono, secondo il seguente ordine:
 - A) Il Collegio dei Giudici secondo l'ordine indicato all'organigramma degli Ufficiali di Gara.
 - B) Il Gruppo Cronometristi.
 - C) I rappresentanti dei club presenti in ordine alfabetico.
 - D) I rappresentanti del club organizzatore.
- La Cerimonia di Apertura inizia con la musica che accompagna la sfilata del corteo. A partire dalla sala di attesa, il corteo compie un giro completo del campo di gara e si dispone dalla parte opposta relativamente alle tribune, fronte al pubblico. A questo punto la musica si ferma; viene fatto il discorso di benvenuto da parte del Presidente del comitato organizzatore mentre la proclamazione dell'apertura ufficiale della manifestazione viene fatta dal Presidente della Federazione o da un suo delegato.
- A questo punto riprende la musica ed il corteo riprende la via per la sala di attesa.

5.1.3. Cerimonia di Chiusura

- La cerimonia di Chiusura si svolge sul luogo della competizione. Si svolge al termine dell'ultima cerimonia ufficiale di premiazione.
- La Cerimonia di Chiusura inizia con la musica che accompagna la sfilata del corteo nel seguente ordine e così composto:
 - A) Il Giudice addetto al Protocollo (o il Giudice addetto alle premiazioni)
 - B) Il Presidente del Comitato Organizzatore
 - C) Il Presidente della Federazione o da un suo delegato.
 - D) A partire dalla sala di attesa, il corteo si dispone dalla parte opposta relativamente alle tribune, fronte al pubblico. A questo punto la musica si ferma; viene fatto il discorso di saluto da parte del Presidente del Comitato Organizzatore mentre la proclamazione della chiusura ufficiale della manifestazione viene fatta dal Presidente della Federazione o da un suo delegato.
- A questo punto riprende la musica ed il corteo riprende la via per la sala di attesa.

5.2. Reclami

Per quanto riguarda la normativa relativa alla presentazione dei reclami avverso alle decisioni dei giudici di gara, si rimanda al Regolamento Nazionale Giudici di Gara della FIPSAS.

6- PRIMATI NATATORI

6.1. Classificazione

- a) I primati natatori italiani, maschili e femminili riconosciuti dalla FIPSAS, sono delle classi:
 - Nazionali
 - Regionali
 - Provincialie delle seguenti categorie:
 - Assoluti
 - Juniores
 - 3° Categoria
 - 2° Categoria
 - 1° Categoria
- b) Per le categorie “Esordienti” e “Masters” non sono previsti primati.
- c) I Primati saranno omologati solo quando i tempi sono rilevati da un'apparecchiatura di cronometraggio automatico. È consentita l'omologazione di primati rilevati con apparecchiature di cronometraggio semi-automatico solo in caso di malfunzionamento del sistema automatico.

6.2. Albi

- a) L'iscrizione di un primato all'albo di competenza è ammessa solamente quando il primato sia stato regolarmente conseguito: quando, cioè, sia stato regolarmente effettuato, controllato e omologato.
- b) Quando un primato di classe o categoria inferiore è migliore di quello di classe o categoria superiore, il primato diventa valido anche quale primato di classe o di categoria superiore, a condizione che sia stato conseguito nei termini regolamentari stabiliti per il riconoscimento di primati di quella categoria.

6.3. Primati Nazionali Assoluti

- a) La FIPSAS riconosce quali primati nazionali assoluti quelli conseguiti sulle distanze in metri, nelle specialità e alle condizioni previste dal presente regolamento.
- b) La tabella dei primati nazionali assoluti maschili e femminili è la seguente:
 - Individuali:
 - Nuoto Pinnato: metri 50, 100, 200, 400, 800, 1.500;
 - Apnea: metri 50;
 - Velocità Subacquea: metri 100, 400, 800;
 - Pinne: metri 50, 100, 200, 400
 - Staffette:
 - Nuoto Pinnato: 4x50, 4 x 100, 4 x 200;
 - Pinne: 4x50, 4 x 100
- c) Per i soli primati nazionali assoluti di staffetta, la FIPSAS riconosce, per ciascuna delle staffette due squadre detentrici: una squadra detentrica del primato nazionale assoluto “di Società” ed una di quello assoluto “federale”. Gli atleti componenti la squadra detentrica del primato assoluto “di Società” devono risultare tesserati tutti per la stessa Società. Gli atleti componenti della squadra detentrica del primato assoluto “federale” possono risultare tesserati per Società diverse.



6.4. Primati Nazionali di Categoria

- a) La tabella dei primati nazionali di categoria 2°, 3° Juniores maschili e femminili è la seguente:
- Individuali:
 - Nuoto Pinnato: metri 50, 100, 200, 400, 800, 1.500;
 - Pinne: metri 50, 100, 200, 400;
 - Apnea: metri 50;
 - Velocità Subacquea: metri 100, 400, 800;
 - Staffette:
 - Nuoto Pinnato: 4 x 100, 4 x 200;
 - Pinne: 4 x 50, 4 x 100;
- b) La tabella dei primati nazionali di categoria 1° maschili e femminili è la seguente:
- Individuali:
 - Nuoto Pinnato: metri 50, 100, 200, 400, 800;
 - Pinne: metri 50, 100, 200, 400;
 - Apnea: metri 25;
 - Staffette:
 - Nuoto Pinnato: 4 x 50, 4 x 100;
 - Pinne: 4 x 50, 4 x 100;

6.5. Condizioni del regolamento dei Primati Natatori

- a) Vasca - Deve essere preventivamente omologata e deve misurare metri 50 o metri 25 di lunghezza. I Primati Natatori saranno differenziati a seconda della vasca dove vengono ottenuti. Durante l'effettuazione della gara o della prova non dovrà esservi afflusso o deflusso di acqua nella vasca.
- b) Giuria - I primati devono essere conseguiti sotto il controllo di una giuria regolarmente convocata e designata e possibilmente alla presenza di pubblico. I primati possono essere conseguiti in gara o in prova isolata.
- c) La prova isolata deve essere preannunciata alla Sede Centrale per il prescritto nullaosta, con almeno cinque (5) giorni di anticipo sulla data scelta per il tentativo. Nella richiesta deve essere specificato il luogo e l'ora scelta per il tentativo stesso.
- d) Sono riconosciuti, agli effetti di eventuali primati, anche i tempi regolarmente rilevati ai "passaggi" durante la gara o in prova isolata, su distanza maggiore, indipendentemente dalla regolarità della rimanente parte di gara o prova.
- e) Sono riconosciuti, agli effetti di eventuali primati, anche i tempi regolarmente rilevati al termine della prima frazione di una staffetta, durante una gara o in prova isolata, indipendentemente dalla regolarità delle rimanenti frazioni della staffetta medesima.
- f) La tenuta degli albi relativi ai primati nazionali è di competenza del C.E.D.

6.6. Primati Natatori Regionali e Provinciali

- a) Le tabelle dei primati Regionali e Provinciali sono le stesse di quelli Nazionali.
- b) La tenuta degli albi relativi ai primati Regionali e Provinciali è di competenza rispettivamente del Comitato Regionale e della Sezione Provinciale di competenza.

7. REGOLAMENTO DI OMOLOGAZIONE DEGLI IMPIANTI NATATORI

7.1. Lunghezza

- a) 50,0 metri. Qualora siano installate sulla testata di arrivo, ed eventualmente anche su quella di virata, le piastre per il cronometraggio automatico, la lunghezza della vasca deve essere tale da assicurare la distanza richiesta di 50,0 m tra le due piastre.
- b) 25,0 metri. Qualora siano installate sulla testata di arrivo, ed eventualmente anche su quella di virata, le piastre per il cronometraggio automatico, la lunghezza della vasca deve essere tale da assicurare la distanza richiesta di 25,0 m tra le due piastre.

7.2. Tolleranze Dimensionali

- a) Rispetto alla lunghezza nominale di 50,0 m è ammessa una tolleranza in eccesso di 0,03 m e di 0,00 m in difetto sulla distanza tra le due pareti terminali, in ogni punto tra 0,3 m al di sopra e 0,8 m al di sotto della superficie dell'acqua. Questa distanza deve essere certificata da un geometra od un altro funzionario qualificato, nominato o approvato dalla FIPSAS. Questi limiti non possono essere superati neanche quando sono montate le piastre per il cronometraggio automatico.
- b) Rispetto alla lunghezza nominale di 25,0 m è ammessa una tolleranza in eccesso di 0,03 m e di 0,00 m in difetto sulla distanza tra le due pareti terminali, in ogni punto tra 0,3 m al di sopra e 0,8 m al di sotto della superficie dell'acqua. Questa distanza deve essere certificata da un geometra od un altro funzionario qualificato, nominato o approvato dalla FIPSAS. Questi limiti non possono essere superati neanche quando sono montate le piastre per il cronometraggio automatico.

7.3. Profondità

La profondità minima consentita è di 1,35 m (1,20 m. per le vasche da 25 m. di lunghezza)

7.4. Pareti

- a) Le pareti terminali devono essere parallele tra loro e formare angoli retti con le corsie e la superficie dell'acqua, essere costruite in materiale solido, con una superficie antisdrucciolevole che si estenda per 0,8 m sotto la superficie dell'acqua, tale da permettere all'atleta di toccare e spingersi virando senza pericolo.
- b) Sono consentite superfici di appoggio lungo le pareti della vasca. Queste si devono trovare a minimo 1,20 m sotto la superficie dell'acqua ed avere una larghezza compresa tra 0,1 e 0,15 m.
- c) Le canalette di scarico possono essere collocate su tutte le pareti della vasca. Se sono installate sulle testate, devono permettere la corretta installazione delle piastre di cronometraggio all'altezza richiesta di 0,3 m sulla superficie dell'acqua. Devono essere coperte da una griglia o da uno schermo adeguato.

7.5 Corsie.

Devono avere una larghezza minima di 2,5 m. (2,0 m. per le vasche di lunghezza 25 metri), con due spazi di almeno 0,2 m ciascuno all'esterno della prima e dell'ultima corsia.

7.6 Delimitazioni di corsia.

- a) Si devono estendere per tutta la lunghezza della corsia, fissate alle testate attraverso ganci incassati nelle pareti. Ogni delimitazione sarà formata da galleggianti posti uno accanto all'altro ed aventi un diametro compreso tra 0,05 m e 0,15 m. Il colore dei galleggianti per una distanza di 5,0 m da ciascuna testata dovrà essere differente da quello degli altri galleggianti. Ci dovrà essere solo una fila di galleggianti tra una corsia e l'altra. I galleggianti dovranno essere ben in tensione.
- b) Al segno dei 15 metri da ogni lato della piscina i galleggianti devono essere identificati con un colore diverso rispetto agli altri galleggianti.
- c) Nelle piscine da 50 m i galleggianti dovranno essere distinti per contrassegnare i 25 m.
- d) Sulle corde delle corsie, all'inizio e alla fine, possono essere avvolte delle protezioni in materiale morbido.

7.7. Pedane di Partenza.

Devono essere ben salde e non avere effetto-molla. L'altezza della pedana sulla superficie dell'acqua dovrà essere compresa tra 0,5 e 0,75 metri. La faccia superiore dovrà avere dimensioni 0,5 m x 0,5 m ed essere coperta con materiale antisdrucchiolevole. L'angolo massimo di inclinazione non dovrà essere superiore ai 10°. La pedana dovrà essere costruita in modo tale da permettere la presa all'atleta nelle partenze in avanti sulla parte frontale e sui lati; si raccomanda che, se lo spessore della pedana supera 0,04 m, di ritagliare dell'antisdrucchio di almeno 0,1 m di larghezza su ogni lato e di 0,4 m sulla parte frontale a 0,03 m dalla superficie della piattaforma. Maniglie per la partenza con slancio in avanti possono essere installate sui lati della piattaforma di partenza.

Le maniglie per la partenza a dorso dovranno essere poste ad un'altezza compresa tra 0,3 e 0,6 metri sulla superficie dell'acqua sia orizzontalmente che verticalmente. Queste dovranno essere parallele alla superficie della testata, e non dovranno sporgere oltre questa. La profondità dell'acqua per una distanza compresa tra 1,0 e 6,0 m dalla testata dovrà essere almeno di 1,35 m laddove sono installate le pedane di partenza.

Pannelli elettronici di rilevazione possono essere installati sotto i blocchi. Non sono ammessi flash.

7.8. Numerazione.

Tutti i blocchi di partenza dovranno essere distintamente numerati su tutti i quattro lati, in modo chiaramente visibile. La corsia numero 1 sarà quella sul lato destro guardando la vasca dalla testata di partenza, ad eccezione della gare da 50 m nelle quali è possibile partire dalla parte opposta. Le piastre di cronometraggio dovranno essere numerate nella parte superiore.

7.9. Indicatori limite di apnea.

La distanza dei 15 metri dalle testate di arrivo e virata dovrà essere segnalata con una fascia della larghezza di 20 centimetri posta in maniera fissa sul fondo della vasca, per l'intera larghezza. Nella medesima posizione, all'esterno, dovrà essere posto un segnale ad almeno un metro sopra la superficie dell'acqua.

7.10. Temperatura dell'Acqua.

Dovrà essere di 25° - 28°. Durante le gare, l'acqua dovrà essere mantenuta ad un livello costante, senza apprezzabili movimenti. Al fine di rispettare le normative sanitarie in vigore in molte nazioni, è consentito l'afflusso ed il deflusso dell'acqua purchè non si crei una corrente o turbolenza.

7.11. Illuminazione.

L'intensità della luce sui blocchi di partenza e sulla testata di virata non dovrà essere inferiore a 600 lux.

7.12. Linee Segnacorsia.

Dovranno essere di un colore scuro di contrasto, poste sul fondo della vasca al centro di ogni corsia.

Larghezza: minima 0,2 m, massima 0,3 m.

Lunghezza: 46,0 m per vasche lunghe 50.

21,0 m per vasche lunghe 25.

La linea di ciascuna corsia finirà a 2,0 metri dalle testate della vasca con una evidente linea trasversale lunga 1,0 m e della stessa larghezza della linea di corsia. Linee di arrivo saranno tracciate sulle testate e sulle piastre di cronometraggio, al centro della corsia e della stessa larghezza di quelle sul fondo della vasca. Queste si estenderanno senza interruzione dal bordo superiore della vasca fino al fondo della vasca stessa. Una linea trasversale lunga 0,5 m sarà tracciata 0,3 m sotto la superficie dell'acqua, misurata sul punto centrale della linea trasversale.

Larghezza linee segnacorsia, di arrivo	A	0,25 m ± 0,5
Lunghezza striscia trasversale di arrivo	B	0,50 m
Profondità al centro della striscia di arrivo	C	0,30 m
Lunghezza linea trasversale segnacorsia	D	1,00 m
Larghezza delle corsie di gara	E	2,50
Distanza tra la fine della linea di corsia e la testata	F	2,00 m
Piastre di Contatto	G	2,40 m x 0,90 m x 0,01 m

8. APPARECCHIATURA PER IL CRONOMETRAGGIO AUTOMATICO

L'apparecchiatura per il cronometraggio Automatico e Semi-Automatico registra il tempo impiegato da ogni nuotatore e determina il relativo piazzamento nella gara. Per il cronometraggio si terrà conto del secondo decimale (1/100 di secondo). L'attrezzatura installata non dovrà interferire con la partenza dei nuotatori, la virata ed il sistema di scolmamento dell'acqua.

8.1. L'apparecchiatura deve:

- Essere attivata dallo starter.
- Non avere cavi scoperti sul piano vasca, ove possibile
- Essere in grado di mostrare tutte le informazioni registrate per ogni corsia, in ordine di piazzamento e di corsia
- Fornire una facile lettura digitale del tempo di un atleta.

8.2 Sistema di partenza

- Lo starter deve essere fornito di microfono per i comandi a voce.
- Se viene utilizzata una pistola, con essa deve essere usato un trasduttore
- Sia la pistola che il trasduttore dovranno essere collegati agli altoparlanti posti vicino ai blocchi di partenza dove sia gli ordini dello starter che il segnale di partenza dovranno essere uditi in egual maniera e simultaneamente da ciascun nuotatore.

8.3. Piastre di Contatto per cronometraggio automatico

- Le dimensioni minime delle piastre di contatto dovranno essere di 2,4 metri di larghezza e 0,9 m di altezza, con uno spessore massimo di 0,01 m con una tolleranza di 0.002m. Dovranno essere montate in modo tale che siano 0,3 m sopra la superficie dell'acqua e 0,6 al di sotto. L'attrezzatura di ogni corsia sarà collegata in modo indipendente, così da poterla gestire autonomamente. La superficie della piastra dovrà essere di un colore brillante e riportare le linee segnacorsia utilizzate per le testate.
- Installazione. La piastra di contatto dovrà essere posizionata in modo stabile al centro della corsia. Le piastre dovranno essere trasportabili, in modo da permettere all'operatore di rimuoverle quando non vi sono gare.
- Sensibilità. La sensibilità delle piastre dovrà essere tale da non essere attivate dalla turbolenza dell'acqua ma allo stesso tempo esserlo da una leggera pressione della mano. Le piastre dovranno essere sensibili anche sulla parte superiore.
- Linee. Le linee sulle piastre dovranno essere conformi e sovrapporsi a quelle segnacorsia già presenti nella vasca. Il perimetro ed i lati delle piastre dovrà essere segnato da un bordo nero largo 0,025 m.
- Sicurezza. Le piastre dovranno essere isolate da possibili scosse elettriche e non presentare angoli vivi.

8.3. Cronometraggio semi-automatico

- a) Con l'apparecchiatura per il cronometraggio Semi-Automatico, il tempo finale sarà registrato attraverso un pulsante premuto dai cronometristi al momento dell'arrivo del concorrente.
- b) I seguenti accessori sono fondamentali per un'installazione base del sistema Automatico:
 - ✓ Stampa di tutte le informazioni che è possibile richiamare anche durante lo svolgimento della gara successiva.
 - ✓ Tabellone per la visualizzazione al pubblico.
 - ✓ Sistema di controllo dei cambi della staffetta al 1/100 di secondo. Dove siano presenti videocamere installate nella parte superiore, esse possono essere prese in esame come supplemento al giudizio del sistema automatico di controllo dei cambi.
 - ✓ Contavasche automatico.
 - ✓ Visualizzazione dei tempi parziali
 - ✓ Riepilogo dei risultati dal computer
 - ✓ Correzione di dati errati.
 - ✓ Possibilità di ricarica automatica delle batterie.

9- ATTIVITA' PER DIVERSAMENTE ABILI - NORME GENERALI

PREMESSA

Sono ammessi a partecipare alle gare gli atleti con classificazione di disabilità, conferita anche con autocertificazione, secondo le specifiche norme indicate dal CIP e da SOI. Solamente coloro che risultino in possesso di una classificazione attribuita ufficialmente secondo le norme indicate da CIP e SOI possono partecipare a manifestazioni ufficiali della FIPSAS che prevedano l'assegnazione di titoli.

Tutti gli atleti, ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso del "certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili".

Gli impianti sportivi utilizzati devono consentire

9.1 - Categorie

Nella Attività per Diversamente Abili sono previste le seguenti categorie di disabilità

- **Ritardo mentale (DIR A):** secondo le classificazioni **S14 e C21**
- **Disabilità Sensoriale (Non vedenti):** secondo le classificazioni **S11 S12 S13**
- **Disabilità Fisica:** gli atleti delle seguenti classi di valutazione funzionale **S7 – S10** che seguiranno le classificazioni secondo il protocollo sanitario previsto dal CIP.

A loro volta queste Categorie di Disabilità prevedono delle Classificazioni secondo quanto previsto dal Comitato Italiano Paraolimpico secondo la tabella seguente:

Ritardo Mentale (DIR A)	S14 (INAS-FID/IPC): appartengono a questa categoria genericamente tutti gli atleti con deficit intellettivo riconosciuto
	C21 (DSISO): appartengono a questa categoria tutti gli atleti con sindrome di down, fatta salva per loro la facoltà di optare per la classe S14
Disabilità Sensoriale	S11
	S12
	S13
Disabilità Fisica	S7
	S10

Per ogni classificazione di disabilità gli atleti saranno ulteriormente suddivisi per età e per sesso, nel modo seguente:

- **ESORDIENTI** dagli 9 anni agli 11 anni di età
 - **GIOVANI** dai 12 anni ai 15 anni di età
 - **JUNIOR** dai 16 anni ai 20 anni di età
 - **SENIOR** dai 21 anni di età e oltre
- a) L'anno agonistico per le tutte le attività inizia il 1 ottobre di ogni anno e termina il 30 settembre dell'anno successivo.
- b) Gli atleti passano alla categoria superiore dalla data del 1 ottobre dell'anno solare precedente all'età che dà titolo al passaggio.

9.2 - Stili di nuotata e attrezzature

Lo stile previsto di nuotata è unico:

STILE PINNE : ci si riferisce alla normativa generale del Nuoto Pinnato per quanto riguarda lo stile Pinne e la sua definizione d'uso delle attrezzature. Lo stile di nuotata però rimane libero.

L'uso del tubo areatore è facoltativo.

E' previsto l'uso di occhiali o maschere che dovranno servire per la visibilità e per la protezione degli occhi. Per i soli atleti appartenenti alla categoria di disabilità sensoriale S11 è obbligatorio l'uso di occhialini o maschere completamente oscurate.

La nuotata dovrà essere continuata, non ci si potrà tirare sulla corsia, arrestarsi e ripartire.

9.3 - Nuoto in superficie e distanze

Per tutte le prove in superficie i concorrenti dovranno avere una parte del corpo emersa, visibile in superficie per l'intero percorso di gara.

È consentito nuotare con il corpo immerso in apnea per una distanza massima di 15 metri solo nella fase di partenza e di virata.

Per tutte le categorie le distanze previste in piscina nell'unico stile Pinne sono:

- 50 m
- 100 m
- 200 m.
- Staffetta 4 x 50 m

Per la Disabilità Sensoriale e la Disabilità Fisica è prevista anche la specialità in acque libere purchè:

- la distanza non dovrà superare i 1000 metri complessivi.
- durante lo svolgimento della gara, le imbarcazioni di sicurezza e/o di accompagnamento che nel caso di presenza di atleti disabili dovranno essere di un rapporto di 1 natante ogni 5 concorrenti.

Durante lo svolgimento della gara le imbarcazioni di sicurezza possono navigare soltanto nella zona limitrofa a quella della gara e comunque in posizione tale da non arrecare danno o vantaggio ai concorrenti e non costituire elemento di pericolo. In casi eccezionali in cui si evidenzia una certa difficoltà dell'atleta diversamente abile nel nuotare, l'imbarcazione può affiancarlo ma non deve permettergli di aggrapparsi.

Per tutti gli atleti con Disabilità Sensoriale è concessa la partecipazione alle gare di fondo con la presenza obbligatoria del nuotatore guida, il quale dovrà affiancare l'atleta in gara senza precederlo nel momento dell'arrivo.

9.4 - Modalità di svolgimento delle gare in piscina

E' concessa la presenza sul piano vasca dell'educatore o accompagnatore che potrà aiutare l'atleta a calzare le pinne o a posizionarsi per la partenza.

9.5 – Partenza

La partenza potrà avvenire liberamente dal blocco, dal piano vasca oppure dall'acqua. In piscina e in acque libere la partenza è unica.

Le norme, modalità e segnali di partenza sono quelli normalmente previsti dal Regolamento Tecnico di Nuoto Pinnato.

Il nuotatore non vedente può richiedere all'arbitro ulteriore tempo, sul fischio lungo, per orientarsi sulla piattaforma di partenza prima dell'ordine dello starter.

Tutti gli atleti possono richiedere la presenza di personale di supporto in ogni fase della partenza.

Diviene obbligatorio per gli atleti con classificazione S11.

Per evitare escoriazioni, si può stendere un'asciugamano sulla piattaforma di partenza, basta che non ne aumenti l'altezza.

9.5.1 - Protocollo per le partenze

⇒ Partenze in avanti

- dal blocco:

Le posizioni possono variare: in piedi, in piedi aiutati da un dispositivo tenuto da un assistente, in piedi sostenuti da un assistente o seduti con i piedi posizionati sui maniglioni.

L'atleta solo per salire sul blocco, può chiedere ausilio al Giudice di virata

- dal bordo

Il nuotatore può avere le gambe al di fuori del bordo vasca ma non può posizionare i piedi sulle canalette di scolo.

I piedi devono essere sospesi come se vi fosse un piano d'appoggio

La partenza in piedi dal bordo è ammessa

⇒ Partenza dall'acqua

- senza assistenza

Una mano deve essere a contatto con il bordo vasca o il maniglione ed i piedi/e se funzionali posizionati sulla parete della vasca

L'altra mano/braccio deve rimanere ferma/o.

- con assistenza

L'assistente può tenere la mano/i del nuotatore sulla parete della vasca lasciandola al segnale di partenza

L'assistente non può spingere l'atleta

⇒ Partenze per atleti con problemi d'udito

Possono essere utilizzati dei dispositivi luminosi, qualora non presenti un assistente può avvisare l'atleta tramite un tocco.

⇒ Partenza per atleti con problematiche alla vista

Il nuotatore può chiedere l'ausilio di un assistente sul blocco.

9.6 - Le Virate con atleti non vedenti (S11 – S12 – S13)

Il tapping è un metodo per indicare ad un nuotatore cieco o ipovedente, durante la gara, che sta per arrivare alla fine della vasca. Il tapper - colui che è preposto al tapping – dà un colpetto al nuotatore usando un'asta con la punta di gomma piuma. Il tapper deve essere persona diversa dall'allenatore, in quanto egli può comunicare istruzioni all'atleta durante la gara, cosa assolutamente vietata agli allenatori. Per la sicurezza del nuotatore il cronometrista non deve interferire in questo procedimento.

Alla virata ed alla fine della gara il tapper o un congegno elettronico approvato, dovrà indicare al concorrente che si sta avvicinando all'estremità della piscina. Il metodo usato sarà a scelta del nuotatore. Mentre il processo è obbligatorio per i nuotatori S11, è concesso anche agli atleti S12 e S13. Non sono ammesse istruzioni verbali da parte di un tapper una volta che l'arbitro ha invitato i nuotatori a prendere posizione per la partenza.

L'uso di un congegno elettronico comunque non deve interferire con gli altri nuotatori in gara.

Qualora un nuotatore non vedente invada inavvertitamente un'altra corsia dopo una virata e tale corsia non sia in uso da un altro concorrente, egli può completare la gara nella suddetta corsia.

Se invece è necessario che l'atleta ritorni nella propria corsia, il tapper dovrà dare idonee istruzioni verbali, solo dopo aver chiaramente identificato il nuotatore per nome (per evitare distrazioni o interferenze con altri nuotatori).

Il contatto con il tapper dovrà avvenire sul capo o sulla spalla del nuotatore.

9.7 – Sanzioni, squalifiche e altre norme

Non sono previste squalifiche di alcun tipo per tutte le infrazioni di carattere tecnico al presente regolamento ma retrocessioni all'ultimo posto della classifica senza assegnazione di premi e punteggi di alcun tipo.

Per quanto non indicato nella presente sezione tecnica valgono le regole generale del Regolamento Tecnico di Nuoto Pinnato

9.8 - Standard organizzativi

L'organizzazione delle gare generiche deve prevedere standard organizzativi e logistici comparabili con le difficoltà degli atleti presenti. Per i Campionati deve essere invece rispondente ai seguenti standard minimi:

9.8.1 - Impianto di gara per i Campionati

- ⇒ L'impianto di gara dovrà essere disponibile dal giorno precedente la data di inizio delle gare o quanto meno due prima dell'inizio delle gare per permettere agli atleti un minimo di ambientamento. Si dovranno inoltre disporre dei percorsi per gli atleti privi di barriere architettoniche.
- ⇒ La vasca da metri 50, a 6/8/10 corsie, coperta o scoperta, deve essere attrezzata con piastre di cronometraggio.
- ⇒ La vasca da metri 25, a 6/8/10 corsie, coperta o scoperta, deve essere possibilmente attrezzata con piastre di cronometraggio.
- ⇒ Entrambe le vasche devono essere dotate di ampi spazi calpestabili per i servizi resi da giudici, dai cronometristi, dallo staff tecnico, dai volontari, dalla segreteria, ecc.
- ⇒ Eventuali collegamenti tra le vasche da 25 e 50 metri, devono essere facilmente individuabili e raggiungibili sia dagli spogliatoi, sia attraverso passaggi situati presso altri punti.
- ⇒ Lo spazio antistante l'impianto deve essere fornito di ampio parcheggio.
- ⇒ Devono essere previste nelle vasche scoperte adeguate zone d'ombra e di riposo per gli atleti con tavoli, gazebo e ombrelloni e un punto di ristoro a disposizione di tutti.
- ⇒ La zona podio e la zona pre podio nelle vasche scoperte deve essere ombreggiata e fornita di panche o sedie per l'attesa degli atleti.

9.8.2 - Attrezzatura e servizi in dotazione

- ⇒ Impianto amplificazione efficiente (radiomicrofono) e con speaker esperto in materia.
- ⇒ Acqua per gli atleti durante le gare.

9.8.4 - Personale sanitario

- ⇒ Ambulanza con Medico a bordo devono essere presenti presso l'impianto di gara per l'intera durata della manifestazione

9.8.5 - Volontari

- ⇒ Personale per Segreteria Calcoli / Segreteria Organizzativa (accredito partecipanti, trasporti, assistenza società sportive, ecc.).
- ⇒ Personale addetto per afflusso e deflusso atleti alla vasca di gara.

ORIENTAMENTO – REGOLAMENTO TECNICO

INTRODUZIONE

Le competizioni di Orientamento Subacqueo si svolgono in spazi d'acqua aperti e profondi, su svariate distanze, come prescritto nel regolamento gare. Gli atleti debbono trovare od aggirare specifici punti, restando sempre tutti in immersione, col corpo e con la attrezzatura (ad eccezione della boa di sicurezza).

La gare di Orientamento Subacqueo si svolgono sul principio della ricerca e del corretto aggiramento di punti in acqua, con l'ausilio di una bussola e di un contometri subacquei.

Gli atleti possono usare soltanto la loro forza muscolare per procedere sott'acqua e completare il percorso di gara.

L'autorespiratore che viene impiegato nelle gare può essere caricato soltanto con aria compressa. L'arricchimento con ossigeno non è consentito.

L'unico contatto consentito con la superficie avviene tramite una boa di sicurezza agganciata all'atleta con una sagola.

Un tubo aeratore (snorkel) e/o un coltello, nonostante le norme di sicurezza, non sono obbligatori.

Nel presente Regolamento le espressioni atleta, partecipante, sportive, nuotatore, sono riferite sia agli atleti maschi che alle atlete femmine.

1. COMPETIZIONI, CLASSIFICHE ED INVITI ALLE GARE

1.1. Gare

- Gare Individual
 - ★ Corsa M (slalom)
 - ★ Corsa 5 Punti (ricerca)
 - ★ Corsa Stella
 - ★ Slalom parallelo (parallel)
- Gare a Squadre
 - ★ Gara di orientamento a squadre con carta (MONK)
 - ★ Gara a squadre
 - ★ Gara di orientamento a staffetta

1.2. Classifiche

- 1.2.1. Per le gare di Orientamento Subacqueo le classifiche potranno essere stilate per le seguenti categorie:
 - gare individuali
 - gare a squadre
 - combinata
 - individuale giovanile
 - combinata giovanile
- 1.2.2. Nelle classifiche delle gare individuali il piazzamento dell'atleta è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti; I punteggi sono costituiti dalla somma dei punti delle boe, del traguardo (ove presente), e del tempo impiegato.
- 1.2.3. Nelle classifiche delle gare a squadre il piazzamento della squadra è determinato dai punti ottenuti dalla squadra, che è la somma dei punti ottenuti da ogni atleta della stessa.

1.2.4. Nella classifica combinata il piazzamento è formato nel modo seguente:

Classifica individuale

- dalla somma dei punti di tutte le gare individuali,

Classifica a squadre

- dalla somma dei punti ottenuti dai singoli atleti (I primi 3 di ogni squadra)
- dal punteggio della gara a squadre.

1.2.5. Per la categoria Juniores deve essere usata soltanto la classifica individuale.

1.2.6. Le classifiche maschili e femminili sono separate; se partecipano ad una gara meno di 10 donne può essere redatta una classifica mista; se partecipano meno di 3 donne deve essere redatta una classifica mista.

Nella categoria Juniores la classifica è sempre separata.

1.2.7. Il tipo di classifica che verrà usato in una gara dovrà essere sempre precisato nell'invito per la gara medesima.

1.3. Inviti alle gare

1.3.1. Gli inviti alle gare devono essere redatti in accordo con le norme del presente regolamento, e devono contenere I seguenti riferimenti:

- nome, tipo e riferimento della gara ed i seguenti elementi della manifestazione,
- data, luogo e durata,
- organizzatore,
- situazioni prevedibili sul campo gara:
 - ★ Temperatura dell'acqua,
 - ★ Temperatura dell'aria,
 - ★ Profondità dell'acqua nel campo gara,
 - ★ Visibilità suviaquea,
 - ★ Correnti (Direzione e Velocità),
- Tipo di fondale e di riva, tipo dell'acqua (dolce, salata, salmastra),
- Direzione di gara,
- Tipo degli atleti partecipanti (Juniors, Seniors),
- Tipo di gara,
- Programma manifestazione,
- Notizie tecniche:
 - ★ Equipaggiamento richiesto,
 - ★ Equipaggiamento fornito dalla organizzazione,
 - ★ Pressione massima di ricarica bombole e tipo di attacchi al compressore disponibili,
 - ★ Regolamento ed orari per il campo prova,
- Orario di partenza delle gare
- Classifiche
- Cerimonia di premiazione
- Organizzazione:
 - ★ Inviti (preliminare e definitivo),
 - ★ Controllo documenti gara,
 - ★ Certificati medici,
 - ★ Tassa di iscrizione, tassa per proteste,
 - ★ Arrivi e partenze, alloggio,
- Eventuale vitto e trasporti durante le gare.

2. PARTECIPANTI

2.1. Età

Sono autorizzati a partecipare alle gare soltanto atleti che abbiano compiuto il 15° anno di età nello stesso anno della gara.

Nella categoria junior possono gareggiare atleti che abbiano compiuto il 15° anno di età e sino al 21° anno di età, compiuto nell'anno solare della gara.

Un atleta che compia 15 anni il 31 dicembre può gareggiare nelle competizioni che si svolgono dal 1 gennaio dello stesso anno, così come un atleta che compie 21 anni il 1 gennaio può competere nella categoria junior sino al 31 dicembre dello stesso anno.

2.2. Ammissione alle gare degli atleti

- 2.2.1. Oltre a quanto previsto nella parte generale del presente RNG per la partecipazione degli atleti alle gare, questi devono sottoscrivere prima della loro partecipazione ad ogni manifestazione la dichiarazione il cui modello è riportata nella parte finale del presente Regolamento Tecnico.

2.3. Doveri degli atleti

- 2.3.1. Gli atleti devono:

- conoscere il regolamento nazionale dell'Orientamento Subacqueo, il programma e il regolamento speciale delle gare alle quali partecipano,
- Osservare le regole di sicurezza durante gli allenamenti e le gare, ed osservare i regolamenti decisi dai Giudici durante la gara.

Gli atleti sono i soli responsabili dei loro apparati ed equipaggiamenti e devono controllare sia il loro funzionamento che la loro preparazione in tempo utile per la partenza.

- 2.3.2. Un atleta può parlare con un Giudice soltanto attraverso il suo Capo squadra.

- 2.3.3. Nessun atleta può anche essere Giudice nella stessa gara.

2.4. Capo squadra

- 2.4.1. Ogni squadra deve avere un Capo squadra che è responsabile per la disciplina degli appartenenti alla squadra e per la loro puntualità sul campo di gara.

Il Capo squadra è l'interfaccia tra i Giudici ed i componenti della Squadra.

Se il Capo squadra è invitato alla riunione dei Giudici, deve essere presente alla medesima ed informare i componenti della squadra sulle decisioni prese dagli organizzatori.

- 2.4.2. Il Capo squadra non può criticare o sfidare le decisioni dei Giudici. Può essere annunciata la proposizione di un ricorso 15 minuti dopo il termine della gara ed essere scritto non più tardi di un'ora dall'accadimento del fatto.

- 2.4.3. In assenza del Capo squadra è l'allenatore che lo sostituisce.

- 2.4.4. Il Capo squadra è responsabile della preparazione degli atleti.

3. SEDE DELLA GARA

3.1. Condizioni

Durante la gara

- la corrente non deve essere maggiore di 4 m/min,
- la profondità dell'acqua non deve essere inferiore a 3 metri,
- la visibilità dell'acqua deve essere di almeno 1 m (disco di Secchi).

La qualità dell'acqua sul luogo di gara deve essere in accordo con le specifiche della WHO (World Health Organisation) per le acque balneabili.

E'vietato organizzare gare in canali navigabili. Nelle aree aperte al pubblico per il nuoto, o nelle aree aperte al canottaggio, alla vela ed alla navigazione a motore è consentito organizzare gare ma deve essere organizzato un appropriato servizio di vigilanza. Le sedi delle gare devono essere selezionate ed equipaggiate in accordo con il presente regolamento.

3.2. Limiti del campo di gara

La estensione del campo gara è determinate dal bagnasciuga e dalle boe di limite campo gara, ancorate a 50 metri dalle boe di percorso.

4. ELEMENTI DELLE GARE

4.1. Le gare di Orientamento Subacqueo hanno I seguenti elementi:

- Area di partenza,
- Boe di aggiramento e/o di ricerca, ancorate a distanza dal fondo
- ➤ Area del traguardo.

La gara deve essere pronta 2 ore prima della partenza e entro tale ora deve essere possibile il disegno in scala del campo di gara.

La lunghezza di ogni singola gara non deve differire di più dell' 1% dalla lunghezza canonica della medesima. Il disegno in scala della gara deve contenere la numerazione delle boe, ed il senso del percorso di gara. Quando il disegno di gara della organizzazione è esposto decorrono le due ore per il disegno delle squadre.

Nelle gare internazionali il disegno della gara deve essere esposto dopo avere consultato il Giudice capo CMAS.

La gara può essere costruita soltanto con materiale conforme ai contenuti del presente regolamento.

4.2. La lunghezza dei tratti individuali di gara non può variare in misura maggiore del 5% di quanto contenuto nel presente regolamento. La lunghezza totale della gara non può essere diversa di più dell' 1% di quanto contenuto nel presente regolamento.

4.3. In ogni gara, tranne per la prova MONK, le boe devono essere chiaramente visibili sulla superficie dell'acqua.

4.4. Le gare possono avere svolgimento sia in senso orario che in senso antiorario.

4.5. Gli organizzatori possono designare porzioni di riva dove le squadre non possono avere punti di rilevamento. Il disegno può essere eseguito soltanto dalla superficie del terreno e le tratte non possono essere misurate dalla barca o nell'acqua.

4.6. Se le boe durante la gara hanno spostamenti apprezzabili I Giudici devono rimettere le boe spostate sui punti iniziali. Se questo non fosse possibile deve essere risistemata la boa errata e gli atleti non ancora partiti hanno 1 ora per ridisegnare la gara. Se la lunghezza della

nuova gara differisce sensibilmente dall'originale la giuria deciderà se coloro che hanno finito la gara DEBBANO rifarla (se la nuova gara è più lunga) o se VOGLIANO rifarla (se la nuova gara è più corta).

5. MATERIALI PER LE COMPETIZIONI

- 5.1. Le boe di aggiramento sono costruite con materiale galleggiante di dimensioni 20 cm x 20 cm x 40 cm. Sono dipinte in grigio-verde nell'opera viva (sotto l'acqua) ed in bianco, arancione o giallo nell'opera morta (sopra l'acqua).
- 5.2. Le boe di ricerca (pali) sono lunghe cm 400 ed hanno un diametro di 10-30 cm. Con una visibilità inferiore a 3 metri devono avere un diametro di 30 cm, Con una visibilità di 2 metri e oltre possono essere ridotte ad un diametro di 10 cm.
- 5.3. L'ancoraggio delle boe deve presentare un peso non inferiore a 60 kg ed una sagola che resista allo strappo di almeno 60 kg. Per le sole boe di aggiramento la sagola non deve essere visibile ad una distanza di 3 metri o più.
- 5.4. La partenza può essere:
 - una boa od un palo, immersi al Massimo per 1 metro, o
 - un punto fisso sul fondo.L'area di partenza ha forma circolare, nel raggio di 1 metro dal punto di partenza; e non è marcata.
- 5.5. Nelle gare internazionali le boe devono essere marcate con i seguenti simboli e la seguente sequenza:

➤ boe di aggiramento (individuali)	I - II - III - IV - V
➤ boe di ricerca (individuali)	1 - 2 - 3 - 4 - 5
➤ boe di aggiramento e ricerca (squadre)	A - B - C - D - E - F - G
- 5.6. Traguardo: solo nello slalom o corsa M e nella gara a squadre
Il traguardo ha una lunghezza di 32 metri. La parte centrale ha una lunghezza di 2 metri. Ogni lato a partire dal centro ha tratti di 1 metro chiaramente marcati. Nei Campionati Italiani il traguardo è fissato sopra l'acqua senza toccarne la superficie. In ogni settore deve essere indicata la distanza dal centro. Una stecca di diverso colore deve essere impiegata ogni 5 metri dal centro (0-5-10-15). La sagola che sostiene le asticelle deve risultare ad almeno 5 cm sopra il pelo dell'acqua.
- 5.7. Boe e sagole per il limite del campo gara:
Il limite del campo gara, evidenziato con boe, deve essere chiaramente visibile. Esse saranno collegate l'una con l'altra mediante una sagola. La distanza dal campo gara deve essere di 50 metri.
- 5.8. Ogni differenza tra il campo gara ed il presente regolamento deve essere riferita durante la riunione dei Capi squadra prima della gara.

6. ABBIGLIAMENTO, EQUIPAGGIAMENTO E STRUMENTI DEGLI ATLETI

- 6.1. Durante la cerimonia di aperture e chiusura della manifestazione gli atleti devono indossare la divisa della squadra. Per ogni occasione gli atleti devono indossare un abbigliamento adeguato (almeno il costume da bagno).
- 6.2. Il tipo e la marca di tutti gli equipaggiamenti (pinne, maschere, mute, bombole, boette, strumenti ecc.) usati dagli atleti è libero. Tuttavia ogni componente deve essere non appuntito nè affilato, in modo tale da non recare pregiudizio agli altri atleti.
- 6.3. Oltre alle attrezzature subacquee ed agli strumenti per l'orientamento, è necessaria una boetta di sicurezza colorata in giallo, rosso o arancio. Questa boetta deve avere una capacità di galleggiamento non inferiore a 8 kg e la sua sagola, attaccata alla boetta, deve permettere al complesso sagola-boa una resistenza non inferiore a 30 kg.
Sia in gara che in allenamento non è consentito il nuoto subacqueo senza boa di sicurezza. Nella gara MONK è richiesta soltanto una boa di sicurezza per entrambi i concorrenti; I concorrenti tra di loro sono connessi mediante una sagola di lunghezza non superiore a 2,50 metri tra nodo e nodo.
- 6.4. Possono essere usate soltanto pinne allacciate ai piedi degli atleti.
- 6.5. La pressione dell'aria compressa nelle bombole non può eccedere quella segnata sulle bombole medesime, e non può eccedere i 200 bar (20 MPa). Non è consentito l'uso di bombole prive dei relativi collaudi stampigliati sulle medesime. Le bombole devono contenere soltanto aria compressa, ed è vietato l'arricchimento con ossigeno.
Ogni organizzatore ha la responsabilità di verificare e fornire questo servizio.
Alla prima ricarica della bombola la punzonatura deve essere chiaramente visibile; se la bombola ha ogive o contenitori essi devono essere rimossi per controllare la punzonatura; dopo il controllo essi possono essere mantenuti nella bombola per le successive ricariche.
- 6.6. Non è autorizzato l'uso di sistemi di ricerca ausiliari (sonars, aste ecc.), così come è vietato l'uso di qualsiasi sistema di comunicazione subacquea o analogo strumento.
- 6.7. I Giudici squalificheranno gli atleti il cui abbigliamento, equipaggiamento o attrezzatura non siano conformi al regolamento.
- 6.8. Se la temperatura dell'acqua è inferiore a 14° C gli atleti sono obbligati ad usare una muta intera compresa di cappuccio. Sono i Giudici a determinare la temperatura dell'acqua.
- 6.9. Gli atleti si assumono la piena responsabilità per lo stato delle loro attrezzature ed equipaggiamenti e per la loro conformità e uso in ottemperanza del manuale operativo degli apparecchi autorespiratori ad aria.

7. ORGANIZZAZIONE DI GARA E GIUDICI DI GARA

7.1. Organizzazione di gara

7.1.1. La composizione della organizzazione di gara dipende dall'importanza della competizione. Un numero inferiore di organizzatori ed assistenti può organizzare gare con un minor numero di partecipanti.

7.1.2. La Organizzazione di gara è composta da:

- Responsabile dell'organizzazione
- Direttore di Gara
- Disegnatore di gara
- Medico di gara
- Speaker
- Organizzatore addetto alle premiazioni

7.2. Funzioni della organizzazione di gara

7.2.1. Responsabile dell'organizzazione

E' responsabile per:

- Tutti gli aspetti organizzativi dell'evento, preparazione ed esecuzione della gara;
- Tutti i suoi sottoposti,
- Le squadre partecipanti.

Convoca i membri della organizzazione. Supervisiona la preparazione del luogo ove si svolge la gara, gli equipaggiamenti, I mezzi di controllo e comunicazione, le barche e I mezzi di soccorso. Controlla che l'allestimento della gara sia conforme al RNG ed a eventuali regolamenti particolari della competizione.

7.2.2. Direttore di Gara

Il Direttore di Gara è responsabile per tutte le attrezzature tecniche prima, durante e dopo la gara, come:

- La preparazione del campo gara,
- Le attrezzature,
- I mezzi di controllo e comunicazione,
- Barche e sistemi di salvataggio,
- Attrezzature per la preparazione del campo gara,
- Delimitazione del campo gara,
- Rispetto dei tempi previsti per la preparazione della gara,
- Creazione dell'area di partenza con arredi e strumenti per il Giudice di partenza,
- Recupero e controllo degli strumenti di sicurezza,
- Recupero degli strumenti necessari ai Giudici.

Ha a sua disposizione il numero richiesto di barche, attrezzature ed equipaggiamenti, e il numero di persone necessario.

7.2.3. Disegnatore di gara

Insieme al Responsabile dell'organizzazione disegna il campo gara ed istruisce il personale tecnico sulla messa in acqua delle boe. Misura lo sviluppo totale della gara e esegue un disegno in scala che il Giudice Capo mostra ai capi squadra. Durante la gara controlla che non ci siano spostamenti delle boe.

Il disegnatore di gara si assume la piena responsabilità per la esatta posizione delle boe e del relative disegno.

7.2.4. Medico di gara

I doveri del Medico di gara sono:

- Quando richiesto, la verifica dello stato di salute di un atleta e la decisione sulla sua possibilità di partecipare, o continuare la partecipazione, alla gara;
- La supervisione medica durante la gara ed il soccorso in caso di incidente od infortunio, il bisogno di primo soccorso e la qualità dell'aria nelle bombole;
- Il controllo della disponibilità del materiale di primo soccorso e di salvataggio.

7.2.5. Speaker

Lo speaker informa i partecipanti e gli spettatori su:

- Il programma di gara,
- Il regolamento di gara,
- Segnala la gara agli spettatori
- Legge i risultati delle diverse gare.

7.2.6. L'organizzatore addetto alle premiazioni

- Dirige e coordina le cerimonie di aperture, chiusura e premiazioni
- Si accerta che siano disponibili per tempo:
 - ★ Diplomi;
 - ★ Medaglie;
 - ★ Premi;
 - ★ Altro

7.3. Giudici di gara

7.3.1. La composizione dei Giudici di gara dipende dalla importanza della manifestazione.
Per gare con un ridotto numero di partecipanti è richiesto un minor numero di Giudici.

7.3.2. I Giudici di gara sono costituiti da:

- Giudice capo,
- Giudice capo aggiunto,
- Giudice di prepartenza,
- Giudice di partenza,
- Capo dei Giudici di percorso e Giudici di percorso,
- Capo dei Giudici di arrivo e Giudici di arrivo,
- Giudice Segretario.

7.3.3. Tutti i Giudici di gara devono rimanere sul luogo di gara sino al termine del tempo concesso per la presentazione delle proteste.

7.4. Funzioni dei Giudici di gara

7.4.1. Giudice capo

Si assicura che:

- La gara sia realizzata e disputata rispettando il regolamento Nazionale vigente
- Siano rispettati eventuali regolamenti particolari di gara e le misure di sicurezza.

Il Giudice capo decide che:

- Gli atleti siano seguiti ognuno da barca (oppure no)
- Le classifiche e le misure di sicurezza siano eseguite in modi diversi.

inoltre:

- Assegna agli altri Giudici i loro compiti
- Si assicura che essi siano in grado di svolgere le loro mansioni PRIMA dell'inizio della gara.

Prima che la gara abbia inizio il Giudice capo verifica:

- Il campo di gara
- La logistica
- Le attrezzature

Il Giudice capo è abilitato a:

- Consultarsi con la Giuria per cancellare la gara se le attrezzature e il campo gara non è conforme alla normativa.
- Interrompere o sospendere la gara in caso di maltempo o quando il campo gara e/o le attrezzature diventano insicure o sono fuori servizio.
- In casi eccezionali modifica il programma o l'ordine di partenza o l'ora di partenza degli atleti.
- Modifica i compiti dei Giudici durante la gara.
- Esonera Giudici che abbiano commesso errori o che non abbiano correttamente eseguito le loro mansioni.
- Impugna le decisioni dei Giudici dopo avere verificato che siano errate e permette agli atleti di ripetere la prova o conferma il loro risultato.
- Prende qualsiasi decisione quando tra gli altri Giudici non vi sia accordo.
- Squalifica atleti che abbiano violato il regolamento o colpevoli di comportamento antisportivo.

Il Giudice capo non è abilitato a cambiare le regole di gara.

Il Giudice capo presiede tutte le riunioni dei Giudici.

Dopo il termine della gara il Giudice capo ha l'obbligo di fornire agli organizzatori i risultati, nello stesso giorno della gara.

7.4.2. Il Giudice capo aggiunto

Il Giudice capo aggiunto lavora in accordo con le direttive del Giudice capo e lo sostituisce quando il Giudice capo sia impossibilitato o assente.

7.4.3. Giudice di pre partenza

Chiama gli atleti alla pre partenza e controlla che le loro attrezzature siano consentite dal regolamento.

E'responsabilità del Giudice di pre partenza raccogliere la firma degli atleti ai sensi dell'art. 7.7.1. Gli atleti che non hanno firmato 10 minuti prima della loro partenza devono essere invitati a farlo dallo speaker.

7.4.4. Giudice di partenza

Il Giudice di partenza:

- chiama gli atleti alla partenza
- controlla il loro corretto posizionamento alla partenza.
- dà il segnale di partenza,
- decide sulla correttezza della partenza
- in caso di falsa partenza può decidere di:
 - ★ squalificare l'atleta (per partenza anticipata di più di 5 secondi o ritardata di più di 1 minuto), oppure
 - ★ di sommare una penalità di 15 secondi (per una partenza anticipata di meno di 5 secondi o per una non corretta postura alla partenza)
 - ★ di riportare sulla carta di partenza la decisione assunta.

I secondi di penalità saranno aggiunti sulla prima tratta della gara e concorreranno alla determinazione del tempo limite sulla prima boa.

Il comando di partenza è:

- ★ "un minuto"
- ★ "30 secondi"
- ★ "10 secondi"
- ★ "5-4-3-2-1" (o segnale acustico)
- ★ "via" (o segnale acustico).

7.4.5. Cronometrista capo e cronometristi

È compito dei cronometristi scrivere sulle carte di partenza degli atleti i risultati parziali per ogni tratta e di arrivo in base alle indicazioni delle bandiere dei giudici.

I cronometri possono essere resettati soltanto quando il cronometrista capo ha controllato i risultati e li ha trascritti e dà il comando "cronometri a zero".

Necessita un cronometrista per ogni atleta e/o ogni squadra che sia in acqua contemporaneamente.

7.4.6. Giudice di percorso Capo e Giudici di percorso

Il Giudice di percorso Capo

- assegna un Giudice per ogni atleta
- lo fornisce di carta di partenza
- raccoglie la carta di partenza al termine della prova
- la consegna all'ufficio di gara.

I Giudici di percorso possono controllare ogni atleta e/o controllare il risultato della sua gara, anche sulle single tratte.

I Giudici di percorso controllano che la gara sia correttamente completata e controllano i cambi nelle competizioni a staffetta; indicano che la gara è stata percorsa correttamente sventolando una bandiera.

Se un Giudice di percorso controlla l'atleta dalla barca o canoa, deve mantenere una distanza di sicurezza dall'atleta tra i 5 e i 10 metri.

Deve comunque esserci un numero sufficiente di Giudici di percorso.

7.4.7. Giudice di arrivo capo e Giudici di arrivo

I Giudici di arrivo controllano l'arrivo, determinano il settore di arrivo e segnalano il momento in cui la boetta dell'atleta oltrepassa la linea di arrivo, oppure quando l'atleta tocca il palo di arrivo.

Il numero dei Giudici di arrivo è a seconda del numero degli atleti e della importanza della gara. Devono naturalmente essere in numero sufficiente.

7.4.8. Giudice Segretario Capo

Il Giudice Segretario Capo prepara tutte le attrezzature e la documentazione necessaria alla parte amministrativa della gara. Dirige i lavori dell'ufficio di gara e tutte le riunioni dell'ufficio di gara, compreso il rendiconto scritto di queste riunioni e di quelle dei Giudici. Riceve gli ordini di partenza e i reclami e li trasmette al Giudice capo, prepara la carta di partenza e la consegna ai capi squadra prima della gara. Con il permesso dell'organizzatore informa la stampa sui risultati e lo svolgimento della gara.

E' anche responsabile dell'"ufficio postale" e predisporrà tutte le informazioni, risultati, date delle riunioni ecc. perché siano trasmesse ai capi squadra.

7.5. Regole generali

7.5.1. L'organizzatore capo o il comitato organizzatore sono obbligati a:

- Provvedere alla necessaria attrezzatura e logistica
- Provvedere ai trasporti ed alle barche,
- Organizzare il campo gara e la gara stessa,
- Organizzare le misure di sicurezza,
- Provvedere al primo soccorso ed alle cure mediche,
- Provvedere ai mezzi di comunicazione ed informazione,
- Provvedere alla ricarica bombole con pressione di almeno 20 MPa (200 bar).

7.5.2. Il campo di gara, la organizzazione e le misure di sicurezza sono controllati dai Giudici in collaborazione con il Comitato Organizzatore, così come la logistica e le barche; il tutto sotto la supervisione dell'organizzatore capo, almeno un giorno prima della gara.

7.5.3. Il controllo antidoping deve essere conforme alle Normative Federali e del CONI

7.5.4. L'ordine di partenza, per gare individuali e a squadre, deve essere stilato mediante estrazione a sorte, prima dell'inizio della gara.

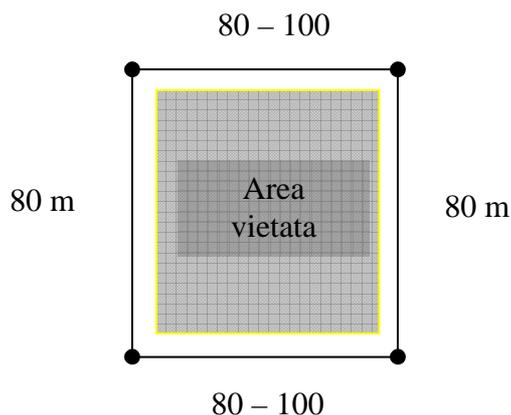
7.5.5. Non è ammessa la assistenza agli atleti. Questo specialmente per quanto attiene la segnalazione agli atleti per favorirne l'orientamento, e il posizionamento di altri ostacoli lungo il percorso per danneggiare gli altri atleti.

7.5.6. Il direttore di gara è abilitato alla gestione generale della gara. E' responsabile della sicurezza degli atleti, Giudici e mezzi di recupero con addetti. Durante la gara il Giudice di percorso e la squadra di salvataggio assicurano la sicurezza degli atleti.

7.5.7. Le barche appoggio devono essere dotate di mezzi di segnalazione e comunicazione (bandiere, megafono, o radio).

7.6. Allenamenti

- 7.6.1. In termini generali non è consentito l'allenamento sul campo gara, ma gli organizzatori possono proporre eccezioni. Comunque non è ammessa la prova sul percorso gara. Gli atleti sono autorizzati alle prove sul campo di allenamento allestito dagli organizzatori. Il campo gara è vietato dal giorno prima della gara compreso.
- 7.6.2. Durante gli allenamenti e le gare i partecipanti devono strettamente osservare il regolamento per la sicurezza e le norme specifiche di gara.
- 7.6.3. La posa di un eventuale campo d'allenamento consiste in almeno 4 punti in acqua. Le distanze sono fissate nella tabella seguente.



E' vietato nuotare all'interno delle quattro boe. Il senso di nuotata è fissato dagli organizzatori della gara. Il percorso di allenamento deve avere le stesse condizioni del campo gara (profondità, visibilità ecc.). Due ore prima della apertura ufficiale del periodo di allenamento, deve essere esposto il disegno del campo prova, comprensivo delle lunghezze delle tratte e degli orari di allenamento. Durante l'orario di allenamento, gli organizzatori nominano un supervisore che assicura il rispetto delle norme. I capi squadra sono responsabili della sicurezza dei loro atleti. Se un atleta non rispetta il regolamento, intralcia o danneggia un altro atleta, è colpevole di comportamento antisportivo e per questo sanzionato. Il regolamento per le attrezzature è lo stesso sia per le gare che per gli allenamenti.

Durante gli allenamenti la barca di soccorso con gli addetti deve essere presente sul campo prova.

7.7. Regolamento di gara

7.7.1. Pre partenza

Prima della partenza ogni concorrente deve presentarsi alla pre partenza e mostrare la propria attrezzatura per il controllo. Alla partenza il concorrente firma a fianco del suo nome nella lista di partenza; questa firma attesta che si sente psico-fisicamente idoneo a partecipare alla gara, che non è sotto l'effetto di sostanze che alterano la sua prestazione e che le sue attrezzature rispettano il regolamento.

Alla pre-partenza viene definite una zona entro la quale, 30 minuti prima della partenza l'atleta compie gli obblighi di cui al paragrafo precedente. Non è consentito spostare le attrezzature dalla zona stabilita, dopo il loro controllo, se non per lo svolgimento della gara. L'atleta lascia la zona di pre partenza per andare in acqua e effettuare la sua gara. Non è consentito entrare in acqua da zone diverse.

7.7.2. Partenza

La partenza inizia dall'area di partenza (cerchio con raggio di 1 metro dal punto di partenza); l'atleta, in posizione statica, deve avere il capo fuori dall'acqua quando viene dato il segnale di partenza.

E' considerata falsa partenza se l'atleta parte prima del segnale, oppure dopo più di 1 minuto dal segnale, oppure se non rispetta la postura richiesta dal regolamento.

Per la falsa partenza si applicano le seguenti regole:

- Per una partenza anticipata di più di 5 secondi o ritardata di più di 1 minuto l'atleta viene squalificato.
- Per una partenza anticipata di meno di 5 secondi, o per una errata postura alla partenza verrà aggiunto al tempo effettivo di gara una penalità di 15 secondi (sulla prima tratta), che concorrerà alla determinazione del raggiungimento del tempo limite).

Dopo la partenza l'atleta deve immergersi in un raggio massimo di 10 di percorso. Questa distanza non è segnalata e sarà determinata dal Giudice di percorso a sua discrezione.

Nella corsa MONK la mappa è consegnata agli atleti al momento del segnale di partenza.

7.7.3. Durante la gara

Un atleta viene salpato (anche nella gara a squadre), se:

- Commette una falsa partenza (anticipata di più di 5 secondi o ritardata di più di 1 minuto);
- Non ha lasciato l'area di partenza nel tempo di 1 minuto (3 minuti per il MONK) o ritorna nell'area di partenza dopo 1 minuto (MONK 3 minuti);
- Emerge con qualsiasi parte del corpo e/o dell'attrezzatura (ad esclusione dei primi 10 metri dopo la partenza);
- Oltrepassa il limite del campo gara o sta nuotando in una direzione chiaramente errata;
- Aggira la boa in modo errato e nuota almeno metà della tratta successiva;
- Cambia direzione in modo apprezzabile negli ultimi 50 metri di una gara con traguardo (Squadre, Slalom, Parallelo);
- Trova i pali nella sequenza sbagliata (ad eccezione del Monk), od oltrepassa il tempo limite.

Se un atleta viene salpato il suo punteggio è quello ottenuto sino all'errore commesso.

Se due atleti si incontrano sott'acqua durante la gara e sono entrambi ancora in gara, sono entrambi responsabili di districare le loro boette, senza uscire dall'acqua. Se uno dei due doveva essere salpato è compito del Giudice di percorso districare la boetta dell'atleta ancora in gara. Se questo non può essere fatto senza perdita di tempo l'atleta può chiedere di ripetere il percorso. Per la gara MONK non è possibile una seconda partenza ed in questo caso la Giuria può decidere una soluzione che cancelli l'effetto della causa (ad esempio scomputare dal tempo totale il tempo perso).

Sui pali di ricerca, sulle boe di aggiramento, e negli ultimi 50 metri almeno una parte della boetta di sicurezza dell'atleta deve essere visibile sulla superficie dell'acqua. Se, durante la gara a squadre le boette di due o più atleti si ingarbugliano tra di loro, almeno una parte di una delle due deve essere visibile in superficie. Quando non sia possibile stabilire con esattezza il tempo finale e la deviazione dal centro, sarà applicata una penalità di 5 secondi e di 1 metro. Questa penalità non sarà applicata o

applicata solo parzialmente se una o più boette sono chiaramente spostate dal centro del traguardo (non viene applicata la penalità di deviazione), o chiaramente terminano la gara dopo (non viene applicata la penalità di tempo), così come non viene applicata la penalità se uno o più atleti terminano la gara dopo più di 20 secondi dal compagno di squadra precedente. La penalità viene determinata dal Giudice di arrivo.

Quando la boetta di sicurezza viene persa dall'atleta, egli deve risalire in superficie immediatamente. Viene tenuto conto del punteggio ottenuto sino al distacco della boetta. Se l'atleta non viene in superficie e deve essere salpato dai Giudici di gara, perde tutti i punti ottenuti. Nella gara MONK se viene perduta la sagola di collegamento tra gli atleti, oppure se essi si separano, agli effetti del regolamento è come se avessero perso la loro boetta.

Relativamente agli atleti che non completano la gara, la loro classifica sarà basata sul numero di boe di aggiramento correttamente aggirate e quelle di ricerca correttamente ritrovate. Il tempo di ricerca o di aggiramento della ultima boa valida sarà usato per determinare la posizione di classifica.

7.7.4. Boe di aggiramento

- Le boe di aggiramento devono essere aggirate correttamente, in accordo con il disegno della gara.
- Un aggiramento è considerato completato quando, dopo l'aggiramento, la boetta dell'atleta attraversa il prolungamento tra quella boa d'aggiramento e la precedente boa (boa di aggiramento, boa di ricerca, partenza)
Spiegazione supplementare: si deve pensare al percorso del concorrente come ad un filo, nell'aggiramento delle boe.
- La decisione sull'aggiramento delle boe viene dal Giudice di percorso, ed il tempo viene rilevato dallo sventolio della bandiera.
- Non è permessa la ricerca delle boe di aggiramento.

7.7.5. Boe di ricerca

Le boe di ricerca devono essere mosse dal concorrente in modo visibile, dopo averle trovate, mediante spinta a girare, o spinta ad affondare. Se ciò non accade non sono da considerarsi trovate e non viene assegnato il relativo punteggio.

Nella gara a squadre tutti gli atleti della squadra devono muovere le boe. Per il punteggio viene tenuto conto dell'ultimo tempo dell'atleta che muove la boa.

7.7.6. Linea del traguardo

- L'atleta non può cambiare apprezzabilmente rotta negli ultimi 50 metri di gara. Questo significa un chiaro cambiamento di rotta mentre il piccolo cambio di rotta di alcuni componenti della squadra durante l'arrivo della medesima non costituisce cambio apprezzabile. Il Giudice di percorso deve segnalare con la bandiera quando ogni atleta entra negli ultimi 50 metri e dal quel momento l'eventuale apprezzabile cambio di rotta deve essere giudicato.
- La distanza dal centro dell'arrivo (settore) ed il tempo vengono rilevati dal momento in cui la punta della boetta attraversa la linea di arrivo.
- Nella gara a squadre viene usato il tempo dell'ultimo atleta della squadra, e la deviazione peggiore tra quelle di tutti gli atleti. Non è detto che l'atleta che ha il tempo peggiore sia anche quello che ha la deviazione maggiore.
- Quando una boetta tocca la barretta di divisione tra due settori sulla linea del traguardo viene scelto il settore migliore, anche se successivamente la boetta passa in quello peggiore.

- Tutte le boette dei componenti della squadra devono passare il traguardo entro 20 secondi tra di loro. Per determinare con esattezza questo tempo in tutti i risultati cronometrici decimi e centesimi vanno sempre riportati al secondo inferiore (es. 7'30"90 va ricondotto a 7'30"). Se uno o più atleti di una squadra arrivano al traguardo dopo più di 20 secondi dall'atleta precedente il loro arrivo non viene ritenuto valido. Quando viene superato il tempo limite massimo tra gli atleti, quelli oltre il tempo valido sono salpati. Se solo un atleta finisce la gara il suo tempo è quello valutato per la classifica.

7.7.7. Gare a squadre

- Se ci sono meno concorrenti in una squadra di quanti necessari, essi devono partire dalla boa 1 e 2 oppure 1, 2 e 3.
- Una squadra è costituita da almeno due concorrenti.
- Nell'istante in cui un membro di squadra o un gruppo di membri di squadra hanno lasciato chiaramente una boa per raggiungere la boa seguente lungo il percorso, gli altri membri della squadra che ancora non hanno raggiunto quella boa vengono salpati. I punti di percorso che sono stati conseguiti dai membri della squadra che sono stati salpati valgono per il punteggio finale della squadra.
- Quando tutti i concorrenti hanno trovato la boa di percorso (boa di ricerca) è irrilevante se lasciano questo punto come gruppo o individualmente. La regola dei 20 secondi si applica solo per l'attraversamento della linea d'arrivo e non per le altre tratte di percorso.

7.8. Classifiche

- 7.8.1. Il metodo per il calcolo dei risultati ed il piazzamento dei concorrenti deve essere spiegato dettagliatamente nelle regole di gara.
- 7.8.2. I risultati nelle varie discipline sono espressi in unità di tempo (minuti, secondi) od in punti derivati da una combinazione di velocità e di precisione secondo le tabelle dei punti CMAS, o quelle degli organizzatori per una gara non contenuta in queste regole. In caso di punteggi uguali, il tempo più veloce determinerà la posizione in classifica. Ciò inoltre si applica nel caso di un concorrente che sia squalificato durante la gara.
- 7.8.3. Tutti i tempi sono arrotondati per difetto ai secondi interi. Per stabilire il tempo limite superato, il tempo massimo (15:20) è utilizzato per determinarne il superamento. Tutti i tempi inferiori (per esempio 15:19.99, sono arrotondati a 15:19) sono sotto il tempo limite.
- 7.8.4. In caso di parità nella classifica combinata, anche i punti ottenuti nelle gare a squadre vengono usati.

7.9. Mezzi di comunicazione durante la gara

- 7.9.1. Per assicurare la corretta valutazione dei giudici, se possibile dovrebbe essere usata la comunicazione via radio. Oltre a questo, la comunicazione può essere stabilita con l'aiuto di bandierine rosse e bianche (giallo o arancio) secondo un sistema stabilito dal giudice capo. Dovrebbe essere tenuto presente che le bandiere rosse sono utilizzate soltanto nei casi che riguardano la sicurezza dei concorrenti.
- 7.9.2. Se un giudice di percorso alza una bandiera rossa durante la competizione, ciò significa "Attenzione, è necessario un operatore subacqueo di salvataggio". In questo caso, una imbarcazione di soccorso viene inviata sul posto dell'incidente. Se il giudice di percorso agita la bandiera rossa sopra la sua testa, il giudice capo deve dare l'allarme generale lanciando un razzo rosso. In caso di tal evento, i giudici di percorso devono

richiamare tutti i concorrenti alla superficie e fare tutto quanto necessario per aiutare il concorrente in difficoltà.

7.9.3. Le bandierine bianche (gialle o arancio) usate per l'indicazione normale di un tempo (reperimento di una boa, attraversamento di una linea d'arrivo ecc.) dovrebbero essere tenute orizzontalmente per annunciare l'imminenza di un arrivo ed essere alzate rapidamente in su e mantenute in questa posizione per almeno cinque secondi al ritrovamento di una boa (attraversamento di una linea d'arrivo). Se il giudice agita la bandierina di segnale bianca verso il basso davanti al suo corpo, questo significa "errore o violazione di una regola" (errato aggiramento, emersione in superficie delle pinne, ecc).

7.9.4. Il linguaggio subacqueo dei segni della CMAS è il modo di comunicare sotto l'acqua per i concorrenti subacquei, i giudici e gli operatori subacquei di salvataggio.

7.9.5. La comunicazione fra i giudici ed i concorrenti che sono sotto l'acqua dovrebbe essere effettuata tirando la sagola della boa o da segnali acustici come indicato nella tabella qui sotto:

Segnalazioni		Spiegazione delle Segnalazioni	
Sagola	Acustico	Per l'atleta	Per il Giudice
Uno strattone	Un suono	Come stai?	Sto bene!
Tre strattoni	Tre suoni	Riemergi! (se ripetuto: riemergi subito!)	Sto risalendo!
Più di 4 strattoni	Molti suoni	Pericolo!	Pericolo!
		Riemergi immediatamente! Ti salpiamo!	Non sto bene! Salpatemi subito

- Per trasmettere i segnali indicati la sagola deve essere tesa e la segnalazione dovrebbe essere eseguita tirando decisamente ma senza eccessiva forza.
- I segnali acustici verranno trasmessi con strumenti metallici semisommersi in acqua.
- I concorrenti inviano i propri segnali tirando le proprie boe sott'acqua. Se la boa scompare per una volta il significato sarà equivalente ad uno strattone nella tabella sopra.

8. REGOLE PER TIPOLOGIA DI COMPETIZIONE

8.1. Gare Individuali

8.1.1. Gara M

Il percorso (vedi schema) consiste di

- ➤ 1 boa di partenza,
- ➤ 3 boe di aggiramento
- ➤ la linea di arrivo (32 m),

ha lunghezza complessiva di 590 metri. Il tempo limite per raggiungere la linea di arrivo è di 15'20".

L'intervallo di partenza va da 2 a 5 minuti per uomini e donne e viene stabilito dagli organizzatori.

I concorrenti devono nuotare attorno le boe di aggiramento in sequenza come nello schema ed oltrepassare la linea di arrivo

Il piazzamento dei concorrenti in questa gara è determinato dalla somma di punti assegnati per:

- aggiramento corretto delle boe e precisione sulla linea di arrivo (Tabella 2),
- velocità (Tabella 7).
- Se un concorrente aggira correttamente::
 - ★ solo la boa I, gli saranno assegnati 100 punti, oppure
 - ★ solo la boa I and II, gli saranno assegnati 250 punti, oppure
 - ★ solo la boa I, II 3 III e non raggiunge la linea di arrivo, gli saranno assegnati 500 punti.

In caso di parità il piazzamento viene stabilito dal miglior tempo sull'ultima boa correttamente aggirata.

Se il concorrente raggiunge la linea di arrivo gli saranno assegnati almeno 501 punti per il corretto completamento del percorso.

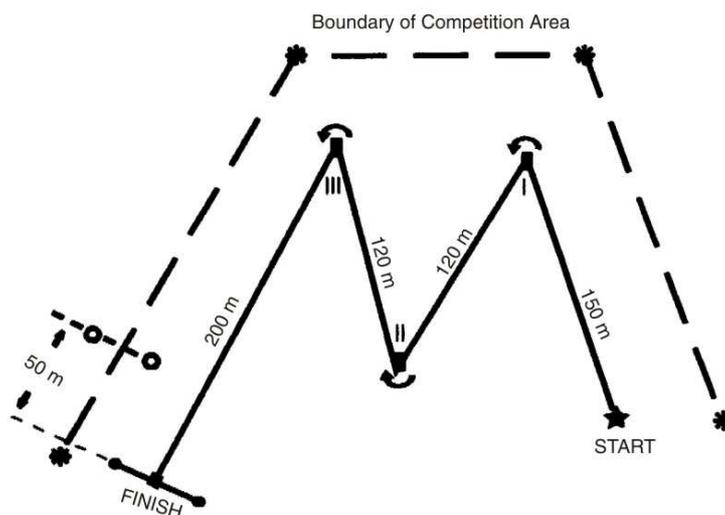


Figura 1 - Schema generale della Corsa M (Gara di orientamento subacqueo senza boe di ricerca).

8.1.2. Gara 5 Punti

Il percorso consiste di

- 1 una boa di partenza
- 5 boe di orientamento (assi di legno incrociate o tubi), l'ultima delle quali individua l'arrivo.

Il percorso ha lunghezza totale di 650 metri.

L'intervallo di partenza è di 4 minuti e può essere modificato dagli organizzatori.

I concorrenti eseguono il percorso come indicato sullo schema con determinati limiti di tempo (Tabella 3) ed mostrano che hanno trovato ogni boa di orientamento chiaramente tirandola o ruotandola.

Il piazzamento dei concorrenti in questa gara è determinato dalla somma di punti assegnati per:

- corretto ritrovamento delle boe di orientamento (Tabella 3) e
- velocità (Tabella 7).

I tempi intermedi e finali sono rilevati nel momento in cui la boa di orientamento viene tirata o ruotata. Se il percorso non è stato completato, solo i punti per le boe di orientamento che sono state trovate saranno sommati. In caso di parità il piazzamento del concorrente viene stabilito dal miglior tempo sull'ultima boa trovata.

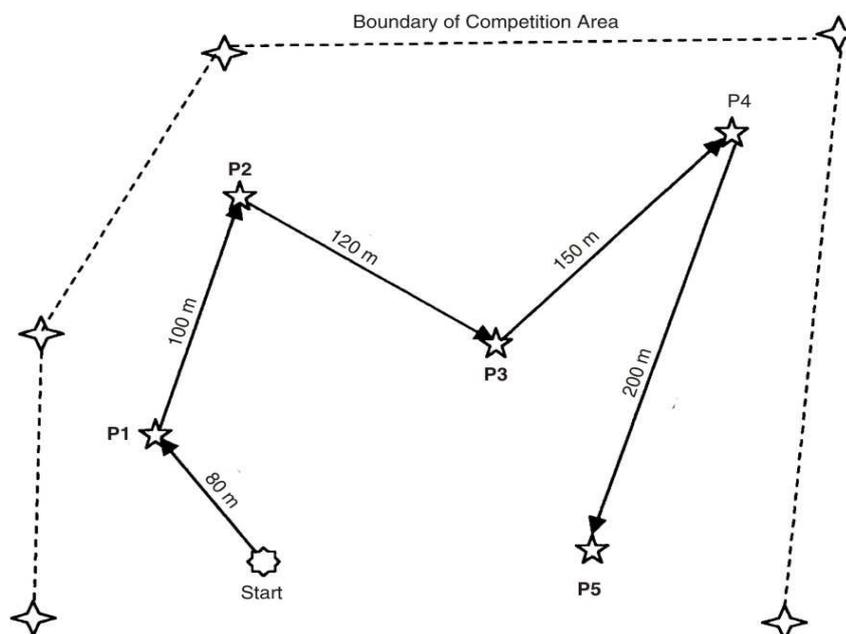


Figura 2 - Schema generale della Gara 5 Punti (Gara di orientamento subacqueo con boe di ricerca)

8.1.3. Gara Stella

Il percorso (vedi schema) consiste di

- 1 boa di partenza,
- 5 boe di aggiramento e
- 5 boe di orientamento, l'ultima delle quali è l'arrivo.

Ha lunghezza totale di 600 metri. Gli angoli fra due tratte consecutive nei punti di aggiramento non possono essere maggiori di 90°.

L'intervallo di partenza è di 4 minuti e può essere modificato dagli organizzatori.

I concorrenti eseguono il percorso come indicato sullo schema con limiti di tempo determinati (Tabella III) per aggirare le boe di aggiramento e trovare le boe di ricerca successive.

Il piazzamento dei concorrenti in questa gara è determinato dalla somma di punti assegnati per:

- Corretto aggiramento delle boe di aggiramento e ritrovamento delle boe di ricerca (Tabella 4) e
- per la velocità (Tabella 7).

Se il percorso non è stato completato, solo i punti per le boe di orientamento che sono state aggirate o trovate saranno sommati. In caso di parità il piazzamento del concorrente viene stabilito dal miglior tempo sull'ultima boa aggirata o trovata.

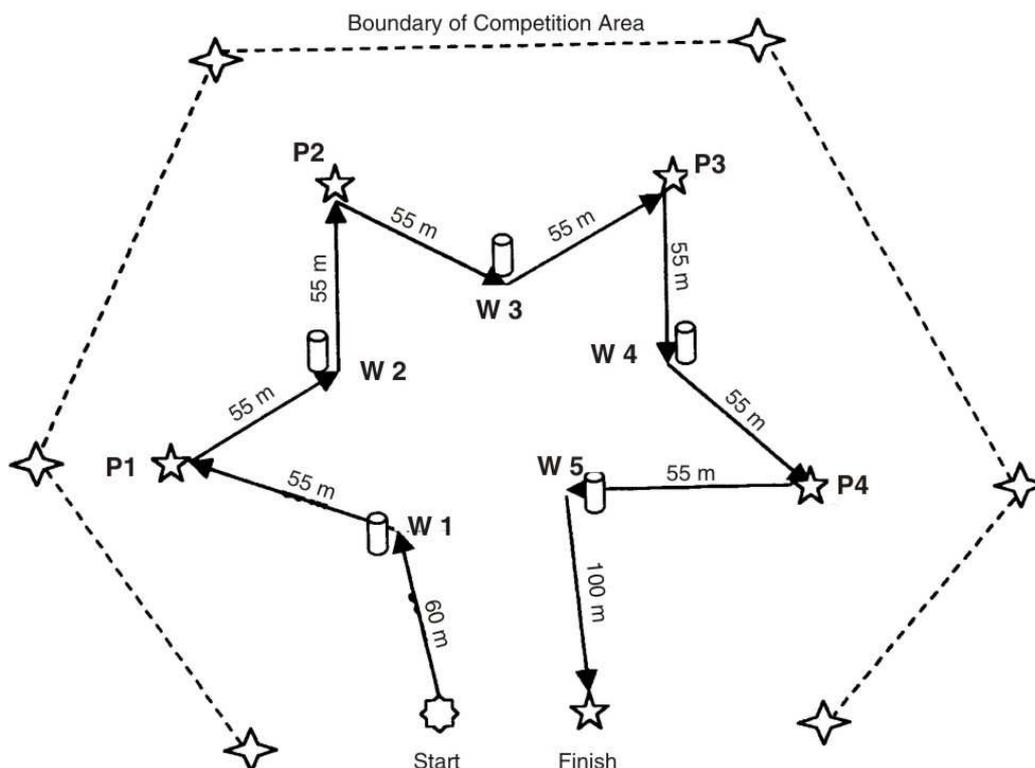


Figura 3 - Schema generale della Gara Stella (Gara di orientamento subacqueo con boe di aggiramento e boe di ricerca)

8.1.4. Gara Parallelo

La gara parallelo è una competizione in cui due concorrenti competono l'uno contro l'altro ad eliminazione diretta. Il vincitore si qualifica per il prossimo turno. Il perdente è eliminato dalla competizione. La gara dovrebbe essere conclusa in un unico giorno se possibile.

➤ Ordine di partenza

Ci sono 32 concorrenti nella categoria donne e 32 concorrenti nella categoria uomini.

L'ordine di partenza è elaborata secondo il tabellone di partenza di seguito riportato.

I concorrenti che hanno raggiunto i piazzamenti 1-4 nell'ultimo campionato nazionale sono posizionati nell'ordine di partenza. Se uno di questi quattro non partecipa alla gara i concorrenti che hanno i piazzamenti migliori prenderanno il loro posto. Le posizioni 1-4 della lista di partenza devono essere riempite per prime. Le posizioni 5-28 della lista di partenza sono determinate nella riunione tecnica per estrazione a sorte fra tutti i concorrenti iscritti per questa competizione. Le 4 posizioni rimanenti della lista di partenza sono riempite per mezzo di una gara preliminare. I 4 concorrenti più veloci di questo preliminare ottengono di essere posizionati ai posti dal 29 al 32 della lista di partenza.

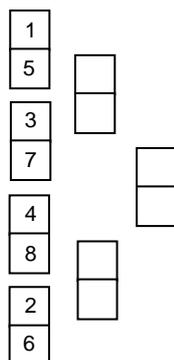
➤ Gara Preliminare

I concorrenti rimanenti (donne o uomini) devono nuotare dallo stesso lato. Il lato è stabilito dall'organizzatore. I concorrenti sono classificati secondo il loro tempo di arrivo.

➤ Lista di partenza (Nei Trofei dopo la Gara Preliminare)

Gli 8 concorrenti più veloci femminili e maschili saranno qualificati in una gara ad eliminazione. (Il lato A per gli uomini e il B per le donne, partenza nel medesimo istante).

I concorrenti sono inseriti nella lista di partenza e proseguono la gara, secondo il loro piazzamento come segue:



Esempio

4 è il massimo numero di 'wild card', cioè di posizioni rimanenti nella lista di partenza da assegnare tramite la gara preliminare. L'organizzatore può limitare il numero di partenti a 16 concorrenti in due situazioni:

- ★ Se meno di 28 concorrenti per ciascuna categoria si sono iscritti.
- ★ Se necessario abbreviare la competizione per motivi organizzativi.

➤ Svolgimento della gara

Viene dato un unico segnale di partenza per entrambi i concorrenti.

Come nella figura sottostante i due concorrenti devono aggirare la propria boa di aggiramento, e trovare la propria boa di ricerca entro 3 minuti quindi attraversare la linea di arrivo all'interno della zona contrassegnata. Il concorrente che attraversa correttamente per primo la linea di arrivo avanza al turno successivo. Il perdente viene escluso dalla gara. Per ciascun concorrente deve essere rilevato il tempo esecuzione. Il giudice capo deve estrarre a sorte mediante il lancio di una moneta la scelta del lato del campo (percorso A/B) per ogni turno successivo. Nel caso in cui entrambi i concorrenti siano esclusi dalla gara perché non hanno completato correttamente il percorso la successiva posizione sul tabellone che avrebbe preso il vincente fra i due, viene occupata dal perdente più veloce del turno di tabellone corrente (Perdente fortunato). Se questo non è possibile la posizione rimane vacante.

Il vincitore è il concorrente che vince la corsa finale. Se entrambi i finalisti vengono esclusi dalla gara perché non completano il percorso correttamente, il più veloce dei semifinalisti vince la competizione.

➤ Classifica

La classifica è determinata come segue:

1. posto vincente della finale
2. posto perdente della finale
3. posto il più veloce perdente delle semifinali
4. posto il secondo (più lento) perdente delle semifinali

➤ Percorso di gara

Il percorso è costituito da due opposti tracciati singoli, percorso A e Percorso B, che sono speculari fra loro ed hanno medesima lunghezza.

Ciascun tracciato singolo è costituito da:

- ★ 1 boa di Partenza,
- ★ 1 boa di Aggiramento
- ★ 1 boa di Ricerca
- ★ una linea di Arrivo

Ogni singolo percorso ha una lunghezza totale di 220m (senza l'arrotondamento). La larghezza dell'arrivo deve essere 3 m. In caso di condizioni di gara avverse (per esempio: visibilità bassa; freddo; presenza di correnti...) l'organizzatore può decidere che la larghezza dell'arrivo sia di 4 m. Le porte di arrivo di entrambi i tracciati singoli sono allineate. La distanza fra le boe di ricerca deve essere almeno 10m e massimo 20m. L'intervallo di partenza è di 2 minuti e può essere cambiato dall'organizzatore se necessario.

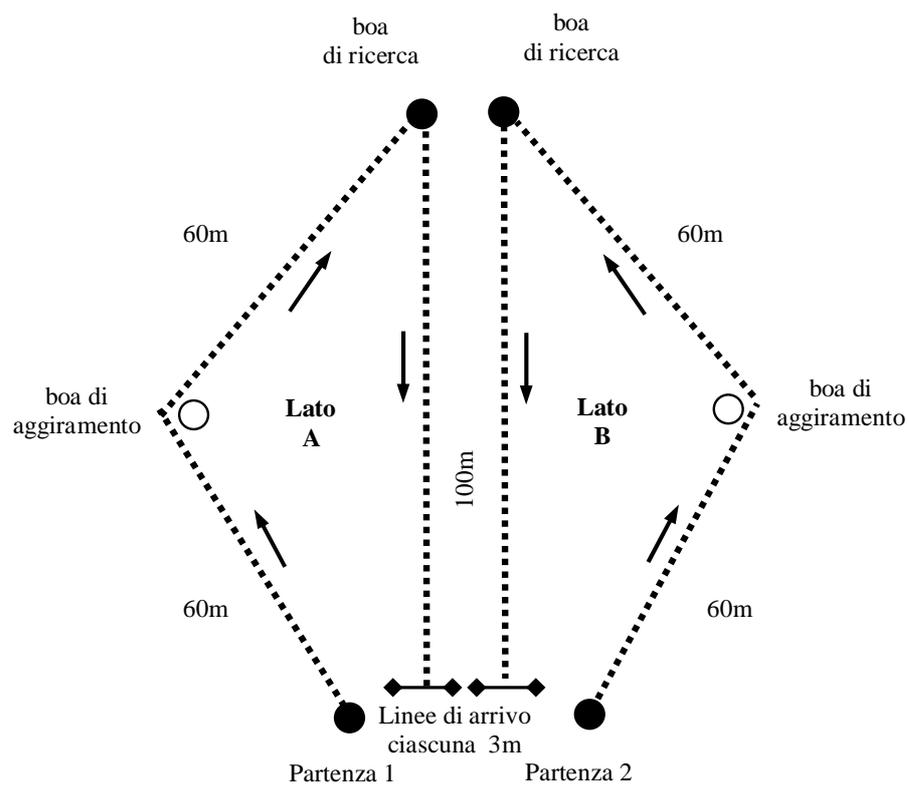


Figura 4 - Schema generale della Gara Parallelo

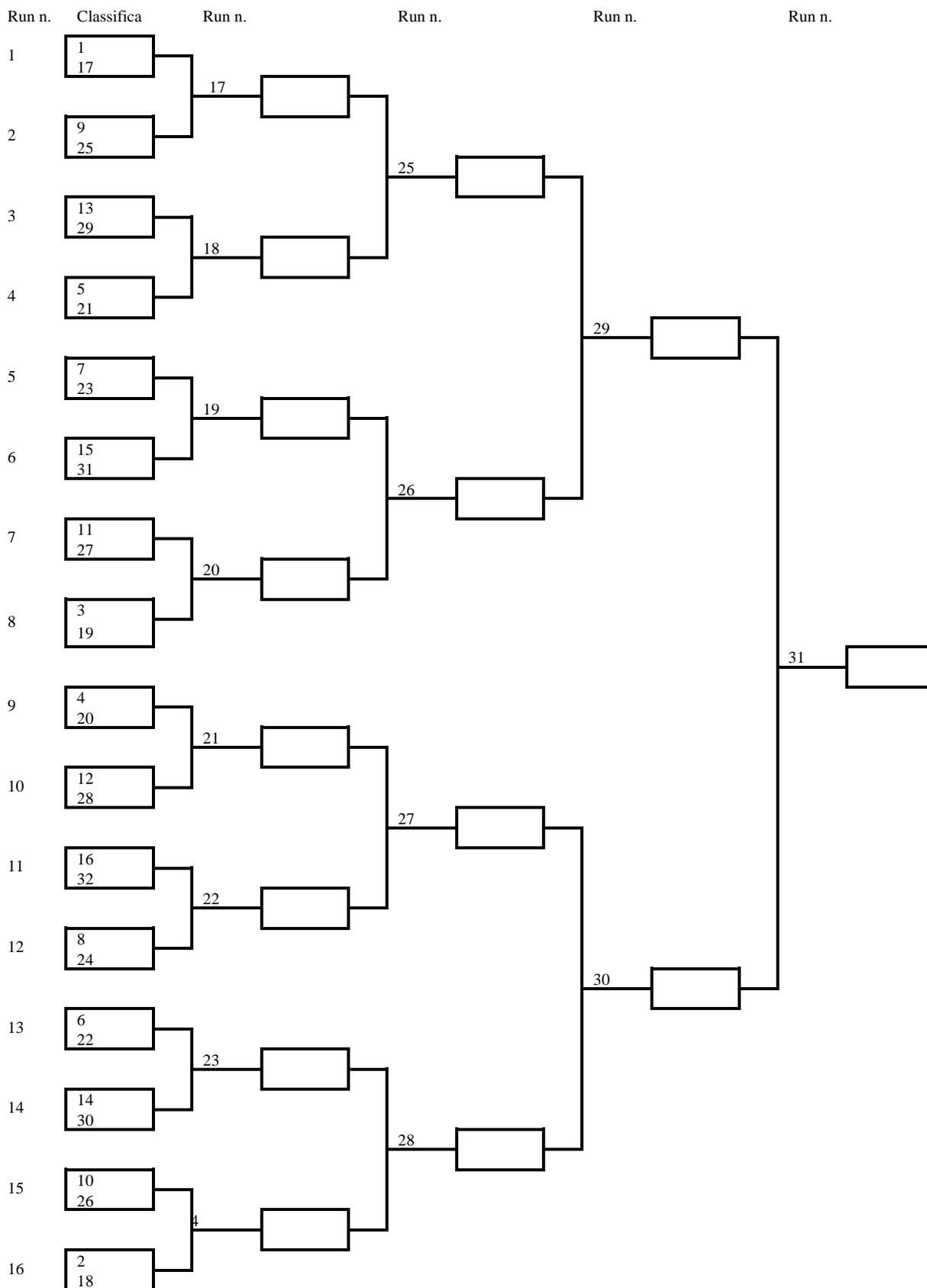


Tabella 1- Tabellone di partenza

8.1.5. Gara Parallelo – Versione Short Track

La gara “Short Track” è una competizione che utilizza il medesimo campo gara della competizione “Paralelo” nella sua versione ridotta, cioè formata solo dal percorso A o dal Percorso B. Non sono previste gare preliminari e scontri diretti ad eliminazione.

Il piazzamento dei concorrenti in questa gara è determinato dal tempo ottenuto all’attraversamento della linea al traguardo dopo un corretto aggiramento della boa di aggiramento e il ritrovamento della boa di ricerca. In caso di parità il piazzamento del concorrente viene stabilito dal miglior tempo sull’ultima boa trovata o in caso di ulteriore parità, aggirata.

Se il percorso non è stato correttamente completato, varrà il tempo ottenuto al ritrovamento della boa di ricerca.

In caso anche di mancato ritrovamento varrà il tempo ottenuto alla boa di aggiramento

8.2. Gare a squadre

8.2.1. Gara Monk

La squadra è costituita da due concorrenti. All'interno di una zona di gara non contrassegnata con ostacoli naturali ed artificiali, sono posizionate quattro boe di ricerca non visibili sopra l'acqua, una boa di partenza ed una boa di arrivo visibili sopra l'acqua. In alto ed in basso sulle quattro boe di ricerca non visibili sono posizionati dei dispositivi di punzonatura (pinze) per cartellini di controllo. Il percorso di gara per questa competizione è costituito da

- 1 boa di partenza,
- 5 punti di controllo di cui l’ultimo rappresenta l’arrivo.

La lunghezza completa del corso da coprire sotto l’acqua è di circa 650 m mentre la distanza fra due successive boe di ricerca dovrebbe essere compresa fra 100 e 150 m.

Un tavolo di taratura orientato a nord magnetico mediante la bussola che è stata utilizzata per tracciare il percorso, deve essere reso disponibile dagli organizzatori almeno 2 ore prima dell’inizio della competizione.

L’intervallo di partenza sarà di 10 minuti.

Alla partenza ai concorrenti sarà dato un cartellino di controllo contrassegnato (in formato A6) che deve essere punzonato quando si raggiunge una boa di ricerca. Questa punzonatura deve essere fatta nello spazio indicato sul cartellino. Punzonature su altre zone o punzonature non leggibili non saranno considerate valide.

Al segnale di partenza, alla squadra che consiste di due concorrenti, viene consegnata una mappa (in formato A4) con scala 1:2000. La mappa contiene i dettagli su

- limiti della riva,
- limiti dell’area (campo) di gara,
- posizione esatta della partenza e dell’arrivo, così come
- la posizione delle boe di ricerca indicate come A, B, C, D, E, F, G, H.

Il lato lungo della mappa è parallelo al Nord magnetico. Eventuali ostacoli nell’area di gara devono essere disegnati nella mappa. Ciò inoltre vale anche per la boa di ricerca e di aggiramento non usate, questi punti devono essere chiaramente identificabili.

Le boe di ricerca devono essere contrassegnate chiaramente e ben riconoscibili con una precisione di un metro. Una linea del Nord deve essere disegnata attraverso ogni

punto (parallelamente al bordo della mappa). Lo spessore della carta deve essere di 1 millimetro ($\pm 20\%$) e la superficie deve essere tale da potervi scrivere sopra. L'itinerario ipotetico per completare il percorso deve essere indicato sulla mappa in forma di sequenza di boe di ricerca da raggiungere. Questa sequenza deve essere rispettata e ad ogni boa di ricerca il cartellino di controllo deve essere punzonato chiaramente. Se una punzonatura non è riconoscibile, tutte le seguenti punzonature saranno scartate e non saranno usate per il punteggio di gara.

La squadra dovrà abbandonare la zona di partenza (nel raggio di 10m intorno alla boa di partenza) entro 3 minuti e non potrà ritornare a questa zona per tutta la durata della gara.

Tutte le misure ed i calcoli del percorso e delle distanze saranno effettuati dai concorrenti sotto l'acqua. Dopo la partenza, è permesso all'interno di una zona di 10 m l'affioramento in superficie con l'equipaggiamento o con una parte del corpo (esclusa la testa). La squadra dovrà trovare le boe di ricerca sott'acqua e marcare ogni volta lo spazio corretto sul cartellino di controllo con il dispositivo di punzonatura. Quando la boa di ricerca contrassegnata come boa di arrivo viene raggiunta, deve essere tirata o ruotata in modo evidente. La squadra deve allora emergere e lasciare la zona dell'arrivo.

Al termine della gara, la mappa ed il cartellino di controllo devono essere consegnati immediatamente al giudice di percorso. Il piazzamento della squadra è determinato dalla somma dei punti ottenuti per:

- provato ritrovamento delle boe di ricerca , e
- per la velocità.

Per ogni boa di ricerca che la squadra può provare di aver raggiunto guadagna 400 punti, purchè l'ordine di ritrovamento prescritto sia stato seguito. Se tutte e cinque le boe di ricerca sono state raggiunte in un tempo inferiore ai 18 minuti, la squadra riceve 4 punti per ogni secondo in meno sotto questo tempo. Scaduti i 18 minuti di tempo la squadra viene salpata. Le squadre che non hanno raggiunto tutti e 5 i punti di controllo saranno classificate utilizzando i punti per le boe ottenuti (ex-aequo, se in pari quantità).

Per i campionati Nazionali, l'organizzatore deve predisporre 10 boe (= 2 boe di partenza e 8 boe di ricerca) come punti utilizzabili per la gara Monk. Da queste 10 boe, il Giudice Capo selezionerà la boa di partenza e le 5 boe di ricerca da utilizzare nella competizione due ore prima dell'inizio della gara. Per competizioni nazionali, l'organizzatore dovrebbe predisporre almeno 8 boe.

8.2.2. Procedura Monk:

- Costruire un percorso.
- Eseguire la misurazione del percorso.
- Disegnare la mappa - le boe di partenza e le boe di ricerca sono incluse.
- Scelta del percorso, fatta dal giudice capo due ore prima della prima partenza.
- Cerchiare e segnare i punti selezionati con lettere, comprendere la linea del Nord.
- Inserire l'ordine delle lettere di boa da raggiungere all'estremità inferiore della mappa negli spazi indicati.

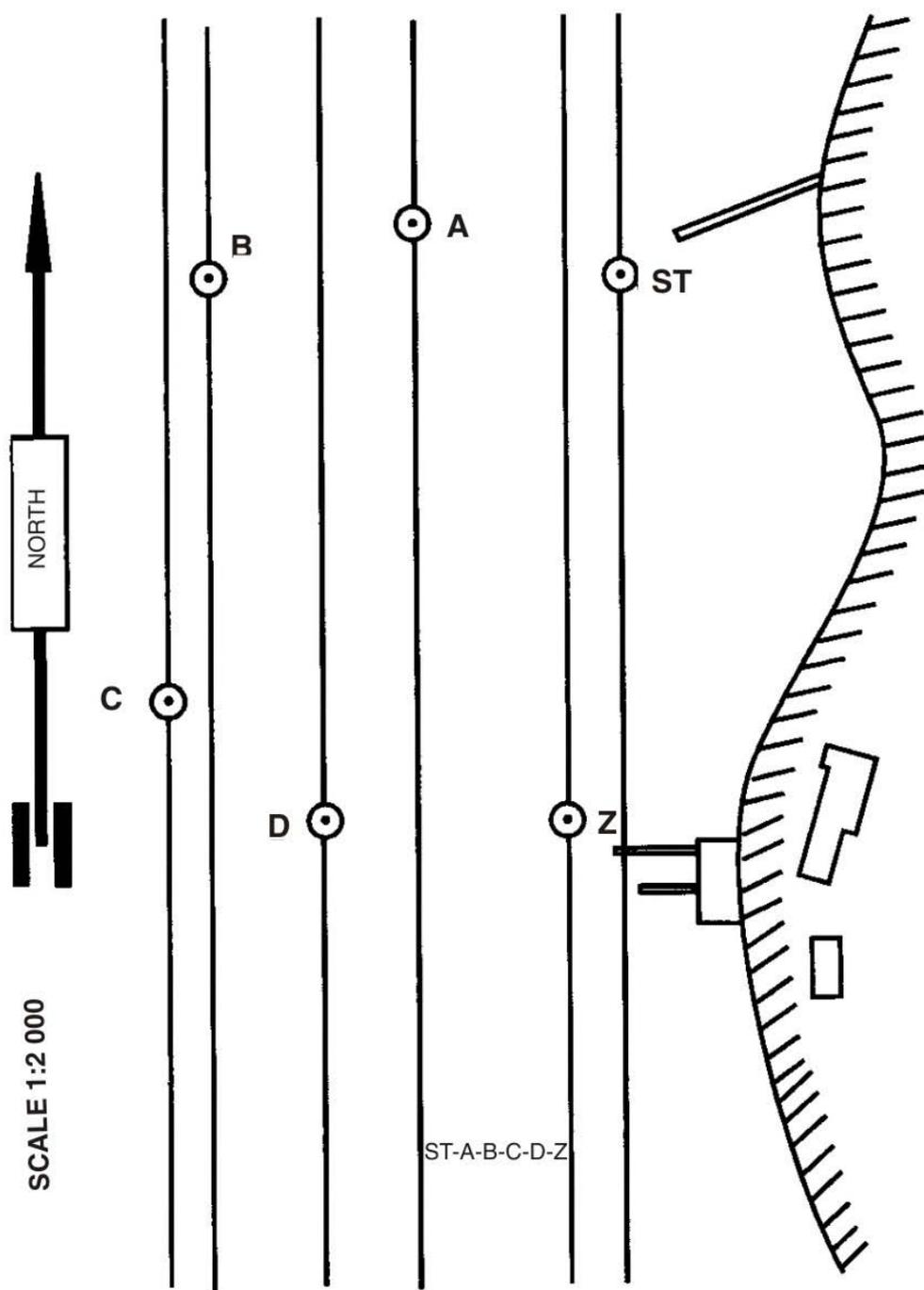


Figura 5 - Esempio di una carta MONK

8.2.3. Gara a Squadre Versione A (Visibilità inferiore a 2 – 3 m)

La gara a squadre può essere per 3 or 4 concorrenti. Il percorso è composto da

- 3 o 4 boe di partenza,
- le boe di ricerca A1 e A2,
- la boa di ricerca B e
- una linea di arrivo

La lunghezza totale del percorso è 550 m

L'intervallo di partenza sarà compreso fra 5 e 20 minuti e sarà stabilito dagli organizzatori.

Dal segnale di partenza, il concorrente 1 si muove dalla boa di partenza 1 ed il concorrente 2 si muove dalla boa di partenza 2 sott'acqua verso la boa di ricerca A1. I concorrenti 3 e 4 si comportano similmente dalle boe di partenza 3 e 4 verso la boa di ricerca A2. Se la gara è per soli 3 concorrenti, una boa di partenza viene omessa.

Il tempo limite per raggiungere le boe di ricerca A1 ed A2 è di 6 minuti.

I concorrenti possono incontrarsi soltanto ad almeno 50 m dalla boa di partenza. Se queste regole non vengono rispettate l'intera squadra sarà squalificata.

Dai punti A, le coppie di concorrenti si muovono sott'acqua verso il punto B. Il tempo limite per raggiungere la boa di ricerca B è di 11 min.

Quando i concorrenti si sono incontrati alla boa di ricerca B, procedono insieme sott'acqua alla linea d'arrivo.

Il tempo limite per l'attraversamento della linea d'arrivo è 15 minuti e 20 secondi.

Il punteggio si ottiene sommando i punti ottenuti per:

- ritrovamento delle boe di ricerca (A1, A2 and B) e
- per la velocità e precisione sulla linea d'arrivo, moltiplicati per un fattore determinato dal numero dei concorrenti giunti sulla linea d'arrivo.

Per il ritrovamento delle boe A1 e/o A2: $4 \times 150 = 600$ punti o

$3 \times 150 = 450$ punti

Per il ritrovamento della boa B $4 \times 250 = 1000$ punti o

$3 \times 250 = 750$ punti

Per il superamento della linea d'arrivo ogni concorrente riceve punti secondo:

- la Tabella 2 (per la precisione) e
- la Tabella 7 (per la velocità).

Questi punti per l'arrivo (precisione + velocità) vengono moltiplicati per i seguenti fattori:

Atleti che hanno terminato la gara	Gara per 4 atleti come da invito	Gara per 3 atleti come da invito
4	0,75	
3	0,30	0,75
2	0,15	0,30
1	0,05	0,15

Se il percorso non viene completato, le boe di ricerca raggiunte correttamente servono per determinare il piazzamento ed il tempo nel caso di parità.

Il tempo al punto B viene rilevato quando l'ultimo concorrente della squadra ha raggiunto tale punto (tirando o ruotando la boa di ricerca).

Il tempo ai punti A1 e A2 viene rilevato quando l'ultimo dei due concorrenti ha raggiunto tale punto. Se una squadra raggiunge soltanto i punti A1 e A2, il più lento dei due tempi viene usato per determinare per il piazzamento.

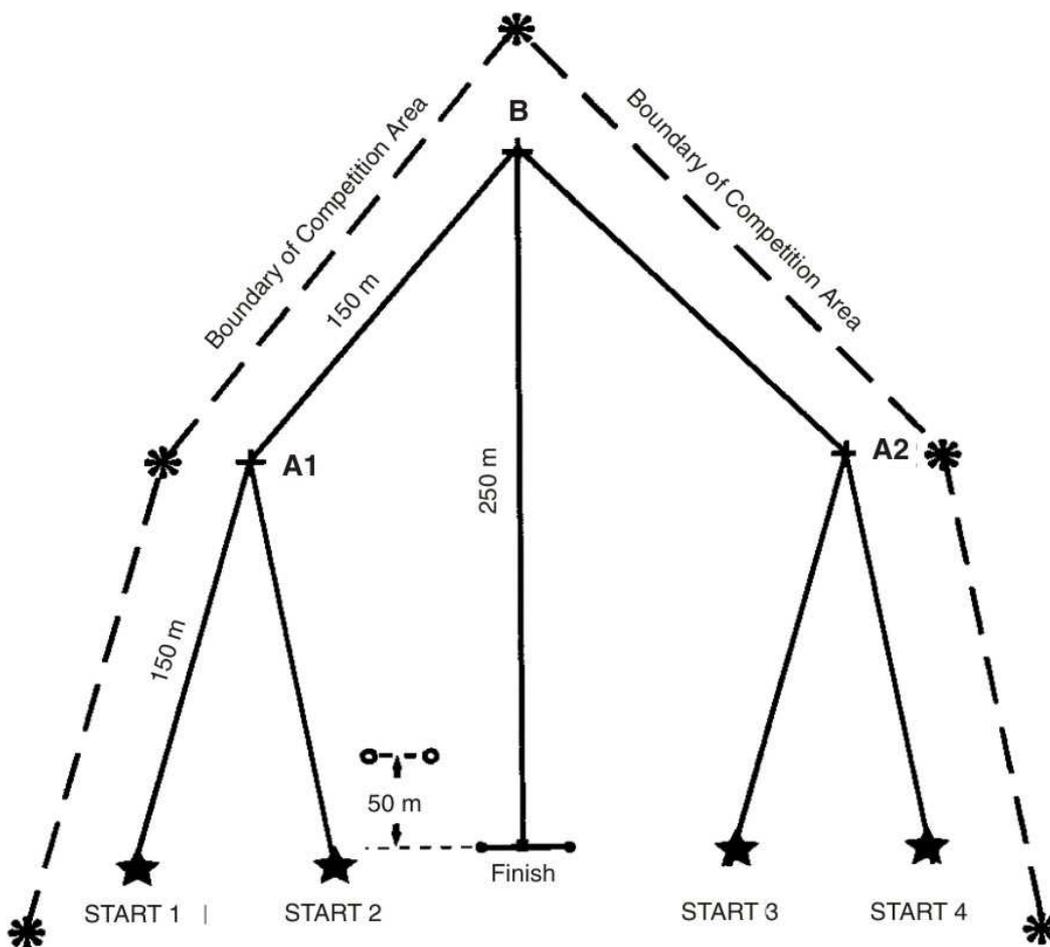


Figura 6 - Schema generale per la Gara a Squadre versione A

8.2.4. Gara a Squadre Versione B (Visibilità superiore a 2 – 3 m)

La gara a squadre può essere per 3 or 4 concorrenti. Il percorso è composto da

- 2 boe di partenza S1 e S2,
- le boe di aggiramento da A1 ad A4, (se la gara è per soltanto 3 concorrenti, una boa di aggiramento viene omessa.)
- inoltre le boe di aggiramento D ed E,
- le boe di ricerca B1, B2 e C e
- la linea di arrivo.

La lunghezza totale del percorso è 680 m

L'intervallo di partenza sarà compreso fra 5 e 20 minuti e sarà stabilito dagli organizzatori.

Dal segnale di partenza, i concorrenti 1 e 2 si muovono dalla boa di partenza S1, i concorrenti 3 e 4 si muovono dalla boa di partenza S2 rispettivamente verso le boe di ricerca B1 e B2, mentre aggirano le rispettive boe di aggiramento da A1 ad A4.

Il tempo limite per raggiungere le boe di ricerca B1 e B2 è di 7 minuti.

Dalla boa di ricerca B, le coppie nuotano sott'acqua verso la boa di ricerca C.

Il tempo limite per raggiungere la boa di ricerca C è di 11 minuti.

Quando i concorrenti si sono incontrati alla boa di ricerca B, procedono insieme sott'acqua alla linea d'arrivo, aggirando le boe D ed E secondo lo schema.

Il tempo limite per raggiungere la linea d'arrivo è di 15 minuti e 20 secondi.

Aggiudicazione

Il punteggio si ottiene sommando i punti ottenuti per:

- aggiramento delle boe da A1 ad A4 e
- boe D ed E secondo la Tabella 6,
- ritrovamento delle boe di ricerca B1, B2 e C (Tabella 6) e
- per la velocità e precisione sulla linea d'arrivo, moltiplicati per un fattore determinato dal numero dei concorrenti giunti sulla linea d'arrivo.

Per l'aggiramento delle boe A1, A2, A3 e A4: $4 \times 50 = 200$ punti o

$3 \times 50 = 150$ punti

Per il ritrovamento delle boe B1 e/o B2: $4 \times 100 = 400$ punti o

$3 \times 100 = 300$ punti

Per il ritrovamento della boa C: $4 \times 150 = 600$ punti o

$3 \times 150 = 450$ punti

Per l'aggiramento della boa D $4 \times 100 = 400$ punti o

$3 \times 100 = 300$ punti

Per l'aggiramento della boa E $4 \times 100 = 400$ punti o

$3 \times 100 = 300$ punti

Per il superamento della linea d'arrivo ogni concorrente riceve punti secondo :

- la Tabella 2 (per la precisione) e
- la Tabella 7 (per la velocità).

Questi punti per l'arrivo (precisione + velocità) vengono moltiplicati per i seguenti fattori:

Atleti che hanno terminato la gara	Gara per 4 atleti come da invito	Gara per 3 atleti come da invito
4	0,75	
3	0,30	0,75
2	0,15	0,30
1	0,05	0,15

Se il percorso non viene completato, le boe di aggiramento superate correttamente e le boe di ricerca raggiunte correttamente servono per determinare il piazzamento. I tempi intermedio vengono usati nel caso di parità. Il tempo ai punti di ricerca viene rilevato quando l'ultimo concorrente della squadra ha raggiunto tale punto (tirando o ruotando la boa di ricerca).

Se una squadra aggira solo A1, A2, A3, A4, D o E, rispettivamente raggiunge soltanto i punti B1, B2 o C, il più lento dei tempi viene usato per determinare per il piazzamento.

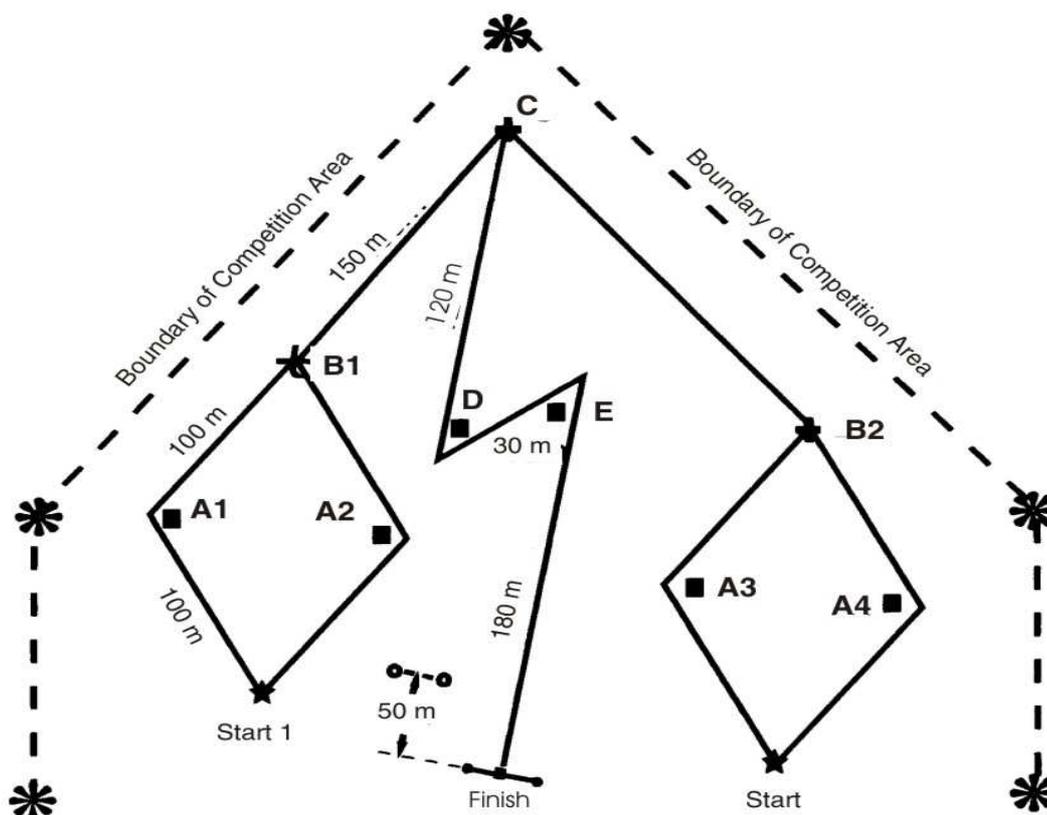


Figura 7 - Schema generale per la Gara a Squadre versione B

8.2.5. Gara di orientamento a staffetta, Competizioni Speciali

In occasione di gare di orientamento nazionali od internazionali, gli organizzatori possono organizzare sia gare a staffetta su varie distanze che competizioni speciali. Le regole per queste gare devono essere chiaramente definite nel bando di gara. Le medesime devono rispettare le presenti regole generali e specificamente le regole sulla sicurezza.

9. ANNOTAZIONI

9.1. Abbreviazioni nazionali ed internazionali sulle classifiche

BRS	Emersione
ETL	Fuori tempo limite
OCA	Fuori campo gara
SBS	Partito prima del via
NST	Non partito
WRB	Errato aggiramento boa
MFL	Uscito da traguardo
ETB	Boa sommersa oltre tempo limite
CDF	Cambio di direzione ultimi 50 metri

10. TABELLE PER L'AGGIUDICAZIONE DELLE COMPETIZIONI DI ORIENTAMENTO SUBACQUEO

Distanza dal centro (m)	Punti
0	1000
1	935
2	878
3	825
4	776
5	731
6	690
7	653
8	620
9	591
10	566
11	545
12	528
13	515
14	506
15	501

Tabella 2 - Punti per la precisione sulla linea d'arrivo della Gara M e delle Gare a Squadre.

N° boa di ricerca	Distanza (m)	Tempo limite	Punti
1	80	04:00	200
2	180	08:00	300
3	300	11:00	600
4	450	13:00	950
5	650	15:20	1300

Tabella 3 - Tempi limite e punti per la Gara 5 punti

N° boa di aggiramento	N° boa di ricerca	Tempo limite	Somma Cumulativa Punti
I	1	04:00	75 275
II	2	8:00	350 550
III	3	11:00	625 825
IV	4	13:00	900 1100
V	5	15:20	1175 1375

Tabella 4 - Tempi limite e punti per la Gara Stella



Boa di Ricerca	Tempo limite	Punti per concorrente	Punti totali	
			4 conc.	3 conc.
A1 A2	06:00	150	600	450
B	11:00	250	1000	750
		Totale	1600	1200
Arrivo	15:20	Tabella 2 + 7	x fattore *	x fattore **

Tabella 5 - Tempi limite e punti per la Gara a Squadre Versione A

Boa di Ricerca	Tempo limite	Punti per concorrente	Punti totali	
			4 conc.	4 conc.
A1, A2, A3, A4		50	200	150
B1, B2	07:00	100	400	300
C	11:00	150	600	450
D		100	400	300
E		100	400	300
		Totale	2000	1500
Arrivo	15:20	Tabella 2 + 7	x fattore *	x fattore **

Tabella 6 - Tempi limite e punti per la Gara a Squadre Versione B

	Fattore *		Fattore **
- 4 concorrenti all'arrivo	0.75	- 3 concorrenti all'arrivo	0.75
- 3 concorrenti all'arrivo	0.30	- 2 concorrenti all'arrivo	0.30
- 2 concorrenti all'arrivo	0.15	- 1 concorrenti all'arrivo	0.15
- 1 concorrenti all'arrivo	0.05		



Min Sec	4:00	5:00	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00
0	1700	1340	1040	800	620	470	350	260	200	140	80	20
1	1694	1335	1036	797	617,5	468	348,5	259	199	139	79	19
2	1688	1330	1032	794	615	466	347	258	198	138	78	18
3	1682	1325	1028	791	612,5	464	345,5	257	197	137	77	17
4	1676	1320	1024	788	610	462	344	256	196	136	76	16
5	1670	1315	1020	785	607,5	460	342,5	255	195	135	75	15
6	1664	1310	1016	782	605	458	341	254	194	134	74	14
7	1658	1305	1012	779	602,5	456	339,5	253	193	133	73	13
8	1652	1300	1008	776	600	454	338	252	192	132	72	12
9	1646	1295	1004	773	597,5	452	336,5	251	191	131	71	11
10	1640	1290	1000	770	595	450	335	250	190	130	70	10
11	1634	1285	996	767	592,5	448	333,5	249	189	129	69	9
12	1628	1280	992	764	590	446	332	248	188	128	68	8
13	1622	1275	988	761	587,5	444	330,5	247	187	127	67	7
14	1616	1270	984	758	585	442	329	246	186	126	66	6
15	1610	1265	980	755	582,5	440	327,5	245	185	125	65	5
16	1604	1260	976	752	580	438	326	244	184	124	64	4
17	1598	1255	972	749	577,5	436	324,5	243	183	123	63	3
18	1592	1250	968	746	575	434	323	242	182	122	62	2
19	1586	1245	964	743	572,5	432	321,5	241	181	121	61	1
20	1580	1240	960	740	570	430	320	240	180	120	60	
21	1574	1235	956	737	567,5	428	318,5	239	179	119	59	
22	1568	1230	952	734	565	426	317	238	178	118	58	
23	1562	1225	948	731	562,5	424	315,5	237	177	117	57	
24	1556	1220	944	728	560	422	314	236	176	116	56	
25	1550	1215	940	725	557,5	420	312,5	235	175	115	55	
26	1544	1210	936	722	555	418	311	234	174	114	54	
27	1538	1205	932	719	552,5	416	309,5	233	173	113	53	
28	1532	1200	928	716	550	414	308	232	172	112	52	
29	1526	1195	924	713	547,5	412	306,5	231	171	111	51	
30	1520	1190	920	710	545	410	305	230	170	110	50	
31	1514	1185	916	707	542,5	408	303,5	229	169	109	49	
32	1508	1180	912	704	540	406	302	228	168	108	48	
33	1502	1175	908	701	537,5	404	300,5	227	167	107	47	
34	1496	1170	904	698	535	402	299	226	166	106	46	
35	1490	1165	900	695	532,5	400	297,5	225	165	105	45	
36	1484	1160	896	692	530	398	296	224	164	104	44	
37	1478	1155	892	689	527,5	396	294,5	223	163	103	43	
38	1472	1150	888	686	525	394	293	222	162	102	42	
39	1466	1145	884	683	522,5	392	291,5	221	161	101	41	
40	1460	1140	880	680	520	390	290	220	160	100	40	
41	1454	1135	876	677	517,5	388	288,5	219	159	99	39	
42	1448	1130	872	674	515	386	287	218	158	98	38	
43	1442	1125	868	671	512,5	384	285,5	217	157	97	37	
44	1436	1120	864	668	510	382	284	216	156	96	36	
45	1430	1115	860	665	507,5	380	282,5	215	155	95	35	
46	1424	1110	856	662	505	378	281	214	154	94	34	
47	1418	1105	852	659	502,5	376	279,5	213	153	93	33	
48	1412	1100	848	656	500	374	278	212	152	92	32	
49	1406	1095	844	653	497,5	372	276,5	211	151	91	31	
50	1400	1090	840	650	495	370	275	210	150	90	30	
51	1394	1085	836	647	492,5	368	273,5	206	149	89	29	
52	1388	1080	832	644	490	366	272	208	148	88	28	
53	1382	1075	828	641	487,5	364	270,5	207	147	87	27	
54	1376	1070	824	638	485	362	269	209	146	86	26	
55	1370	1065	820	635	482,5	360	267,5	205	145	85	25	
56	1364	1060	816	632	480	358	266	204	144	84	24	
57	1358	1055	812	629	477,5	356	264,5	203	143	83	23	
58	1352	1050	808	626	475	354	263	202	142	82	22	
59	1346	1045	804	623	472,5	352	261,5	201	141	81	21	

Tabella 7 - Punti per la velocità



11. APPENDICE:

DICHIARAZIONE

**Denominazione
della competizione**

Il sottoscritto,

**Nome e cognome
dell'atleta**

Società

dichiara

- *di aver sostenuto sufficienti allenamenti ed esperienza per poter prendere parte alla sopra indicata competizione di Orientamento Subacqueo*
 - *di essere in perfetta forma fisica confermata dalla regolare certificazione medica depositata secondo le vigenti normative federali*
- e conferma*
- *di informare gli organizzatori di ogni cambiamento del proprio stato di salute intervenuto prima o durante la competizione*
 - *di aver chiaramente compreso le regole della competizione e di rispettare le decisioni dei giudici.*

Firmando la presente dichiarazione il sottoscritto solleva gli organizzatori da ogni responsabilità in caso di incidenti risultanti dall'allenamento o durante la competizione.

Luogo

Data

Firma

**Termine ultimo per la
consegna:**

il

A:

FINBALL – REGOLAMENTO TECNICO

1 - CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

- 1.1 -** Qualsiasi società, affiliata alla F.I.P.S.A.S., che organizzi gli incontri di finball, è responsabile dell'organizzazione materiale regolamentare, come della delimitazione esatta del campo di gioco e deve fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.
- 1.2 -** La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita arbitrata da due Arbitri, deve essere conforme al seguente diagramma. (v. disegno allegato con il n. 1). In caso di campi in acque libere non delimitate le postazioni degli arbitri potrà essere modificata in base alle dimensioni del "pontone" o dell'imbarcazione disponibile.
- 1.3 -** In una partita arbitrata da un solo Arbitro, lo stesso, opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della giuria, mentre entrambi i Giudici di porta, si sistemeranno dalla parte opposta.
- 1.4 -** La distanza tra le linee di goal non può essere minore di m 20 e non più di m 30. La larghezza del campo di gioco non può essere meno di m 10 e non più di m 20. Per gli incontri femminili, le dimensioni del campo di gioco, sono fissate in m 25 per la lunghezza, e m 17 per la larghezza. La delimitazione del campo deve essere effettuata alla distanza di almeno m 0.30 dietro ciascuna linea di porta.
- 1.5 -** Nelle manifestazioni F.I.P.S.A.S. le dimensioni del campo devono essere di m 30 di lunghezza e m 20 di larghezza (per gli uomini); mentre per le donne le dimensioni devono essere di m 25 di lunghezza e m 17 di larghezza, la profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto essere inferiore a m 1,80 (preferibilmente m 2). La temperatura dell'acqua non deve essere inferiore ai 24 C e preferibilmente raggiungere un massimo di 26 C. L'illuminazione non dovrà essere inferiore a 1000 lux.
- 1.6 -** Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (4 m), dei 2 m, e dei 7 m, debbono essere chiaramente segnate su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali debbono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita. I colori dovranno essere i seguenti:
SEGNALI:
- bianco : linea di porta e di metà campo;
 - rosso : linea dei 2 m, dalla linea del goal;
 - giallo : linea dei 4 m, dalla linea del goal;
 - verde : linea dei 7 m, dalla linea del goal.
- 1.7 -** Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 m dall'angolo del campo di gioco di gioco, dalla parte opposta del tavolo della giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno.
- 1.8 -** L'Arbitro deve avere a disposizione per tutta la lunghezza del campo di gioco, lo spazio necessario per permettergli di seguire facilmente tutte le fasi di gioco. Inoltre, è necessario assicurare ai Giudici di porta un posto riservato, il quale deve trovarsi in corrispondenza del prolungamento della linea di porta.
- 1.9 -** Debbono essere fornite bandiere separate che devono misurare ognuna cm. 35x20:
- a) ai Giudici di porta una bandiera rossa ed una bianca
 - b) al segretario di giuria una rossa, una bianca ed una blu
- 1.10 -** PINNE: Devono essere monofuse in gomma o silicone della lunghezza massima fuori tutto di cm 50.
- 1.11 -** CAMPO DI GIOCO Su specifica richiesta, supportata da giustificate motivazioni di carattere impiantistico, da parte della squadra ospitante, la F.I.P.S.A.S. potrà autorizzare lo spostamento delle panchine sullo stesso lato del tavolo della giuria, mantenendo le aree di rientro e le postazioni dei Giudici di porta sempre sullo stesso lato delle panchine.

2 - PORTE

- 2.1 -** I montanti e la traversa della porta debbano essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di 0,075 (cm 7,5) di larghezza, e verniciati in tinta unita visibilissima di colore

bianco. Le porte devono essere fissate sui limiti del campo di gioco, ad uguale distanza dalle due linee laterali ed alla distanza minima di 0,30 m da qualsiasi ostacolo.

- 2.2 - La larghezza delle porte è di 3 m, misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale deve essere a 0,90 m dal pelo dell'acqua quando la profondità di questa è di 1,50 m al minimo, e a 2,40 m dal fondo quando la profondità dell'acqua è inferiore a 1,50 m.
- 2.3 - Le reti morbide devono essere attaccate ai montanti ed alla traversa in modo di chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo, una distanza minima regolamentare di 0,30 m.

3 - PALLONE

- 3.1 - Il pallone deve essere perfettamente sferico, gonfiato completamente e munito di camera d'aria con valvola che si chiude da sé, deve essere impermeabile, senza cuciture o sporgenze esterne e non deve essere spalmato di sostanze grasse.
- 3.2 - Il peso deve essere non meno di 400 grammi, e non più di 450 grammi.
- 3.3 - Per gli incontri maschili, la circonferenza non deve risultare minore di cm 68 né maggiore di cm 71 La pressione del pallone deve essere di 0,5 atmosfere (90/97 kPa /13-14 psi).
- 3.4 - Per partite femminili la circonferenza, non deve risultare minore di cm 65 né maggiore di cm 67. La pressione del pallone deve essere di 0,4 atmosfere (83/90 kPa / 12-13 psi).

4 - CALOTTE

- 4.1 - Una squadra indosserà calotte bianche e l'altra squadra indosserà calotte di colore contrastante, diverso dal colore rosso, (approvato) dagli Arbitri, ma anche di colore diverso da quello della palla. L'altra squadra può essere obbligata dagli Arbitri ad indossare calotte blu.
I portieri indosseranno calotte rosse. Le calotte dovranno essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calotta durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita.
Le calotte dovranno essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita. Gli Arbitri non devono tollerare che i giocatori di una squadra perdano ripetutamente la loro calottina o non la tengano allacciata
Qualora una calottina sia persa o slacciata l'Arbitro dovrà farsi dare la palla alla prima occasione di gioco fermo, quando la squadra del giocatore interessato, ha il possesso della palla. E' obbligatorio il doppio nodo alla calottina.
Nota: Durante gli incontri, per evitare disguidi in caso di inutilizzabilità della calottina da parte di qualche giocatore, la squadra ospitante l'incontro dovrà tenere a disposizione una serie completa (bianche e nere) di calottine di riserva da consegnare al tavolo della giuria prima dell'inizio dell'incontro.
- 4.2 - Per le manifestazioni F.I.P.S.A.S., le calotte dovranno essere fornite di paraorecchie malleabili. I paraorecchi delle squadre debbono essere dello stesso colore di quello delle calottine. I paraorecchie del portiere debbono essere di colore rosso. Anche per le altre manifestazioni, è raccomandato di indossare calotte con paraorecchie malleabili.
- 4.3 - Le calotte debbono essere numerate ai due lati con cifre di cm 10 di altezza. Il portiere indosserà la calottina rossa (1) e le altre calottine saranno numerate dal n. 2 al n.13. Un giocatore che abbia regolarmente sostituito il portiere, dovrà indossare una calotta da portiere. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro, e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al segretario.
- 4.4 - Per le partite internazionali, dovranno essere esposte sul frontale della calotta le tre lettere del codice internazionale della nazione, e può essere esposta la bandiera nazionale. Entrambi i riferimenti non debbano essere superiori a cm 4 di altezza.

5 - SQUADRE E SOSTITUTI

- 5.1 -** Ciascuna squadra è composta da 6 giocatori, dei quali uno è il portiere, che deve portare la calotta rossa, e di non più di 4 giocatori di riserva da utilizzare per le sostituzioni. Una squadra che gioca con meno di 6 giocatori, non sarà obbligata ad avere il portiere.
- 5.2 -** Durante il tempo di gioco gli allenatori, i dirigenti, ed i giocatori di riserva, ad eccezione del 1° allenatore debbano prendere posto assieme sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco, quando usciranno dall'acqua: le squadre cambieranno parte e panchine alla metà della partita (dopo il secondo tempo) ed alla fine del 1° tempo supplementare. Entrambe le panchine, dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della giuria.
- 5.3 -** Un giocatore per ciascuna squadra ha le funzioni di Capitano; egli è responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra
- 5.4 -** I giocatori debbano indossare costumi non trasparenti oppure costumi con slip (indumento intimo). I giocatori, prima di iniziare la partita, debbano disfarsi di anelli, cinture od altri oggetti che possano comunque recare danno agli avversari. I costumi almeno nella massima serie devono essere interi (da mezzamanica a metà coscia). Le pinne dovranno essere omologate per la finball, l'indumento di gioco potrà essere liberamente sponsorizzato e di qualsiasi colore.
- 5.5 -** I giocatori non possono ungersi il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'Arbitro constata che un giocatore ha usato una sostanza qualsiasi per ungersi il corpo, egli deve ordinare di rimuoverla immediatamente: l'inizio della partita non dovrà essere ritardato a causa della suddetta operazione. Se invece tale constatazione verrà fatta dall'Arbitro durante il corso della partita, il giocatore verrà espulso definitivamente dal campo di gioco, e sarà immediatamente sostituito da un giocatore di riserva, che dovrà entrare dall'area di rientro (pozzetto) più vicina alla propria linea di porta.
- 5.6 -** In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito: egli deve lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto può entrare nel campo di gioco dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. Se il portiere viene sostituito secondo questa regola, il sostituto sarà obbligato ad indossare una calottina da portiere (rossa). Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un tiro di rigore, a meno che non sia stato richiesto un time-out.
- 5.7 -** Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:
- a) durante gli intervalli fra i tempi di gioco;
 - b) dopo la segnatura di un goal;
 - c) durante un time-out;
 - d) per un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente.
- 5.8 -** Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, e, in ciascun momento, egli può entrare dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta.
- 5.9 -** Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto, può se rientra in campo, giocare in qualsiasi ruolo.
- 5.10 -** Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco a causa di qualsiasi ragione medica, gli Arbitri accorderanno un'immediata sostituzione da parte di uno degli altri giocatori. Questo giocatore dovrà indossare la calottina del portiere (rossa).

Note - DISCIPLINA SUL PIANO VASCA ED ASSISTENZA ALL'ARBITRO

Durante gli incontri di campionato potranno accedere al recinto "piano vasca" riservato allo svolgimento dell'incontro e restare in panchina non più di 6 persone i 3 giocatori di riserva e 3 dirigenti individuati tra:

- a) Il Presidente della società;
- b) L'Allenatore sociale;
- c) Il Dirigente accompagnatore;
- d) Il Direttore tecnico o Direttore sportivo;
- e) Il Medico sociale.

La presenza di un eventuale fisioterapista potrà essere consentita, dall'Arbitro, in una zona limitrofa al recinto riservato allo svolgimento dell'incontro, e comunque, in una zona che consenta un intervento celere sempre su autorizzazione arbitrale.

Il medico di servizio, ed il dirigente sociale a disposizione dell'Arbitro potranno (una volta presentato il tesserino di riconoscimento) accedere al recinto riservato allo svolgimento della partita il già citato "bordo vasca" non sostare in panchina e comunque posizionarsi in una postazione concordata con i direttori di gara, e non ostacolare con il corretto svolgimento della gara medesima.

Gli eventuali dirigenti sociali, pur sempre tra quelli aventi titolo, (vedessi le cinque professionalità prima indicate) ed in eccesso alle tre persone già previste in panchina, potranno sostare nel recinto di bordo vasca nella medesima zona già prevista per il medico sociale ed il dirigente addetto agli Arbitri.

All'allenatore sarà permesso di stare in piedi e di muoversi intorno alla propria panchina e, avanzare fino a metà campo quando la propria squadra è in attacco; in ogni caso, egli deve stare ad almeno due metri dall'Arbitro e non può interferire con i suoi movimenti. L'allenatore deve ritornare rapidamente in panchina non appena la sua squadra rientra in difesa.

In campo internazionale se l'allenatore fa dei rilievi o proteste, sull'operato degli Arbitri dovrà essergli imposto di rimanere in panchina per il resto dell'incontro. Ogni ulteriore intolleranza dell'allenatore, sarà punita con le appropriate sanzioni dagli Arbitri (21.11).

L'allenatore può liberamente avanzare sul piano vasca quando opera le sostituzioni dopo la segnatura di un goal.

6 - UFFICIALI DI GARA

6.1 - Per le manifestazioni F.I.P.S.A.S. gli Ufficiali Gara previsti sono:

due Arbitri, due Giudici di porta, Giudici di tempo e Segretari; ciascuno con le proprie mansioni ben definite. Tali Ufficiali di Gara debbono essere previsti anche per altre manifestazioni e comunque ogni volta sia necessario: unica eccezione si verifica quando ci sono incontri di finball diretti da due Arbitri senza Giudici di porta, nel qual caso gli Arbitri assumeranno poteri e doveri (ma senza gli specifici segnali con le bandiere), assegnate ai Giudici di porta nella Regola FB. 8.2.

Nota: - in conseguenza del grado di importanza, gli incontri possono essere diretti da un gruppo da quattro ad otto Ufficiali Gara, come in appresso:

- a) Arbitri e Giudici di porta: 2 Arbitri e 2 Giudici di porta; oppure 2 Arbitri senza Giudici di porta, o 1 Arbitro e 2 Giudici di porta
- b) Cronometristi e Segretari:
 - ✓ con 1 Cronometrista ed 1 Segretario: il Cronometrista deve cronometrare i 25 minuti dei tre "SET" e gli intervalli tra un "SET" e l'altro, secondo la regola 20.17. Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, i time-out e gli intervalli tra i tempi di gioco, inoltre deve mettere a verbale la cronistoria della partita secondo la regola 10.1, e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole.
 - ✓ con 2 Cronometristi ed 1 Segretario: il 1° Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i time-out e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° Cronometrista deve cronometrare il periodo di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre, secondo la regola 20.17. Il Segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco ed adempiere a tutti gli altri doveri come spiegato (esposto), nella regola 10.1.

- ✓ con 2 Cronometristi e 2 Segretari: il 1° Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i time-out e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre secondo la regola 20.17. Il 1° Segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco come spiegato nella regola 10.1a. Il 2° Segretario deve seguire le sue mansioni come indicato nella regola 10.1 b , c, d, ed il conteggio del 3° fallo personale relative alle espulsioni dei giocatori, al rientro irregolare dei giocatori espulsi e l'entrata irregolare di un sostituto.

7 - ARBITRI

- 8.1 -** Gli Arbitri hanno il controllo assoluto del gioco e la loro autorità sui giocatori deve essere effettiva durante tutto il tempo che sono nell'area delimitata della piscina. Tutte le decisioni degli Arbitri in maniera di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i fatti, ma devono interpretare al massimo della loro abilità quello che rilevano.
- 8.2 -** Gli Arbitri dovranno fischiare l'inizio del gioco, la segnatura dei punti, l'uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo, (siano o non siano segnalati dal Giudice di porta), dei tiri neutri, nonché di qualsiasi infrazione al Regolamento. Egli può modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.
- 8.3 -** Gli Arbitri hanno il diritto di non fischiare un fallo, qualora ritengano che la segnalazione possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che l'ha commesso. Inoltre gli Arbitri non fischieranno un fallo semplice quando vi è ancora una possibilità di giocare la palla.
Nota: E' importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione: assegnare un fallo semplice a favore di un giocatore in possesso della palla che sta avanzando verso l'area di porta avversaria, costituisce un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo: pertanto non va fischiato.
- 8.4 -** Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole, e se il giocatore si rifiuta la partita deve essere sospesa.
- 8.5 -** Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dal piano vasca ad un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.
- 8.6 -** Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori, oppure altre circostanze, possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita è stata interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un rapporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali.

Nota: CARTELLINI: GIALLO e ROSSO da utilizzare con le seguenti modalità:

GIALLO: servirà per ammonire uno dei quattro componenti la panchina (Dirigente, Allenatore, Medico ed il Presidente sul piano vasca), con esclusione quindi, dei giocatori. Eventuali infrazioni di questi ultimi (giocatori in panchina) verranno punite con il richiamo verbale dell'Arbitro (se trattasi di infrazione lieve) oppure con l'espulsione definitiva **ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE** segnalandola alla giuria.

ROSSO: serve per espellere dal piano vasca i sopra richiamati quattro componenti la panchina (Dirigente, Allenatore, Medico ed il Presidente sul piano vasca). L'eventuale secondo **GIALLO** nella stessa partita ed alla stessa persona, comporta l'espulsione (cartellino **ROSSO**).

- a) Il dirigente cui verrà mostrato il cartellino giallo, per comportamento non conforme alle regole dovrà rimanere seduto sulla propria panchina senza poter intervenire ulteriormente nelle varie fasi di gioco;
- b) Il dirigente cui sarà mostrato il cartellino rosso dovrà abbandonare la propria postazione e si dovrà posizionare in tribuna ben lontano dalla panchina. Automaticamente sarà sospeso per un minimo di una partita;
- c) L'allenatore cui sarà mostrato il cartellino giallo potrà continuare a muoversi fino a metà campo ed impartire disposizioni alla propria squadra ;
- d) L'allenatore cui verrà mostrato invece il cartellino rosso dovrà, lasciare la propria panchina e prendere posto in tribuna ben lontano dalla propria panchina e non potrà più impartire disposizioni ai propri giocatori. Sarà automaticamente sospeso per un incontro nel prosieguo del campionato.
- e) Il cartellino rosso potrà essere mostrato sia all'allenatore sia al dirigente senza che prima sia stato mostrato loro il cartellino giallo, solo se la gravità del fatto giustifica l'immediata espulsione;
- f) Gli Arbitri dovranno controllare che i dirigenti o gli allenatori sanzionati non intervengano ulteriormente sullo svolgimento dell'incontro.
- g) Sarà cura degli Arbitri descrivere a fine gara sul verbale di gara anche i motivi del provvedimento adottato (utilizzo dei cartellini giallo e rosso) per permettere agli organi competenti ulteriori approfondimenti e sanzioni.

8 - GIUDICI DI PORTA

8.7 - I Giudici di porta dovranno prendere posizione dallo stesso lato del tavolo della giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta. Nel caso le panchine dovessero essere posizionate per ragioni di sicurezza, visibilità e carenza di spazio dallo stesso lato della giuria, i Giudici di porta dovranno essere posizionati dalla parte opposta. L'area di rientro sarà sempre sotto le panchine.

8.8 - I compiti dei Giudici di porta sono i seguenti:

- a) alzare la bandiera rossa per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta ad ogni inizio di tempo di gioco;
- b) alzare la bandiera bianca per indicare l'errato allineamento o la scorretta partenza dei giocatori;
- c) alzare la bandiera bianca per indicare l'uscita del pallone dal fondo;
- d) alzare la bandiera rossa per indicare il tiro d'angolo;
- e) alzare ed agitare contemporaneamente tutte e due le bandiere per indicare il punto segnato;
- f) alzare la bandiera rossa per indicare un'entrata irregolare del giocatore temporaneamente espulso o un'entrata irregolare di un sostituto.

8.9 - I Giudici di porta devono essere forniti dei palloni di scorta. Quando il pallone in gioco esce fuori dal campo, il Giudice di porta deve immediatamente lanciare un nuovo pallone al portiere (per una rimessa del portiere) o dell'attaccante più vicino (per un tiro d'angolo), o diversamente come indicato dall'Arbitro.

9 – GIUDICI DI TEMPO

9.1 - I doveri dei cronometristi sono:

- a) rilevare l'esatta durata dei "SET", dei time-out e degli intervalli fra i tempi di gioco e le interruzioni di forza maggiore;
- b) rilevare i tempi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole, insieme ai tempi di rientro di tali giocatori o dei loro sostituti;
- c) annunciare in modo udibile l'inizio dell'ultimo minuto dell'incontro e dell'ultimo minuto del secondo tempo supplementare

d) segnalare con un fischio la fine di ciascun time-out.

9.2 - Il cronometrista deve segnalare mediante un colpo di fischietto (o attraverso un altro mezzo provvisto di suono acusticamente efficiente e compreso velocemente), la fine dei “SET” di gioco, indipendentemente da quello dell’Arbitro, il suo segnale ha effetto immediato, fatta eccezione per:

- a) qualora, nello stesso istante l’Arbitro accordi un tiro di rigore, in questo caso il tiro di rigore deve essere effettuato conformità alla regola;
- b) qualora, nello stesso istante il pallone sia in volo e attraversi la linea della porta, in questo caso l’eventuale punto direttamente scaturito deve essere convalidato.

10 - SEGRETARI

10.1 - I doveri dei Segretari sono:

- a) provvedere alla registrazione sull’apposito verbale dell’evolversi del gioco, includendo i nomi dei giocatori, il punteggio, i time-out, i falli da espulsione, i falli da rigore e i falli personali assegnati contro ciascun giocatore;
- b) controllare i periodi di espulsione dei giocatori e, segnalare la scadenza del periodo di espulsione alzando la bandiera appropriata eccetto: quando l’Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore, sia torna in possesso della palla;
- c) segnalare con la bandiera rossa e con un fischio ciascun rientro irregolare di un giocatore espulso od un’entrata non consentita (irregolare), di un sostituto (dopo che il Giudice di Porta abbia segnalato con la bandiera rossa un’entrata od un rientro irregolari): segnale che interromperà immediatamente il gioco;
- d) segnalare senza indugio l’assegnazione del 3° fallo personale contro un giocatore come segue.
 - ✓ con la bandiera rossa se il 2° fallo personale è un fallo da espulsione;
 - ✓ con la bandiera rossa ed un fischio se il 3° fallo personale è un fallo da rigore

11 - PUNTEGGI E DURATA DEI “SET”

11.1 - Ogni partita viene giocata in tre " SET "di 25 minuti fissi, vince il " SET " chi per primo segna sette reti, vince la partita che per primo si aggiudica 2 " set ", al termine di ogni “SET” vi sarà il cambio di campo.

11.2 - E’ accordato un riposo di due minuti fra un tempo e l’altro. Le squadre compresi i giocatori, allenatori e dirigenti, cambieranno campo ogni “SET”

11.3 - Nel caso che allo scadere dei 25 minuti di gioco del “SET” nessuna squadra è riuscita a mettere a segno 7 reti, vince il “SET” chi è vantaggio di reti, nel caso di parità di reti saranno tirate coppie di rigori finché una una delle due squadre non sbaglia, per cui l’altra squadra sia giudicherà il “SET”.

11.4 - Qualsiasi cronometro o contasecondi visibile ai giocatori, ai componenti la giuria e al pubblico, dovrà scandire il tempo in maniera regressiva in modo di indicare quanto manca al termine di ogni “SET”.

12 - TIME - OUT

12.1 - Ogni squadra può richiedere un Time-out per tempo della durata di 60 secondi. Se un time-out è richiesto, il Segretario o l’Arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio.

12.2 - Il gioco verrà ripreso, con un fischio dell’Arbitro, dalla squadra in possesso di palla, gettando la palla stessa in gioco sulla linea di metà campo, ad eccezione:

- a) se il time-out è stato richiesto prima dell’effettuazione di un tiro di rigore o di un tiro d’angolo. Detti tiri dovranno essere mantenuti.

- b) Se il time-out è stato richiesto dopo la segnatura di una rete, l'Arbitro farà riprendere il giuoco secondo la regola 15 (ripresa del giuoco dopo un goal), ed immediatamente dopo fermerà il giuoco a seguito di richiesta di time-out.

Nota: Il cronometro che conteggia il tempo verrà interrotto durante il time-out e continuerà dal momento della ripresa del giuoco dopo il time-out.

- 12.3 -** Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un terzo od ulteriore time-out, il giuoco verrà fermato e riprenderà da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo.

- 12.4 -** Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla chiede un time-out, il giuoco verrà fermato ed un tiro di rigore verrà segnato alla squadra avversaria.

Nel caso invece di un terzo od ulteriore time-out sia richiesto dal capitano o in sua assenza da un qualsiasi giocatore (della panchina o dell'acqua) perché assenti in tecnico e i dirigenti, della squadra in possesso di palla, il giocatore reo dell'impropria richiesta sarà espulso **ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE** (Regola 21.9.) e sarà prevista unicamente la concessione di un tiro libero alla squadra avversaria. Il sostituto dell'espulso entrerà in conformità della Regola 21.3.

Nel caso invece di un terzo od ulteriore time-out sia richiesto dal capitano o in sua assenza da un qualsiasi giocatore (della panchina o dell'acqua) perché assenti in tecnico e i dirigenti, della squadra non in possesso di palla, il giocatore reo dell'impropria richiesta sarà espulso **ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE** (Regola 21.9.) e sarà concesso alla squadra avversaria un tiro di rigore. Il sostituto del giocatore espulso entrerà in conformità della Regola 21.3.

- 12.5 -** Alla ripresa del giuoco dopo un time-out, i giocatori potranno prendere qualsiasi posizione in campo, naturalmente secondo le norme relative, se ciò avviene prima di un tiro di rigore o un tiro d'angolo.

Nota: Infrazioni commesse durante il minuto di sosta per un time-out.

Qualsiasi infrazione commessa da giocatori durante il time-out (Regola 21.9 tenere cattiva condotta compreso l'uso del linguaggio scorretto, 21.10 commettere un atto di brutalità, 21.11 rifiutare obbedienza o mancare di rispetto verso l'Arbitro o verso Ufficiali Gara), dovrà essere come quando questa avviene nell'intervallo di giuoco e precisamente: espulsione definitiva del colpevole con sostituzione immediata qualora il giocatore appartiene alla squadra che ha chiesto il time-out.

Qualora, invece, il colpevole appartiene all'altra squadra, il sostituto rientrerà dalla sua area di espulsione secondo la Regola 21.3.

Quanto sopra è prevista per evitare che la squadra in possesso di palla giochi in inferiorità numerica mentre per la squadra di difesa non esistono le suddette preclusioni di giuoco.

Quanto sopra è prevista per evitare che la squadra in possesso di palla giochi in inferiorità numerica mentre per la squadra di difesa non esistono le suddette preclusioni di giuoco.

13 - INIZIO DEL GIUOCO

- 13.1 -** Prima dell'inizio della partita ed alla presenza degli Arbitri, i due capitani tireranno a sorte, con una moneta, la scelta del campo. Il vincitore del sorteggio, avrà la facoltà di scelta della parte del campo da dove iniziare la partita.

- 13.2 -** All'inizio di ciascun tempo di giuoco, i giocatori debbano prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, ad un metro l'uno dall'altro, ed ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta).

Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori, può oltrepassare sulla superficie dell'acqua la linea di porta.

- 13.3 -** Quando gli Arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un Arbitro, con un colpo di fischietto segnala la partenza e poi lascia galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla

linea di metà campo.

All'inizio di ogni incontro e alla ripresa di ciascun tempo, gli Arbitri dovranno prendere la posizione uno di fronte all'altro, sulla linea di metà campo. L'Arbitro che fischia l'inizio deve attendere il segnale del suo collega che ambedue le squadre sono correttamente allineate. Il segnale sarà fatto alzando il braccio verticalmente sopra la testa. L'Arbitro che fischia l'inizio, darà poi immediatamente il segnale fischiando e abbassando il suo braccio dalla posizione verticale. Questa procedura riduce la possibilità di partenze irregolari.

- 13.4 -** Se il pallone è lanciato in gioco in modo che una squadra ne riceva un palese vantaggio, l'Arbitro deve fermare il gioco, farsi consegnare il pallone e effettuare una rimessa in gioco sulla linea di metà campo.

14 - PUNTEGGIO

- 15.1 -** E' accordato un punto, quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta (ed entra nella porta stessa) tra i pali ed al disotto della traversa.
- 15.2 -** Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco, ad eccezione del portiere al quale non sarà concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.
- 15.3 -** Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il piede pinnato e il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino in porta. All'inizio od ad ogni ripresa dell'incontro, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), debbono giocare intenzionalmente o toccare la palla ad eccezione di:
- tiro di rigore;
 - tiro libero tirato da un giocatore nella propria porta;
 - immediato tiro da una rimessa del portiere;
 - un immediato tiro a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei sette metri.

Nota: Un goal può essere segnato da un giocatore che tiri immediatamente da oltre la linea dei 7 metri, dopo che alla propria squadra sia stato assegnato un tiro libero per un fallo commesso fuori dei 7 metri. Un giocatore, non può segnare dopo aver messo la palla in gioco a meno che la stessa sia stata intenzionalmente toccata da un altro giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa.

Se dopo l'assegnazione di un fallo, la palla si trova in una posizione più vicina alla porta della squadra che si difende, un goal può essere segnato secondo questa regola se la palla è ritornata senza ritardo, nel punto dove il fallo è stato commesso, ed il tiro è effettuato immediatamente da quella posizione. Un goal non può essere segnato direttamente dopo la ripresa del gioco secondo questa regola:

- un time-out.
 - un goal.
 - un incidente / malessere inclusa la perdita di sangue
 - la sostituzione di una calottina.
 - dopo che l'Arbitro ha chiesto la palla;
 - dopo che la palla è uscita dal campo di gioco e viene rimessa in gioco;
 - qualsiasi altro ritardo.
- 1) Se un giocatore dovendo eseguire un tiro libero per un fallo concesso fuori dall'area dei sette metri, non tira direttamente in porta oppure, per un fallo concesso dentro i sette metri tira direttamente in porta:
- nel caso il giocatore perda volontariamente tempo nell'esecuzione del suddetto tiro libero, sarà assegnato un tiro libero alla squadra avversaria, dal punto dove è avvenuta l'infrazione oppure se la palla è andata più lontana rispetto al punto del fallo o alla linea di porta avversaria, dalla posizione dove è finita la palla.

- b) sarà accordata invece una rete se il suddetto tiro, scagliato senza esitazione, supererà la linea di porta e durante la traiettoria la palla sarà intenzionalmente toccata da un compagno di squadra del giocatore che effettua il tiro libero.
- 2) Se un giocatore, dovendo eseguire un tiro libero per un fallo commesso dentro l'area dei sette metri, tira direttamente in porta ed il pallone è toccato da un avversario (qualunque avversario) sarà assegnata una rimessa al portiere avversario indipendentemente dalla traiettoria della palla.

N.B. Relativamente a quanto sopra esposto l'Arbitro interverrà immediatamente per decretare il cambio di palla solo in caso di perdita di tempo (punto 1a).

Negli altri casi l'Arbitro interverrà solamente a conclusione della traiettoria della palla: goal (punto 1b) o rimessa al portiere (punto 2).

Se la palla esce dalla linea laterale del campo, fuori dall'area dei sette metri, al giocatore che effettua la ripresa del gioco, sarà concesso di tirare direttamente in porta, rispettando l'immediatezza dell'esecuzione (regola 14.3d).

Qualora a seguito dell'effettuazione di una rimessa in gioco o di un tiro libero da parte del portiere o di un difensore, la palla entri nella porta di chi effettua tale rimessa o tiro libero, senza essere stata giocata da nessun altro giocatore, il goal (autorete), dovrà essere accordato alla squadra avversaria.

- 15.4 -** Se alla fine di ogni periodo di gioco, il pallone è in aria e attraversa la linea di porta, il goal che ne risulta sarà concesso.

Nota: Nelle circostanze di questa regola, se la palla attraversa la linea di porta tra i pali dopo aver colpito i pali medesimi o la barra trasversale, (traversa), o colpisce o è toccata dal portiere, o da un difensore e /o dopo essere rimbalzata sull'acqua, la rete sarà concessa.

Non sarà convalidato il goal se un attaccante gioca o tocca intenzionalmente la palla, che è già in volo verso la porta.

Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere o un altro difensore tira giù la porta o un difensore ferma il pallone con due mani e/o braccia, o colpisce con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare una rete, l'Arbitro deve concedere un tiro di rigore se ritiene che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta.

Se il pallone è in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivola direttamente al di là della linea di porta, l'Arbitro concederà un punto solamente se il pallone a causa della velocità acquisita dal tiro, supera immediatamente la linea di porta.

15 - RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

- 15.1 -** Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo.

Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea.

Se i giocatori delle due squadre sono nelle rispettive metà campo l'Arbitro potrà riprendere il gioco anche se la palla non si trova sulla linea di metà campo.

La ripresa del gioco sarà convalidata dal fischio dell'Arbitro.

Il tempo di gioco, dopo la segnatura di un punto, decorre dal momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete, incaricato della rimessa in gioco.

Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare deve essere ripetuto.

Dopo che un goal è stato segnato, tutti e due gli Arbitri prenderanno posizione sulla linea di metà campo. Quando ambedue si sono assicurati che le sostituzioni sono state effettuate l'Arbitro che diventa di "attacco" dovrà avanzare lungo il bordo della piscina alla sua destra, e l'altro Arbitro di "difesa", darà il segnale di ripresa del gioco.

L'Arbitro dovrà assicurarsi che il numero dei giocatori in acqua sia corretto prima di far partire il gioco.

16 - RIMESSA DEL PORTIERE

16.1 - Verrà assegnata una rimessa al portiere:

- a) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fuori dall'area compresa tra i pali, ed al disotto della traversa, essendo stata giocata (o toccata), per ultimo, da un giocatore della squadra in attacco;
- b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta tra i pali e al disotto della traversa, o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di:
 - 1) un tiro libero assegnato dentro i sette metri;
 - 2) un tiro libero assegnato fuori dai sette metri non effettuato immediatamente;
 - 3) una rimessa del portiere avversario non effettuata immediatamente;
 - 4) un tiro d'angolo.

16.2 - La rimessa in gioco deve essere fatta dal portiere che prende posizione in qualsiasi punto entro l'area dei due metri.

Se il portiere è stato espulso, la rimessa in gioco deve essere eseguita da un altro giocatore di difesa della squadra. Se la rimessa in gioco è effettuata irregolarmente essa deve essere ripetuta.

Nota: Non ci deve essere eccessivo ritardo nell'eseguire il tiro libero, la rimessa del portiere, o un tiro d'angolo, che devono essere effettuati in modo da permettere agli altri giocatori di osservare la palla nel momento in cui lascia la mano del giocatore.

I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro, perché trascurano la clausola della regola 19.4., che permette al giocatore di "dribblare" la palla prima di passarla ad un altro giocatore.

Il tiro può pertanto essere effettuato immediatamente, anche se chi lo esegue non può al momento trovare un compagno di squadra al quale possa passare la palla. In tale situazione egli è costretto ad effettuare il tiro o lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua, (Fig. 1), o lanciandola in aria (Fig. 2) potendo, poi, nuotare o "dribblare" con la palla; ma in ogni caso, il lancio deve essere fatto in modo che gli altri giocatori possano osservarlo chiaramente.

17 - TIRO D'ANGOLO

17.1 - E' accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dell'area compresa fra i due montanti e la traversa, ed è stata toccata o giocata per l'ultima volta da un giocatore della squadra che si difende.

17.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante, all'altezza del segnale che determina la linea dei due metri, (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato, non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

Nota: Per l'esecuzione del tiro d'angolo v. nota 16.2.

17.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei due metri.

17.4 - Se il tiro d'angolo è effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori attaccanti si trovassero nell'area dei due metri, il tiro va ripetuto. Se uno degli Arbitri assegna un tiro d'angolo e l'altro assegna una rimessa del portiere, la decisione dovrà essere "tiro d'angolo".

Se un tiro d'angolo deve essere battuto dalla parte opposta all'Arbitro di attacco, l'Arbitro di difesa dovrà assicurarsi che il tiro sia battuto in posizione corretta.

18 - RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

18.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco:

- a) quando all'inizio di un tempo di gioco è dell'opinione che la posizione del pallone, lasciato andare, o lanciato al centro, è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra;
- b) quando a causa di falli commessi simultaneamente, da uno o più giocatori di opposte squadre, senza che l'Arbitro abbia potuto individuare il responsabile del primo fallo;
- c) quando entrambi gli Arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre;
- d) quando i giocatori delle due squadre, commettono contemporaneamente fallo grave, sia durante il gioco in movimento che a gioco fermo. La rimessa in gioco dovrà essere effettuata dall'Arbitro dopo l'uscita dal campo dei giocatori colpevoli;
- e) quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua nel campo di gioco.

18.2 - Alla rimessa in gioco un Arbitro deve rimettere il pallone a due giocatori, uno per ciascuna squadra, nel punto laterale del campo di gioco, in prossimità di dove è accaduto il fallo, in modo tale, che i giocatori abbiano la stessa opportunità di impossessarsi del pallone. Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei due metri, va effettuata sulla linea dei due metri

18.3 - Quando il pallone è andato in un punto che risulti a vantaggio di una delle squadre, l'Arbitro deve ripetere la rimessa in gioco.

19 - TIRO LIBERO

19.1 - Un tiro libero dovrà essere effettuato nel punto dove il fallo è avvenuto ad eccezione:

- a) se la palla va più lontana dalla porta della squadra che si difende, il tiro libero sarà effettuato dal punto ove si trova la palla;
- b) se il fallo è commesso da un difensore dentro l'area dei due metri, il tiro libero dovrà essere effettuato sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto oppure se la palla è andata fuori dai due metri, dal punto ove si trova la palla;
- c) dove altrimenti è già previsto dal regolamento: Un tiro libero, effettuato da una posizione errata dovrà essere ripetuto

19.2 - La determinazione del tempo per l'esecuzione di un tiro libero è lasciata alla discrezione dell'Arbitro; il tempo deve essere ragionevolmente sufficiente, non esigendosi un'esecuzione istantanea, ma non essendo neppure, consentito alcun ritardo ingiustificato. Sarà considerata infrazione se un giocatore chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegue.

Nota: Per il metodo di effettuazione del tiro (vedi nota Regola 16.2).

19.3 - I giocatori della squadra che beneficia di un tiro libero, hanno la responsabilità di passare il pallone al giocatore designato per il tiro stesso.

19.4 - Il tiro libero deve essere effettuato in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere bene quando il pallone lascia la mano del giocatore che effettua il tiro. E' consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il passaggio ad un altro giocatore. Il pallone è in gioco dall'istante in cui lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero. Qualora la partita fosse interrotta a causa di un incidente, malessere, infortunio, emorragia, o qualsiasi altra ragione imprevista, il gioco sarà ripreso nello stesso punto dove era stato interrotto, con un tiro libero a favore di un giocatore della squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione.

Nota: Per il metodo di effettuare un tiro libero, vedi Nota Regola 16.2

20 - FALLI SEMPLICI

20.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola. 20.2 alla Regola FB. 20.18. che saranno punite con l'assegnazione di un tiro libero in favore della squadra avversaria.

Nota: Gli Arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di usufruire di una situazione di vantaggio. Comunque gli Arbitri debbono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio. (Regola 7.3)

- 20.2 -** Partire dalla linea del goal, prima del segnale dell'Arbitro all'inizio di un tempo di gioco. Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto ove si trova la palla, o se la palla non è stata rimessa in gioco dall'Arbitro, il tiro libero avverrà sulla linea di metà campo.
- 20.3 -** Aiutare un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo sia durante il gioco.
- 20.4 -** Tenersi o prendere slancio dai montanti dalla porta o dalle sbarre che la sostengono, aggrapparsi o prendere lo slancio dai lato o dalla fine della vasca durante il gioco, tenersi alle sbarre, eccetto all'inizio dei tempi di gioco.
- 20.5 -** Prendere parte attiva nella partita avendo le pinne in aderenza al fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco o, saltare dal fondo della vasca per giocare il pallone, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei quattro metri.
- 20.6 -** Affondare, portare, o tenere l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati. Nota: Il giocatore attaccato fa un fallo semplice, anche se la mano con cui trattiene la palla gli viene costretta sott'acqua da un avversario (Fig. 3), in tal caso non fa nessuna differenza, se la palla va sott'acqua contro la sua volontà. E' importante che il fallo sia concesso contro il giocatore che era in possesso della palla, al momento in cui questa è stata portata sott'acqua: è importante ricordare che il fallo può avvenire soltanto quando il giocatore porta la palla sott'acqua perché è attaccato. Non è un'infrazione se il portiere emerge fuori dell'acqua per prendere un tiro, e poi, quando ricade spinge la palla sott'acqua. Ma se, quando contrastato da un avversario, egli trattiene la palla sott'acqua, commette un'infrazione: e se la sua azione evita la probabile segnatura di un punto essa deve essere punita con un tiro di rigore (Regola 22.2).
- 20.7 -** Colpire il pallone con un pugno chiuso. (Ad eccezione del portiere nell'area dei quattro metri).
- 20.8 -** Giocare o toccare il pallone con le due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere quando è nella sua area dei quattro metri.
- 20.9 -** Ostacolare i movimenti di un avversario o impedire in qualsiasi modo il suo libero movimento anche nuotando sulle sue spalle, dorso, pinne o gambe, a meno che quest'ultimo si trovi in possesso del pallone. (Avanzare con il pallone, o colpirlo non significa esserne in possesso; sollevarlo, trasportarlo, mettere la mano sopra o sotto di lui toccandolo, equivale ad esserne in possesso). Nota: Nell'esaminare se vi è un'azione di ostacolo, l'Arbitro deve considerare se l'avversario è in possesso di palla perché se così fosse, il giocatore che lo attacca, non può essere punito. E' chiaro che un giocatore è in possesso della palla se la tiene alzata sopra l'acqua, oppure se nuota con la palla in mano o se è in contatto con la palla mantenendosi sulla superficie dell'acqua. Ma il nuotare con la palla (dribbling), non significa avere il possesso della palla. Ma si deve ricordare anche che il fallo di ostacolare, può essere commesso dallo stesso giocatore che è in possesso della palla. Per esempio, quando un giocatore mentre tiene una mano sulla palla cerca di allontanare forzatamente il suo avversario per ottenere spazio per il proprio gioco. Oppure, talvolta, un giocatore in possesso della palla, spinge l'avversario indietro con la testa. Bisogna prestare attenzione agli esempi perché qualsiasi movimento violento da parte del giocatore in possesso della palla, può costituire azione grave fino alla brutalità. Le figure pertanto intendono illustrare gli impedimenti senza alcun movimento violento.

Un giocatore può commettere infrazione anche se non possiede o tocca la palla, per es. se egli ostacola l'avversario impedendogli (con il proprio corpo o con il braccio aperto ad ala), la possibilità di accedere al possesso della palla; tale fallo generalmente viene commesso vicino al bordo del campo di gioco.

- 20.10 -** Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario, o staccarsi con una spinta dall'avversario.
Nota: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario, avviene in vari modi con la mano, o con il piede.

Nei casi illustrati l'infrazione è un fallo semplice.

In qualunque caso gli Arbitri devono fare attenzione a distinguere tra l'allontanamento con il piede pinnato e spinta con calci (scalciare). Quest'ultimo diventa un fallo da espulsione o addirittura brutalità, ma comunque qualunque utilizzo delle pinne per difendersi o allontanare un avversario deve essere punito con l'espulsione temporanea. Se il piede pinnato è già in contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una scalcia.

- 20.11 -** Per un giocatore della squadra in possesso del pallone, commettere un'infrazione secondo le regole 20.9 (ostacolare un avversario), o 20.10 (spingersi o staccarsi da un avversario), prima di un tiro libero, tiro d'angolo o rimessa del portiere.

- 20.12 -** Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passa ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tira immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

Nota: Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non fa un tiro in porta, il giocatore che ha passato indietro il pallone, deve immediatamente uscire dall'area dei due metri.

- 20.13 -** Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Nota: Vedi Nota Regola FB. 23.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.

- 20.14 -** Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

Nota: Vedi Nota Regola 16.2.

- 20.15 -** Per il portiere, toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.

- 20.16 -** Mandare il pallone fuori dei lati del campo di gioco, compreso il pallone che rimbalza sul bordo dello stesso, al disopra della superficie dell'acqua

- 20.17 -** Per una squadra trattenere il possesso del pallone con l'evidente scopo di perdere tempo senza tirarlo contro la porta avversaria.

- 20.18 -** Perdere tempo.

Nota: E' sempre concesso all'Arbitro assegnare un fallo semplice, secondo questa regola. Se il portiere è l'unico giocatore della sua squadra nella sua metà campo, e riceve un passaggio da un suo compagno che si trova nella metà campo avversaria, è considerata perdita di tempo.

Nell'ultimo minuto l'Arbitro dovrà essere certo che vi sia intenzionalmente perdita di tempo prima di applicare la regola.

21 - FALLI DA ESPULSIONE

- 21.1 -** Un giocatore che nuota con la palla viene molto spesso ostacolato da un avversario che gli nuota attraverso le gambe o sulle pinne, riducendo in tal modo la sua velocità, tale situazione (anche pericolosa) deve essere immediatamente interrotta dall'arbitro con l'espulsione temporanea del giocatore che nuota sulle gambe o sulle pinne dell'avversario. Un'altra forma di impedimento consiste nel nuotare sulle spalle dell'avversario

- 21.1 bis** Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (la regola 20.9, dalla Regola 21.4 alla 21.17), che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal

Regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria, e/o l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo secondo la gravità.

- 21.2 -** Un giocatore espulso deve nuotare per raggiungere l'area di espulsione sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua, (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto), sarà ritenuto colpevole di un'infrazione alla Regola 21.12 (mancanza di rispetto)

Nota: Un giocatore espulso (incluso ogni espulso in base alle regole per il resto della partita), deve rimanere in acqua ed andare (può nuotare sott'acqua nel percorso), nella propria area di rientro vicino alla linea di goal senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può nuotare in ogni spazio fra il bordo della piscina e la linea delle corsie laterali e verso l'area di espulsione, nuotando dietro la porta per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta). Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore espulso dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (od al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto designato.

- 21.3 -** Al giocatore espulso od a un sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare dolo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

- a) quando i 20" di gioco effettivo siano scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata, ammesso che il giocatore espulso abbia raggiunto la sua area di rientro secondo le regole;
- b) quando sia stato realizzato un goal;
- c) quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa avere il controllo materiale), durante i momenti di gioco effettivo, a quel punto l'Arbitro di difesa segnalerà di rientrare con un cenno della mano;
- d) quando il gioco è ripreso dopo uno stop, per la squadra del giocatore espulso, in quel momento, l'Arbitro di difesa deve dare il segnale di rientro con un cenno della mano. Il giocatore espulso o il suo sostituto, potrà rientrare dalla sua area di espulsione in gioco, dalla sua area di rientro più vicina alla sua linea di porta a condizione che:
 - 1) abbia ricevuto il permesso dal Segretario di giuria o da un Arbitro
 - 2) non salti o si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco;
 - 3) non modifichi l'assetto della porta;
 - 4) a un sostituto non sarà concesso di rientrate in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione). Dopo la segnatura di una rete, il giocatore espulso o il sostituto potrà rientrare in campo da qualsiasi punto. Questi provvedimenti si devono anche applicare nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso che sia stato diversamente per altre ragioni espulso definitivamente, con sostituzione per il resto della partita.

Nota: L'Arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione (20"), fino a che il giocatore espulso, non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce) un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non rientri nella sua area di rientro(espulsione), al sostituto non verrà concesso di entrare sino a che un goal non sia stato realizzato, oppure alla fine del tempo.

La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore espulso o di un sostituto, è innanzitutto dell'Arbitro di difesa, tuttavia l'Arbitro di attacco può anche aiutare, e, il segnale di entrambi gli Arbitri sarà valido. Se un Arbitro sospetta un rientro irregolare o il Giudice di porta ha segnalato l'infrazione allora l'Arbitro deve per prima cosa accertarsi che l'altro Arbitro non abbia segnalato il rientro. L'Arbitro di difesa che deve dare al

giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro, deve soprassedere a concederlo nel caso che l'altro Arbitro abbia fischiato un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria.

Un cambio di possesso di palla, non si verifica solamente alla fine di un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso o al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli Arbitri ed il Segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.

21.4 - Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nel caso di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'Arbitro.

21.5 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

- a) ritardare intenzionalmente il lancio della palla, o di lasciare la palla per impedire la normale progressione del gioco,
- b) qualunque tentativo di giocare il pallone prima che il pallone stesso abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se egli non ha udito il fischio essendo sott'acqua: l'Arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale.

L'interferenza nel tiro libero, può verificarsi indirettamente quando vengano frapposti ostacoli per ritardare la consegna della palla al giocatore incaricato del tiro.

Oppure può avvenire in modo diretto, quando l'esecuzione del tiro viene interferito ostacolando la direzione del lancio oppure disturbando il movimento del giocatore incaricato del tiro.

Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi Regola. 21.16.

21.6 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

Nota: Lo spruzzare acqua contro un avversario è frequentemente usato come tattica sleale di gioco. Ma in generale gli Arbitri tendono a penalizzarla solo se l'infrazione ha luogo nella situazione ovvia di due giocatori che si trovano di fronte l'uno all'altro. Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente, quando un giocatore produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio. La punizione, per un'intenzionale spruzzata al viso del giocatore avversario, è l'espulsione del colpevole (Regola FB. 21.6), o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, (Regola FB. 22.2), se il giocatore avversario, è dentro l'area dei quattro metri e sta tentando il tiro in porta. Se assegnare il tiro di rigore o l'espulsione temporanea, deve essere stabilito valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante : non ha importanza se il giocatore trasgressore sia dentro o fuori l'area dei quattro metri.

21.7 - Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla. Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.

Nota: Interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda la rappresentazione del gioco, che per arrivare ad un risultato giusto. Eppure il testo è chiaro e può essere interpretato in un sol modo. Trattenere (Fig. 16), affondare (Fig. 17), o tirare a sé l'avversario (Fig. 18), che non sia in possesso della palla, è un fallo grave, per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre al giocatore responsabile del fallo, viene data l'espulsione.

E' essenziale che gli Arbitri applichino correttamente la regola senza personali od arbitrarie interpretazioni per evitare il gioco rude. Si deve sottolineare, che gli Arbitri devono distinguere gli atti che sono semplicemente una violazione della presente regola, e

quelli che essendo commessi entro l'area dei quattro metri, costituiscono un'eventuale violazione alla Regola FB. 21.7, che prevede il tiro di rigore.

- 21.8 -** Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

Nota: I falli descritti in questa regola possono essere commessi durante una partita da un giocatore in possesso del pallone, o da un avversario. Il possesso della palla, non è un fattore decisivo. Quello che è importante, è l'azione del giocatore che ha commesso il fallo, compreso se egli fa movimenti sproporzionati nel tentativo di dare calci, o colpire, anche se egli non riesce a colpire.

Uno dei più gravi atti di violenza o di brutalità, è di dare gomitate all'indietro, cosa che spesso provoca un grave infortunio all'avversario. Similmente si ha un atto grave se un giocatore intenzionalmente, dà una testata sulla faccia dell'avversario che lo sta marcando strettamente, che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questo caso l'Arbitro, dovrebbe punire giustamente l'infrazione secondo la Regola 21.10 (brutalità), anziché secondo la Regola 21.8.

- 21.9 -** Tenere cattiva condotta, compreso l'uso del linguaggio scorretto, gioco violento, e nel persistere nel gioco sleale.

Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la Regola 21.3

Nota: Il persistere nel gioco falloso, è inaccettabile nello spirito del regolamento. Il persistere nel "gioco falloso", è completamente diverso e senza relazione dal fatto di persistere in "fallo semplice".

- 21.10 -** Commettere un atto di brutalità (dare calci o colpire, o tentare di dare calci o colpire con premeditata intenzione), contro un avversario o un Ufficiale di Gara, sia durante il gioco, (compresa qualsiasi sosta o time-out), che nell'intervallo tra i periodi di gioco. In campo internazionale il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro senza sostituzione.

Le infrazioni di cui alla Regola 21.10. (atto di brutalità) viene punita con l'espulsione definitiva con sostituzione (E.D.C.S.), nonché con un tiro di rigore se il fallo è avvenuto entro i quattro metri. Il sostituto dovrà scontare il periodo di espulsione (20") e rientrare nei tempi e nei modi previsti dalla Regola 21.3.

Ai giocatori espulsi, ai sensi della Regola 21.9 (cattiva condotta, gioco violento), 21.10 (brutalità) e 21.11 (disobbedienza o mancanza di rispetto verso l'Arbitro) non sarà permesso rimanere in panchina.

Qualsiasi atto di brutalità, commesso dopo la segnatura di un goal o negli intervalli fra i tempi, sarà punito con un'espulsione definitiva e la sostituzione sarà immediata

Il giocatore espulso definitivamente per tre falli personali deve abbandonare il piano vasca e non può più sedere in panchina

Nota: Nell'ultimo minuto della partita, gli Arbitri possono ritardare a fischiare un atto di brutalità, sino al successivo cambio di possesso del pallone.

La regola è anche applicabile se un atto di brutalità, è commesso durante l'intervallo fra i periodi di gioco, ma non sarà concesso il tiro libero; il giocatore colpevole sarà espulso per il resto della partita con sostituzione, e nel successivo inizio di gioco, la squadra alla quale appartiene il colpevole, inizierà con sette giocatori in acqua. In campo internazionale con sei giocatori in acqua.

Questi provvedimenti non verranno presi, tuttavia, se il fallo avviene prima dell'inizio della partita.

In campo internazionale nel caso che il giocatore colpevole è una riserva non in acqua durante il gioco, il capitano della sua squadra, darà ordine ad un suo giocatore di lasciare il campo di gioco. Il giocatore uscito dall'acqua, non sarà penalizzato con un fallo personale, e può successivamente essere impegnato a sostituire uno dei sei giocatori della squadra.

- 21.11 -** Rifiutare obbedienza o mancare di rispetto verso l'Arbitro o verso Ufficiali di Gara.
Il giocatore responsabile sarà espulso per tutto il resto della partita con sostituzione, secondo il principio della Regola 21.3.
Nota: Se un componente di una squadra commette un atto di mancanza di rispetto prima della ripresa del gioco, dopo che la squadra avversaria ha segnato un goal, o durante l'intervallo fra i tempi di gioco, egli sarà espulso da resto dell'incontro ed alla sua squadra, ma la sua squadra sarà permesso di iniziare il gioco con sette giocatori.
- 21.12 -** Per un giocatore della squadra non in possesso della palla commettere una delle seguenti infrazioni prima dell'effettuazione di un tiro libero, della rimessa del portiere, di un tiro d'angolo, di un tiro di rigore o da un giocatore di entrambe le squadre prima di una rimessa in gioco dell'Arbitro:
- 20.9 ostacolare un avversario;
 - 20.10 spingersi od allontanarsi spingendo un avversario;
 - 21.4 a 21.10 commettere un fallo da espulsione.
- Il tiro originale (viene anche incluso il tiro neutrale), va mantenuto. Il giocatore deve essere espulso definitivamente per il resto dell'incontro dove la regola lo preveda.
- 21.13 -** Quando un giocatore per squadra commette una delle seguenti infrazioni simultaneamente prima di un tiro libero, di una rimessa del portiere, di un tiro d'angolo, di un tiro di rigore, o una rimessa in gioco da parte dell'Arbitro:
- 20.9 ostacolare un avversario;
 - 20.10 spingere o allontanarsi spingendo un avversario;
 - 21.4 a 21.11 commettere un fallo da espulsione.
- Entrambi i giocatori verranno espulsi e sarà concessa una rimessa da parte dell'Arbitro: eccetto il caso in cui le infrazioni vengono commesse simultaneamente al momento dell'effettuazione del tiro di rigore, il tiro stesso verrà mantenuto.
I giocatori verranno espulsi dal resto della partita dove le regole lo prevedono.
Nota: Nelle circostanze di questa regola, un cambio di possesso di palla non dovrà essere effettuato erroneamente per il solo fatto che una squadra né guadagni il possesso dopo la rimessa dell'Arbitro.
Ai giocatori espulsi secondo tale regola, non sarà concesso il rientro fino al successivo avvenimento di cui alle regole FB. 21.3 a seguito di una rimessa da parte dell'Arbitro.
Comunque, questo divieto viene soltanto applicato ai due giocatori che sono stati espulsi simultaneamente e qualsiasi altro giocatore già espulso potrà rientrare, se la rimessa da parte dell'Arbitro si risolve in un cambio di palla.
Se i due giocatori temporaneamente espulsi a seguito di tale regola potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'Arbitro di difesa può far cenno ai giocatori di rientrare appena sono pronti.
Non è necessario che l'Arbitro attenda fino a quando entrambi i giocatori siano pronti.
- 21.14 -** 21.14 - Qualora venga commessa da parte di un giocatore della squadra in possesso del pallone un'infrazione alle regole dalla Regola FB. 21.4 alla FB. 21.11, (falli gravi), prima della effettuazione di un tiro libero, di una rimessa del portiere, di un tiro d'angolo o di un tiro di rigore; salvo che:
- a) il giocatore debba essere espulso definitivamente dalla partita dove la regola lo preveda;
 - b) se l'infrazione è commessa al momento dell'effettuazione di un tiro di rigore, il tiro di rigore stesso deve essere mantenuto.
- 21.15 -** 21.15 - Per un giocatore espulso rientrare o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:
- a) senza il permesso del segretario o di un Arbitro;
 - b) da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione; (ad eccezione quando il regolamento prevede l'immediata sostituzione);

- c) saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco;
- d) variando l'allineamento della porta.

Qualora queste infrazioni avvengono durante l'ultimo minuto della partita, durante l'ultimo minuto del secondo tempo supplementare o in ogni momento durante il terzo tempo supplementare, il giocatore responsabile sarà espulso definitivamente (per il resto dell'incontro), con sostituzione secondo la Regola FB. 21.3 ed un tiro di rigore sarà assegnato alla squadra avversaria.

Nota: E' un'entrata irregolare, se il giocatore espulso rientra, o il sostituto entra prima di aver ricevuto il segnale di entrata dall'Arbitro; anche se l'Arbitro avrebbe dovuto dare il segnale più velocemente.

- 21.16 -** Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la Regola 21.3, e il tiro di rigore va mantenuto o ribattuto.

Nota: Una forma molto comune di interferenza nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato.

Per prevenire simile interferenza, è essenziale che gli Arbitri, assicurarsi che tutti i giocatori, al momento della battuta del tiro di rigore, siano alla distanza di due metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende, abbiano il primario diritto di prendere posizione a due metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.

- 21.17 -** Qualora il portiere prima di una battuta del tiro di rigore, disadatta l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'Arbitro.

Un altro giocatore della stessa squadra, può prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

- 21.18 -** Nel caso che giocatori di entrambe le squadre commettano simultaneamente un fallo da espulsione o un fallo da rigore, durante il gioco effettivo, entrambi i giocatori saranno espulsi e verrà accordata una rimessa in gioco neutrale.

Nota: vedi anche la nota alla Regola FB. 21.13

- 21.19 -** Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione, inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero, o quando la palla è stata toccata a seguito di una rimessa dell'Arbitro (tiro neutrale).

- 21.20 -** Se un giocatore espulso, intenzionalmente interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria, ed il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale.

Se un giocatore espulso, non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'Arbitro deve considerare tale comportamento un'infrazione di questa regola come "interferenza intenzionale".

- 21.21 -** Qualora un giocatore al termine del "SET", si trova fuori perché espulso temporaneamente, il restante tempo di penalizzazione, verrà scontato nel "SET" successivo.

Nota: In qualsiasi momento della partita, quando un giocatore, con l'evidente scopo di ostacolare la visuale dell'avversario, sia quest'ultimo in possesso o meno della palla, gli pone la mano davanti al viso, anche senza contatto, sarà considerato fallo grave ed il colpevole dovrà essere espulso temporaneamente (in deroga alla Regola FB. 20.9)

Nota: Se dopo la segnatura di una rete, venisse espulso definitivamente un giocatore **ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE**, il suo sostituto potrà rientrare immediatamente solo se il giocatore espulso appartiene alla squadra che ha subito la rete.

Se, invece, il giocatore espulso appartiene alla squadra che ha segnato la rete, il sostituto potrà rientrare secondo la Regola 21.3.

Quanto sopra per evitare che una squadra in possesso di palla giochi con l'uomo in meno.

Qualora, invece, un giocatore venga espulso definitivamente con sostituzione **ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE** nell'intervallo fra i tempi di gioco, il sostituto potrà rientrare al momento che la sua squadra si impossesserà della palla.

22 - FALLI DA RIGORE

- 22.1 -** E' accordato un tiro di rigore quando un giocatore è vittima di un fallo nell'area dei quattro metri della porta avversaria, secondo quanto previsto dalla Regola 22.2 alla 22.9
- 22.2 -** FB. 22.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei quattro metri e se altrimenti un goal sarebbe stato probabilmente realizzato.
Nota: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, esistono infrazioni di pari entità quali:
- a) se un portiere o un giocatore difensore, abbassa o sposta la porta evitando un goal;
 - b) un giocatore difensore, gioca il pallone con entrambe le mani;
 - c) c) se un giocatore difensore, gioca il pallone con il pugno
 - d) d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), porta il pallone sott'acqua quando è attaccato.
- E' importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti ed altri falli come tenere, trattenere, ostacolare, ecc. dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero e con l'espulsione, essi si trasformano (diventano) falli da rigore se commessi nell'area dei quattro metri da un difensore, per evitare un probabile goal da realizzare.
- 22.3 -** Qualora un giocatore difensore nell'area dei quattro metri, dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore, a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita, Il sostituto dovrà scontare il periodo di espulsione (20") e rientrerà nei tempi e nei modi previsti dal regolamento, Regola. FB. 22.1. In campo internazionale il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro senza sostituzione.
- 22.4 -** Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.
- 22.5 -** Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassa completamente o capovolge la porta, allo scopo deliberato di evitare la segnatura di una rete.
Il responsabile deve essere espulso definitivamente, per il resto della partita, con sostituzione; il sostituto potrà entrare in campo di gioco secondo la Regola. FB. 21.3
- 22.6 -** Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto rientrare in gioco irregolarmente prima o al termine del periodo di espulsione, con lo scopo di evitare una rete. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per completare il periodo di espulsione restante.
Nota: Nelle circostanze di questa regola, se la squadra attaccante è in una posizione di tirare a rete, l'Arbitro dovrà aspettare per vedere se un goal sarà segnato prima di fermare il gioco.
Se il goal è stato segnato, il tiro di rigore non deve essere concesso, ma un fallo personale dovrà essere addebitato al giocatore colpevole.
Se il goal non è stato segnato, allora l'Arbitro immediatamente concederà un tiro di rigore, secondo questa regola.
- 22.7 -** Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto entrare in campo irregolarmente durante l'ultimo minuto della partita, durante l'ultimo minuto del secondo tempo supplementare, o in ogni momento durante il terzo tempo supplementare. Il giocatore colpevole sarà anche espulso definitivamente (per il resto dell'incontro) con sostituzione secondo la Regola 21.3.
- 22.8 -** Per un giocatore o sostituto che non ha diritto, secondo la regola, a partecipare al gioco e al momento entra in gioco. Il giocatore colpevole verrà espulso per il resto dell'incontro con sostituzione. secondo la Regola 21.3.

Questa regola non si applica al giocatore espulso che rientri ed al suo sostituto che entri nel campo di gioco prima degli avvenimenti riferiti alla Regola. 21.3.

Nota: Se un giocatore espulso ed un suo sostituto entrano entrambi prima del tempo previsto dalla Regola FB. 21.3:

- qualsiasi giocatore entrato per ultimo sarà il giocatore punito secondo questa regola;
- se entrambi i giocatori entreranno simultaneamente, sarà il sostituto ad essere punito.

22.9 - Per l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiedere un time-out o per un dirigente commettere qualsiasi azione per evitare un probabile goal, con l'eccezione che a loro non viene registrato alcun fallo personale per questa infrazione.

23 - TIRO DI RIGORE

23.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato, escluso il portiere, e da qualsiasi punto della linea dei quattro metri.

23.2 - Tutti i giocatori, debbono lasciare la zona dei quattro metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni parte (lato) del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere, deve rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere, può trovarsi al di là della linea di porta. Quando è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra può prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi o limitazioni.

23.3 - L'Arbitro si deve assicurare, che tutti i giocatori siano prima dell'effettuazione del tiro nella loro posizione corretta, e solo in quel momento darà il segnale per il tiro con un fischio e simultaneamente abbasserà il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

Nota: L'abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo è essenziale come condizione anche tra il frastuono del pubblico, per un'esecuzione del tiro secondo le regole. Come l'Arbitro alza il braccio, il giocatore può concentrarsi per il tiro, perché sa, che il segnale (fischio) seguirà immediatamente

23.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore, deve essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro deve tirare immediatamente e direttamente verso la porta, con un movimento continuo. Il giocatore può effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo sull'acqua (Fig. 23) o con la palla tenuta nella mano sollevata (Fig. 24) Comunque la palla deve essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro, e la continuità del movimento non deve essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Non esiste regola che impedisca ad un giocatore di effettuare il tiro di rigore con le sue spalle alla porta, adottando un mezzo avvitemento o un avvitemento completo

23.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

23.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'Arbitro contemporaneamente al fischio del cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro di rigore deve essere eseguito, dopo che tutti i giocatori, eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato del tiro, abbiano lasciato il campo di gioco.

In questa situazione, se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

Un giocatore non può essere sostituito dopo che è stato chiamato (concesso) un tiro di rigore salvo che nei casi previsti dalla Regola FB. 24.2 e dalla Regola 12.2a.

In caso di irregolare sostituzione, il giocatore responsabile sarà punito con ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE; il sostituto potrà rientrare come previsto dalla Regola 21.3 in questo caso non si applica la Regola 22.8.

24 - FALLI PERSONALI

- 24.1 -** Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave, o un fallo da rigore. L'Arbitro deve indicare al segretario di giuria, il numero di calotta del giocatore colpevole.
- 24.2 -** Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la Regola FB. 22.3
Se il terzo fallo da luogo all'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione del giocatore avverrà immediatamente prima dell'esecuzione del tiro stesso.

25 - INCIDENTE - FERITA - MALESSERE

- 25.1 -** Un giocatore, durante la partita non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi, o sostare sul bordo della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita, o di incidente, o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco nei casi consentiti, può rientrare dalla propria area di rientro, ad un'interruzione del gioco, dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro. Il cronometro viene sempre fermato durante un intervallo per motivi medici, sanitari o di soccorso.
- 25.2 -** Se un giocatore sanguina (perde sangue), l'Arbitro fermerà il gioco, Il cronometro viene sempre fermato, si farà consegnare la palla, farà uscire immediatamente dall'acqua il giocatore sanguinante, farà entrare il sostituto da qualsiasi punto della vasca e consegnerà la palla alla squadra che al momento dell'interruzione né aveva il possesso e farà riprendere il gioco. Quando l'emorragia si sarà fermata, al giocatore verrà concesso di essere sostituito durante il corso della partita.
- 25.3 -** Se avviene incidente, ferita, o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), un Arbitro può a sua discrezione, sospendere la partita per non più di tre minuti, nel qual caso egli avvertirà il cronometrista quando il periodo di sospensione dovrà iniziare.
- 25.4 -** Se la partita è stata fermata a causa di incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra, in possesso di palla al momento dell'interruzione, rimetterà la palla in gioco dove lo stesso è stato fermato.
- 25.5 -** Ad eccezione delle circostanze previste dalla Regola FB. 25.2 (perdita di sangue) al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se è entrato un sostituto.

APPENDICE “A “ - NORME GENERALI

- 1.** Gli Arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare le infrazioni di gioco. L'opinione differente rispetto alle decisioni assunte dagli Arbitri, non serve fondamentalmente per proteste o appelli al loro operato.
- 2.** La commissione, o l'organizzazione che designa gli Arbitri, deve assegnare a ciascun Arbitro il lato del piano vasca in cui deve dirigere la partita. Gli Arbitri cambieranno la loro posizione sul piano vasca negli intervalli fra il 1° e 2° tempo e fra il 3° e 4° tempo.
- 3.** Il segnale di inizio del gioco della partita e dei successivi tempi di gioco, deve essere dato dall'Arbitro sul lato del piano vasca, dove è sistemato il tavolo della giuria.
- 4.** Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'Arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco dove la rete è stata segnata. Prima di riprendere il gioco, gli Arbitri dovranno assicurarsi che tutte le sostituzioni siano state effettuate.
- 5.** Entrambi gli Arbitri, hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun Arbitro deve avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (Arbitro di attacco).
L'altro Arbitro (Arbitro di difesa), deve mantenere una posizione approssimativamente vicino alla posizione del giocatore/i della squadra in possesso del pallone più lontano dalla porta attaccata (ultimo giocatore).

6. Ogni volta che l'Arbitro ha fischiato per assegnare un tiro libero, una rimessa del portiere o un tiro d'angolo, entrambi gli Arbitri indicheranno con un braccio la direzione di attacco della squadra onde permettere ai giocatori, nelle differenti parti del campo di gioco, di vedere rapidamente a quale squadra è stato concesso il tiro stesso. L'Arbitro che ha fischiato deve indicare il punto da dove deve essere ripreso il gioco.
Gli Arbitri dovranno usare i segnali esposti nell'appendice " B " per indicare il tipo di fallo fischiato.
7. Il segnale per effettuare il tiro di rigore deve essere dato dall'Arbitro di attacco, salvo il caso di un giocatore che tira con la mano sinistra, che richieda il segnale dell'Arbitro di difesa.
8. Nel caso che, gli Arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trova sotto il controllo dell'Arbitro di attacco.
9. Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente a giocatori delle due squadre, nello stesso tempo, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco (tiro neutro).
10. Nel caso che, un Arbitro assegni un fallo grave, e contemporaneamente, l'altro Arbitro assegni un tiro di rigore, ma a favore della squadra avversaria, i giocatori colpevoli debbono essere espulsi temporaneamente, ed il gioco ripreso con una rimessa da parte dell'Arbitro.
11. Nel caso che, gli Arbitri simultaneamente assegnino: un fallo semplice, e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave: espulsione temporanea del giocatore o tiro di rigore.
12. Nel caso della concessione simultanea di un tiro di rigore ad una ed all'altra squadra, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra che per ultima era in possesso del pallone.
Dopo, si effettua il secondo tiro di rigore: il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'Arbitro sulla linea di metà campo.

APPENDICE " B " - SEGNALI IN USO PER GLI ARBITRI E GIUDICI DI PORTA

- a) L'Arbitro abbassa il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale per segnalare:
 1. l'inizio di un tempo
 2. la ripresa del gioco dopo un goal
 3. l'effettuazione di un tiro di rigore
- b) Indicare con un braccio la direzione di attacco ed usare l'altro braccio per indicare il posto da dove la palla deve essere rimessa in gioco nel caso :
 1. tiro libero;
 2. rimessa del portiere;
 3. tiro d'angolo;
- c) Per segnalare un tiro neutro, l'Arbitro indicherà con la mano il punto cui deve essere battuto il tiro, poi alzerà entrambi i pollici e chiederà la palla.
- d) Per indicare l'espulsione di un giocatore, indicare il giocatore e poi muovere velocemente il braccio verso il bordo del campo da gioco, indicando immediatamente il numero del giocatore espulso in modo che sia visibile dal campo da gioco ed al tavolo della giuria.
- e) Per l'espulsione contemporanea di due giocatori, l'Arbitro indicherà con entrambe le mani i due giocatori, segnalando la loro espulsione come dalla Fig. D. e segnalando il loro numero sempre come dalla Fig. D.
- f) Per l'espulsione di un giocatore con sostituzione, l'Arbitro segnalerà l'espulsione: allora ruoterà le mani una sull'altra in modo che sia visibile da entrambe le squadre e dal tavolo della giuria, e segnalerà al tavolo della giuria, il numero di calotta del giocatore espulso.
- g) Per indicare l'espulsione di un giocatore senza sostituzione, l'Arbitro farà il segnale per l'espulsione come nella Fig. D (o la Fig. E se è applicabile), e poi incrocia le braccia in modo che sia visibile al campo e al tavolo della giuria, provvedendo ad una visibile e chiara notifica del numero in questione al tavolo della giuria.



- h) Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore, l'Arbitro alzerà il braccio con quattro dita in aria (alto): allora segnalerà al tavolo della giuria il numero della calottina del giocatore che ha provocato il tiro di rigore.
- i) Per segnalare un goal realizzato, l'Arbitro indicherà un goal segnalando con il fischio, ed indicando immediatamente il centro del campo da gioco.
- j) Per indicare un fallo grave di trattenuta di un avversario), l'Arbitro con la mano farà il movimento della trattenuta, tenendo il polso di una mano con l'altra mano.
- k) Per indicare l'affondamento di un avversario, l'Arbitro farà un movimento verso il basso con entrambe le mani, iniziando dalla posizione orizzontale.
- l) Per indicare il fallo grave di trattenuta di un avversario, l'Arbitro farà un movimento della trattenuta con entrambe le mani distese verticalmente e tirandole verso il suo corpo.
- m) Per indicare un fallo grave, come dare un calcio ad un avversario, l'Arbitro farà il movimento di calciare con un piede:
- n) Per indicare un fallo grave, come colpire un avversario, l'Arbitro farà il movimento di colpire con un pugno chiuso partendo da una posizione orizzontale.
- o) Per segnalare un fallo semplice di spingersi o staccarsi da un avversario, l'Arbitro con la sua mano farà un movimento di spingere lontano il suo corpo iniziando da una posizione orizzontale.
- p) Per segnalare un fallo semplice come ostacolare un avversario, l'Arbitro farà un movimento di incrociare orizzontalmente una mano sull'altra.
- q) Per indicare un fallo semplice per la palla sotto, l'Arbitro farà un movimento verso il basso con la mano, partendo dalla posizione orizzontale. .
- r) Per indicare un fallo semplice di un giocatore che è con le pinne appoggiate sul fondo della piscina, l'Arbitro alzerà ed abbasserà un piede.
- s) Per indicare un ingiustificato ritardo nell'effettuazione di un tiro libero, una rimessa del portiere o un tiro d'angolo, l'Arbitro alzerà la mano una o due volte in modo visibile con il palmo rivolto verso l'alto.
- t) Per indicare una violazione alla regola dei due metri, l'Arbitro indicherà il numero due alzando l'indice ed il medio con il braccio esteso verticalmente.
- u) Per indicare perdita di tempo, l'Arbitro muoverà la mano in modo circolare due o tre volte.
- v) Per il Giudice di porta segnalare l'inizio del gioco o la rimessa del portiere o un tiro d'angolo.
- w) Per il Giudice di porta segnalare un goal.
- x) Per indicare il numero di calottina di un giocatore.
Per mettere l'Arbitro in condizione di comunicare meglio con i giocatori ed il Segretario, i segnali verranno fatti con due mani quando il numero è superiore a 5. Una mano mostra le cinque dita e con l'altra mano l'Arbitro mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore.
Per il numero 10, si mostra il pugno chiuso. Se il numero è superiore a 10, l'Arbitro mostra una mano con il pugno chiuso, e con l'altra mano mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore.

APPENDICE "C"

1. Qualsiasi persona (giocatore) espulso per brutalità, sarà sospeso come minimo per una partita. Può essere comunque prevista una sospensione ulteriore: per ripetute infrazioni infatti saranno applicate le seguenti sanzioni:
 - alla seconda infrazione sospensione per tre partite;
 - alla terza infrazione, sospensione per sei partite;
 - alla quarta infrazione, un anno di sospensione da tutti gli eventi F.I.P.S.A.S..
2. Se avviene più di un atto di brutalità, (come risultato di un incidente) la persona o le persone coinvolte saranno sospese per l'intera manifestazione (competizione), nella quale l'incidente è avvenuto, e, saranno anche sospesi per altre quattro gare durante gli eventi F.I.P.S.A.S..

Se l'incidente avviene lontano dalla palla, l'ulteriore sospensione sarà di un minimo di otto partite.

3. Se la brutalità avviene fra giocatori non partecipanti alla partita, i giocatori colpevoli della brutalità saranno espulsi dalla competizione, e verrà comminata loro un'ulteriore sospensione per un minimo di otto giornate.
4. In aggiunta alle sospensioni di cui ai suddetti Art. 1 – 2 – 3, ad una squadra potrà essere data partita persa, così che né l'una né l'altra squadra, avrà diritto alcun punto per la partita giocata fra le due squadre coinvolte negli incidenti.
5. Se l'episodio disciplinare coinvolge qualche giocatore in panchina, la squadra o le squadre di appartenenza saranno immediatamente espulse dall'evento in questione. In aggiunta, può essere raccomandato al Bureau della F.I.P.S.A.S. di escludere la/le squadra/, dal successivo torneo della F.I.P.S.A.S. che interessa la/la squadra/e.
6. Se un giocatore si toglie la sua calottina prima di lasciare l'area della piscina, potrà essere punito secondo le suddette Regole 1 – 2 – 3.
7. Subordinatamente alle circostanze, maggiori sanzioni possono essere comminate a qualunque giocatore o all'intera squadra delle due sottoposte ad analogo provvedimento.
8. Tutte le sanzioni secondo queste regole, saranno imposte dal (Comitato Tecnico Finball) , e diventano effettive immediatamente. Con due terzi di maggioranza di voti, il Comitato Tecnico Finball può imporre una sanzione minore.
9. In caso di cattiva condotta di un allenatore, l'Arbitro espellerà l'allenatore per il resto della partita, e questi dovrà lasciare l'area della piscina. Automaticamente l'allenatore è sospeso dal guidare la sua squadra per la successiva partita, durante quella competizione. Se, l'allenatore continua a dare istruzioni alla sua squadra, sia dal piano vasca o dalla tribuna del pubblico, l'Arbitro o il Delegato COMITATO TECNICO FINBALL, gli ordinerà di lasciare l'impianto natatorio stesso. Il COMITATO TECNICO FINBALL lo squalificherà fino a due partite.
A colui il quale ripeterà le infrazioni relative a questa clausola, saranno applicate le seguenti sanzioni:
 - seconda infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra per tre gare;
 - terza infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra per tre gare
 - quarta infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra in tutti gli eventi F.I.P.S.A.S., per un periodo di un anno.
10. Nel caso in cui un dirigente (ufficiale), o un giocatore, dovrà essere squalificato dalla panchina o dal gioco nella/e gara/e successiva/e allora il numero dei dirigenti o dei giocatori ammessi a stare in panchina, nelle partite successive al provvedimento disciplinare, sarà di conseguenza ridotto, purché vi sia sempre un almeno dirigente in ogni partita.
11. Gli eventi della F.I.P.S.A.S. sono: Campionati del Mondo (seniores e juniores), Coppa del Mondo e Tornei di qualificazione per i sopracitati.

PROCEDURE

1. L'iniziale decisione del COMITATO TECNICO FINBALL sarà presa dai Membri del COMITATO TECNICO FINBALL presenti alla competizione, anche se essi non saranno presenti alla partita.
2. Il COMITATO TECNICO FINBALL si riunirà al più presto possibile e la notifica sarà comunicata al giocatore/i. squadra/e il più presto possibile.
3. Le sanzioni saranno immediatamente applicate a seguito della decisione del COMITATO TECNICO FINBALL.

Un appello contro la decisione del COMITATO TECNICO FINBALL avverso le sanzioni da scontarsi durante la manifestazione sarà fatto alla Giuria di Appello di quella manifestazione. Un appello contro le sanzioni da scontarsi dopo la manifestazione dovrà essere rivolto al Bureau della F.I.P.S.A.S..

4. Prima di prendere qualsiasi decisione, deve essere data la possibilità al giocatore/i e squadra/e interessati, di essere ascoltati.

SQUADRE - TENUTA DI GARA E PRESENTAZIONE

SQUADRE

- a. Le squadre dovranno essere costituite da giocatori in possesso di tessera federale per l'anno in corso.
- b. Nessun giocatore potrà partecipare (entrando nella formazione) a più di una partita al giorno, inteso per giorno quello solare da una mezzanotte a una mezzanotte successiva.
Tale disposizione non si applica quando preventivamente sia stato diversamente predisposto dalla F.I.P.S.A.S., per motivi di calendario o di orario di una specifica manifestazione.

TENUTA DI GARA E PRESENTAZIONE

- a) **Costume** - Le società partecipanti al campionato di finball serie "A", serie "B" e serie "C", hanno l'obbligo di dotare i giocatori di un costume di gara uguale per tutti i componenti della squadra stessa mantenendolo per tutta la durata dell'incontro.
- b) **Calotte** - La squadra ospitante dovrà giocare sempre con le calotte bianche, quella ospite, con le calotte nere.
- c) **Preliminari** :
 - Ove possibile, l'Arbitro dovrà provvedere alle operazioni di controllo tessere dei giocatori, alla preparazione del verbale di gara, nonché alla verifica dei costumi di gara, lunghezza delle unghie, grasso sul corpo, negli spogliatoi delle società.
 - Circa cinque minuti prima dell'inizio le squadre dovranno essere allineate sullo stesso bordo con gli Arbitri/o e i Giudici di porta al centro dello schieramento.
 - I giocatori di una stessa squadra dovranno indossare lo stesso indumento sportivo (tuta, accappatoio, oppure soltanto le mutandine, il tutto dello stesso tipo e colore).
 - Provvederanno a salutare il pubblico rimanendo per un attimo fermi nel tempo in cui lo speaker annuncerà: la serie, l'incontro ed il nome degli Arbitri e dovrà dare la lettura delle formazioni. Se la situazione meteorologica lo sconsiglia, si procederà alla lettura delle formazioni con i giocatori in acqua.
 - Qualora vi siano spettatori anche alle loro spalle i giocatori e i giudici provvederanno a voltarsi anche da quella parte.
 - Le squadre, toglieranno la tuta o l'accappatoio e si disporranno sul bordo della piscina per il contemporaneo ingresso in acqua e per il rituale palleggio, la cui durata viene fissata in un tempo massimo di tre minuti primi.
 - La mancata applicazione delle regole di cui sopra, comporterà a cura degli Organi Federali, l'adozione di misure disciplinari.

TESSERA MANCANTE

Si precisa che la FORTUITA INDISPONIBILITA' (evento umanamente prevedibile e materialmente inevitabile, le cui conseguenze eccedono le ragionevoli misure della normale cautela) deve intendersi lo SMARRIMENTO e il FURTO da provare con apposita denuncia o altro mezzo equipollente.

La dimenticanza di tessera federale è considerata fatto colposo e non fortuito e come tale non è ammessa la partecipazione a manifestazioni federali dell'atleta che dimentica la tessera.

Un atleta si considera tesserato quando la società è in possesso materiale della tessera vidimata dal rispettivo Comitato Regionale; di conseguenza la dichiarazione attestante che la tessera è in possesso del competente Comitato Regionale equivale ad equipararlo come non tesserato; pertanto l'atleta non potrà essere ammesso a partecipare alla manifestazione.



Possesso materiale della tessera F.I.P.S.A.S. è prescritto anche per dirigenti e tecnici di società che devono esibirla, su richiesta, dell'Arbitro, (nella dichiarazione resa va indicato il numero della tessera F.I.P.S.A.S. del firmatario; tale tessera per essere presa in considerazione deve citare la società di appartenenza).

Nel caso scusabile di tessera mancante (fortuita indisponibilità) alla dichiarazione si deve sempre allegare la fotocopia del certificato di idoneità sanitaria autenticato dal Presidente della società; l'atleta dovrà poi essere identificato dall'Arbitro mediante la presentazione di un documento personale munito di fotografia o attraverso una dichiarazione di riconoscimento sottoscritta dal rappresentante della società o di altra società).



IL FINBASKET – REGOLAMENTO TECNICO

1- LE CATEGORIE

REGOLE FINBASKET

Il Finbasket d'acqua è uno sport di squadra, che si pratica in piscina in uno spazio di gioco di 25x20 m, usando un pallone sferico impermeabile di peso compreso tra i 400g ed i 450g, ed avente una circonferenza compresa tra i 68 ed i 71 cm; i canestri sono alti 130 cm dal pelo dell'acqua e galleggianti nonché muniti di tabellone di 110 x 72 cm e di un cerchio metallico di 45cm di diametro.

Le squadre sono composte da 10 giocatori ciascuna, dei quali sette partecipano direttamente al gioco e tre si alternano come riserve, tutti i giocatori devono essere muniti di pinne morbide lunghe non più di 50 centimetri.

Le sostituzioni dei giocatori con le riserve, si possono effettuare negli intervalli tra un tempo di gioco e l'altro, durante i time break, dalla squadra che subisce un canestro in azione e obbligatoriamente nel caso di espulsione di un giocatore.

Queste vengono effettuate facendo stazionare la riserva in uno spazio d'acqua in mezzo alle due corsie che ancorano il canestro al bordo in prossimità della propria panchina.

La durata della partita è di quattro periodi di 7 minuti effettivi con due minuti di intervallo tra un tempo e l'altro.

La partita può essere controllata da uno o due arbitri.

Dei segnali al bordo indicano le linee immaginarie: una linea di 2m o linea di fuorigioco dove l'attaccante deve stare dietro o in linea col difensore sia in fase attiva dell'azione che passiva senza palla, pena la rimessa in gioco della difesa; una linea di 4m entro la quale un canestro vale 2 punti ed oltre la quale un canestro vale 3 punti e da cui si effettuano i tiri liberi che vengono effettuati esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo. una linea di metà campo da cui ha inizio il giuoco.

Dopo ogni canestro subito il gioco riparte da sotto il proprio canestro con la rimessa in gioco che non può superare il centro del campo, pena la rimessa in gioco dal punto dove è caduta la palla;

è invece non consentito il tiro direttamente a canestro.

Nel caso in cui il tiro non venga realizzato, il gioco riparte a favore della squadra avversaria da sotto il proprio canestro.

Ogni azione di gioco deve concludersi con un tiro a canestro entro il tempo limite di **(35)**25 secondi di gioco effettivo, pena, la concessione della palla agli avversari. E' possibile giocare la palla con una o due mani.

la palla che esce dal campo o che tocca la base galleggiante è da considerarsi fuori e la rimessa viene effettuata dalla squadra che non ha deviato per ultima la palla dal punto da dove è uscita; nel caso in cui la palla tocca il guscio per mano della squadra in difesa, si ha invece la rimessa laterale dalla linea dei 2m da parte della squadra attaccante.

I tiri liberi vengono effettuati al fischio dell'arbitro e la disposizione dei giocatori deve partire dalla linea dei 2m in direzione del centro campo con due difensori posti frontalmente ad una distanza minima equivalente alla larghezza del tabellone e di seguito due attaccanti sempre disposti frontalmente; gli altri giocatori devono invece stare dietro la linea dei 4m di tiro libero.

LE BASI DEL REGOLAMENTO

Il Finbasket d'acqua è un gioco che non ammette contatti fisici con le mani e tantomeno con le pinne (il giocatore che nuota troppo ravvicinato con il volto alle pinne di un altro concorrente sia avversario che compagno di squadra, commette fallo grave che comunque viene penalizzato con 2 tiri liberi) a seconda della gravità del fallo vi è la rimessa in gioco o i tiri liberi; solamente nel caso di possesso palla è consentito al giocatore di distanziarsi con il braccio (senza affondare) da una marcatura eccessivamente stretta che non gli permette di mantenere la propria posizione e quindi libertà di azione.

Se si verifica un contatto personale involontario, e ciò non provoca uno svantaggio all'avversario, il contatto non deve essere punito; se il contatto con le mani non è grave cambia il possesso palla; se

invece, il contatto fisico è grave e arreca danno all'avversario, come in caso di bloccaggio, trattenuta, spinta, affondamento e nei casi in cui venga colpita la palla dalle mani del possessore, o venga spruzzata l'acqua con mani o pinne e fatto oscillare il canestro appositamente, il gioco viene immediatamente bloccato e vengono assegnati un fallo al giocatore che lo ha causato, e due tiri liberi alla squadra attaccante; viceversa, se il fallo viene commesso dalla squadra attaccante, viene assegnata la rimessa in gioco alla squadra in difesa.

Nel caso venga effettuato un canestro contemporaneamente al fischio dell'arbitro per fallo, si convalida il canestro e si concede un tiro libero aggiuntivo all'attaccante e a seconda della gravità del fallo questo viene segnato a carico del difensore.

Qualora la palla in fase discendente venga deviata dal canestro, viene convalidato il canestro e dato un tiro libero aggiuntivo.

Nel caso in cui la palla venga contemporaneamente presa dal difensore e dall'attaccante, viene data la palla all'arbitro che la rimette in gioco tra i due giocatori.

Il giocatore autore di 8 falli personali gravi, cioè da contatto fisico volontario, deve lasciare il campo ed essere sostituito senza poter rientrare.

In taluni casi un giocatore che commette un fallo particolarmente violento deve essere espulso immediatamente e sostituito, con pena di due tiri liberi o rimessa in gioco come nei casi sopra citati.

Nel caso non vengano rispettate le decisioni dell'arbitro, questi potrà espellere il giocatore e farlo sostituire.

Dopo cinque falli gravi complessivi subiti da una squadra, questa ha diritto a 2 tiri liberi.

I FALLI SEMPLICI O DA RIMESSA IN GIOCO SONO:

superare i 35 secondi di possesso palla della squadra senza concludere a canestro; nuotare con la palla in mano; perdere tempo con la palla in mano; toccare il fondo con i piedi; colpire la palla con un pugno; trattenere il giocatore senza palla; affondare la palla sott'acqua; ostacolare con le mani il giocatore con la palla; toccare la palla con i piedi.

Queste irregolarità sono punibili con la rimessa in gioco sul posto dove è accaduto il fallo.

Durante i tiri liberi, i time break, nel caso di palla contesa e altri tempi inattivi il cronometro deve essere fermato.

I PUNTEGGI

Vince l'incontro la squadra che realizza più punti, ogni canestro vale 2 punti se centrato durante il gioco, 1 punto se realizzato con tiro libero, 3 punti quando viene realizzato da oltre la linea dei 4 m. Nel Finbasket non è ammesso il pareggio, quindi in caso di parità viene sorteggiato il possesso della palla e vengono disputate una o più azioni supplementari per squadra partendo dalla propria area finché una delle due squadre non si trova in vantaggio.

REGOLE BEACH FINBASKET

Il Beach Finbasket si gioca in uno spazio di lunghezza pari a circa 15 m e di larghezza pari a circa 10 m delimitato da delle linee immaginarie colorate nelle corsie laterali.

Ci sono: una linea dei 2m (quando un'attaccante si trova all'interno di questa e riceve il pallone da un compagno posto fuori dall'area si ha fuori gioco); una linea dei 4m entro la quale un canestro vale 2 punti e oltre la quale vale 3 punti e da dove vengono effettuati i tiri liberi; una linea di centrocampo da cui ha inizio il gioco.

Dopo ogni canestro subito, il gioco riparte da sotto il proprio canestro. Le squadre sono composte da 7 giocatori ciascuna che scendono in acqua e tre riserve.

La partita comincia partendo dal centro del campo, sorteggiando il possesso della palla. I canestri su azione valgono sempre 2 punti e su tiro libero 1 punto. I tiri liberi vengono battuti da una distanza di 4 m. La durata consigliata è di 2 tempi da 10 minuti con intervallo di 5 minuti e potrà essere riconsiderata in base al livello di definizione dei partecipanti.

L'impossibilità del pareggio con azioni supplementari, le sostituzioni, le espulsioni, i tipi di falli e altre caratteristiche, sono identiche a quelle previste dal Finbasket.