

REGOLAMENTO NAZIONALE GARE DI IMMERSIONE IN APNEA PER ATLETI CON DISABILITÀ FISICA, INTELLETTIVA E RELAZIONALE (DIFIR)

(approvato dal C.F. in data 21 Settembre 2018 con delibera n. 391)

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 dal 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" secondo i protocolli del D.M. 4 marzo 1993 (CIP).

1. SEZIONE I

1.1 DEFINIZIONI

1.1.1 Apnea

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

1.1.2 Apnea Dinamica:

L'Apnea dinamica (DYN – DNF) è una specialità in cui l'atleta mira a effettuare in apnea, con (DYN) o senza pinne (DNF), la massima distanza in orizzontale, mantenendo il corpo sotto la superficie dell'acqua.

Tale specialità viene svolta in piscina e con l'uso di pinne (DYN: bi-pinne o monopinna) o senza (DNF). Quando vengono utilizzate, le bi-pinne o la monopinna devono essere mosse esclusivamente dalla forza muscolare dell'atleta, senza l'uso di qualsiasi meccanismo, anche se quest'ultimo è attivato dall'apparato muscolare.

1.1.3 Perdita di coscienza transitoria – Black-Out

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

1.1.4 Uso del pronome maschile

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

1.1.5 Penalità

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

generale. Tale penalità consiste nella sottrazione di 1 (uno) metro dalla distanza totale percorsa dall'atleta.

1.1.6 Violazione del regolamento

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

2. SEZIONE II

2.1 ASPETTI TECNICI GENERALI

2.1.1 Categorie, materiali e attrezzatura degli atleti

2.1.1.1 Categorie:

Nell'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 S1 – 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 intellettuale 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	S1
	S10

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

KIDS: dai 6 anni agli 8 anni di età;

ESORDIENTI: dai 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.

2.1.1.1.1 Tutti coloro che sono in regola con i requisiti sopra descritti acquisiscono la qualifica di Atleti Special.

2.1.1.1.2 All'atto dell'iscrizione alla gara ogni ASD e i Team accreditati da SPECIAL OLYMPICS ITALIA (come da art. 5 della convenzione tra SOI e FIPSAS), per il tramite dei propri rappresentanti ufficiali, dovranno presentare l'elenco dei partecipanti secondo quanto previsto dalle Carte Federali.

2.1.1.1.3 Le squadre sono composte da tutti gli atleti della stessa Società, i quali parteciperanno alle prove previste sia a titolo individuale che per Società.

2.1.1.1.4 Le squadre potranno essere maschili e femminili.

2.1.1.1.5 Ogni Società può presentare solo una squadra maschile e/o una femminile.

2.1.1.1.6 La partecipazione di più squadre della stessa Società o di squadre miste (femm. e masch.) sono previste solo in gare promozionali.

2.1.1.1.7 Gli atleti possono partecipare anche ad una singola specialità.

2.1.1.1.8 Ogni squadra dovrà nominare un Capitano (D.T., Allenatore, Tecnico, Assistente, etc.) con il compito di rappresentanza della stessa per tutta la durata della manifestazione.

2.1.1.1.9 Non sono ammesse azioni di disturbo durante il protocollo d'uscita dell'atleta da parte del Capitano o dei suoi assistenti societari pena la squalifica dell'atleta stesso.

2.1.1.1.10 Fotografi e/o video-operatori non saranno ammessi nel campo di gara se non autorizzati dal Giudice Capo e dal Direttore di Gara.

2.1.1.1.11 Il Capitano, all'atto dell'iscrizione, dovrà fornire al Giudice Capo le dichiarazioni delle misure (categoria) e tempi di tutti i suoi atleti.

2.1.1.2 Materiali autorizzati

2.1.1.2.1 Bi-Pinne o Monopinna: non vi sono limitazioni per quanto attiene alle dimensioni e ai materiali.

2.1.1.2.2 La maschera o gli occhialini da nuoto devono essere trasparenti, in modo tale che i giudici di gara possano vedere gli occhi dell'atleta.

2.1.1.2.3 Stringinaso.

2.1.1.3 Attrezzatura ausiliaria

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

2.1.1.3.2 Gli atleti possono utilizzare la propria zavorra personale. In caso di utilizzo di zavorra, la cintura deve essere munita di un pulsante di sgancio rapido (o prevedere un fissaggio di facile sgancio es. velcro) e il materiale deve essere all'esterno del costume/della muta. È tassativamente proibito recare zavorra al di sotto del costume/muta. Le infrazioni al riguardo comportano la squalifica. Gli atleti sono autorizzati a sganciare la propria zavorra durante le performance o durante il protocollo di superficie.

2.1.1.3.3 Gli atleti possono indossare un vestiario che esponga scritte o altri segni pubblicitari.

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

2.1.2 Caratteristiche dell'area di gara

2.1.2.1 Le gare di apnea dinamica in piscina devono svolgersi preferibilmente in una vasca da 50 m, nel caso delle competizioni con attrezzi, e in una vasca da 25/50 m, nel caso delle competizioni senza attrezzi. La profondità minima della vasca, che deve disporre di non meno di 6 (sei) corsie regolamentari, deve essere di 1,40 m.

2.1.2.2 Le misure di cui sopra devono essere controllate e convalidate dal Giudice Capo.

2.1.2.3 Il Giudice Starter deve disporre di un microfono/megafono per impartire ordini verbali.

2.1.2.4 È consentita la delimitazione di due aree di gara nella stessa vasca. Nel caso in cui le partenze avvengano in batterie, le aree di gara saranno quattro.

2.1.2.5 Deve essere disponibile, qualora possibile, un impianto video che riprenda le prove dei concorrenti dalla superficie, di modo che la registrazione possa assistere i giudici di gara nelle loro decisioni. Tali riprese sono sempre obbligatorie in occasione dei Campionati Italiani.

2.1.2.6 A bordo vasca, deve essere posto un segno che indichi la distanza di tre metri dal punto di partenza e dal punto di virata.

2.1.3 Area di gara

2.1.3.1 La zona di partenza deve essere chiaramente contrassegnata all'interno e all'esterno della vasca.

2.1.3.2 La corsia in cui si svolge la prova deve essere quella più vicina al bordo vasca, in modo da offrire sicurezza e facilitare il soccorso.

2.1.3.3 Qualora la corsia più vicina al bordo vasca presenti caratteristiche inidonee ai fini della conduzione ottimale delle gare, potrà essere usata la corsia immediatamente adiacente.

2.1.3.4 Almeno quando è possibile, l'area di gara del lato destro (o sinistro) della vasca si comporrà di tre corsie. La corsia più vicina al bordo vasca sarà riservata al concorrente. La corsia immediatamente alla sua sinistra (alla sua destra) sarà riservata all'assistenza e quella ancora a sinistra (a destra) potrà essere riservata ai fotografi e agli operatori video autorizzati.

2.1.3.5 Nel caso in cui le partenze avvengano in batterie con quattro atleti, le corsie di gara saranno le prime due a destra ed a sinistra. Gli atleti della prima corsia di destra e di sinistra partiranno contemporaneamente, mentre quelli delle altre due corsie partiranno contemporaneamente con un intervallo di almeno 3 minuti rispetto alle prime due, allo scopo di consentire ai Giudici il protocollo di partenza e di uscita.

2.1.3.6 Un segno a forma di "T" di non meno di 20 (venti) centimetri di larghezza dovrà essere posto sul fondo della vasca, a due metri di distanza dal punto di partenza e a due metri di distanza dal punto di virata.

2.1.3.7 Deve essere presente una linea di demarcazione centrale che indichi il 25° (venticinquesimo) metro della vasca.

2.1.3.8 Qualora la profondità della piscina dal lato della partenza superi la profondità di 1,40 m (un metro e quaranta), occorrerà posizionare sul fondo una pedana sulla quale l'atleta possa stazionare in piedi una volta in vasca.

2.1.3.9 In considerazione delle distanze fissate per le Categorie e Fasce di età sarà cura degli organizzatori delle gare segnalare con una linea di almeno **10 cm** di larghezza (60 cm di lunghezza) **il limite della distanza massima raggiungibile**.

2.1.4 Sistema di misurazione

2.1.4.1 Nella specialità dell'Apnea Dinamica con e senza Attrezzi la misura verrà attribuita nel punto di emersione del capo e delle vie aeree.

2.1.5 Area di warm-up – riscaldamento / warm down – raffreddamento

2.1.5.1 Le corsie non destinate ad area di gara, secondo le indicazioni del punto 2.1.3.4 del presente Regolamento, sono riservate alle attività di warm-up (e warm down). Il riscaldamento può essere effettuato a discrezione dei giudici in vasca adiacente la vasca campo gara.

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

2.1.6 Perdita di coscienza transitoria – Black-Out

2.1.6.1 La perdita di controllo motorio comporta la squalifica (DQ) nel caso in cui l'atleta non chiuda il protocollo con il segnale di OK.

2.1.6.2 In caso di perdita di coscienza-Black Out, se il giudice responsabile decide che l'atleta ha bisogno di aiuto, ordina agli assistenti di sorreggere l'atleta (almeno le vie respiratorie), questo comporta la squalifica e la sospensione dalla prova e dalle prove successive della stessa manifestazione. Il medico di gara rilascerà una certificazione dell'accaduto in cui indicherà se ritiene oppure no richiedere la procedura per ottenere la certificazione di reintegro all'attività agonistica (**C.N. – Art. 22 – protocollo medico sanitario**). La certificazione verrà allegata, da parte del Giudice Capo o di gara, al verbale di gara.

2.1.6.3 Per ogni altro disposto relativo all'assistenza medico – sanitaria dell'atleta il riferimento è il protocollo previsto annualmente dalla C.N. oltre a quanto previsto all'art. 2.2.9 del presente Regolamento.

2.1.7 Assistenza dell'atleta

2.1.7.1 Il responsabile o un accompagnatore potrà seguire il proprio atleta fino all'entrata del campo di gara **e, se necessario, per i primi 5 metri della sua prestazione**, da lì in poi sarà seguito soltanto dagli assistenti allo scopo preposti, salvo diversa autorizzazione del Giudice Capo. Le infrazioni di questa norma comportano l'espulsione del responsabile dall'area riservata agli atleti.

2.1.7.2 Un assistente personale dell'atleta potrà intervenire in caso di problema tecnico soltanto qualora il Giudice Capo glielo consenta espressamente.

2.1.7.3 Può essere nominato un assistente personale all'atleta per la partenza (start) della gara.

2.2 UFFICIALI DI GARA e PERSONALE CON COMPITI DI ASSISTENZA

2.2.1 Disposizioni generali

2.2.1.1 I Giudici e lo Staff devono prendere le decisioni in modo indipendente gli uni dagli altri.

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

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

- 1 Giudice Capo;
- 1 Direttore di Gara;
- 1 Giudice responsabile dell'area di gara;
- 1 Giudice di superficie;
- 1 Giudice di warm-up;
- 1 Giudice responsabile delle questioni tecniche e di sicurezza;
- 1 Giudice di partenza;
- 1 Segretario di gara;
- Assistenza medica;
- Altri assistenti.

2.2.1.4 Lo staff costituito dal Direttore di gara e dal personale preposto all'assistenza, con l'eccezione del Giudice Capo e degli altri Giudici di Gara, deve essere reso disponibile dall'organizzatore. Ad esso compete l'intera responsabilità della preparazione e della conduzione degli eventi sportivi.

2.2.2 Giudice Capo

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

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

2.2.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

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

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

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

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

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

2.2.2.8 Il Giudice Capo, in accordo con il Direttore di gara, ha la facoltà di sospendere o annullare la gara nei casi di forza maggiore; questa facoltà può essere esercitata, a puro titolo di esempio, quando si verificano condizioni meteo avverse (se l'evento si svolge in una piscina all'aperto), oppure quando l'impianto in cui si svolge la gara non appare più rispondente ai requisiti di idoneità posti dalle norme regolamentari al riguardo.

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

2.2.3 Giudice di area di gara

2.2.3.1 Il giudice responsabile dell'area di gara deve posizionarsi a bordo vasca.

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

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

2.2.3.4 Riceve dal Giudice di superficie la nota della distanza coperta dall'atleta alla fine della prova di quest'ultimo e riporta tale distanza nei referti di gara.

2.2.3.5 Riceve dagli altri ufficiali di gara le comunicazioni relative alle violazioni del regolamento rilevate, corredate, eventualmente, da una proposta di sanzione o squalifica e decide in merito.

2.2.3.6 Riceve i reclami avanzati dai responsabili delle squadre partecipanti.

2.2.3.7 Alla fine delle prove, egli dovrà:

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

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

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

2.2.3.7.4 rimettere una copia della classifica finale al Giudice Capo.

2.2.4 Giudice di superficie

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

2.2.4.2 Il Giudice di superficie segue l'atleta per tutta la durata dell'esecuzione della prova e continua a farlo nei trenta (30) secondi durante i quali l'atleta deve chiudere in maniera positiva il protocollo.

2.2.4.3 Controlla la misurazione della distanza percorsa sulla base del punto di emersione del capo e delle vie aeree e, tramite il suo assistente, comunica il risultato al giudice responsabile dell'area di gara.

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

2.2.4.5 Espleta le sue funzioni da bordo vasca o, eventualmente, in acqua nel caso in cui la gara si svolga in più corsie.

2.2.4.6 Il Giudice di superficie potrà rendersi ben distinguibile indossando l'abbigliamento previsto per lo staff dei Giudici di gara.

2.2.5 Giudice di warm up – riscaldamento / warm down – raffreddamento

2.2.5.1 Il Giudice di warm-up opera nell'area di start al centro della vasca.

2.2.5.2 Il Giudice di warm-up è responsabile dei concorrenti: egli provvede a chiamarli in base all'ordine di inizio prova stabilito e li mette a disposizione del Giudice Starter.

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

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

2.2.6 Giudice addetto alla sicurezza e alla organizzazione tecnica

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

2.2.6.2 Opera sotto l'autorità del Giudice Capo.

2.2.6.3 Deve disporre affinché tutti gli apparati e i materiali necessari per lo svolgimento delle prove sportive siano disponibili e funzionali.

2.2.6.4 Il Giudice per le questioni tecniche e di sicurezza ha la responsabilità di far preparare la vasca in modo rispondente ai regolamenti della gara.

2.2.6.5 Può richiedere che il Comitato Organizzatore di un evento gli metta a disposizione un numero di assistenti sufficiente a consentirgli di adempiere la sua missione senza difficoltà.

2.2.6.6 Almeno due assistenti devono essere in acqua: uno nella corsia di gara e un altro nella corsia adiacente alla stessa.

2.2.6.7 Un altro assistente posizionato a bordo vasca munito del salvagente al quale il concorrente può sostenersi al momento dell'emersione.

2.2.7 Giudice di partenza (Starter)

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

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

2.2.8 Segretario di gara

2.2.8.1 E' responsabile della verifica dei risultati che gli vengono trasmessi dal Giudice Capo al termine della gara.

2.2.8.2 Nomina i propri assistenti e ne dirige il lavoro.

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

2.2.8.4 Verifica i risultati, segnala i nuovi record inserendoli nei referti dei record ufficiali.

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

2.2.8.6 Trasmette i risultati relativi ai piazzamenti sul podio.

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

2.2.8.8 Prepara il rapporto finale della gara.

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

2.2.9 Assistenza medica

2.2.9.1 L'assistenza medica deve garantire gli interventi di primo soccorso alle persone che incorrono in incidenti, prestando alle stesse l'aiuto necessario dal momento in cui avviene l'incidente fino al ripristino delle condizioni di salute presso le strutture sanitarie locali. La comunicazione della squadra di assistenza al medico delle strutture sanitarie locali deve riportare le cause e le circostanze dell'incidente occorso all'atleta.

2.2.9.2 Gli assistenti medici vengono nominati dal Comitato organizzatore e hanno la responsabilità di controllare e gestire gli aspetti medici della gara. L'assistenza medica deve disporre delle figure professionali e dei mezzi di seguito elencati:

- Un medico di gara qualificato, esperto e in grado di effettuare CPR (rianimazione cardio-polmonare) e primo soccorso, che sarà responsabile degli interventi medici nell'ambito della manifestazione e che si tratterà permanentemente nell'area di gara;
- Un'ambulanza riservata all'area di gara, ovvero, in alternativa, una copertura del Servizio Nazionale 118;
- Una struttura ospedaliera riconosciuta che possa essere agevolmente raggiunta dall'ambulanza, qualora prevista.

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

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

2.2.10 Altri assistenti

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

3 SEZIONE III

3.1 CONDUZIONE DELLE GARE

3.1.1 Fase di start

3.1.1.1 Gli atleti ammessi alla gara devono presentarsi un'ora prima dell'inizio delle rispettive prove nella sala/zona d'attesa dell'area di warm-up, nei pressi dell'area di gara.

3.1.1.2 Potranno esservi più aree di gara nella stessa vasca, a condizione che lo spazio e il personale disponibili lo consentano.

3.1.1.3 Trenta (30) minuti prima del rispettivo segnale di start (per l'esattezza, 30 minuti prima degli ultimi 3 minuti), il concorrente dovrà essere a disposizione del Giudice di warm-up, che comunicherà al Giudice Starter che l'atleta è presente.

3.1.1.4 Soltanto nei trenta (30) minuti prima della sua partenza, l'atleta potrà entrare in vasca.

3.1.1.5 Qualora vi siano due campi di gara, i concorrenti non inizieranno le prove contemporaneamente e le fasi di start saranno sfalsate.

3.1.1.6 La prova inizia quando il Giudice Starter invita l'atleta a portarsi nell'area di start.

3.1.1.7 L'atleta chiamato allo start ha a sua disposizione **2 (due) minuti per prepararsi.**

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

“Ancora DUE minuti”;

“Ancora UN minuto”;

“Ancora 30 secondi”;

allo scadere dei – 20 secondi lo Starter chiederà all'atleta di partire con la seguente formula:

“Un bel respiro e... VIA!” allo scadere dei – 10 secondi lo Starter ripeterà all'atleta l'ordine di partenza:

“Un bel respiro e... VIA!”

“5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0” o segnale acustico

3.1.1.9 Se al termine dell'ultimo minuto non sarà partito, l'atleta subirà una penalizzazione di 1 mt.

3.1.1.10 Nell'ultimo minuto l'atleta potrà iniziare la prova immergendosi in qualsiasi momento egli si senta pronto.

3.1.2 Immersione

3.1.2.1 L'atleta deve iniziare la gara essendo a contatto della parete della vasca con una qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento che aderisce al suo corpo e deve aver

iniziato la fase di apnea prima di staccarsi dalla parete. **E' permesso nei primi 5 metri la possibilità di accompagnare l'atleta nella prima fase della prestazione.**

3.1.2.2 L'atleta può iniziare stando seduto sul bordo della vasca nel punto di partenza e partire in acqua da tale posizione. È proibito tuffarsi in acqua.

3.1.2.3 L'atleta deve obbligatoriamente toccare il bordo vasca ad ogni virata con una parte del suo corpo o della sua attrezzatura che aderisce al suo corpo; l'inosservanza di questa norma comporta la squalifica.

3.1.3 Percorso in orizzontale

3.1.3.1 Durante il percorso in orizzontale è consentito l'affioramento dall'acqua del corpo e dell'equipaggiamento, ma non delle vie aeree dell'atleta. Non è consentito nuotare in superficie.

3.1.3.2 Durante il percorso in orizzontale, l'atleta dovrà mantenersi all'interno della corsia di gara e, qualora ne fuoriesca, sarà soggetto a una penalità. La deviazione parziale dalla corsia non comporta invece penalizzazioni.

3.1.3.3 La misurazione della distanza percorsa viene effettuata nel punto in cui l'atleta emerge in superficie o il capo e le vie aeree.

3.1.4 Emersione

3.1.4.1 L'atleta non deve essere aiutato o toccato prima della fine della prova, a meno che non si trovi in difficoltà.

3.1.4.2 Nel momento in cui l'atleta emerge, gli assistenti in acqua, se richiesto, devono porgergli un dispositivo galleggiante al quale l'atleta potrà sostenersi per recuperare dallo sforzo.

3.1.4.3 Se l'assistente dell'atleta sostiene il salvagente per aiutare l'atleta prima che la procedura di cui al punto 3.1.4.5 (30 secondi) sia stata completata, l'atleta verrà squalificato.

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

3.1.4.5 Terminata la prova, una volta in superficie, durante il conteggio dei 30 (trenta) secondi previsti dal protocollo, l'atleta deve dare il segnale di OK. Durante questi 30 (trenta) secondi, l'atleta deve rimanere a galla appoggiandosi al bordo o alla tavoletta o alla corsia, senza aver bisogno di alcuna assistenza esterna.

3.1.4.6 L'atleta deve tenere la testa al di sopra della superficie dell'acqua per 30 (trenta) secondi. Le vie aeree al pari dei lati e del retro della testa devono trovarsi al di sopra della superficie dell'acqua. In caso di onda, la decisione viene presa secondo quanto previsto dall'art. 3.1.4.8.

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

3.1.4.8 La decisione finale sulla performance verrà presa possibilmente entro 3 (tre) minuti dal termine della prestazione.

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

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

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

3.1.5 Arrivo

3.1.5.1 Nel caso la distanza massima prevista da Fasce di età o Categorie sia 25 metri (fatti in vasca da 25 metri) sarà opportuno in ordine:

- toccare la parete (STOP cronometro);
- emergere;
- effettuare la procedura di convalidazione della prova.

3.1.5.2 Nel caso venga completata la prova su distanze: 5 m., 12,5 m. o 25 metri in vasca lunga (farà riferimento la linea posta sul fondo ai 25 mt.) sarà quindi opportuno in ordine: - passare la linea posta sul fondo (STOP cronometro) con le mani (nel caso di mani protese avanti) o con il capo (nel caso di mani allineate ai fianchi);

- emergere;
- effettuare la procedura di convalidazione della prova.

3.1.5.3 Nel caso la prova si interrompa su distanze intermedie (4, 10, 24, ...):

- emergere con il capo (STOP cronometro);
- effettuare la procedura di convalidazione della prova.

3.1.6 Classifiche

3.1.6.1 Per le Categorie/Fasce di età: fissati i limiti massimi di distanza da percorrere per ciascuna di tali Categorie, l'atleta dovrà cercare di raggiungere la distanza prefissata centrando il tempo al decimo di secondo. Nel caso di parità nel raggiungimento della distanza, la differenza per difetto o per eccesso, calcolata al decimo di secondo, tra il tempo dichiarato ed il tempo impiegato, classificherà gli atleti premiando chi maggiormente si è avvicinato al tempo dichiarato.

3.1.7 Reclami

3.1.7.1 Tutti i soggetti che in qualsiasi veste partecipano a una manifestazione hanno la facoltà di presentare reclami nelle forme e nei tempi previsti dalla C.N. del Settore e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

3.1.8 Premiazioni

3.1.8.1 In tutte le gare deve essere prevista e svolta la premiazione individuale di ogni Categoria/Fascia di età attribuendo medaglie d'oro, d'argento e di bronzo ai primi tre classificati e medaglia di partecipazione a tutti gli altri.

PROSPETTI DISTANZE MASSIME PER FASCE DI ETA'

DYN

DENOMINAZIONE FASCE DI ETA'	FASCE D'ETA' in anni	Distanza Massima	Distanza Massima	Distanza Massima	Distanza Massima
		Da 0 a 5 metri	Da 0 a 12,5 metri	Da 0 a 25 metri	Da 0 a 50 metri
KIDS	6 - 8 anni APNEA KIDS solo attività GIOCO – SPORT Pinne corte in gomma o monofusione	NO	NO	NO	NO
ESORDIENTI	9 - 11 anni PRE-AGONISMO Pinne - Reg.NP Cmas	SI	SI	NO	NO
GIOVANI	12 - 15 anni AGONISMO Pinne e Mono Reg.NP CMAS	SI	SI	SI	NO
JUNIOR	16 - 20 anni AGONISMO Pinne e Mono Reg.NP CMAS	SI	SI	SI	SI
SENIOR	Dai 21 anni AGONISMO Pinne e Mono Reg.NP CMAS	SI	SI	SI	SI

DNF

DENOMINAZIONE FASCE DI ETA'	FASCE D'ETA' in anni	Distanza Massima	Distanza Massima	Distanza Massima
		Da 0 a 5 metri	Da 0 a 12,5 metri	Da 0 a 25 metri
KIDS	6 - 8 anni APNEA KIDS solo attività GIOCO – SPORT	NO	NO	NO
ESORDIENTI	9 - 11 anni PRE- AGONISMO Reg.NP Cmas	SI	NO	NO
GIOVANI	12 - 15 anni AGONISMO Reg.NP CMAS	SI	SI	NO
JUNIOR	16 - 20 anni AGONISMO Reg.NP CMAS	SI	SI	SI
SENIOR	Dai 21 anni AGONISMO Reg.NP CMAS	SI	SI	SI

