

REGOLAMENTO APNEA SKANDALOPETRA

(approvato dal C.F. in data 30 Settembre / 1° Ottobre 2016 con delibera n. 386)

1. SEZIONE I

1.1 DEFINIZIONI

1.1.1 Apnea

Il termine "apnea" designa uno sport in cui l'atleta trattiene il respiro mantenendo il corpo sotto la superficie dell'acqua.

1.1.2 Skandalopetra

La Skandalopetra è una specialità per squadre formate ciascuna da due atleti. Ogni atleta, a sua volta, deve coprire la distanza verticale in apnea fino alla profondità fissata dalle norme di gara, tenendo in mano, durante la discesa, una skandalopetra collegata ad una corda, che il suo compagno di squadra rilascia da una piattaforma. L'atleta deve risalire tenendo la corda e stando sulla skandalopetra, che viene recuperata dalla superficie dal compagno di squadra senza l'ausilio di qualsiasi meccanismo. L'obiettivo della prestazione è quello di completare il percorso nel minor tempo possibile e raggiungere la profondità prefissata. Questa specialità ha una valenza soltanto storico-rievocativa.

1.1.3 Perdita di coscienza-Black Out

La perdita di coscienza transitoria (chiamata anche, nel gergo tecnico, "Black Out") è una situazione nella quale l'atleta ha bisogno di assistenza per riuscire a mantenersi a galla. La perdita di coscienza (Black Out) va distinta dallo stato caratterizzato da confusione e perdita del controllo motorio comunemente noto in ambiente apneistico come "samba", meglio denominata mioclonia.

1.1.4 Uso del pronome maschile

Nel presente regolamento, tutte le parti grammaticali del discorso, che si riferiscono a persone, sono di genere maschile. Si è ovviamente trattato di un espediente per semplificare la comprensione, per cui si precisa espressamente al lettore che quanto previsto dalle presenti norme è assolutamente indipendente dal sesso della persona che, quale che sia il suo ruolo, partecipa a una gara di apnea.

1.1.5 Penalità

Le infrazioni meno gravi che non comportano la squalifica sono espressamente definite da specifici articoli. L'atleta che commette tali violazioni viene penalizzato mediante la sottrazione di 5 (cinque) metri dalla profondità totale da lui raggiunta.

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 ed equipaggiamento degli atleti

2.1.1.1 Categorie

Grado di Scuola	Scuola Primaria	Scuola second. 1°	Biennio sc.sec. 2°	Triennio sc.sec. 2°	
Denominazione FASCE DI ETA' **	Kids	Young	Junior Under 16	Junior	Senior*
Fascia d'età in anni	10	11 - 13	14 – 15	16-17 (18)	18 a seguire
Profondità mt.	0 - 2	0 - 4	0 – 8 14 anni 0 – 12 15 anni	0 – 15	vedi Categorie*

Categorie*	Max Profondità mt. Femminili	Max Profondità mt. Maschili
Esordienti	15	15
3^ Categoria	-	25
2^ Categoria	20	30
1^ Categoria	30	40
Elite	40	50

2.1.1.1.1 Una squadra è composta di due concorrenti che si alternano nei ruoli di apneista e di assistente di superficie (kolaouzeris).

2.1.1.1.2 Ogni Società può presentare fino a tre squadre (separatamente per uomini e donne).

2.1.1.2 Materiale autorizzato

2.1.1.2.1 Guanti per l'atleta di superficie

2.1.1.2.2 Stringinaso

2.1.1.2.3 Occhialini

2.1.1.2.4 Gli atleti possono utilizzare la skandalopetra fornita dall'organizzazione o una propria.

2.1.1.3 Dispositivi ausiliari

2.1.1.3.1 Gli atleti possono usare qualsiasi altro peso poi dato dall'organizzazione come definito negli articoli 2.1.7.2 e 2.1.7.3.

2.1.1.3.2 Gli atleti possono indossare un vestiario che esponga scritte o altri marchi pubblicitari; è tuttavia tassativo, in occasione di gare e/o campionati nazionali o internazionali, presenziare alle cerimonie nella tenuta ufficiale prescritta dalla Rappresentativa Nazionale o dal Club di appartenenza.

2.1.1.3.3 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 La manifestazione sportiva ha luogo preferibilmente su un fondale uniforme, possibilmente sabbioso, sia in mare che in lago.

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

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

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

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

2.1.3 Area di gara

2.1.3.1 Start Island

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

2.1.3.1.2 L'atollo può essere ancorato al fondo con il cavo guida.

2.1.3.2 Sistema di ancoraggio

2.1.3.2.1 L'ancoraggio può essere costituito da oggetti, di peso sufficiente a garantire il mantenimento della stabilità e della verticalità in conformità con le

condizioni meteo-marine (onde, correnti, maree, etc.).

2.1.3.2.2 La struttura deve essere adeguatamente rinforzata per rimanere stabile.

2.1.3.2.3 La parte superiore della zona di partenza deve essere verticalmente inferiore a 0,5 m (mezzo metro) dalla superficie dell'acqua.

2.1.3.2.4 Diverse zone di partenza possono essere realizzate sulla stessa piattaforma, purché ci sia abbastanza spazio.

2.1.4 Area di Warm-up

2.1.4.1 Il lato posteriore della piattaforma di gara può essere utilizzato per il riscaldamento.

2.1.4.2 E' riservata agli atleti che si preparano per la gara sotto gli ordini del Giudice dell'area di riscaldamento.

2.1.5 Corde di gara

2.1.5.1 L'organizzatore deve fornire le corde per ciascuna categoria. Le corde dovrebbero essere bagnate e pre-allungate.

2.1.5.2 Ogni corda deve essere di almeno 5 (cinque) metri più lunga della profondità di gara. Il suo diametro dovrebbe essere da 8 (otto) a 12 (dodici) mm. Ogni 5 (cinque) m la corda deve essere contrassegnata con un segno colorato indelebile.

2.1.5.3 Le corde ufficiali devono essere disponibili per i giudici il giorno prima della gara.

2.1.6 Sicurezza e cavo guida

2.1.6.1 Il cavo guida è costituito da un corda fissata alla skandalopetra e legata alla piattaforma.

2.1.6.2 La lunghezza totale della corda deve essere 5 (cinque) metri più lunga della profondità di gara.

2.1.6.3 Un'altro cavo guida può essere installato vicino al cavo principale, dove sono fissate una serie di telecamere in modo da coprire l'intero percorso degli atleti e dei subacquei che assistono alla gara. In alternativa, per monitorare gli atleti durante il loro intero percorso, potrà essere utilizzato l'ecoscandaglio.

2.1.6.4 Gli atleti devono essere legati al cavo guida con una lanyard (una corda di un metro di lunghezza collegata al polso e all'altra estremità un grande moschettone scorrevole sul cavo guida).

2.1.7 Skandalopetra

2.1.7.1 Gli atleti possono partecipare con skandalopetre di diverso peso. Possono utilizzare la propria skandalopetra secondo gli articoli 2.1.7.2 e 2.1.7.3.

2.1.7.2 La skandalopetra deve essere di granito o marmo, di qualsiasi colore, con un buco di circa 14 (quattordici) mm di diametro in prossimità del bordo superiore.

2.1.7.3 Il peso della skandalopetra deve essere compreso tra 6 (sei) e 14 (quattordici) kg. Nelle competizioni ufficiali CMAS l'organizzatore deve fornire skandalopetre di 6, 8, 10, 12 e 14 kg.

2.1.7.4 Tutte le skandalopetre devono essere convalidate dal Giudice Capo prima della fase di riscaldamento.

2.1.8 Piattaforma galleggiante o imbarcazioni

2.1.8.1 Una piattaforma galleggiante o un'imbarcazione di dimensioni adeguate deve essere collocata in prossimità della Start Island, per accogliere gli atleti che partecipano alla competizione (se necessario).

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

2.1.8.3 Le piattaforme galleggianti e/o le imbarcazioni dovrebbero avere un ancoraggio indipendente da quello delle aree di gara.

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

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

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

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

2.1.8.4.4 un'imbarcazione di supporto per gli assistenti e gli equipaggiamenti (può essere la stessa imbarcazione menzionata in precedenza).

2.1.9 Misura della profondità

2.1.9.1 La misura precisa della profondità raggiunta dall'apneista viene registrata con due profondimetri digitali elettronici tarati che l'atleta indossa sui polsi.

2.1.9.2 I profondimetri devono essere approvati dal Giudice Capo prima della gara.

2.1.9.3 In caso di diversa indicazione, viene considerato il profondimetro con l'indicazione più profonda.

2.1.10 Perdita di coscienza – Black-out

2.1.10.1 In caso di perdita di coscienza transitoria – Black Out, il giudice responsabile e lui solamente dovrà decidere se l'atleta ha bisogno o meno dell'assistenza.

2.1.10.2 Il concorrente colpito da perdita di coscienza transitoria – Black Out non potrà partecipare alle 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.

2.1.10.3 La perdita di controllo motorio (mioclonia o “samba”), che non necessita dell'intervento dell'assistenza, comporterà semplicemente la squalifica dell'atleta, non avendo lo stesso portato a termine il protocollo d'emersione giudicato OK.

2.1.11 Assistenza dell'atleta

2.2.11.1 Alle gare possono partecipare squadre formate da 2 (due) atleti.

2.1.11.2 Ogni atleta gareggia una volta come apneista e una volta come assistente di superficie (kolaouzeris). Il team completa la gara in due tentativi.

2.1.11.3 I due atleti del team si assistono l'un l'altro, sia nel tentativo ufficiale sia durante il riscaldamento.

2.1.11.4 La squalifica di un atleta determina la squalifica anche del suo compagno di squadra, ma solo per quella gara.

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

2.2 UFFICIALI DI GARA E PERSONALE CON COMPITI DI ASSISTENZA

2.2.1 Disposizioni generali

2.2.1.1 Le persone che assolvono funzioni di ufficiali di gara e assistenti di gara non devono prendere autonomamente le decisioni di loro competenza, ma consultarsi di volta in volta con il Giudice Capo, che è l'unico autorizzato a esprimere il parere definitivo.

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

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

- Giudice Capo
- Direttore di Gara
- Giudice responsabile dell'area di gara
- Giudice di superficie
- Giudice di profondità
- Giudice di warm-up
- Giudice responsabile delle questioni tecniche e di sicurezza
- Giudice Cronometrista,
- 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 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 del caso.

2.2.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

- ispezionare le installazioni e il campo gara;
- controllare e approvare i documenti dei partecipanti relativi all'idoneità degli stessi a prendere parte agli eventi sportivi;
- controllare e approvare i moduli d'iscrizione e stabilire l'ordine di 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 siano correttamente posizionate e pronte a svolgere il loro compito.

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

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

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

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

2.2.2.11 Il Giudice Capo, in caso di incidente, può dare l'ordine di salpare il cavo guida.

2.2.3 Giudice dell'area di gara

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

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

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

2.2.3.4 Riporta la profondità raggiunta dall'atleta al termine della prestazione nel referto di gara.

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

2.2.3.6 Riceve i reclami avanzati dai responsabili delle squadre partecipanti.

2.2.3.7 Alla fine delle prove, egli dovrà:

2.2.3.7.1 richiedere l'intervento del Giudice Capo e 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 trasmettere al Giudice Capo una copia della classifica finale;

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

2.2.4 Giudice di superficie

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

2.2.4.2 Il Giudice di superficie segue l'atleta per tutta la durata dell'esecuzione della prova, nei dieci (10) secondi successivi alla riemersione e nei cinque (5) durante i quali l'atleta deve toccare il disco giallo, che sancisce la validità della prestazione.

2.2.4.3 Inoltre dovrà seguire l'atleta nei successivi quindici (15) secondi in cui autonomamente si sosterrà in superficie.

2.2.4.4 Riceve dall'atleta i profondimetri e trasmette il risultato tramite il suo assistente al giudice competente della zona di gara.

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

2.2.4.6 Svolge le sue funzioni sulla superficie dell'acqua.

2.2.4.7 Il Giudice di superficie deve indossare una t-shirt gialla.

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

2.2.5 Giudice di profondità

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

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

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

2.2.5.2.1 Fino a 30 metri: un giudice/assistente a 10 (dieci) metri, uno a 20 (venti) metri e uno a 30 (trenta) metri.

2.2.5.2.2 Dopo 30 metri: un giudice/assistente posizionato ogni 15 (quindici) / 20 (venti) metri. In caso di scarsa visibilità tale distanza può essere più piccola.

2.2.5.2.3 Se l'organizzazione offre un sistema per la sicurezza degli atleti senza i giudici/assistenti di profondità dopo trenta (30) metri e se tale sistema viene approvato dal Giudice Capo, la presenza di tali giudici/assistenti potrebbe non essere necessaria.

2.2.5.2.4 Il Giudice di profondità verifica se l'atleta arriva sul fondo senza abbandonare la skandalopetra. Inoltre, verifica che l'atleta osservi il regolamento durante tutta la sua prova in immersione.

2.2.5.3 La sostituzione dei giudici viene ordinata dal Giudice responsabile della zona di gara, che, sospendendo temporaneamente la gara, autorizza il nuovo Giudice di profondità e i nuovi assistenti ad immergersi per sostituire i loro colleghi.

2.2.6 Giudice di warm up – riscaldamento

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

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

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

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

2.2.7 Giudice per le questioni tecniche e di sicurezza

2.2.7.1 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 competizione.

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

2.2.7.3 Deve disporre tutti gli apparati e i materiali necessari per lo svolgimento delle prove sportive, affinché essi siano disponibili, funzionali e vengano gestiti nel modo appropriato.

2.2.7.4 E' responsabile dell'installazione del campo gara in base ai piani riportati nei regolamenti specifici. Fra le sue responsabilità rientrano anche l'utilizzo delle imbarcazioni, il dislocamento dei sommozzatori addetti alla sicurezza e i mezzi per le comunicazioni radio.

2.2.7.5 Può chiedere al Comitato Organizzatore di mettere a sua disposizione un numero sufficiente di assistenti, affinché possa svolgere senza difficoltà il suo compito.

2.2.8 Giudice Cronometrista

2.2.8.1 Si trova vicino al Giudice di superficie ed è responsabile del cronometraggio dei tempi.

2.2.8.2 Fa partire il cronometro quando l'apneista o la skandalopetra toccano l'acqua e lo arresta non appena il viso dell'apneista riemerge in superficie.

2.2.8.3 Secondo le necessità della gara ci possono essere 2 (due) cronometristi. Se i due tempi sono diversi, il tempo più piccolo è quello ufficiale.

2.2.8.4 Trasmette il tempo ufficiale al Giudice Capo.

2.2.9 Segretario di gara

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

2.2.9.2 Nomina i propri assistenti e ne dirige il lavoro.

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

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

2.2.9.5 Trasmette i risultati relativi ai primi tre classificati.

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

2.2.9.7 Egli prepara il rapporto finale della gara.

2.2.9.8 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.

2.2.10 Assistenza medica

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

2.2.10.2 Gli assistenti medici vengono nominati dal Comitato organizzatore ed hanno la responsabilità di controllare 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;
- Una struttura ospedaliera riconosciuta che possa essere agevolmente raggiunta dall'ambulanza;
- Una camera iperbarica i cui addetti siano stati preventivamente avvertiti della manifestazione sportiva e abbiano assicurato la disponibilità della macchina per interventi di emergenza;
- La disponibilità di trasporto in elicottero per le vittime di incidenti è vivamente raccomandata.

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

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

2.2.11 Apneisti addetti alla sicurezza e altri assistenti

2.2.11.1 Minimo tre apneisti addetti alla sicurezza devono essere pronti nell'area di gara ad andare incontro all'atleta a una profondità da quindici (15) a venticinque (25) metri per accompagnarlo in superficie.

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

2.2.11.3 Il Comitato Organizzatore nomina altri assistenti ritenuti necessari per la gara; 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 DELLA GARA

3.1.1 Partenza

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

3.1.1.2 Trenta (30) minuti prima dell'inizio (per l'esattezza, 30 minuti prima degli ultimi tre minuti), gli atleti dovranno mettersi a disposizione del Giudice dell'area di warm up, il quale informerà il Giudice di partenza che l'atleta è presente.

3.1.1.3 Prima degli ultimi trenta (30) minuti, gli atleti non potranno entrare in acqua nel campo di riscaldamento.

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

3.1.1.5 La prova inizierà quando il Giudice di partenza inviterà l'atleta a portarsi alla start Island.

3.1.1.6 L'atleta chiamato allo start avrà a sua disposizione tre (3) minuti per immergersi.

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

Ancora 3 minuti;
Ancora 2 minuti;
Ancora 1 minuto;
Ancora 30 secondi;
Ancora 10 secondi;
Saranno contati i secondi da 10 (dieci) a 0 (zero) o un segnale acustico.

3.1.1.8 Il concorrente che non si sarà immerso al conteggio dello zero (0) o al segnale acustico, perderà il diritto di continuare la prova.

3.1.1.9 Negli ultimi tre minuti a sua disposizione, l'atleta potrà iniziare la prova immergendosi in qualsiasi momento egli si senta pronto.

3.1.2 Discesa

3.1.2.1 Gli atleti possono utilizzare la Skandalopetra che desiderano, secondo l'articolo 2.1.7.1.

3.1.2.2 La discesa è perpendicolare alla superficie dell'acqua e si ferma quando viene raggiunta la lunghezza della corda fissata in base alla categoria di gara.

3.1.2.3 Durante la discesa l'atleta può usufruire della skandalopetra per mantenere la sua velocità in base alla sua capacità di compensazione.

3.1.2.4 L'apneista scende tenendo la skandalopetra con una o due mani. E' anche permesso di tenerla dal bordo della corda fissata ad essa.

3.1.2.5 Durante la discesa l'assistente in superficie rilascia la corda, tenendola costantemente, in modo tale che in qualsiasi momento si può percepire un segnale dell'apneista.

3.1.2.6 L'assistente di superficie è tenuto a controllare l'esatta lunghezza della corda per la categoria nella quale la squadra partecipa. Egli deve assicurarsi che la corda non rimanga impigliata.

3.1.2.7 I profondimetri ufficiali sul polso dell'apneista sono gli unici indicatori di profondità e devono essere gli stessi per tutti gli atleti della stessa categoria.

3.1.2.8 Se durante la discesa l'apneista abbandona la skandalopetra, la risalita deve avvenire secondo quanto previsto al paragrafo 3.1.3.

3.1.2.9 L'apneista potrà partire dalla piattaforma in qualsiasi posizione (in piedi, seduto su una sedia, in ginocchio. Può addirittura prendere la skandalopetra dal suo compagno di squadra negli ultimi secondi prima dell'immersione), ma sempre fuori dall'acqua.

3.1.2.10 L'assistente di superficie può toccare l'apneista o addirittura parlare con lui durante i tre (3) minuti del conto alla rovescia, tenendo la corda o dandogli la skandalopetra nel momento che hanno concordato in anticipo.

3.1.2.11 Il cronometro parte quando l'apneista o la pietra toccano l'acqua.

3.1.3 Risalita

3.1.3.1 La salita inizia dal punto in cui termina la corda e si arresta la discesa.

3.1.3.2 L'atleta deve risalire senza tirarsi sulla corda che tiene la skandalopetra, ma salendo sulla skandalopetra o semplicemente tenendo la corda. In ogni caso la sua mano non deve superare il segno che si trova a quattro (4) m dalla skandalopetra.

3.1.3.3 L'assistente di superficie sulla piattaforma inizia a tirare la corda, a cui è fissata la skandalopetra, dopo aver ricevuto il segnale dell'apneista per il tramite della corda.

3.1.3.4 Nel momento in cui l'assistente di superficie sente il segnale del suo compagno di squadra sulla corda, deve dire ad alta voce "salita".

3.1.3.5 Durante la risalita il Giudice di superficie e il suo assistente, con una mano alzata, indicano all'assistenza che l'apneista sta risalendo.

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

3.1.3.7 In caso di perdita di coscienza transitoria – Black Out, definito dall'articolo 2.1.10, durante o dopo la prova, l'atleta verrà squalificato.

3.1.3.8 Gli atleti devono rimanere sulla skandalopetra tenendo la corda, come descritto nell'art. 3.1.3.2, con le loro forze e senza nessun aiuto.

3.1.3.9 Alla fine della risalita, quando il viso dell'apneista esce fuori dall'acqua, il cronometro si ferma. Il Giudice di superficie inizia a contare dieci (10) secondi (da 1 a 10). Durante i successivi cinque secondi (4, 3, 2, 1, 0) contati nuovamente dal Giudice, l'atleta deve toccare il disco giallo (30 cm di diametro) posto di fronte a lui. Durante i successivi quindici (15) secondi deve rimanere a galla senza richiedere assistenza esterna.

3.1.3.10 Se l'atleta porterà a termine il protocollo senza alcun problema, il Giudice di superficie convaliderà provvisoriamente la sua prova.

3.1.3.11 Il Giudice di profondità nello stesso momento deve informare il Giudice di superficie se la prova è regolare.

3.1.3.12 Se verrà riscontrata una violazione, il Segretario la segnalerà apponendo un asterisco a lato della profondità raggiunta dall'atleta. In tal caso il risultato sarà registrato provvisoriamente fino alla decisione in merito del Giudice Capo.

3.1.3.13 Il Giudice di superficie prende i profondimetri dalla mano degli atleti e registra l'esatta profondità. In caso di diverse indicazioni, quella più vicina alla profondità prevista verrà presa come profondità ufficiale.

3.1.3.14 I risultati temporanei saranno annunciati e/o indicati al pubblico con bandierine bianche o rosse a seconda dell'esito della prova.

3.1.4 Valutazione

3.1.4.1 La classifica finale delle squadre è basata sulla somma dei tempi, più le eventuali penalità (convertite in tempi), dei due atleti.

3.1.4.2 Dopo la conclusione di un tentativo ritenuto valido, il Giudice di superficie registra la profondità (misurata come indicato nell'art. 3.1.3.13) e procede con l'arrotondamento al numero intero più vicino. Esempio: le profondità tra 19.00 e 19.49 m vengono arrotondate a 19 m, mentre tutte le profondità tra 19.50 e 19,99 m vengono arrotondate a 20 m. La profondità così ottenuta è quella ufficiale (PD).

3.1.4.3 Se la differenza tra la profondità dichiarata (TD) e la profondità realizzata (PD) è minore o uguale a un metro non viene applicata nessuna penalità. Se questa differenza è maggiore di 1 m viene applicata una penalità. Essa è calcolata come segue:

viene aggiunta alla differenza in valore assoluto tra profondità dichiarata (TD) e profondità realizzata (PD) una penalità di cinque (5) m.

La lunghezza ottenuta viene convertita in tempo utilizzando il coefficiente di conversione 1 metro = 2 secondi.

Questo tempo viene aggiunto al tempo ufficiale dell'atleta.

Esempio 1: TD = 30 m, PD = 29 m. TD-PD = 1 m. Nessuna penalità.

Esempio 2: TD = 20 m, PD = 17 m. TD-PD = 3 m. Penalità di 3 + 5 m, convertito in 16 sec.

Esempio 3: TD = 20 m, PD = 22 m. TD-PD = 2 m. Penalità 2 + 5 m, convertito in 14 sec. da aggiungere al tempo ufficiale dell'atleta.

3.1.4.4 L'abbandono della skandalopetra durante la discesa o della corda durante la risalita comporta una penalità per ogni violazione.

3.1.4.5 Un atleta che tiene la corda durante la salita sopra il segnale dei 4 m è squalificato.

3.1.4.6 Ogni altra violazione del regolamento comporta una penalità.

3.1.5 Organizzazione della gara

3.1.5.1 Gare a squadre:

3.1.5.1.1 L'ordine di partenza è stabilito per sorteggio.

3.1.5.1.2 Le gare di Skandalopetra sono competizioni a squadre. Ogni squadra è composta da due atleti.

3.1.5.1.3 Ogni atleta del team partecipa sia come apneista sia come assistente di superficie (kolaouzeris).

3.1.5.1.4 Il punteggio di ogni squadra è ottenuto sommando i tempi più le penalità (convertite in tempi) dei due atleti.

3.1.5.1.5 Ogni Società può partecipare con un massimo di tre squadre.

3.1.5.2 Svolgimento della gara

3.1.5.2.1 L'ordine di partenza è stabilito per sorteggio.

3.1.5.2.2 L'ordine degli atleti di ogni squadra deve essere dichiarato in anticipo.

3.1.5.2.3 I primi atleti di tutte le squadre completano il loro tentativo e poi i secondi atleti iniziano con lo stesso ordine.

3.1.5.2.4 Il team vincitore è quello con il punteggio totale più basso.

3.1.5.3 In caso di parità, le squadre saranno classificate "ex aequo".