



SUB SINNAI

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
VOLONTARI PROTEZIONE CIVILE - SOCCORSO A MARE - OPERATIVITA' SPECIALE

1° Campionato Regionale Sardo di Jump Blue

1° Trofeo Sub Sinnai

Gara di Qualificazione Nazionale
di
Jump Blue

Sinnai – Torre delle Stelle

Sabato 3 Agosto 2013

INDICE :

Articolo 1. ORGANIZZAZIONE

Articolo 2. PARTECIPAZIONE

Articolo 3. ISCRIZIONI

Articolo 4. LUOGO CONVOCAZIONE

Articolo 5. JUMP BLUE

Articolo 6. CAMPO DI GARA

Articolo 7. PREMIAZIONI

Articolo 8. RECLAMI

Articolo 9. INTERPRETAZIONI

Articolo 10. IL DOPING

Articolo 11. UFFICIALI DI GARA

ART. 1. ORGANIZZAZIONE

L'Associazione Sportiva Dilettantistica **Sub Sinnai** organizza, per **Sabato 3 Agosto 2013**, il 1° Trofeo Sub Sinnai di Jump Blue, valido sia come 1° Campionato Regionale Sardo della specialità, che come prova di qualificazione nazionale di **Jump Blue**.

La gara è **aperta alla partecipazione di tutti gli atleti della disciplina**, a prescindere dal territorio di provenienza.

La gara è valida per l'acquisizione dei diritti previsti per il passaggio di categoria, come descritto nella C.N. 2013.

La manifestazione è disciplinata dai Regolamenti Nazionali Gare di Immersione in Apnea, generale e particolare, dalla Circolare Normativa 2013 e dal presente Regolamento Particolare di gara, che tutti i partecipanti, per effetto della loro iscrizione, dichiarano di conoscere e di accettare.

I regolamenti FIPSAS sono disponibili sul portale federale: www.fipsas.it.

ART. 2. PARTECIPAZIONE

Alla gara possono partecipare tutti gli atleti appartenenti alle categorie di cui sopra, in regola con quanto previsto dal presente regolamento e dalle norme in esso richiamate. La partecipazione è riservata ai primi **30 atleti iscritti**. Il criterio di selezione è l'ordine di iscrizione. Le iscrizioni si aprono il giorno di pubblicazione del presente regolamento sul portale federale.

ART. 3. ISCRIZIONI

Le iscrizioni delle rappresentative dovranno essere redatte sull'apposito modulo di iscrizione allegato (modulo D), debitamente compilato in ogni sua parte, firmato dal Presidente della Società richiedente e dal Responsabile dell'Apnea Agonistica della Società di appartenenza delle rappresentative, e dovranno pervenire, entro e non oltre **il 25 Luglio 2013, ore 17:00** (insieme al Modulo D2), a mezzo di:

- posta elettronica all'indirizzo: subsinnai@tiscali.it

Per informazioni, contattare il Sig. **Paolo Granata** al numero 347-2344254.

grapaolo@gmail.com

Ogni atleta deve essere in possesso dei seguenti documenti in corso di validità:

- 1) Tessera Federale;
- 2) Tessera Atleta;
- 3) Certificato medico sportivo agonistico.

Durante le operazioni di accredito, ogni atleta, in sostituzione dei suddetti documenti, potrà esibire alla Direzione di Gara (Giudice, Direttore e Segreteria di Gara) soltanto i Moduli D e D2 debitamente compilati e firmati, accompagnati da un documento d'identità.

La quota d'iscrizione è fissata in € 40,00 (Euro Quaranta/00) per concorrente e dovrà essere versata all'atto della verifica dei documenti.

Ciascun atleta dovrà inoltre comunicare via e-mail il tempo di percorrenza.

Gli atleti appartenenti alla Categoria Elite dovranno comunicare, sempre via e-mail, una distanza di riferimento, non vincolante ai fini della prova (la distanza e il tempo di percorrenza della prova

verranno dichiarati il giorno della gara in busta chiusa), con il solo scopo di poter organizzare al meglio la squadra di assistenza e il campo gara.

Scaduto il termine del 20 Luglio 2013, ore 17:00, le domande che perverranno saranno accettate con riserva e inserite, secondo l'ordine di arrivo della richiesta, in una lista di attesa in sostituzione di eventuali rinunce.

ART. 4. LUOGO DI CONVOCAZIONE

Il controllo dei documenti e della posizione federale di ciascun atleta verrà effettuato Sabato 3 Agosto p.v., a partire dalle ore 8:30, presso il Circolo Nautico Torre delle Stelle.

Tutti i concorrenti dovranno essere a disposizione del Giudice e del Direttore di Gara, per il Briefing pre-gara, alle ore 9:30.

ART. 5. JUMP BLUE

Per le norme tecniche si fa riferimento al Regolamento Nazionale Gare (consultabile sul portale federale www.fipsas.it) ed in particolare al Regolamento d'Immersione in Apnea specialità Jump Blue.

Si riportano di seguito le misure limite previste per ciascuna categoria:

CATEGORIE <u>MASCHILI</u>	NUMERO DI PROVE RICHIESTE	DYN	DNF	JB (LATI = MT.)	CWT	CNF
ESORDIENTI	1	50	25	1 = 35 MT.	16	12
3°	1	75	50	2 = 50 MT.	24	18
2°	1	100	75	3 = 65 MT.	32	24
1°	1	125	100	4 = 80 MT.	40	30
ELITE						

CATEGORIE <u>FEMMINILI</u>	NUMERO DI PROVE RICHIESTE	DYN	DNF	JB (LATI = MT.)	CWT	CNF
ESORDIENTI	1	50	25	1 = 35 MT.	16	12
2°	1	75	50	2 = 50 MT.	24	18
1°	1	100	75	3 = 65 MT.	32	24
ELITE						

ART. 6. CAMPO DI GARA

Campo Gara: Torre delle Stelle - Genn' e Mari

ART. 7. PREMIAZIONI

Le premiazioni saranno effettuate presso il Circolo Nautico di Torre delle Stelle alle ore 16:00 del 3 Agosto 2013, nel rispetto del protocollo CONI – FIPSAS. L'eventuale consegna di ulteriori premi

dovrà essere effettuata al termine della cerimonia protocollare (eventuali premi saranno elencati ai concorrenti al momento del raduno prima dell'inizio della gara).

E' prevista una classifica per ogni categoria maschile e femminile.

ART. 8. RECLAMI

Tutti i concorrenti alla gara hanno facoltà di presentare reclami, nella forma, modi e termini previsti dalla Circolare Normativa 2013 e dal Regolamento Nazionale FIPSAS.

ART. 9. INTERPRETAZIONI

Il giudizio in merito ad eventuali divergenze sul presente Regolamento è riservato esclusivamente al Giudice Capo, fatta salva la facoltà degli interessati di presentare reclamo così come indicato all'art. 8 del presente Regolamento.

ART. 10. IL DOPING

Il doping è vietato e possono essere disposti a carico degli atleti accertamenti antidoping in attuazione dei vigenti Regolamenti.

ART. 11. UFFICIALI DI GARA

Sono Ufficiali di Gara il Giudice Capo e il Direttore di gara.

Collaborano con gli Ufficiali di gara: il medico, il segretario, i giudici e commissari di gara ed eventuali commissari designati dagli organismi preposti della FIPSAS.

- Direttore di Gara: *da designare*
- Giudice Capo: *da designare*
- Giudice di Superficie: *da designare*
- Giudici di Profondità: *da designare*
- Medico: *da designare*
- Segretario: *da designare*

1° Campionato Regionale Sardo di Apnea Specialità Jump Blue

1° Trofeo Sub Sinnai

PROGRAMMA GARA

Domenica 03 Agosto 2013

- **Ore 8:30** Raduno concorrenti, operazioni preliminari, controllo documenti, etc.
- **Ore 9:30** Briefing
- **Ore 10:20** Inizio riscaldamento
- **Ore 10:55** Inizio gara
- **Ore 14:30** Termine gara
- **Ore 15:00** Pranzo al sacco
- **Ore 16:00** Premiazione

FIPSAS

CONI

CMAS

COMITATO DI SETTORE ATTIVITA' SUBACQUEE
MODULO DI ISCRIZIONE ALLA GARA

Il Presidente della Società _____

con sede in _____ n. _____ C.A.P. _____

Città _____ Sigla Prov. _____

Tel. _____ Fax _____ E-mail: _____

regolarmente affiliata alla FIPSAS per l'anno in corso, chiede di iscrivere alla gara di **Jump Blue** denominata **1° Trofeo Sub Sinnai**, organizzata dalla Società Associazione Sportiva Dilettantistica **Sub Sinnai** (specialità "Jump Blue") che si svolgerà a **Sinnai - Torre delle Stelle (CA), il 03 Agosto 2013**, i seguenti soci:

Cognome	Nome	Categoria*	Tempo dich. 00' 00" 00	Tessera Federale	Tessera Atleta

Attestazione del Responsabile/i dell'Apnea Agonistica _____

*Legenda Categorie:

- Per i Senior (18 – 49 anni) inserire solo la sigla della categoria di appartenenza:
Es. M/F - 3C. M – 2C. M/F – E. M/F

Si allega alla presente la somma di € 40,00 per concorrente quale quota iscrizione alla gara. Gli iscritti alla gara dichiarano di sollevare da ogni e qualsiasi responsabilità, inerente alla loro partecipazione alla gara, tutti gli enti e le persone che hanno attinenza con la manifestazione in oggetto. Il Presidente attesta, sotto la propria responsabilità, ai sensi e per gli effetti degli Artt. 46 e 47 del D.P.R. 445 del 28/12/2000, che tutte le certificazioni mediche previste dalla legge che comprovano l'idoneità alla pratica sportiva per gli atleti iscritti alla gara sono depositate presso la segreteria della Società.

In funzione sostitutiva dell'autentica di sottoscrizione, il dichiarante, ai sensi del D.P.R. 28.12.2000 n. 445, allega copia fotostatica del proprio documento di identità.

_____, li _____

IL PRESIDENTE

MODELLO DI AUTOCERTIFICAZIONE

Resa dall'agonista, ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445 del 28/12/2000

Il sottoscritto _____, nato a _____ il _____
 residente in _____,
 Via _____, n° _____ Cap _____, Città _____
 tel. ____/____, C. F. _____ appartenente alla Società _____
 Via _____,
 n° _____ Cap _____ Città _____, e-mail _____
 in possesso della "Tessera Federale" n.° _____ e della "Tessera Atleta" n.° _____,
 valevoli per l'anno in corso.

consapevole delle sanzioni penali previste dal D.P.R. 28/12/2000 n. 445, per le ipotesi di falsità in atti e dichiarazioni mendaci ivi indicate, sotto la propria responsabilità.

DICHIRO/A

- di avere intrapreso i necessari allenamenti e di essere pronto a partecipare alla competizione denominata **1° Trofeo Sub Sinnai**, organizzata dalla Società Associazione Sportiva Dilettantistica **Sub Sinnai** (specialità "Jump Blue"), che si terrà a Cagliari, **il 03/08/2013**;
- di non soffrire di alcuna patologia, o controindicazione all'attività, come peraltro confermato dal **certificato medico in corso di validità depositato presso la Società di appartenenza, così come certificato dal Presidente della Società con il modulo d'iscrizione**;
- di conoscere, accettare e di osservare scrupolosamente le norme e i regolamenti che sovrintendono alla organizzazione della sopraccitata competizione;
- firmando la presente dichiarazione, il sottoscritto libera da ogni e qualsiasi responsabilità gli organizzatori della sopraccitata competizione qualora si verificano incidenti o problemi fisici durante l'allenamento o la competizione in conseguenza di dichiarazioni false o mendaci sui punti esposti;
- di essere in possesso dei requisiti richiesti e della documentazione prevista per la partecipazione alla sopraccitata competizione, **al quale chiede di essere ammesso a partecipare.**

In funzione sostitutiva dell'autentica di sottoscrizione, il dichiarante, ai sensi del D.P.R. 28/12/2000 n. 445, allega copia fotostatica del proprio documento di identità.

Autorizzo il trattamento dei dati contenuti in questo modello di autocertificazione ai sensi del D. Lgs. 196/03.

In fede
 Firma dell'atleta _____

..... lì,

Regolamento

Apnea JUMP BLUE

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 viso sotto la superficie dell'acqua.

1.1.2 Apnea Jump Blue

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

1.1.3 Perdita di coscienza transitoria - 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 o a stare in piedi sul fondo della vasca. 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 10 (dieci) metri dalla distanza totale da lui percorsa. La penalizzazione in oggetto verrà applicata una sola volta in caso di ripetuta violazione della stessa norma.

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

2.1.1.1.1 Le competizioni ufficiali possono essere maschili e/o femminili.

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 Il numero di gara del concorrente deve essere apposto sulle pinne (sopra e/o sotto);

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

2.1.1.3 Attrezzatura ausiliaria

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

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

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

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

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

2.1.1.3.6 Nel caso di qualsivoglia gara a carattere nazionale e internazionale, non sussistono limitazioni all'applicazione di scritte e altri marchi pubblicitari sulle attrezzature utilizzate.

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

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

2.1.2 Caratteristiche dell'area di gara

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

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

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

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

2.1.2.5 È consentita una tolleranza massima di 5 (cinque) metri per il fondale marino in cui è situato il campo di gara del percorso orizzontale, eventuali difformità saranno valutate dagli organi competenti.

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

2.1.2.7 Deve essere disponibile un impianto video che riprenda ufficialmente le prove dei concorrenti dalla superficie, di modo che la registrazione possa assistere i giudici di gara nelle loro decisioni; ove sia tecnicamente possibile, è raccomandata anche la presenza di un sistema di ripresa subacquea.

2.1.3 Caratteristiche dell'area di gara

2.1.3.1 La Start Island

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

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

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

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

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

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

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

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

2.1.3.4 Il cavo guida del percorso orizzontale sul fondo

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

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

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

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

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

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

2.1.4 Testimone e apparato di misurazione

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

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

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

2.1.4.4 È consentito l'utilizzo di altri sistemi di rilevamento automatico elettronico delle distanze preventivamente approvati.

2.1.5 Pontoni o Imbarcazioni

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

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

2.1.5.3 È indispensabile che gli ancoraggi dei pontoni e/o delle imbarcazioni siano diversi da quelli del campo di gara.

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

2.1.5.4.1 Una (1) imbarcazione per il primo soccorso, munita di remi; sarà ancorata nell'area di gara (può essere la stessa imbarcazione descritta al punto 2.1.5.2).

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

2.1.5.4.3 Una (1) imbarcazione per gli atleti che attendono di partecipare.

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

2.1.6 Area di warm up – riscaldamento

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

2.1.6.2 L'area di warm-up è composta da un percorso orizzontale quadrato, il più possibile rispecchiante le dimensioni e le profondità del campo gara principale. Nelle gare internazionali l'area di warm-up dovrà essere delle dimensioni e profondità identiche a quelle di gara.

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

2.1.6.4 L'area di warm-up è equipaggiata con un'imbarcazione e un assistente di primo soccorso.

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

2.1.7 Perdita di coscienza transitoria – Black Out

2.1.7.1 In caso di Black Out, il giudice responsabile dovrà decidere se il concorrente ha bisogno o meno di assistenza.

2.1.7.2 Il concorrente colpito da Black Out è sospeso da tutte le attività della competizione in cui si verifica l'incidente e dovrà essere sottoposto a visita medica prima di poter essere riammesso alle competizioni sportive.

La comunicazione diretta al medico dovrà comprendere l'indicazione delle cause e la descrizione delle circostanze dell'incidente occorso all'atleta.

2.1.7.3 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.

2.1.7.4 Per ogni altro disposto relativo all'assistenza medico – sanitaria dell'atleta il riferimento è il protocollo previsto annualmente dalla C.N. oltre a quanto previsto all'art. 3.1.9 del presente Regolamento.

2.1.8 Assistenza dell'atleta

2.1.8.1 L'atleta può disporre di un solo assistente nell'area di warm-up e alla Start Island. Quando l'atleta avrà iniziato la sua prova, l'assistente lascerà il campo di gara e potrà stazionare nell'area di warm-up.

2.1.8.2 Un assistente personale potrà intervenire in caso di problema tecnico soltanto qualora il Giudice Capo glielo consenta espressamente.

3. SEZIONE III

UFFICIALI DI GARA e PERSONALE CON COMPITI DI ASSISTENZA

3.1.1 Disposizioni generali

3.1.1.1 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 ad esprimere il parere definitivo.

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

3.1.1.3 Composizione dello staff degli ufficiali di gara e dell'altro personale preposto all'assistenza.

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

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

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

3.1.2 Giudice Capo

3.1.2.1 Il Giudice Capo é designato dall'organo federale di competenza.

3.1.2.2 Il Giudice Capo esercita il suo controllo e la sua autorità su tutti i giudici di gara e 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.

3.1.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

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

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

3.1.2.5 Egli deve garantire, ai fini della corretta organizzazione della gara, che tutti i 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 funzionari di gara aggiuntivi.

3.1.2.6 Egli 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.

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

3.1.2.8 Il Giudice Capo, in accordo con il Direttore di Gara, ha la facoltà di sospendere o annullare la gara nei casi di forza maggiore; questa facoltà potrà essere esercitata, a puro titolo di esempio, quando si verificheranno condizioni meteorologiche 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.

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

3.1.3 Giudice di area di gara

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

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

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

3.1.3.4 Egli 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.

3.1.3.5 Egli riceve i cartellini degli altri giudici relativi alle infrazioni alle regole da essi rilevate e applica la squalifica o altra sanzione eventualmente proposta dai colleghi.

3.1.3.6 Egli riceve i reclami avanzati dai capitani delle squadre partecipanti.

3.1.3.7 Alla fine delle prove, egli dovrà:

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

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

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

3.1.3.7.4 rimettere una copia della classifica finale al Giudice capo,

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

3.1.4 Giudice di superficie

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

3.1.4.2 Il Giudice di superficie segue l'atleta per tutta la durata dell'esecuzione della prova, nei cinque (5) secondi successivi alla riemersione, nei cinque (5) secondi nei quali l'atleta dovrà toccare la testa del Giudice. Segue l'atleta ancora nei successivi quindici (15) secondi, durante i quali l'atleta si posiziona e si sostiene autonomamente, in acqua, vicino a lui.

3.1.4.3 Egli durante i primi 5 (cinque) secondi, terrà le braccia incrociate sopra la testa, nei successivi 5 (cinque) secondi dovrà sollevare ed aprire le braccia per consentire all'atleta di toccare la sua testa.

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

3.1.4.5 Egli 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.

3.1.4.6 Egli espleta le sue funzioni al di sopra della superficie dell'acqua.

3.1.4.7 Il giudice di superficie indosserà una T-shirt gialla.

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

3.1.5 Giudice di profondità

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

3.1.5.2 Egli si assicura che gli atleti, arrivando sul fondo, tocchino il disco delle dimensioni di 30 (trenta) centimetri di diametro, il ché indica che essi possono proseguire nel loro percorso orizzontale. Verifica, inoltre, che l'atleta effettui le virate correttamente all'esterno degli angoli del quadrato.

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

3.1.5.4 Segnalare alla superficie se la prova è stata corretta, con i seguenti segnali galleggianti:

SI - con la boa bianca

NO - con la boa rossa

3.1.5.5 Egli deve consegnare al Giudice di superficie il testimone della distanza percorsa dall'atleta.

3.1.5.6 Egli alla fine della sua immersione deve firmare il rapporto delle prove per le quali egli ha inviato la boa rossa in superficie (per irregolarità commesse).

3.1.5.7 Egli dovrà essere equipaggiato:

3.1.5.7.1 di un'asta immergibile di un metro, graduata in centimetri,

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

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

3.1.5.8 Il Giudice di profondità opera in collaborazione con un numero adeguato di assistenti che completano le funzioni di sorveglianza; minimo di 4 (quattro) in gara internazionale.

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

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

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

3.1.6 Giudice di warm up – riscaldamento

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

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

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

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

3.1.7 Giudice addetto alla sicurezza e alla organizzazione tecnica

3.1.7.1 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 manifestazione sportiva.

3.1.7.2 Egli si posiziona presso la zona di partenza sotto l'autorità del Giudice capo e del Direttore di gara.

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

3.1.7.4 Il giudice per le questioni tecniche e di sicurezza è responsabile della messa in opera del percorso di gara, in conformità ai piani riportati nei regolamenti specifici. Ricadono sotto la sua responsabilità anche l'uso delle imbarcazioni, la messa a disposizione dei sub dell'assistenza e dei mezzi di comunicazione radio.

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

3.1.8 Segretario di gara

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

3.1.8.2 Egli nomina i propri assistenti e ne dirige il lavoro.

3.1.8.3 Egli appronta tutto il materiale di segreteria e i documenti necessari per la gara.

3.1.8.4 Egli controlla i risultati, segnala i nuovi record inserendoli nei referti dei record ufficiali. Egli inserisce tale documentazione nel referto di gara mettendolo a disposizione del Giudice Capo.

3.1.8.5 Egli trasmette i risultati relativi ai primi tre classificati e alla composizione di eventuali finali.

3.1.8.6 I risultati ufficiali e le classifiche degli atleti non devono essere trasmessi dal segretario, affinché provveda alla loro distribuzione, prima che la trasmissione sia stata autorizzata dal Giudice capo.

3.1.8.7 Egli prepara il rapporto finale della gara.

3.1.8.8 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.

3.1.9 Assistenza medica

3.1.9.1 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.

3.1.9.2 Gli assistenti medici vengono nominati dal Comitato organizzatore ed 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 specializzato in rianimazione, che sarà responsabile degli interventi medici nell'ambito della manifestazione e che si tratterà permanentemente nell'area di gara;
- Un'ambulanza riservata all'area di gara, con medico a bordo;
- Una struttura ospedaliera riconosciuta che possa essere agevolmente raggiunta dall'ambulanza;
- Una camera iperbarica i cui addetti siano stati preventivamente avvertiti della manifestazione sportiva e abbiano assicurato la disponibilità della macchina per interventi di emergenza;
- La disponibilità di trasporto in elicottero per le vittime di incidenti è vivamente raccomandata.

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

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

3.1.10 Altri assistenti

3.1.10.1 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 col Giudice Capo, stabilisce i vari compiti da assegnare a ciascuna di esse.

3.1.10.2 Gli assistenti potranno essere chiamati a collaborare fuori e dentro l'acqua:

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

3.1.10.2.2 sulle due imbarcazioni per il trasporto rapido a terra;

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

3.1.10.2.4 con il Giudice di superficie: a) fino ad un massimo di quattro apneisti provvisti di galleggiante che si alternano in superficie, ad ogni lato, seguendo l'atleta al quale devono porgere il galleggiante alla sua emersione ed essere sempre pronti ad intervenire in profondità in caso di necessità dell'atleta; b) un apneista che deve portare al Giudice Capo il testimone della distanza percorsa dall'atleta che ha completato la gara;

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

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

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

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

4 SEZIONE IV

4.1 CONDUZIONE DELLE GARE

4.1.1 Fase di start

4.1.1.1 Gli atleti ammessi alla gara devono presentarsi un'ora prima dell'inizio sull'imbarcazione o nel luogo a loro destinato dal giudice, situato vicino all'area di warm-up.

4.1.1.2 30 (trenta) minuti prima del proprio 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 allo Starter che l'atleta è presente.

4.1.1.3 Il concorrente non potrà entrare in acqua prima degli ultimi 30 (trenta) minuti.

4.1.1.4 I concorrenti inizieranno la prova ogni 8 (otto) minuti (vedi il caso di qualifiche), ogni 10 (dieci) minuti per gli atleti di alto livello e nel caso di finali. Per gli atleti delle categorie minori, o anche le altre, l'organizzazione potrà stabilire anche intervalli di tempo diversi, purché adeguati.

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

4.1.1.6 L'atleta chiamato alla partenza ha a sua disposizione 3 (tre) minuti per immergersi.

4.1.1.7 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;

5 – 4 – 3 – 2 – 1 o un segnale acustico.

4.1.1.8 Il concorrente che non si sarà immerso al conteggio di 1 (uno) o al segnale acustico perderà il diritto di continuare la prova.

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

4.1.2 Fase di immersione

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

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

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

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

4.1.2.5 L'atleta deve scendere senza tirarsi sulla cima verticale.

4.1.3 Percorso orizzontale

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

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

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

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

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

4.1.3.6 Nel caso in cui il testimone si rompa mentre l'atleta lo sta fissando al cavo guida, la decisione sul da farsi spetta al Giudice capo (dopo aver preso visione del video e/o aver ascoltato gli altri giudici).

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

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

4.1.3.9 Nel caso in cui l'atleta decida di fissare il testimone in corrispondenza di un angolo, dovrà fissarlo sulla cima di risalita entro il primo metro, come contrassegnato dal nastro. La distanza

nella direzione verticale non sarà conteggiata nella misura assegnata alla prova. Nel caso in cui fissi il testimone al di fuori dell'area concessa verrà applicata una penalità.

4.1.4 Fase di risalita e di emersione

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

4.1.4.2 L'atleta deve risalire senza aiutarsi tirandosi sul cavo.

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

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

4.1.4.5 Nel caso di B.O. dell'atleta durante una prova, come definita all'articolo 2.1.7, l'atleta sarà squalificato.

4.1.4.6 Gli assistenti apneisti di superficie dovranno porgere all'atleta appena riemerso un galleggiante utilizzando il quale l'apneista potrà effettuare il suo recupero psico-fisico.

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

4.1.4.8 Se l'assistente dell'atleta toccherà il galleggiante per aiutare e/o sostenere l'apneista prima che l'intero protocollo, definito all'articolo 4.1.4.9, sia completo (5+5+15 secondi), l'atleta sarà squalificato.

4.1.4.9 Al termine della prova, dopo essere riemerso in superficie e dopo il conteggio di 5 (cinque- 1, 2, 3, 4, 5) secondi, l'atleta dovrà toccare la testa del giudice di superficie durante il conteggio dei successivi 5 (cinque- 1, 2, 3, 4, 5) secondi. Durante gli ulteriori 15 (quindici) secondi, egli deve rimanere in galleggiamento senza aver bisogno di alcuna assistenza esterna.

4.1.4.10 Il giudice di superficie deve immediatamente omologare provvisoriamente il tentativo nel caso in cui l'atleta abbia realizzato la prova senza problemi.

4.1.4.11 Nello stesso tempo, il giudice di profondità dovrà segnalare al giudice di superficie le infrazioni commesse dall'atleta utilizzando le boe, secondo le disposizioni dell'articolo 3.1.5.4.

4.1.4.12 Nel caso in cui venga segnalata un'infrazione, la segreteria contraddistinguerà con un asterisco la misura effettuata dall'atleta. In questo caso il risultato sarà provvisorio fino alla decisione del Giudice capo.

4.1.5 Svolgimento della gara

4.1.5.1 L'ordine di gara degli atleti nelle prove verrà determinato dalla Starting Rank del JB, relazionandola a quella omologa della DYN; nel caso di prove di qualifica, e successive finali, l'ordine di gara verrà estratto a sorte nel corso del briefing tecnico che precede la gara.

4.1.5.2 Nelle qualifiche, tutti i concorrenti faranno una prova. La classifica che si determina alla fine del turno di qualificazione viene immediatamente comunicata al pubblico.

4.1.5.3 In qualifica i concorrenti primi classificati nella graduatoria generale provvisoria di cui sopra, fino all'ottavo (8°) posto, sono ammessi alla finale.

4.1.5.4 I risultati fatti segnare nel corso del turno di qualificazione non fanno testo agli affetti della classifica finale, a meno che non siano utilizzati a fini di spareggio in caso di concorrenti alla pari nel turno finale.

4.1.5.5 Finale

4.1.5.5.1 Ogni atleta ammesso alla finale compie un'unica prova.

4.1.5.5.2 L'ordine di partenza degli atleti viene stabilito sulla base delle rispettive misure ottenute nel turno di qualifica; l'atleta con la miglior prestazione in qualifica partirà per ultimo.

4.1.5.5.3 Una volta ultimate tutte le prove dei finalisti, si stila la classifica che viene immediatamente comunicata al pubblico.

4.1.5.5.4 In caso di parità di prestazioni, si terrà conto del risultato nel turno di qualificazione a fini di spareggio.

4.1.5.5.5 Ai concorrenti che risulteranno ancora pari dopo aver tenuto conto del risultato di qualifica verrà attribuita la stessa posizione nella classifica generale finale.

4.1.6 Passaggi di Categoria

Per i passaggi di categoria saranno utilizzate le seguenti tabelle nelle quali sono riportate, per ogni specialità, le misure da raggiungere, in orizzontale e/o in verticale (profondità), per ottenere il passaggio dalle categorie inferiori a quelle superiori.

CATEGORIE MASCHILI	NUMERO DI PROVE RICHIESTE	DYN	DNF	JB (LATI = MT.)	CWT	CNF
ESORDIENTI	1	50	25	1 = 35 MT.	16	12
3°	1	75	50	2 = 50 MT.	24	18
2°	1	100	75	3 = 65 MT.	32	24
1°	1	125	100	4 = 80 MT.	40	30
ELITE						

CATEGORIE FEMMINILI	NUMERO DI PROVE RICHIESTE	DYN	DNF	JB (LATI = MT.)	CWT	CNF
ESORDIENTI	1	50	25	1 = 35 MT.	16	12
2°	1	75	50	2 = 50 MT.	24	18
1°	1	100	75	3 = 65 MT.	32	24
ELITE						