



# Federazione Italiana Nuoto

## Gruppo Ufficiali Gara

# CODICI SQUALIFICA

## - Gare in Piscina -

Regolamento Tecnico 2005/2006

SLV. 01-08-2006

### INDICE

Nuoto con Ostacoli _____	Pag	3 , 4
Trasporto Manichino 50 mt _____	Pag	5 , 6
Percorso Misto Manichino 100m _____	Pag	7 , 8
Trasporto Manichino con Pinne _____	Pag	9 , 10
Trasporto Manichino con Pinne e Torpedo LifeSaver _____	Pag	11 , 12
Super LIFESAVER _____	Pag	13 , 14
Lancio della Corda _____	Pag	15 , 16
Staffetta Manichino 4x25 _____	Pag	17 , 18
Staffetta con Ostacoli 4x50 _____	Pag	19 , 20
Staffetta Mista 4x50 _____	Pag	21 , 22
Trasporto del Sacchetto Esord. A ed Esord.B _____	Pag	23
Codici Squalifica Generali _____	Pag	24
Codici per Squalifica _____	Pag	25 , 26
Materiali _____	Pag	27

2.

SLV. 01-08-2006

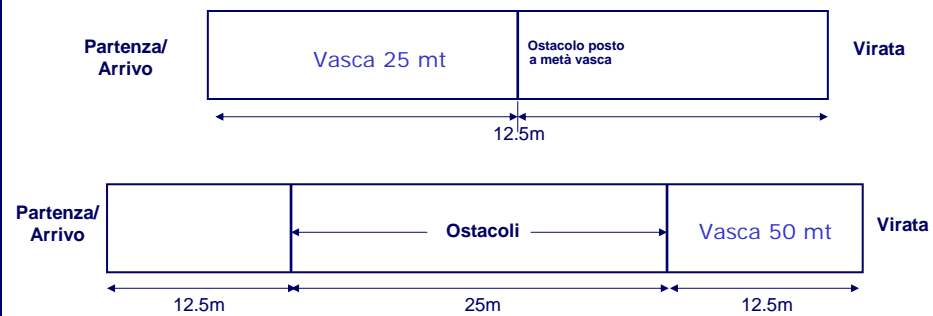
## NUOTO con OSTACOLI

### Prova

Al segnale di partenza, i concorrenti si tuffano in acqua e nuotano per la distanza prevista per la categoria d'appartenenza, sottopassando gli ostacoli immersi. La prova termina quando il concorrente tocca la parete d'arrivo.

I concorrenti devono emergere dopo il tuffo di partenza, prima del primo ostacolo; dopo essere passato sotto ciascun ostacolo; e dopo la virata prima di sottopassare un ostacolo.

I concorrenti possono darsi una spinta dal fondo della piscina quando emergono da ciascun ostacolo. "Emergere" significa che la testa del concorrente rompe la superficie dell'acqua.



SLV. 01-08-2006

3.

## NUOTO con OSTACOLI

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Passare sopra un ostacolo senza tornare subito indietro passando *sopra* o *sotto* l'ostacolo per poi sottopassarlo. (Cod.10)
- Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata. (Cod.11)
- Non emergere dopo aver sottopassato ciascun ostacolo. (Cod.12)
- Non toccare la parete durante la virata. (Cod.13)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

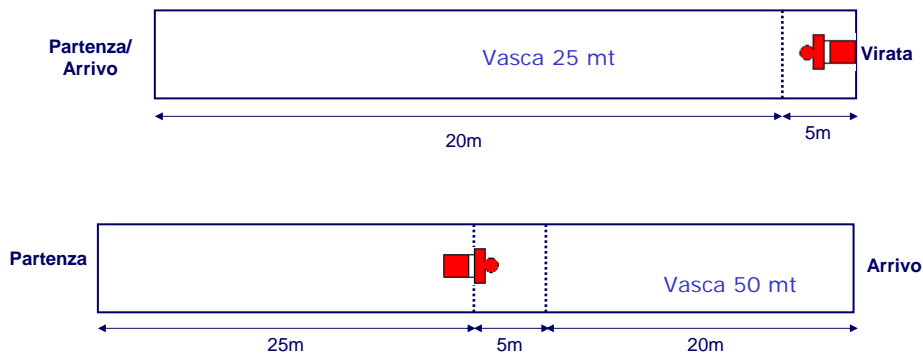
4.

SLV. 01-08-2006

## TRASPORTO MANICHINO (50m)

### Prova

Al segnale di partenza gli atleti si tuffano e nuotano per 25m, e poi s'immergono per recuperare il manichino, l'emersione del manichino avviene entro i 5m. dalla linea di recupero. Il concorrente poi lo trasporta fino all'arrivo.



SLV. 01-08-2006

5.

## TRASPORTO MANICHINO (50m)

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Non emergere prima di recuperare il manichino. (Cod.15)
- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca quando riemerge con il manichino, non è incluso il fondo della piscina. (Cod.16)
- Non tenere il manichino nella corretta posizione di trasporto, dopo che la sommità del capo del manichino abbia passato la linea dei 5m. (Cod.17)
- Usare una tecnica di trasporto difforme da quanto descritto al paragrafo 4.3 (emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.18)
- Non mantenere la bocca e il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua (vedere emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.19)
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete d'arrivo. (Cod.20)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

6.

SLV. 01-08-2006

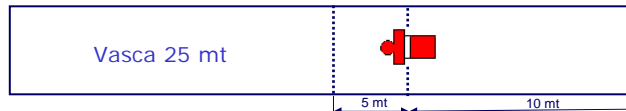
## PERCORSO MISTO MANICHINO 100m Ragaz.-Esord.A 50 mt

### Prova

Al segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota per la distanza prevista per la categoria d'appartenenza, s'immerge e nuota sott'acqua verso il manichino (sacchetto) che è posizionato sul fondo. Il concorrente recupera il manichino ed emerge entro i 5 m. dalla linea di recupero e lo trasporta per la distanza rimanente fino a toccare la parete d'arrivo. L'atleta può respirare durante la virata ma non dopo che i piedi hanno lasciato la parete di virata e fino a che non riemerge con il manichino.

### Categorie Ragazzi maschi e femmine – Esordienti A maschi e femmine percorso 50 mt

- m. 25 nuoto
- m. 10 di nuoto in immersione
- m. 15 di trasporto del manichino (sacchetto per gli esordienti).

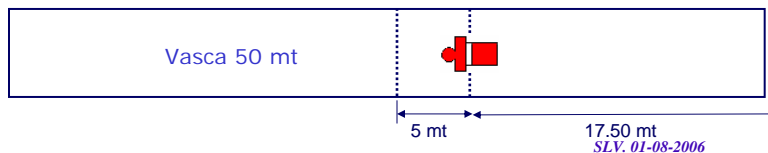


### PERCORSO MISTO (Juniore/Cadetti/Seniores 100m) maschi e femmine

- m. 50 nuoto
- m. 17.50 di nuoto in immersione
- m. 32.50 di trasporto del manichino



### PERCORSO MISTO (Juniore/Cadetti/Seniores 100m) maschi e femmine



7.

## PERCORSO MISTO MANICHINO 100m Ragaz.-Esord.A 50 mt

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Emergere dopo la virata e prima di sollevare il manichino. (Cod.21)
- Respirare dopo che i piedi hanno lasciato la parete di virata e prima di emergere con il manichino. (Cod. 22)
- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca quando riemerge con il manichino, non è incluso il fondo della piscina. (Cod.24)
- Non tenere il manichino nella corretta posizione di trasporto, dopo che la sommità del capo del manichino abbia passato la linea dei 5m. (Cod.17)
- Usare una tecnica di trasporto difforme da quanto descritto al paragrafo 4.3 (emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.18)
- Non mantenere la bocca e il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua (vedere 4.3 emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.19)
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete d'arrivo. (Cod.20)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

8.

SLV. 01-08-2006

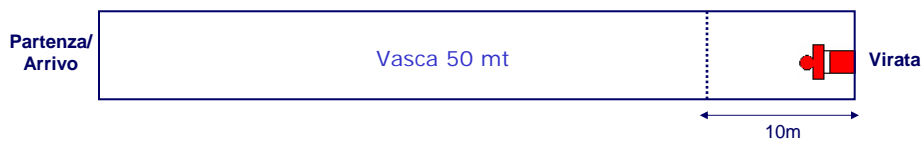
## TRASPORTO MANICHINO CON PINNE (100m)

### Prova

Al segnale di partenza gli atleti si tuffano e nuotano per 50m con le pinne recuperano il manichino sommerso, l'emersione del manichino deve avvenire entro 10m. dalla parete di virata. Il concorrente poi lo trasporta fino all'arrivo. I concorrenti, al momento del recupero del manichino, non sono obbligati a toccare la parete di virata della piscina.



**N.B:** Per la categoria Ragazzi in Vasca da 25mt e' consentito l'affondamento ,del manichino,entro 2 mt dopo la virata



SLV. 01-08-2006

9.

## TRASPORTO MANICHINO CON PINNE (100m)

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali , i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della piscina (ad esempio cordate di galleggianti,gradini) quando si emerge con il manichino – non è incluso il fondo della vasca.(Cod.16)
- Non tenere il manichino nella corretta posizione di trasporto, dopo che la sommità del capo del manichino abbia passato la linea dei 10m.(Cod.17)
- Usare una tecnica di trasporto difforme da quanto descritto al paragrafo 4.3 (emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino).(Cod.18)

10.

SLV. 01-08-2006

## Trasporto MANICHINO con PINNE e TORPEDO 100mt (LIFESAVER)

### Prova

Al segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 50 metri con le pinne ed il torpido di salvataggio.  
Dopo aver toccato la parete di virata il concorrente fissa il torpido di salvataggio entro i 5 m. attorno al manichino che galleggia in superficie con il viso rivolto verso la parete e lo traina fino all'arrivo.



Il manichino può essere posizionato indifferentemente a destra o a sinistra.  
Dopo il posizionamento non può essere spostato.



SLV. 01-08-2006

11.

## Trasporto MANICHINO con PINNE e TORPEDO 100mt (LIFESAVER)

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- a) Aiutarsi con qualsiasi accessorio della piscina mentre assicura il torpido attorno al manichino. (Cod.24)
- b) Durante l'avvicinamento al manichino non traina il torpido con la sagola completamente tesa o senza tenere la bandoliera attraverso o sopra una spalla. (Cod.25)
- c) L'addetto al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente abbia toccato la parete di virata. (Cod.28)
- d) L'addetto al manichino spinge il manichino verso il concorrente o verso la parete opposta. (Cod.29)
- e) L'addetto al manichino posiziona il manichino in maniera non corretta (Cod.26) mantiene il contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata. (Cod.28)
- f) L'addetto al manichino entra in acqua. (Cod.30)
- g) A 50 metri, tocca prima il manichino o il torpido prima ancora di toccare la parete di virata. (Cod.27)
- h) Fissaggio non corretto del torpido attorno al manichino (p.e. non attorno al corpo e sotto entrambe le braccia). (Cod.31)
- i) Non assicurare il torpido di salvataggio attorno al manichino prima della linea dei 5m (giudicato alla sommità del capo del manichino). (Cod.32)
- j) Spingere o trasportare il manichino invece di trainarlo. (Cod.33)
- k) Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa. (Cod.25)
- l) Non mantenere la bocca ed il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua. (vedere 4.3 emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.19)
- m) Toccare la parete d'arrivo senza avere il torpido ed il manichino nella posizione corretta. (Cod.35)
- n) Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

12.

SLV. 01-08-2006

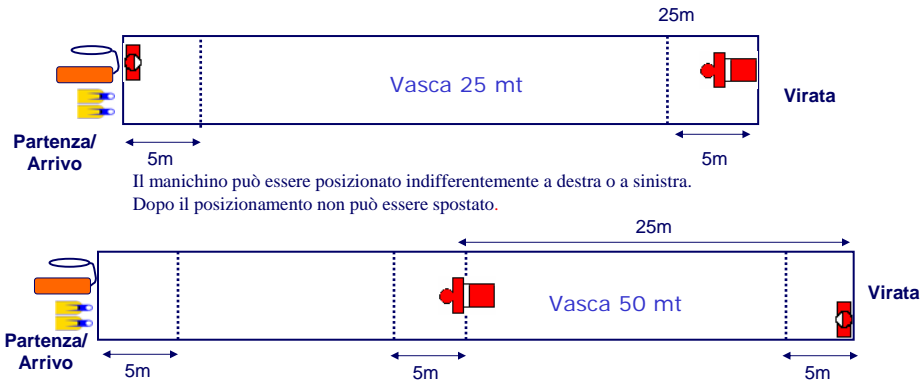
## SUPER LIFESAVER (200m)

### Prova

Al segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota per 75 m, e poi si immerge per recuperare il manichino sommerso. Il concorrente emerge con il manichino entro la linea dei 5m e lo trasporta fino alla parete di virata.

Il concorrente, al momento del recupero del manichino, se la base è a contatto con la parete non è obbligato a toccarla. Dopo aver toccato la parete di virata, il concorrente lascerà il manichino.

Il concorrente, rimanendo in acqua, indossa le pinne ed il torpedino di salvataggio e nuota per 50m. Dopo aver toccato la parete di virata il concorrente fissa il torpedino di salvataggio attorno al manichino, con il viso rivolto verso la parete, entro i 5m., dalla parete e lo traina fino all'arrivo.



SLV. 01-08-2006

13.

## SUPER LIFESAVER (200m)

### Squalifiche (vedi codici pag 26, 27, 28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Aiutarsi con qualsiasi accessorio della piscina quando emerge con il manichino, non è incluso il fondo della vasca. (Cod.24)
- Emerge con la testa del primo manichino oltre i 5m. (Cod.23)
- Non tenere il manichino nella corretta posizione di trasporto, dopo che la sommità del capo del manichino abbia passato la linea dei 5m. (Cod.17)
- Usare una tecnica di trasporto difforme da quanto descritto al paragrafo 4.3 (emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.18)
- Non mantenere la bocca ed il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua (vedere 4.3 emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.19)
- Durante l'avvicinamento al manichino non traina il torpedino con la sagola completamente tesa o senza tenere la bandoliera attraverso o sopra una spalla. (Cod.25)
- L'addetto al manichino non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata. (Cod.28)
- L'addetto al manichino spinge il manichino verso il concorrente o verso la parete opposta. (Cod.29)
- L'addetto al manichino posiziona il manichino in maniera non corretta. (Cod.26)
- mantiene il contatto con il manichino dopo che il concorrente ha toccato la parete di virata. (Cod.28)
- L'addetto al manichino entra in acqua. (Cod.30)
- A 150 tocca prima il manichino o il torpedino prima ancora di toccare la parete di virata. (Cod.27)
- Fissaggio non corretto del torpedino attorno al manichino (p.e. non attorno al corpo e sotto entrambe le braccia). (Cod.31)
- Non assicurare il torpedino di salvataggio attorno al secondo manichino (p.e. non attorno al corpo e sotto entrambe le braccia) prima della linea dei 5m (giudicato alla sommità del capo del manichino). (Cod.32)
- Non trainare il manichino con la sagola completamente tesa. (Cod.25)
- Toccare la parete d'arrivo senza avere il torpedino ed il manichino in posizione corretta. (Cod.35)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

14.

SLV. 01-08-2006

## Lancio della Corda

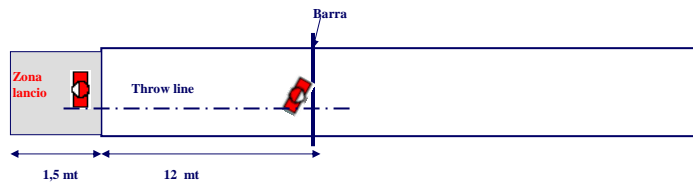
### Prova

In quest'evento a tempo, il concorrente lancia una corda non zavorrata ad un membro della stessa squadra posizionato in acqua ad una distanza approssimativa di 12m e recupera la "vittima" fino al bordo vasca.

**Tempo limite.** I concorrenti devono effettuare un lancio valido e recuperare la vittima entro 30 secondi. Se un lancio è corto o la corda cade al di fuori della corsia assegnata, il concorrente può recuperare la corda e rilanciarla tante volte fino allo scadere dei 30 secondi.

I concorrenti che non riescono a recuperare la vittima entro 30 secondi saranno come ( indicati ) o ( classificati ) come

"Did Not Finish" (DNF).



SLV. 01-08-2006

15.

## Lancio della Corda

### Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- La vittima si sposta dalla posizione segnata sulla barra trasversale prima di toccare la corda di lancio. (Cod.48)
- La vittima s'immerge per recuperare la corda. (Cod.50)
- La vittima afferra la corda quando questa cade al di fuori della corsia. (Cod.51)
- La vittima non è di fronte mentre è tirato verso la parete d'arrivo. (la vittima deve essere trainata in posizione supina) - (Cod.52)
- La vittima non tiene la corda di lancio con entrambe le mani mentre è tirata verso la parete d'arrivo. (Cod.52)
- La vittima lascia l'acqua prima del segnale dei 30 secondi di completamento della prova. (Cod.49)
- Il lanciatore lascia la zona di lancio dopo il segnale di partenza e prima del segnale dei 30 secondi di completamento della prova. (Cod.53)
- Non recupera la vittima alla parete d'arrivo entro il segnale dei 30 secondi di completamento della prova. (Cod.DNF)

16.

SLV. 01-08-2006

## Staffetta con Manichino ( 4x25 mt )

### Prova

Quattro concorrenti, a turno, trasportano un manichino per circa 25m ciascuno.

Il 1° concorrente: parte dall'acqua mantenendo il manichino con una mano (la bocca ed il naso al di sopra della superficie dell'acqua), e con la mano libera si regge al bordo di partenza, oppure alla maniglia del blocco di partenza "dorso).

Al segnale di partenza il concorrente trasporta il manichino per circa 25m. e lo passa al secondo concorrente.

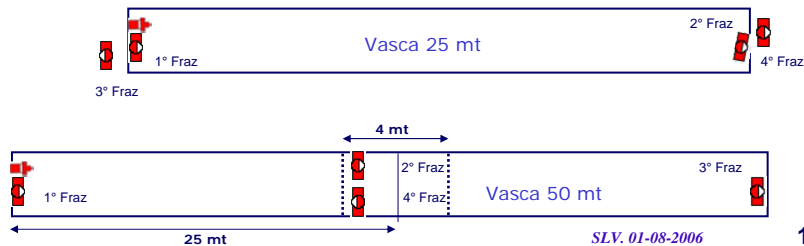
In vasca da 50 m., il cambio tra il 1° ed il 2° concorrente deve essere effettuato in zona cambio tra 23 e 27m..

**In vasca da 25m.,** il 2° concorrente, che deve essere in contatto con il bordo di partenza almeno con una mano, non può toccare il manichino fino a quando il 1° concorrente non abbia toccato la parete d'arrivo.

**In vasca da 50 m.,** al momento del primo fischio lungo, anche il 2°, il 3° ed il 4° concorrente devono entrare in acqua nella zona di cambio all'interno della propria corsia.

Al momento del cambio tra il primo ed il secondo concorrente, il 4° dovrà mantenersi, nella zona di cambio, con due mani, su una cordata della corsia assegnata.

**In vasca da 25m.,** al momento del fischio lungo, anche il 2° concorrente deve entrare in acqua all'interno della corsia assegnata.



## Staffetta con Manichino ( 4x25 mt )

### Squalifiche (vedi codici pag. 26, 27, 28)

- Usare una tecnica di trasporto difforme da quanto descritto al paragrafo 4.3 (emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.18)
- Non mantenere la bocca ed il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua (vedere 4.3 emersione, trasporto, traino e posizionamento del manichino). (Cod.19)
- Alutarsi con qualsiasi accessorio della piscina. (Cod.16)
- Passaggio del manichino (Cod.39)
  - Prima o al di là della zona di cambio
  - Prima che il secondo (primo, secondo e terzo in vasca da 25m. abbiano toccato la parete d'arrivo
  - Senza che il terzo (secondo, terzo e quarto concorrente siano a contatto con la parete)
- Lasciare il manichino prima che il concorrente successivo ne abbia il contatto. (Cod.40)
- Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete d'arrivo. (Cod.41)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)
- Non può spingersi dal fondo (Cod.1)

## STAFFETTA OSTACOLI 4 x 50m

### Prova

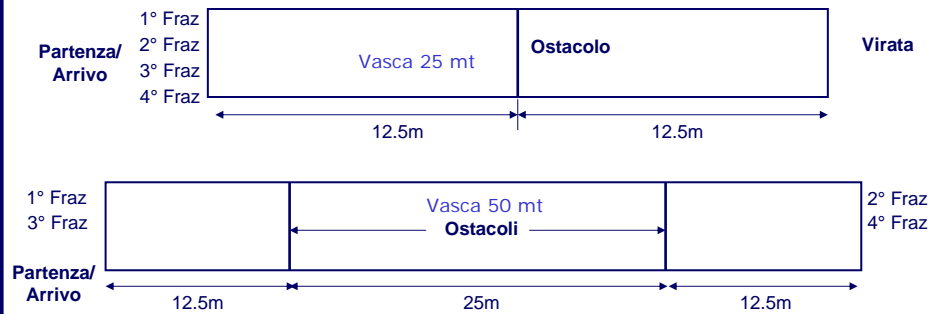
Al segnale di partenza, il primo concorrente si tuffa in acqua e nuota 50m passando sotto due ostacoli. Dopo che il primo concorrente tocca la parete d'arrivo il secondo, il terzo e il quarto concorrente, uno per volta ripeteranno il percorso.

I concorrenti devono emergere dopo il tuffo di partenza, prima del primo ostacolo e dopo esser passato sotto ciascun ostacolo; e dopo la virata prima di sottopassare un ostacolo.

“**Emergere**” significa che la testa del concorrente rompe il livello della superficie dell'acqua.

I concorrenti possono darsi una spinta sul fondo della piscina quando emergono da ciascun ostacolo.

Nuotare contro o urtare un ostacolo non comporta squalifica



SLV. 01-08-2006

19.

## STAFFETTA OSTACOLI 4 x 50m

*Squalifiche (vedi codici pag 26,27,28)*

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Passare sopra un ostacolo senza tornare subito indietro passando *sopra o sotto* l'ostacolo per poi sottopassarlo. (Cod.10)
- Non emergere dopo il tuffo di partenza o dopo una virata. (Cod.11)
- Non emergere dopo ciascun ostacolo. (Cod.12)
- Un concorrente ripete 2 più volte frazioni della prova. (Cod.2 –Sql.Generali “D”)
- Partire prima che il concorrente precedente abbia toccato la parete d'arrivo. (Cod.38)
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

20.

SLV. 01-08-2006

## STAFFETTA Mista 4 x 50m

### Prova

Al segnale di partenza il 1° concorrente percorre 50m. senza pinne.

Dopo che il primo concorrente tocca la parete, il secondo atleta nuota per 50 metri con le pinne. Il terzo atleta, dopo che il secondo ha toccato la parete, si tuffa trainando il torpedino per 50m. Il quarto atleta che è in acqua con le pinne ed a contatto con almeno una mano alla parete di virata o alla maniglia prende i finimenti ed il terzo concorrente assume il ruolo di vittima tenendo il torpedino con entrambe le mani e si lascia trainare, per 50 m dal quarto atleta fino all'arrivo.

La vittima deve essere in contatto con il torpedino di salvataggio prima di passare la linea dei 5 metri.

Quando la sommità della testa della vittima è ai 5 metri la sagola deve essere completamente tesa.

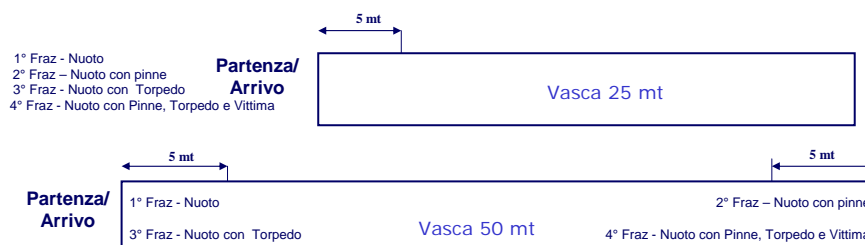
La prova termina quando il quarto concorrente tocca la parete d'arrivo con la vittima in contatto con il torpedino.

La vittima mentre è rimorchiata, può aiutare solamente con le gambe; non è permessa alcun'altra assistenza.

La vittima deve tenersi al corpo principale del torpedino di salvataggio con entrambe le mani - non sulla corda o sull'anello d'attacco.

La vittima deve tenere il torpedino con entrambi le mani mentre è trainato, ma è permesso riposizionare le proprie mani durante il traino senza squalifica.

Il quarto concorrente deve avere almeno una mano a contatto con la parete di virata, quando il terzo concorrente tocca la parete, il quarto concorrente può spingersi dalla parete con le mani, braccia o piedi.



SLV. 01-08-2006

21.

## STAFFETTA Mista 4 x 50m

*Squalifiche* (vedi codici pag 26,27,28)

In aggiunta alle regole generali, i seguenti comportamenti determineranno squalifica:

- Il secondo ed il terzo concorrente partono prima che il primo ed il secondo concorrente, rispettivamente tocchino la parete di virata. (Cod.41)
- Il terzo concorrente non traina il torpedino con la sagola completamente tesa o senza tenere la bandoliera attraverso o sopra una spalla. (Cod.25)
- Il quarto concorrente prende i finimenti prima che il terzo concorrente tocchi la parete di virata. (Cod.42)
- Il quarto concorrente lascia la parete di virata prima che il terzo concorrente tocchi la parete. (Cod.43)
- La vittima tiene il torpedino sulla corda o sull'anello d'attacco. (Cod.44)
- La vittima aiuta con il movimento delle braccia, o non tiene il torpedino con entrambe le mani. (Cod.45)
- La vittima perde il torpedino dopo avere superato la linea dei 5m. (Cod.46)
- Il quarto concorrente non traina la vittima con la sagola del torpedino completamente tesa o senza tenere la bandoliera attraverso o sopra una spalla. (Cod.25)
- Un concorrente effettua 2 o più frazioni della prova (escluso il terzo concorrente che impersona la vittima) - (Cod.2 Sqi-Generali " D" )
- Non toccare la parete d'arrivo. (Cod.14)

22.

SLV. 01-08-2006

## Trasporto del Sacchetto Esord. A ed Esord. B 50 mt

### TRASPORTO DEL SACCHETTO ESORDIENTI "A" 50 m.

#### Prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25m, questa fase di gara deve essere effettuata in emersione.

Il concorrente quindi s'immerge verso il sacchetto sommerso, lo recupera prendendolo per la zona di presa, lo solleva ed emerge prima che la sommità del proprio capo passi la linea dei 5mt. dopo il recupero, e lo trasporta tenendolo almeno con una mano nella zona di presa fino all'arrivo.

Se al momento del recupero, il sacchetto è a contatto con la parete di virata, non è obbligato a toccare la parete.

#### **Equipaggiamento**

Il sacchetto è posizionato sul fondo della piscina con la presa verso l'alto.

### TRASPORTO DEL SACCHETTO ESORDIENTI "B" 50 m.

#### Prova

Dopo il segnale di partenza, il concorrente si tuffa in acqua e nuota 25m e recupera il sacchetto affondato alla profondità di cm. 50. La presa e la nuotata sono libere.

#### **Equipaggiamento**

Il sacchetto è posizionato con la sagola distesa attaccata alla boetta galleggiante, al centro della corsia, con la presa nella parte superiore dello stesso.

SLV. 01-08-2006

23.

## Codici per Squalifiche

### SQUALIFICHE GENERALI

- 1) Non completa la prova in accordo con la descrizione dell'evento.
- 2) Un concorrente od una squadra potranno essere squalificati se un concorrente, una squadra o un assistente gareggiano in modo antisportivo. Sono da considerarsi antisportivi i seguenti comportamenti:
  - A) Per infrazione alla norma del regolamento antidoping;
  - B) Impersonare un altro concorrente;
  - C) Tentare di eludere il sorteggio per le prove e/o posizioni;
  - D) Gareggiare due volte nella stessa prova;
  - E) Gareggiare due volte nella stessa prova in squadre differenti;
  - F) Interferire intenzionalmente con il campo gara per ricavarne vantaggio;
  - G) Venire a contatto od ostacolare un altro concorrente o assistente in modo da impedirgli di avanzare;
  - H) Ricevere assistenza fisica o materiale dall'esterno.
- 3) Un concorrente potrà essere squalificato se si presenterà in ritardo dal Giudice addetto ai concorrenti.
- 4) Un concorrente o una squadra potrà essere squalificato se assente ad una prova eccetto per la finale A o B.
- 5) I comportamenti che provocano intenzionalmente danno al campo gara, agli alloggi o alla proprietà altrui comporteranno la squalifica dalla manifestazione degli individui coinvolti.
- 6) Insulti nei confronti degli Ufficiali Gara potranno portare alla squalifica dalla manifestazione.
- 7) Usare sostanze adesive o collose (liquide, solide o nebulizzate) su mani o piedi, o sul manichino o sul torpedo di salvataggio per migliorare la presa o spingersi dal fondo della vasca.
- 8) Ai concorrenti non è permessa alcuna assistenza dalle pareti della vasca eccetto dove specificatamente permesso.
- 9) Tutti i concorrenti che partono prima del segnale di partenza devono essere squalificati.

24.

SLV. 01-08-2006

## Codici per Squalifiche

### PROVE INDIVIDUALI

- 10) Passare sopra un ostacolo senza immediatamente tornare indietro sopra o sotto tale ostacolo e successivamente passare sotto di esso.
- 11) Non riemergere dopo il tuffo di partenza o dopo la virata.
- 12) Non riemergere dopo ogni ostacolo.
- 13) Non toccare la parete durante la virata.
- 14) Non toccare la parete di arrivo.
- 15) Non riemergere prima di raggiungere il manichino.
- 16) Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca quando si riemerge con il manichino.
- 17) Non avere il manichino nella corretta posizione di trasporto quanto la testa (sommità del capo) del manichino supera la linea dei 5 metri.
- 18) Usare una tecnica di trasporto non corretta (spingere invece di trasportare il manichino, trasportare il manichino per gola, bocca o naso).
- 19) Non mantenere la bocca ed il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua.
- 20) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di arrivo.
- 21) Emergere dopo la virata e prima di aver preso il manichino.
- 22) Respirare dopo che i piedi lasciano la testata di virata e prima di emergere con il manichino.
- 23) Far riemergere la testa del manichino oltre la linea dei 5 metri/10 metri.
- 24) Aiutarsi con qualsiasi accessorio della vasca quando si fissa il torpedino di salvataggio al manichino.
- 25) Non trainare la sagola del torpedino completamente tesa.
- 26) L'assistente posiziona il manichino non correttamente o lo sposta durante la prova.
- 27) Non toccare la parete di virata prima di aver toccato il manichino o aver assicurato il torpedino al manichino (ai metri 50 e 150).
- 28) L'assistente non lascia il manichino immediatamente dopo che il concorrente tocca la parete di virata.
- 29) L'assistente spinge il manichino verso il concorrente o verso l'arrivo.
- 30) L'assistente entra in acqua.
- 31) Fissaggio non corretto del torpedino al manichino (non attorno al manichino e sotto le braccia).
- 32) Non assicurare il torpedino al manichino entro la linea dei 5 metri (prendendo come riferimento la sommità del capo).

SLV. 01-08-2006

25.

## Codici per Squalifiche

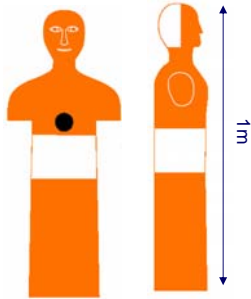
- 33) Spingere o trasportare il manichino invece di trainarlo.
- 34)
- 35) Toccare la parete di arrivo senza avere manichino e torpedino nella posizione corretta.
- 36) Lasciare il manichino prima di aver toccato la parete di virata e di arrivo.
- 37) Un concorrente ripete due o più frazioni della prova.
- 38) Lasciare il blocco di partenza prima che il frazionista precedente abbia toccato la parete.
- 39) Cambio irregolare:
  - Effettuare il passaggio al di fuori della zona di cambio;
  - Prima che il precedente frazionista tocchi la parete;
  - Il terzo frazionista non è in contatto con la parete.
- 40) Lasciare il manichino prima che il frazionista successivo lo abbia afferrato.
- 41) Il secondo ed il terzo frazionista partono prima che rispettivamente il primo ed il secondo frazionista abbiano toccato la parete.
- 42) Il quarto frazionista prende i finimenti prima che il terzo frazionista abbia toccato la parete della vasca.
- 43) Il quarto frazionista lascia la parete della vasca prima che il terzo tocchi la parete della vasca.
- 44) La vittima tiene il torpedino sulla sagola o sul moschettone.
- 45) La vittima si aiuta muovendo le braccia o non tiene il torpedino con entrambe le mani.
- 46) La vittima perde il torpedino dopo la linea dei 5 metri.
- 47) Il quarto concorrente non trasporta la vittima con la corda del torpedino completamente tesa.
- 48) La mano della vittima non è in contatto con la barra rigida (ai 12 metri) nel posto assegnato prima di toccare la corda lanciata dal compagno.
- 49) Lasciare la zona di lancio in qualsiasi momento dopo la partenza e prima dei 30 secondi.
- 50) La vittima si immerge per recuperare la corda.
- 51) La vittima afferra la corda quando questa cade fuori dalla sua corsia.
- 52) Mentre è recuperata la vittima non è di fronte o la corda non è tenuta con entrambe le mani.
- 53) I concorrenti camminano fuori dalla zona di lancio in qualsiasi momento dopo la partenza e prima del termine dei 30 secondi.
- 54) La vittima non rimane in acqua, o il concorrente non rimane nella zona di lancio fino al segnale di termine dell'evento dato dal Giudice
- 55) Non riuscire a trasportare la vittima al bordo entro il tempo limite.

SLV. 01-08-2006

26.

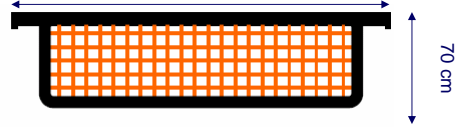
## ATTREZZATURA

### Manichino

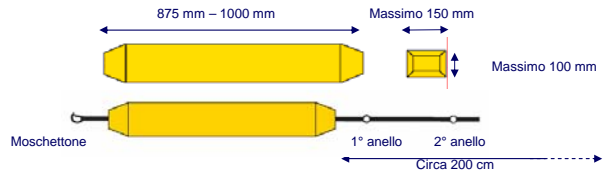


### Ostacoli

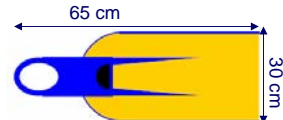
Larghezza della corsia



### Torpedo di Salvataggio



### Pinne



SLV. 01-08-2006

27.



G.U.G. Salvamento

SLV. 01-08-2006

IT-001