

REGOLAMENTO

CAMPIONATO NAZIONALE



CANOA

Edizione 2013

PREMESSA

Il presente regolamento è redatto in sostanziale concordanza ai principali requisiti dell'omologo regolamento ICF per l'Ocean Racing.

Indice

1	REGOLE GENERALI.....	3
1.1	Partecipazione.....	3
1.2	Categorie.....	3
1.3	Classi.....	3
1.4	Calendario.....	3
1.5	Caratteristiche delle imbarcazioni.....	3
1.6	Controlli.....	4
1.7	Sponsor.....	4
2	ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI.....	5
2.1	Comitato organizzatore.....	5
2.2	Giuria.....	5
2.3	Comitato di gara.....	6
2.4	Bando di gara.....	7
2.5	Iscrizioni.....	7
2.6	Modifica delle iscrizioni e ritiri.....	7
2.7	Accredito.....	7
2.8	Numeri.....	7
2.9	Dispositivo di gara.....	8
2.10	Percorso.....	8
2.11	Segnali.....	8
2.12	Linea di partenza.....	8
2.13	Punto di virata.....	8
2.14	Punto di controllo.....	8
2.15	Traguardo.....	8
3	REGOLAMENTO DI GARA.....	9
3.1	Propulsione.....	9
3.2	Modalità di partenza.....	9
3.3	Marcia in gruppo e sorpassi.....	10
3.4	Modalità di virata.....	10
3.5	Collisioni.....	10
3.6	Punti di controllo.....	10
3.7	Arrivo.....	10
3.8	Ritiri.....	11
3.9	Tempo limite.....	11
3.10	Condotta in gara.....	11
3.11	Assistenza.....	11
3.12	Misure di sicurezza.....	11
3.13	Squalifiche.....	12
3.14	Ricorsi.....	12
3.15	Doping.....	13

1 REGOLE GENERALI

1.1 Partecipazione

Possono partecipare a questo tipo di manifestazioni di kayak mare e surfski esclusivamente atleti agonisti o amatori e che abbiano compiuto il 14° anno di età e in possesso di tessera ACSI in corso di validità. Il limite di età non è applicabile alle gare appositamente create per i più giovani per le quali specifiche regole saranno pubblicate nel bando di gara.

1.2 Categorie

I concorrenti sono suddivisi nelle seguenti categorie:

- **Under 18:** chi non ha compiuto il 18° anno di età e chi lo compie nell'anno solare in corso;
- **Under 35:** chi non ha compiuto il 35° anno di età e chi lo compie nell'anno solare in corso;
- **Under 50:** chi non ha compiuto il 50° anno di età e chi lo compie nell'anno solare in corso;
- **Over 50:** chi ha compiuto il 51° anno di età;

La categoria degli equipaggi multipli sarà attribuita nel seguente modo:

- Se dell'equipaggio fa parte un under 35, l'equipaggio apparterrà a questa categoria, qualunque sia l'età del compagno.
- Se dell'equipaggio fa parte un solo under 18, l'equipaggio apparterrà alla categoria under 35, qualunque sia l'età del compagno.
- Se l'equipaggio è composto da un under 50 e da un over 50, apparterrà alla categoria under 50.

1.3 Classi

Le classi previste sono:

UOMINI	KM1,	KM2;	SS1,	SS2,	OC1,	OC2,
DONNE	KM1,	KM2;	SS1,	SS2,	OC1,	OC2,
MISTO		KM2		SS2,		OC2,

1.4 Calendario

All'inizio di ciascuna stagione sportiva l'ACSI compila il calendario delle manifestazioni.

1.5 Caratteristiche delle imbarcazioni

Le imbarcazioni devono ospitare i concorrenti in posizione seduta, fronte a prua. Non vi sono restrizioni riguardo forma dello scafo, metodo di costruzione, materiali utilizzati, timoneria ed eventuali derive. Le imbarcazioni sono suddivise nelle seguenti classi:

- a) **Kayak Mare** monoposto (KM1) o biposto (KM2) che devono avere le caratteristiche seguenti:
1. lunghezza minima di 4 metri;
 2. peso minimo di 16 kg per i KM1 e 24 kg per i KM2 (l'eventuale zavorra deve essere solidale allo scafo e non rimuovibile senza attrezzi specifici);
 3. ponte continuo a copertura, da prua a poppa;
 4. il concorrente deve sedere all'interno e con le ginocchia sotto la coperta;
 5. maniglie a prua e a poppa tali da permettere il passaggio della mano di un adulto;
 6. sistema di svuotamento;
 7. due compartimenti stagni, uno a prua e uno a poppa, con botole di ispezione chiuse da coperchi che devono essere assicurati alla barca, con caratteristiche tali da garantire il galleggiamento dell'imbarcazione anche se rovesciata;

8. cima di sicurezza ben tesa su ogni fianco del ponte con almeno sei punti di fissaggio, d'un diametro di almeno 5 mm e di una solidità tale da permettere il recupero della barca piena d'acqua.
- b) **Surfski** monoposto (SS1) o biposto (SS2) che devono avere le seguenti caratteristiche:
 1. compartimento a tenuta stagna, realizzato in fase di costruzione, sul quale è posta la seduta del concorrente, con un volume sufficiente a garantire il galleggiamento dell'imbarcazione in qualsiasi condizione;
 2. punto di ancoraggio per il fissaggio della cima di sicurezza (*leash*);
 3. eventuali aperture nello scafo con diametro maggiore a 12 mm devono essere chiuse con un coperchio a tenuta stagna e ben fissato
- c) **Outrigger** monoposto (OC1) o biposto (OC2) che devono avere le seguenti caratteristiche:
 1. compartimento a tenuta stagna, realizzato in fase di costruzione, sul quale è posta la seduta del concorrente, con un volume sufficiente a garantire il galleggiamento dell'imbarcazione in qualsiasi condizione;
 2. punto di ancoraggio per il fissaggio della cima di sicurezza (*leash*);
 3. aperture nello scafo con diametro maggiore a 12 mm devono essere chiuse con un coperchio a tenuta stagna e ben fissato.

1.6 Controlli

La giuria verifica che ciascun'imbarcazione rispetti le condizioni indicate al punto precedente.

1.7 Sponsor

Le squadre o i concorrenti possono esporre sulle imbarcazioni, sulle pagaie, sugli accessori e sull'abbigliamento di gara marchi di sponsor purché il messaggio pubblicitario non incoraggi in alcun modo l'uso di superalcolici e tabacchi e sia sistemato in modo da non interferire con l'identificazione dei concorrenti stessi. I comitati organizzatori possono esporre i marchi dei propri sponsor sui numeri di gara da applicare sulle imbarcazioni e sui numeri personali forniti ai concorrenti. Alle squadre, ai concorrenti e ai comitati organizzatori è vietato stipulare contratti pubblicitari in esclusiva. Ogni concorrente è responsabile del proprio materiale.

2 ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

2.1 Comitato organizzatore

a) Compiti:

- progettare la gara dedicando particolare attenzione alla definizione del percorso in relazione alla sicurezza;
- redigere il bando di gara-e darne la più ampia diffusione;
- procurarsi i permessi necessari;
- predisporre gli aspetti organizzativi, con particolare attenzione a quelli legati alla sicurezza dei concorrenti, della giuria, degli organizzatori e del pubblico;
- convocare la giuria arbitrale e interagire con essa;
- predisporre e organizzare il lavoro della segreteria gara;
- chiedere e riscuotere eventuali contributi da enti e da sponsor;
- riscuotere le quote di partecipazione e far fronte alle spese organizzative;
- agire osservando scrupolosamente le prescrizioni di legge applicabili;

b) Funzioni:

- *Responsabile del comitato organizzatore:* è responsabile della preparazione e della gestione della competizione, coordina i lavori delle altre funzioni del comitato organizzatore, intervenendo per risolvere eventuali situazioni critiche;
- *Responsabile della sicurezza:* analizza gli aspetti relativi alla sicurezza fissando eventualmente prescrizioni particolari legate alle caratteristiche del percorso, che devono essere indicate nel bando di gara. Organizza il servizio di assistenza per garantire sull'intero percorso, per tutto il periodo indicato e in modo tempestivo la sicurezza dei concorrenti. Si accerta che, superato il tempo limite, tutti i concorrenti, abbiano guadagnato la riva o una delle barche di appoggio;
- *Responsabile del percorso:* allestisce il campo di gara curando in particolar modo il posizionamento di tutti i segnali previsti dal regolamento o dal bando di gara. Durante la gara vigila che le caratteristiche del percorso non subiscano alterazioni, pronto a intervenire per un eventuale ripristino;
- *Responsabile della segreteria:* raccoglie le iscrizioni e provvede alla compilazione degli ordini di partenza. Predisporre il materiale necessario per l'accredito, organizza e sovrintende allo stesso. Compila gli ordini di partenza per la giuria. Compila ed espone gli ordini di arrivo.
- *Responsabile del cerimoniale:* predisporre il programma delle premiazioni e si accerta della presenza dei premi. Acquisisce dalla segreteria le classifiche (anche parziali) per procedere nelle premiazioni;
- *Annunciatore:* annuncia l'ordine delle gare, le partenze e i nomi dei concorrenti, la posizione dei concorrenti, i risultati, eventuali comunicazioni del comitato di gara e ogni altra comunicazione utile al buon andamento della manifestazione.

Ciascun responsabile coordina uno staff composto di un numero di persone congruo ad assolvere il compito previsto. In funzione delle peculiarità di ciascun'organizzazione, il responsabile del comitato organizzatore può definire altri compiti inserendo nello staff altri responsabili o designare una sola persona ad assolvere più funzioni.

2.2 Giuria

a) Compiti:

- controllare che le imbarcazioni siano conformi alle caratteristiche richieste;

- controllare che i concorrenti siano muniti delle dotazioni di sicurezza richieste nel bando di gara;
- vigilare che prima e durante la prova i concorrenti rispettino il presente regolamento;
- imporre ai trasgressori le sanzioni previste.

b) *Composizione e funzioni:*

- *Giudice principale:* dirige la giuria, raccoglie le sanzioni stabilite dai giudici, decide in merito alle controversie che possono sorgere da comportamenti scorretti dei concorrenti prima e durante la competizione anche in merito situazioni non contemplate dal presente regolamento. Nomina i commissari di percorso;
- *Giudice di partenza:* verifica la presenza e il buon funzionamento degli ausili necessari per dare il via, allinea i concorrenti e dà il segnale di partenza secondo la procedura scelta. Segnala eventuali false partenze. Le decisioni del giudice di partenza sono inappellabili;
- *Giudice di allineamento:* fa disporre i concorrenti nei pressi della partenza;
- *Giudice di percorso:* vigila che durante la gara i concorrenti si attengano al regolamento e stabilisce le eventuali sanzioni. Coordina l'azione dei commissari di percorso;
- *Giudice di traguardo:* registra l'ordine di arrivo dei concorrenti. Le decisioni del giudice di traguardo sono inappellabili;
- *Giudice d'imbarco:* al momento dell'imbarco controlla che le imbarcazioni e gli equipaggiamenti siano stati validati dal controllore delle imbarcazioni e non siano state manomesse successivamente;
- *Controllore delle imbarcazioni:* verifica che imbarcazioni ed equipaggiamenti siano conformi ai requisiti, punzonando quelle in regola;
- *Cronometrista:* registra i tempi dei concorrenti. Prima del via il capo dei cronometristi si assicura che le apparecchiature funzionino correttamente;
- *Commissario di percorso:* è nominato dal giudice principale, controlla il passaggio dei concorrenti alle virate, ai punti di controllo e di rifornimento. Segnala tempestivamente al giudice di percorso le eventuali scorrettezze.

Ove le circostanze lo consentano una sola persona potrà assolvere a più funzioni. La giuria è convocata dal comitato organizzatore e deve essere composta di persone di comprovata esperienza.

2.3 Comitato di gara

a) *Compiti*

- verificare che le operazioni di preparazione siano effettuate correttamente;
- supervisionare il percorso per assicurarsi che sia conforme a quanto previsto dal presente regolamento e alle indicazioni del bando di gara;
- supervisionare il dispositivo di gara e assicurarsi che contenga le necessarie indicazioni;
- se condizioni climatiche proibitive o altre cause di forza maggiore non consentissero la partenza o imponessero l'interruzione della gara, decidere se annullare o rimandare la gara e in questo ultimo caso fissare la data e l'ora della nuova partenza;
- ricevere i ricorsi e sentire le parti coinvolte, deliberare in merito;
- deferire agli organi disciplinari dell'ACSI quei tesserati che dovessero tenere un comportamento deplorabile.

b) *Composizione:*

- Giudice principale;
- Responsabile del comitato organizzatore;
- Responsabile della sicurezza.

Le decisioni del comitato di gara sono inappellabili.

2.4 Bando di gara

È redatto dal Comitato Organizzatore e deve contenere le seguenti informazioni:

- orario e luogo della competizione;
- recapiti del comitato organizzatore;
- caratteristiche, mappa e grado di difficoltà del percorso;
- categorie, classi ammesse e relative distanze;
- sequenza e orari di partenza delle gare;
- indicazioni sul cronometraggio;
- iscrizioni: modalità, tassa e termine di scadenza;
- modalità e termine di scadenza dei ritiri;
- luogo e orario dell'accredito
- tempo massimo per completare la prova e orario in cui cessa il servizio di soccorso;
- modalità, orario e luogo di premiazione;
- altre eventuali prescrizioni del comitato organizzatore.

2.5 Iscrizioni

Devono essere effettuate secondo le modalità indicate nel bando di gara. In particolare le iscrizioni devono necessariamente riportare i seguenti dati:

- Nome, cognome data e luogo di nascita, indirizzo di residenza, tipo d'imbarcazione e codice di tesseramento del concorrente se lo si possiede, diversamente verrà emesso dal comitato organizzatore;
- Prova (categoria e classe) cui il concorrente s'iscrive.
- Copia del certificato medico di idoneità sportiva.

Se l'iscrizione riguarda un equipaggio, deve riportare i dati di tutti i componenti ed è ammessa l'iscrizione di una eventuale riserva. Le iscrizioni incomplete, tardive o non eseguite secondo le indicazioni del bando di gara non sono valide.

2.6 Modifica delle iscrizioni e ritiri

Le iscrizioni possono essere modificate sino al termine di scadenza. La sostituzione di un componente di un equipaggio con la riserva va effettuata dal caposquadra all'accredito. I ritiri vanno effettuati secondo le modalità indicate nel bando di gara, sono definitivi. La tassa d'iscrizione è comunque dovuta.

2.7 Accredito

Prima dell'inizio della manifestazione tutti i concorrenti, accompagnati dai capisquadra, devono accreditarsi secondo le indicazioni del bando di gara. Al momento dell'accredito il comitato organizzatore deve consegnare loro:

- il numero da apporre sull'imbarcazione.
- il dispositivo di gara;
- l'ordine di partenza;

La funzione di caposquadra può essere svolta anche da un concorrente della medesima squadra.

2.8 Numeri

Tutte le imbarcazioni devono essere contrassegnate da un numero da esporre chiaramente come indicato nel dispositivo di gara. La numerazione ha lo scopo non solo di identificare i concorrenti sulla linea di partenza, nei punti di controllo lungo il percorso e al traguardo, ma anche di identificare eventuali imbarcazioni ritirate e al sicuro, in difficoltà o disperse. Il comitato

organizzatore può prevedere anche numeri pettorali che i concorrenti dovranno indossare durante la gara.

2.9 Dispositivo di gara

Ogni caposquadra riceve all'accredito il dispositivo di gara che deve riportare le seguenti informazioni:

- informazioni dettagliate sul percorso e sui segnali (partenza, traguardo, virate, punti di controllo, rifornimento, ecc.);
- ordine di partenza con numero di gara dei concorrenti;
- posizionamento dei numeri sull'imbarcazione;
- indicazioni sul cronometraggio;
- equipaggiamento di sicurezza obbligatorio;
- ogni altra eventuale prescrizione del comitato organizzatore.

Il comitato organizzatore può sostituire il dispositivo di gara cartaceo con una conferenza informativa (*briefing*) rivolta a tutti i concorrenti da tenersi prima della partenza.

2.10 Percorso

È disegnato dal comitato organizzatore, può essere in linea o in circuito di forma anche irregolare, normalmente di lunghezza non inferiore a 5 miglia nautiche. Per cause meteorologiche o di forza maggiore il comitato di gara può variare il percorso anche il giorno stesso della prova dandone tempestiva comunicazione a tutti i capisquadra.

2.11 Segnali

Sono punti in acqua o sulla riva che non devono essere spostati almeno per tutta la durata della prova. Devono essere indicati nel dispositivo di gara, ben visibili e facilmente identificabili dai concorrenti. Appositi contrassegni verranno eventualmente posti sui segnali qualora non fossero facilmente individuabili.

2.12 Linea di partenza

È una linea retta immaginaria tra due segnali, in acqua o sulla riva che non deve essere superata dai concorrenti prima del "VIA". La partenza deve essere il più possibile perpendicolare alla direzione del primo lato del percorso, deve avere caratteristiche compatibili e adatte alla procedura prescelta e deve essere sistemata in modo che nessun atleta tragga significativo vantaggio dalla sua posizione prima del via.

2.13 Punto di virata

È un punto del percorso contraddistinto da uno o più segnali che i concorrenti devono raggiungere per poi cambiare rotta e procedere verso un altro punto di virata o verso il traguardo. È bene che la prima virata non sia posizionata a meno di 500 metri dalla partenza e, se a meno di 1.000 metri, disegni comunque un angolo arrotondato per evitare il rischio di collisione fra i concorrenti.

2.14 Punto di controllo

È in punto del percorso contraddistinto da uno o più segnali che i concorrenti devono oltrepassare secondo quanto indicato dal dispositivo di gara.

2.15 Traguardo

È una linea immaginaria tra due segnali, uno dei quali normalmente è costituito dalla barca giuria, che i concorrenti devono tagliare per terminare la prova.

3 REGOLAMENTO DI GARA

3.1 Propulsione

Le imbarcazioni devono essere spinte esclusivamente da una pagaia per ciascun concorrente. Le pagaie durante l'utilizzo non possono essere collegate allo scafo in alcun modo, ad eccezione del laccio di sicurezza che deve essere tenuto lasco per tutta la durata della prova. Vele e kite sono proibiti.

3.2 Modalità di partenza

Se è prevista una partenza su un'unica linea tutti concorrenti devono potersi allineare uno accanto all'altro e con la punta dell'imbarcazione sulla medesima linea. Se è prevista una partenza su più linee, i partecipanti sulla prima linea devono essere scelti secondo il ranking nazionale o per sorteggio e ciò deve essere indicato nel dispositivo di gara;

I segnali di partenza devono essere percepibili da tutti i concorrenti. Un minuto prima della partenza il giudice alza una **bandiera gialla**. Al momento del "Pronti" il giudice alza una **bandiera rossa**. Il giudice dà il "VIA" abbassando la bandiera rossa e contemporaneamente con il segnale acustico indicato nel dispositivo di gara (fischio, sirena, colpo di pistola o gridando "VIA");

La partenza deve avvenire all'orario programmato, eventuali concorrenti assenti al momento del via potranno partire tardivamente, purché non creino disturbo agli altri concorrenti o difficoltà ai mezzi di assistenza;

Il tipo di partenza è scelto in funzione delle caratteristiche del percorso delle condizioni e delle tradizioni della manifestazione. Normalmente la partenza è del tipo:

- a) *stationary water start*: i concorrenti si posizionano in modo che le prue delle imbarcazioni siano dietro alla linea di partenza. Le imbarcazioni devono essere ferme e possono essere tenute a poppa se necessario;

Altre modalità di partenza possono essere:

- b) *rolling water start*: in presenza di condizioni che renderebbero difficoltosa la stationary water start, può essere utilizzato questo tipo di partenza: a un dato segnale le imbarcazioni si avvicinano, pagaiando lentamente, verso la partenza. La linea di partenza può essere fissa o delimitata da due barche che si muovono sopravvento;
- c) *beach start*: lo starter chiama i concorrenti sul bagnasciuga. Seguendo le istruzioni della giuria i partecipanti si dispongono secondo l'ordine determinato dove l'acqua ha una profondità variabile fra la caviglia e l'anca. Quando tutti i concorrenti sono allineati e il moto ondoso è favorevole, il giudice dà il segnale di partenza;
- d) *Le Mans start*: le imbarcazioni sono allineate sulla riva secondo l'ordine di partenza e i concorrenti sono a terra;
- e) *Interval start*: i concorrenti partono per gruppi intervallati secondo le procedure indicate ai precedenti punti a, c, d, e (sia individualmente che in gruppo). L'ordine può essere determinato dal ranking, per sorteggio o dall'ordine di arrivo di tappe precedenti. Un elenco con indicato l'orario di partenza di ciascun concorrente deve essere inserito nel dispositivo di gara o comunicato al caposquadra almeno un'ora prima dell'inizio delle procedure di partenza.

Dieci minuti prima dell'orario di partenza i giudici procedono all'appello nominale. Alla chiamata i concorrenti devono risponderne ed essere pronti in assetto di gara.

Le seguenti procedure sono applicate in funzione del tipo di partenza scelto:

- *beach start, Le Mans start e stationary water start*: il giudice dispone tutte le imbarcazioni con la prua dietro la linea di partenza e nelle posizioni stabilite. Quando i partecipanti sono bene allineati e con le imbarcazioni ferme, il giudice dà il “Pronti” e un istante dopo il “Via”;
- *rolling water start*: i partecipanti si muovono verso la partenza cercando di allinearsi il meglio possibile. Quando i concorrenti sono prossimi alla partenza, se sono ben allineati, il giudice dà il “Pronti” seguito dal “Via”.

Falsa partenza:

- *beach start, Le Mans start, stationary water start*: al concorrente che taglia la partenza prima del “Via il giudice di partenza commina una penalità di 2 minuti;
- *rolling start*: al concorrente che pagaia dopo il segnale “Pronti” e prima del “Via” il giudice di partenza commina una penalità di 2 minuti.

Le penalità comminate per falsa partenza devono essere comunicate nel più breve tempo possibile dal giudice di partenza al giudice principale che provvederà a notificarle al caposquadra del concorrente. Alla prima occasione utile, anche il concorrente deve essere avvisato della penalità che gli è stata comminata. La penalità, come previsto dal dispositivo di gara, deve essere scontata a un punto di controllo o viene sommata al tempo registrato al traguardo.

3.3 Marcia in gruppo e sorpassi

Nella marcia in gruppo i concorrenti possono procedere tenendo la scia e il concorrente che proviene da dritta ha diritto di precedenza. Tutti i concorrenti devono comunque manovrare per evitare collisioni. Un concorrente che non rispetta queste regole è squalificato. Durante un sorpasso un concorrente che tenta di ostacolarne un altro cambiando rotta o stringendolo con la pagaia è squalificato.

3.4 Modalità di virata

I concorrenti devono compiere la virata secondo le istruzioni indicate nel dispositivo di gara, facendo particolare attenzione a procedere in posizione corretta rispetto ai segnali. Il concorrente che non compie la virata correttamente deve ripeterla dal punto in cui ha commesso l'errore, altrimenti è squalificato. Nella virata con due imbarcazioni ingaggiate, l'imbarcazione più vicina alla boa ha diritto d'acqua, cioè ad avere precedenza di rotta per uno spazio attorno alla boa con un raggio di due lunghezze di barca. Per ingaggiate s'intendono due imbarcazioni in cui quella che segue si trova con la prua all'altezza del pozzetto di quella che precede. Un concorrente che non rispetta il diritto d'acqua è squalificato.

3.5 Collisioni

I concorrenti devono procedere in modo da evitare le collisioni. Il concorrente che provoca intenzionalmente una collisione o danneggia l'imbarcazione o la pagaia di un altro concorrente è squalificato.

3.6 Punti di controllo

Ai concorrenti può essere richiesto passare attraverso punti di controllo posti sulla riva o in acqua.

3.7 Arrivo

Un concorrente ha terminato la prova quando taglia il traguardo con la punta dell'imbarcazione se il traguardo è in acqua, con la parte superiore del corpo se il traguardo è sulla riva. Se due o più concorrenti tagliano contemporaneamente il traguardo, sono classificati a pari merito. Nel caso di gara a squadre il riferimento è preso sull'ultimo componente della squadra.

3.8 Ritiri

In caso di ritiro il concorrente o il caposquadra ha l'obbligo di comunicare alla giuria il ritiro nel minor tempo possibile. Il ritiro è immediato e definitivo pertanto il concorrente ritirato non può in alcun caso riprendere la prova.

3.9 Tempo limite

Allo scadere del tempo limite la gara è considerata conclusa. I concorrenti che non avessero terminato la prova non sono classificati e devono raggiungere la riva o le imbarcazioni di appoggio nel più breve tempo possibile. I concorrenti che non si attengono alle indicazioni navigano da questo momento a proprio rischio e pericolo.

3.10 Condotta in gara

Un concorrente che si comporta in modo sleale o offensivo nei confronti di un altro concorrente, di un organizzatore o di un giudice è squalificato.

3.11 Assistenza

- un concorrente non può essere accompagnato lungo il percorso né assistito da nessun'altra imbarcazione che non sia iscritta alla manifestazione;
- qualsiasi aiuto dall'esterno (cibo, istruzioni, ecc.) è proibito tranne che nei punti di rifornimento indicati dal dispositivo di gara;
- l'assistenza fornita da una barca non in gara (barca a motore, barca a vela, a remi, ecc.) comporta la squalifica del concorrente;
- se un'imbarcazione fuori gara che disturba un concorrente (ostruisce la strada, produce onde, ecc.) viene messa in relazione con un altro concorrente, quest'ultimo è squalificato;
- in caso di rovesciamento un concorrente può essere aiutato da un altro concorrente, ma è squalificato se utilizza i mezzi di soccorso predisposti dal comitato organizzatore;
- un concorrente paraplegico può, previo accordo con il comitato di gara, ricevere assistenza sulla riva, da persone designate, purché tale assistenza non gli arrechi alcun vantaggio;
- non è permesso sostituire o scambiare le imbarcazioni, neppure tra concorrenti della stessa squadra. In caso di manifestazioni a tappe è necessario completare la prova con l'imbarcazione danneggiata ed essa può essere sostituita per la tappa successiva solo se è impossibile riparare il danno in tempo utile;
- la pagaia può essere sostituita solo con una di scorta che il concorrente abbia a bordo sin dall'inizio della prova.

3.12 Misure di sicurezza

Il comitato organizzatore in funzione delle caratteristiche del percorso e del numero dei concorrenti deve predisporre un adeguato numero d'imbarcazioni di soccorso a motore con a bordo personale qualificato per il salvamento.

Per tutta la durata della prova, i concorrenti devono indossare un **giubbotto di aiuto al galleggiamento** omologato CE. Le imbarcazioni che lo prevedono devono essere equipaggiate di **paraspruzzi**.

In funzione della durata della prova, delle caratteristiche del percorso e delle condizioni meteorologiche, il comitato organizzatore può rendere obbligatorie ulteriori prescrizioni di sicurezza quali:

- una cima di sicurezza per la pagaia e per il surfski (*leash*).
- una cima di soccorso (sacca di lancio) per il traino,

- un fischietto e uno specchietto per segnalazioni,
- apparati di comunicazione come telefoni cellulari o radio VHF in custodia stagna.
- dispositivi di segnalazione della posizione, fumogeni o razzi a paracadute con luce rossa,
- una lampada a luce bianca (girevole) se è previsto che la prova inizi prima dell'alba o termini dopo il tramonto,
- supporti per la navigazione (compassi, rilevatori GPS, carte nautiche, ecc.),

I concorrenti che non seguono le prescrizioni di sicurezza sono squalificati e devono immediatamente portarsi a riva o raggiungere una barca di appoggio. La gara può esporre i concorrenti a situazioni pericolo. Un concorrente che ne vede un altro in una reale situazione di rischio ha l'obbligo di fornirgli assistenza al meglio delle sue possibilità. Un concorrente che non si attiene a questa regola è squalificato.

Oltre alle misure di sicurezza obbligatorie, i partecipanti sono invitati a prendere in considerazione le seguenti raccomandazioni:

- prima di partire assicurarsi dell'integrità dello scafo verificando che i gavoni stagni non siano danneggiati o che le sacche di punta siano gonfie e integre,
- indossare un abbigliamento adeguato al clima,
- indossare calzature adatte agli scogli,
- tenere a portata di mano un paddle float,
- tenere a portata di mano una sassola o una pompa a mano (tipo Henderson) e una spugna,
- portare con sé una pagaia di emergenza.

Potrebbero inoltre essere utili:

- acqua da bere,
- alimenti energetici,
- occhiali da sole e berretto,
- crema solare protettiva,
- guanti (per gli scogli),
- abiti di ricambio in sacca stagna,
- coltello,
- kit riparazione scafo, nastro adesivo,
- orologio,
- occhialini e tappa-naso o maschera sub,
- kit primo soccorso.

3.13 Squalifiche

Tutte le squalifiche devono essere comunicate al giudice principale nel minor tempo possibile. Il giudice provvede a notificarle tempestivamente e in forma scritta ai capisquadra. La notifica deve riportare: l'orario, la posizione del concorrente, la motivazione della squalifica e l'esatto orario di notifica.

3.14 Ricorsi

I ricorsi vanno inoltrati per iscritto dal caposquadra al comitato di gara. Le decisioni prese dal comitato di gara sono inappellabili. I ricorsi contro l'esclusione dall'ordine di partenza devono pervenire entro un'ora dall'inizio della manifestazione. I ricorsi relativi a situazioni di gara devono pervenire entro 30 minuti da quando l'ultimo dei concorrenti coinvolti ha completato la prova; se tutti i concorrenti coinvolti si fossero ritirati, entro e non oltre 30 minuti dall'ultimo ritiro. Gli organizzatori possono iniziare le premiazioni sui risultati preliminari, cioè quando i primi tre

concorrenti della categoria hanno completato la prova, indipendentemente se vi siano ricorsi pendenti.

3.15 Doping

Qualsiasi forma di doping è espressamente proibita e sarà severamente sanzionata dal Comitato Organizzatore.