

Schweizerische Lebensrettungs-Gesellschaft SLRG
Société Suisse de Sauvetage SSS
Società Svizzera di Salvataggio SSS
Societad Svizra da Salvament SSS

Mitglied des Schweizerischen Roten Kreuzes SRK
Membre de la Croix-Rouge Suisse CRS
Membro della Croce Rossa Svizzera CRS



Regolamento

Campionati Svizzeri Giovanili SSS (CSG SSS)

Il senso e lo spirito delle Gare della Gioventù

Alle Gare della Gioventù è nostro dovere e nostra intenzione conseguire buoni risultati sportivi, e quindi ci prepareremo seriamente a questo grande evento. Di conseguenza esprimiamo la nostra ferma opposizione al consumo di droghe, alcolici e tabacco.

Il nostro obiettivo non è però solo vincere e battere un record, ma anche gareggiare lealmente e sportivamente. Oltre a questo è importante dare spazio anche agli incontri e agli scambi di opinioni, e favorire il cameratismo tra tutti i partecipanti.

Forma di espressione

Nel Regolamento viene impiegata esclusivamente la forma maschile, che vale anche per le concorrenti femmine. Per eventuali eccezioni e concessioni è necessaria l'autorizzazione del responsabile gare della SSS.

Redatto da:

Settore Formazione SSS

Direzione:

Settore Giovani SSS

Versione 2008 (sostituisce versione 2006)

Indice

1	Autorizzazione a partecipare	3
2	Gare	3
	2.1 Categorie	3
	2.2 Numero dei concorrenti	3
	2.3 Discipline	3
	2.4 Assegnazione delle corsie	3
	2.5 Assistenza a bordo piscina	4
	2.6 Cambio di categoria	4
3	Disposizioni generali	4
	3.1 Medico	4
	3.2 Materiale	4
	3.3 Abbigliamento da gara	4
	3.4 Occhiali	4
	3.5 Impedimento	4
	3.6 Numero delle corsie	4
	3.7 Sostituzione del responsabile gare della SSS	5
	3.8 Sostituzioni durante la gara	5
4	Valutazione / Classificazione	5
	4.1 Valutazione	5
	4.2 Classifiche	5
	4.3 Premi	5
	4.4 Detrazione di punti / Squalifica	5
	4.5 Commissione d'arbitrato	6
	4.6 Contestazioni	6
5	Partenza / Cronometraggio	6
	5.1 La partenza	6
	5.2 Procedura di partenza	6
	5.3 Falsa partenza	6
	5.4 Cronometraggio	6
	5.5 Contestazioni dei tempi	6
6	Regole tecniche delle gare	7
	6.1 Staffetta con cintura di salvataggio 4 x 50 m	7
	6.2 Tavola di salvataggio	8
	6.3 Staffetta con manichino	9
	6.4 Nuoto ad ostacoli	10
	6.5 Lancio palla di salvataggio (4 x 2 palle)	10
	6.6 Gara di intrattenimento	11
7	Tabella di valutazione	11

1 Autorizzazione a partecipare

Sono autorizzati a partecipare alle Gare della Gioventù della SSS tutti i possessori di un brevetto SSS di età compresa tra gli 11 e i 16 anni.

Prima della gara i partecipanti dovranno presentare la carta di identità, l'attestato del conseguimento del brevetto e il certificato con i dati della squadra sottoscritto dal caposquadra.

Ogni documento mancante genera una penalità di 100 punti. Gli attestati possono essere consegnati fino all'inizio dell'ultima disciplina di gara. Successivamente i punti di penalità vengono sommati all'interno di questa disciplina, generando un totale punti che in questo caso può essere anche negativo. Riconoscimenti di qualsiasi forma vengono conferiti solo alle squadre che hanno presentato per tempo tutti i documenti. In caso contrario subentrano le squadre successive.

2 Gare

2.1 Categorie

Categoria 1: ragazzi tra i 14 e i 16 anni

Categoria 2: ragazze tra i 14 e i 16 anni

Categoria 3: ragazzi e ragazze tra gli 11 e i 13 anni

L'appartenenza ad una categoria viene stabilita in base agli anni compiuti del ragazzo e della ragazza.

Le ragazze possono gareggiare nelle squadre maschili, ma non viceversa. Nelle categorie 1 e 2 possono gareggiare anche ragazzi e ragazzi più giovani.

2.2 Numero dei concorrenti

Una squadra è composta da un minimo di 4 ad un massimo di 6 concorrenti. Ogni Sezione della SSS può iscrivere diverse squadre. L'iscrizione è definitiva nel momento in cui vengono pagate tutte le quote di partecipazione (schede personali, quote d'iscrizione, ecc.). L'organizzatore o il responsabile gare possono stabilire quanti partecipanti o quante squadre complessivamente possono partecipare alle gare. Se al momento della chiusura delle iscrizioni uno di questi limiti dovesse essere superato, verrà definito un numero massimo di squadre e di partecipanti per sezione. Questa decisione dovrà essere resa nota entro 3 settimane dal termine d'iscrizione. Le sezioni interessate da questa eventuale decisione possono chiedere la restituzione della quota di partecipazione versata in eccedenza.

2.3 Discipline

Tutte le categorie gareggiano nelle stesse discipline.

Gara

- | | |
|---|-------------|
| 1. Staffetta con cintura di salvataggio | 4 x 50m |
| 2. Staffetta con tavola di salvataggio | 4 x 50m |
| 3. Staffetta con manichino | 4 x 25m |
| 4. Nuoto a ostacoli | 4 x 50m |
| 5. Lancio palla di salvataggio | 4 x 2 palle |
| 6. Intrattenimento | |

2.4 Assegnazione delle corsie

Le corsie vengono assegnate dal responsabile gare della SSS.

2.5 Assistenza a bordo piscina

In linea di principio è ammesso un assistente per squadra in testa alla corsia dal lato partenza, salvo quanto diversamente comunicato alla riunione dei capisquadra. Le indicazioni dei funzionari devono essere seguite; chi non le osservasse, dopo un solo sollecito riceverà 150 punti di penalità per la squadra.

2.6 Cambio di categoria

Il cambio di categoria è possibile solo prima dell'inizio delle gare. Se il desiderio di cambiare categoria viene comunicato al responsabile gare o al posto di registrazione delle squadre solo dopo l'inizio della riunione dei capisquadra, alla squadra interessata verrà inflitta una penalità di 250 punti nella prima disciplina del primo giorno.

3 Disposizioni generali

3.1 Medico

Un medico deve essere presente per tutto il periodo di svolgimento della gara.

3.2 Materiale

La SSS mette a disposizione dei concorrenti il materiale utilizzato nel corso della manifestazione. Eccezione: pinne (materiale personale). Il materiale non deve essere manomesso. L'utilizzo di altro materiale e altri mezzi di soccorso non è consentito.

3.3 Abbigliamento da gara

Ai concorrenti e alle squadre non è consentito un equipaggiamento sleale che li avvantaggi nei confronti degli altri concorrenti o delle altre squadre.

Tutti i concorrenti appartenenti alla medesima squadra devono indossare la stessa cuffia.

Alla cuffia devono pensare le varie sezioni, alle quali spetta la scelta tanto del colore quanto del materiale. Ideale sarebbe optare per un colore ed una scritta che ricordino la provenienza di ciascuna sezione. Il numero di partenza assegnato alla squadra va scritto in modo ben evidente sul braccio destro in alto o sul fianco destro con un pennarello resistente all'acqua e antiallergico. Il numero di partenza assegnato alla squadra verrà comunicato al più tardi durante la riunione dei capisquadra.

3.4 Occhiali

Gli occhiali sono permessi per tutte le discipline. Eccezione: gara di intrattenimento; qui ci si baserà sui singoli regolamenti separati.

3.5 Impedimento

Se durante lo svolgimento di una gara un concorrente viene impedito all'interno della propria corsia egli dovrà comunque terminare la gara.

Al termine della gara il caposquadra può richiedere immediatamente all'arbitro che la squadra danneggiata possa ripetere la gara.

La squadra colpevole verrà punita con 150 punti di penalità.

3.6 Numero delle corsie

L'intero regolamento di gara è basato su una piscina con 8 corsie. Qualora le Gare della Gioventù Svizzera venissero disputate in una piscina con 6 corsie, una disciplina potrà essere tralasciata. La decisione definitiva a tal proposito spetta al responsabile gare della SSS.

3.7 Sostituzione del responsabile gare della SSS

Il responsabile gare della SSS ha la facoltà di trasferire ad altri tutti i propri diritti e doveri.

3.8 Sostituzioni durante la gara

Se ad una squadra viene a mancare un concorrente (per esempio a causa di malattia o incidente), questi potrà essere sostituito con un'altra persona. La decisione definitiva a tal proposito spetta al responsabile gare della SSS.

4 Valutazione / Classificazione

4.1 Valutazione

Le prestazioni dei concorrenti verranno valutate tramite l'assegnazione di tempi o punti. Questi dati verranno poi conteggiati in base ad una tabella di valutazione fornita dalla SSS. Ai punti assegnati verranno quindi detratti gli eventuali punti di penalità. I punti negativi non verranno valutati. La tabella di valutazione è parte integrante del presente regolamento (7.).

4.2 Classifiche

Verranno elaborate le seguenti classifiche:

- Classifiche delle squadre per ogni disciplina, divise per categorie. Il posto in classifica verrà stabilito in base al tempo che le squadre hanno fatto registrare. Per il lancio della palla di salvataggio il criterio di classificazione sarà il punteggio ottenuto.
- Classifica generale secondo le categorie (discipline 1-5)
- I posti in classifica saranno determinati dal punteggio ottenuto. In caso di parità il posto più alto sarà assegnato a chi ha totalizzato il tempo più basso nelle discipline 1-4.
- La gara n. 6, gara di intrattenimento, verrà valutata separatamente e non conta per la definizione della classifica generale.

4.3 Premi

- Coppe challenge per tutti i vincitori delle categorie
- Vincitori definitivi: 3 in ordine di arrivo, o 4 senza considerare l'ordine di arrivo.
- Il vincitore definitivo potrebbe trovare un nuovo sponsor.
- I posti 1-3 della classifica generale di ogni categoria verranno premiati con complessivamente 6 medaglie d'oro, d'argento e di bronzo ciascuna.
- Ogni concorrente riceverà un regalo commemorativo scelto dall'organizzatore.

4.4 Detrazione di punti / Squalifica

Verranno punite con una detrazione di punti o con la squalifica le squadre che si presenteranno in ritardo alla partenza o che non osserveranno il presente regolamento in una disciplina. Questa disciplina verrà valutata assieme alle altre nella classifica generale.

Una squadra verrà squalificata se

- disobbedisce apertamente o si comporta in modo scorretto (per esempio se un concorrente gareggia in due squadre diverse),
- manomette intenzionalmente il materiale,
- ricorre ad aiuti che l'avvantaggiano slealmente nei confronti degli altri concorrenti.
- gareggia in una categoria diversa da quella prevista dall'elenco delle squadre. In questo caso viene squalificata nella prima disciplina e inserita nella categoria corretta.

La squalifica di singoli concorrenti è prevista solo in casi eccezionali.

La decisione a tal proposito spetta al responsabile gare della SSS.

4.5 Commissione d'arbitrato

La commissione d'arbitrato sarà costituita dal responsabile gare della SSS (presidente), dal primo arbitro e da un rappresentante della Commissione Giovanile Svizzera. La commissione d'arbitrato decide in ogni caso in ultima istanza.

4.6 Contestazioni

Le contestazioni, purché fondate, devono essere espresse per iscritto e consegnate entro trenta (30) minuti dalla comunicazione dei risultati alla segreteria dell'organizzazione. Le contestazioni devono essere elaborate dalla squadra che ha sollevato l'obiezione e sottoscritte dal caposquadra. Sono autorizzate alla contestazione solo le squadre direttamente interessate.

5 Partenza / Cronometraggio

5.1 La partenza

Per le seguenti discipline la partenza viene effettuata con un tuffo ordinario:

- Gara 1 + 4 (v. descrizione delle discipline).

Per le seguenti discipline la partenza viene effettuata direttamente in acqua:

- Gara 2 + 3.

Per le discipline 5 + 6 è prevista una partenza speciale.

5.2 Procedura di partenza

Al segnale del responsabile della manifestazione (fischio prolungato) i concorrenti saliranno sulla parte posteriore del blocco di partenza. Per la partenza in acqua il concorrente o la squadra entreranno in acqua. A questo punto il responsabile della manifestazione darà il segnale di partenza allo starter. All'ordine dello starter, „Concorrenti ai propri posti“, i concorrenti o le squadre si metteranno immediatamente in posizione di partenza. (Partenza in acqua: almeno una mano sulla parete frontale della vasca). Quando tutti i concorrenti o tutte le squadre sono pronti, lo starter darà un segnale acustico.

5.3 Falsa partenza

In caso di falsa partenza lo starter richiama i concorrenti ed ammonisce chi ha causato la falsa partenza. Ad una seconda falsa partenza la squadra che ha causato la falsa partenza verrà punita con 50 punti di penalità (anche se non era ancora stata ammonita). Ogni ulteriore falsa partenza verrà punita con 50 punti di penalità. La corda della falsa partenza si trova a 15 m. La falsa partenza verrà segnalata da un segnalatore acustico metallico posto sott'acqua.

5.4 Cronometraggio

Il tempo verrà cronometrato esattamente in decimi di secondo. Per ogni gara verranno utilizzati almeno due cronometri. Cronometri elettronici o semielettronici potranno essere impiegati a patto che si predisponga un controllo ufficiale e competente, e a patto che non disturbino i nuotatori durante la partenza e la virata. Mettere in funzione il cronometro elettronico è compito dello starter. In aggiunta al cronometraggio elettronico si dovrà prevedere almeno un (1) cronometrista per corsia.

5.5 Contestazioni dei tempi

Se in una gara le classifiche dei giudici di gara discordano con i tempi forniti dai cronometristi saranno i giudici d'arrivo a decidere il piazzamento dei concorrenti alla partenza. Ad entrambi i concorrenti verrà assegnato lo stesso tempo calcolato facendo la media del tempo fatto registrare da ognuno.

6 Regole tecniche delle gare

6.1 Staffetta con cintura di salvataggio 4 x 50 m

6.1.1 Descrizione della disciplina

1. 50 m stile libero
2. 50 m stile libero con pinne
3. 50 m stile libero con cintura di salvataggio
4. 50m stile libero con pinne, cintura di salvataggio e trascinamento del 3° nuotatore

Il nuotatore 1 parte con un tuffo ordinario e nuota per 50 m a stile libero (senza pinne).

Il nuotatore 2 parte quando il nuotatore 1 ha toccato il bordo vasca e nuota per 50 m a stile libero con le pinne. Il nuotatore 3 parte quando il nuotatore 2 ha toccato il bordo vasca e nuota per 50 m a stile libero tirandosi dietro la cintura di salvataggio che ha già indossato prima della partenza.

Dopo aver toccato la parete frontale della vasca il nuotatore 3 scivola fuori dal cappio della cintura di salvataggio e la passa al nuotatore 4, che si trova in acqua con le pinne ai piedi ed è attaccato al bordo della vasca con almeno una mano. A questo punto il nuotatore 3 assume il ruolo della vittima, reggendosi al salvagente con entrambe le mani mentre viene riportato indietro dal nuotatore 4, che nuota a stile libero per 50 m. Alla vittima è consentito aiutare il nuotatore 4 muovendo le gambe. Ogni altra forma di aiuto è proibita.

La gara termina quando il nuotatore 4 dopo 50 m tocca la parete frontale della vasca e il nuotatore 3 ha afferrato il salvagente con entrambe le mani (non la corda, né il cappio).

6.1.2 Descrizione del materiale

Pinne:

L'utilizzo di pinne singole è proibito. La perdita di una pinna o di entrambe le pinne da parte di un concorrente dopo la partenza non autorizza alla ripetizione della gara.

Cinture di salvataggio:

Le cinture di salvataggio, messe a disposizione dall'organizzazione, devono corrispondere per lo meno allo standard AS2259 australiano.

6.1.3 Partenza

Nuotatori 1, 2 e 3: partenza con tuffo ordinario.

6.1.4 Cambio

I nuotatori si daranno il cambio solo quando il nuotatore precedente avrà toccato la parete della vasca.

6.1.5 Punti di penalità/Squalifica

Punti di penalità

- Falsa partenza del primo nuotatore (5.3.)
- Partenza anticipata (= partenza dei concorrenti 2 e 3 prima che il concorrente 1 abbia toccato il bordo vasca, oppure passaggio della cintura di salvataggio prima che il concorrente precedente abbia toccato il bordo vasca.): 250 punti
- Il concorrente 4 afferra la cintura di salvataggio prima che il concorrente 3 abbia toccato il bordo vasca: 250 punti
- Il concorrente 3 afferra la cintura di salvataggio dopo il segno dei 5 m: 150 punti

- La vittima e il concorrente 4 non partono dalla parete frontale della vasca: 250 punti
- La vittima non si regge al salvagente vero e proprio: 150 punti
- Mentre viene trascinata, la vittima non si limita a muovere le gambe, ma collabora in altro modo, oppure non si regge al salvagente con entrambe le mani: 150 punti
- La vittima perde il contatto con la cintura di salvataggio dopo che il nuotatore 4 ha superato il segno dei 5 m (fino a questo punto il nuotatore 4 deve avere indossato correttamente la cintura di salvataggio): 250 punti
- Il nuotatore 4 nuota oltre il segno dei 5 m senza avere indossato correttamente la cintura di salvataggio: 150 punti

Squalifica

- Un nuotatore percorre più di uno dei quattro tratti parziali (fa eccezione il nuotatore 3 che dopo avere nuotato i 50 m a stile libero con la cintura di salvataggio deve percorrere altri 50 m come vittima).

6.2 Tavola di salvataggio

6.2.1 Descrizione della disciplina

Una squadra è composta da 4 concorrenti. Ogni squadra ha a disposizione 3 tavole di salvataggio e può utilizzare 2 corsie.

Il primo nuotatore è sdraiato sull'asse. La parte posteriore dell'asse è a contatto con la parete di partenza della vasca. Dopo il segnale di partenza il nuotatore rema per 50 m. Quando il primo nuotatore ha toccato il bordo vasca parte il secondo nuotatore, esattamente come ha fatto il primo. Ogni concorrente parte e rema allo stesso modo. Quando è stato toccato il bordo vasca, gli altri membri della squadra possono rendersi utili alla partenza e quando i concorrenti si danno il cambio. La gara termina quando l'ultimo nuotatore ha toccato il bordo vasca con la tavola. Un caposquadra per ogni squadra può rendersi utile al bordo della vasca.

6.2.2 Descrizione del materiale

Tavola di salvataggio:

Tavola di salvataggio ufficiale della SSS (messa a disposizione dall'organizzazione).

6.2.3 Partenza:

Partenza in acqua, come spiegato nella descrizione della disciplina.

6.2.4 Virata

Come descritto nella disciplina.

6.2.5 Punti di penalità/Squalifica

Punti di penalità

- Falsa partenza del primo nuotatore (5.3.)
- La tavola non tocca il bordo piscina: 250 punti
- Aiuto della squadra durante il cambio prima che venga toccato il bordo vasca: 250 punti
- Partenza anticipata quando i concorrenti si danno il cambio: 150 punti

Squalifica

- Un nuotatore percorre un tratto maggiore di quello previsto.
- Il caposquadra cade in acqua (per esempio mentre presta il proprio aiuto)

6.3 Staffetta con manichino

6.3.1 Descrizione della disciplina

Il primo concorrente si trova in acqua con il manichino. Il manichino è a contatto con la parete di partenza della vasca, e anche il concorrente tocca la parete di partenza almeno con una mano. Dopo il segnale di partenza il concorrente trascina il manichino fino a metà vasca (25m) e qui lo passa al secondo concorrente, il quale a sua volta, dopo aver raggiunto e toccato il bordo opposto della vasca, lo passa al terzo concorrente. Questi trascina il manichino per 25 m e lo passa poi al quarto concorrente. La gara termina quando l'ultimo concorrente ha toccato la parete frontale della vasca con una parte del corpo.

Modalità di trascinamento del manichino:

- Il manichino deve essere trascinato mediante la presa ufficiale alla nuca con una mano o alla testa con due mani, non deve essere spinto (appena la testa del manichino precede la testa del concorrente, il manichino è considerato spinto).
- Il concorrente deve far vedere chiaramente che mentre trascina il manichino cerca di mantenere il naso e /o la bocca del manichino sopra la superficie dell'acqua.

6.3.2 Descrizione del materiale

Il manichino regolamentare deve essere vuoto.

L'occipite del manichino deve essere dipinto con un colore complementare a quello con cui è dipinto il resto del corpo e a quello dell'acqua.

6.3.3 Partenza

La partenza avviene in acqua. Il nuotatore 2 e il nuotatore 4 si trovano al centro della vasca, dove avviene il passaggio del manichino.

6.3.4 Cambio

Il concorrente che trascina il manichino non lo deve abbandonare finché il nuotatore successivo non l'ha afferrato. Quando il secondo concorrente passa a sua volta il manichino al terzo concorrente questi deve essere ancora a contatto con la parete della vasca e non si deve staccare dalla parete finché non ha preso in consegna il manichino, cosa che potrà fare solo quando il secondo concorrente avrà toccato il bordo vasca con la mano. Il passaggio del manichino dal primo al secondo concorrente avviene tra 23 m e 27 m, dal terzo al quarto concorrente tra 73 e 77 m. Il nuotatore 1 e il nuotatore 3 devono abbandonare immediatamente la zona dove è avvenuto il passaggio e dirigersi verso il lato da cui sono partiti. La zona dove deve avvenire il passaggio è contrassegnata da due bandiere poste sulla superficie dell'acqua.

6.3.5 Punti di penalità/Squalifica

Punti di penalità

- Falsa partenza del primo concorrente (5.3.)
- Passaggio scorretto: 250 punti
- Partenza anticipata (passaggio del manichino prima di toccare il bordo vasca, oppure partenza anticipata del concorrente successivo): 250 punti
- Passaggio al di fuori della zona di passaggio: 250 punti
- Il concorrente non cerca di mantenere la bocca e il naso del manichino sopra la superficie dell'acqua (oltre il 50% del percorso sott'acqua): 150 punti
- Il concorrente si fa sfuggire il manichino mentre lo trascina: 150 punti
- Il manichino viene spinto: 250 punti
- Presa non corretta: 250 punti

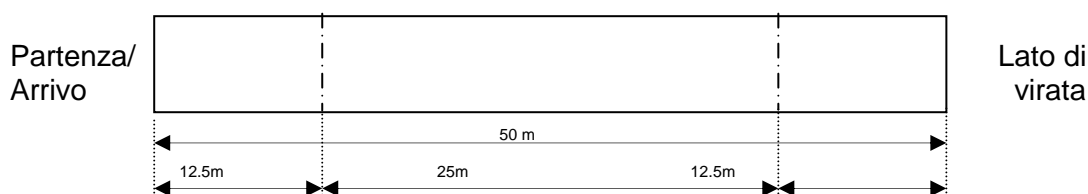
Squalifica

- Un nuotatore percorre un tratto maggiore di quello previsto.

6.4 Nuoto ad ostacoli

6.4.1 Descrizione della disciplina

Partendo con un tuffo il primo concorrente nuota per 50 m a stile libero superando due ostacoli. Quando il primo nuotatore ha raggiunto e toccato il bordo vasca partono il 2°, il 3° e il 4° nuotatore e fanno esattamente quello che ha fatto il 1° nuotatore. Dopo il tuffo di partenza i concorrenti devono emergere dall'acqua prima di superare il primo ostacolo, come devono emergere dall'acqua dopo aver superato ciascun ostacolo. Emergere dall'acqua significa portare la testa in superficie.



6.4.2 Descrizione del materiale

Gli ostacoli distano 12,5 m dalle pareti frontali della vasca. I due ostacoli distano tra di loro 25 m. Gli ostacoli non devono provocare ferite al nuotatore e possono essere collocati ad una profondità di 70 cm.

6.4.3 Partenza

Con tuffo ordinario.

6.4.4 Cambio

I concorrenti si danno il cambio solo quando il concorrente precedente ha toccato il bordo vasca.

6.4.5 Punti di penalità / Squalifica

Punti di penalità

- Falsa partenza del primo nuotatore (5.3.)
- Partenza anticipata (= partenza dei concorrenti 2, 3 e 4 prima che il primo concorrente abbia toccato il bordo vasca): 250 punti
- Salto degli ostacoli: 250 punti
- Il concorrente non emerge dall'acqua dopo essersi tuffato, oppure non riemerge tra i due ostacoli: 150 punti

Squalifica

- Un nuotatore percorre un tratto maggiore di quello previsto.

6.5 Lancio palla di salvataggio (4 x 2 palle)

6.5.1 Descrizione della disciplina

La palla viene lanciata da un podio di ca. 100 x 80 x 50 cm (lunghezza x larghezza x altezza), verso un bersaglio distante 12 m per le categorie 1 e 2 e 10 m per la categoria 3. Il bersaglio è suddiviso in cerchi con un diametro di 2, 4 e 6 m. Ciascun concorrente di ogni squadra ha a disposizione 2 minuti per ognuno dei 2 lanci. Durante l'interruzione si possono rimuovere dai bersagli le palle già lanciate. La valutazione viene fatta

quando la palla è ferma. Se le palle vengono spostate dopo esser già state lanciate e valutate non verranno nuovamente valutate.

6.5.2 Descrizione del materiale

Palle di salvataggio: Palle di salvataggio ufficiali (cubi) della SSS (galleggianti in resina espansa con rete di nailon).

Podio: Podio in legno proveniente dal deposito materiali della SSS.

6.5.3 Partenza

Partenza, interruzione, seconda partenza e fine all'ordine del funzionario incaricato.

6.6 Gara di intrattenimento

6.6.1 Descrizione della disciplina

La sezione organizzatrice può effettuare una gara non agonistica, ma deve accordarsi con il responsabile gare e farsi autorizzare. Le informazioni sul tipo di gara saranno comunicate per iscritto per mezzo di volantini solamente al momento della gara giovanile (distribuzione alla riunione dei capisquadra). La gara si svolge nella vasca da 50 m e deve essere cronometrabile.

Questa gara non vale ai fini della valutazione generale.

7 Tabella di valutazione

n.	Disciplina	Cat. 1	Cat. 2	Cat. 3
Tempo ideale per 1000 punti				
6.1	Staffetta con cintura di salvataggio	3:00,0	3:00,0	3:30,0
6.2	Staffetta con tavola di salvataggio	1:20,0	1:20,0	2:00,0
6.3	Staffetta con manichino	2:00,0	2:00,0	2:30,0
6.4	Nuoto ad ostacoli	2:30,0	2:30,0	3:00,0
Tempo in secondi per +- 1 punto				
Per un tempo ideale:		fino a 2:00,1	1/10 sec. (10 punti/sec.)	
		da 2:00,1 a 4:00.0	2/10 sec. (5 punti/sec.)	
Più veloce del tempo ideale = +punti				
Più lento del tempo ideale = -punti				
6.5	Lancio palla di salvataggio	cerchio interno:	50 punti	
		cerchio centrale	30 punti	
		cerchio esterno	10 punti	

SSS

Settore Formazione

Zuletzt geändert:
12.04.2008 gem. Sitzung AKO vom 12.04.2008