

**REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO
DEGLI EVENTI E GARE DI
NUOTO IN ACQUE LIBERE AICS**

CAMPIONATO NAZIONALE

CAMPIONATO INTERREGIONALE

CAMPIONATO REGIONALE

TEAM CONCEPT + CLASSICO

LIBERA

INDICE		
1	DEFINIZIONE	Pag. 3
2	DISTANZE	Pag. 3
3	GARE	Pag. 3
4	CAMPO DI GARA	Pag. 3
5	PARTENZA	Pag. 3
6	ARRIVO	Pag. 4
7	TESSERE – PARTECIPANTI – CATEGORIE	Pag. 4
8	PUNZONATURA	Pag. 4
9	COSTUMI E ACCESSORI	Pag. 4
10	GIURIA / STAFF	Pag. 5
11	GESTIONE DELLA SICUREZZA, ISCRIZIONI, POSIZIONAMENTO GOMMONI / BARCHE	Pag. 6
12	RICHIESTA PER AUTORIZZAZIONI E ORDINANZE	Pag. 7
13	SOCCORSO	Pag. 8
14	COMUNICAZIONI SUI CAMPI DI GARA	Pag. 8
15	PRE GARA-RIUNIONE TECNICA-PARTENZA- DURANTA GARA-ARRIVO	Pag. 8
16	RISULTATI	Pag. 9
17	PREMIAZIONI	Pag. 9
18	ANTI DOPING	Pag. 10

1. DEFINIZIONE

Per nuoto in acque libere si intende, il nuoto in mare, laghi, fiumi, bacini, e affrontare nuotate per gare, allenamenti e di piacere su distanze lunghe.

2. DISTANZE

Il nuoto in acque libere si distingue in:

- Mezzo Fondo (fino a 4.99km);
- Fondo (da 5.00km fino a 14.99km);
- Gran Fondo (da 15.00km fino a 24.99km);
- Maratona (oltre i 25.00km).

3. GARE

Si distinguono in:

1. Campionato Nazionale Team Concept+Classico;
2. Campionato Interregionale Team Concept+Classico;
3. Campionato Regionale Team Concept+Classico;
4. Tradizionale Team Concept+Classico;
5. Libere.

4. CAMPO DI GARA

Tipologie di campi di gara usati e sue forme geometriche, tali campi vanno segnalati con boe da regata di colore giallo e arancione e vanno posizionate rendendoli visibili il più possibile:

- Triangoli (circuito chiuso);
- Quadrati (circuito chiuso);
- Rettangoli (circuito chiuso);
- Boomerang (circuito chiuso);
- Gagliardetto (circuito chiuso);
- Rombo (circuito chiuso);
- A «L» (circuito aperto);
- Linea Retta (circuito aperto con partenza e arrivo diretto).

5. PARTENZA

Le partenze possono essere:

1. Da mare;
2. Da pontile;
3. In corsa dalla spiaggia.

Dovranno poi essere puntuali con l'orario ed è ammissibile solo un lieve ritardo, quindi non si accettano partenze ritardate che vanno dai 15min ai 120min tranne per i casi particolari con richiesta della capitaneria, oppure per l'esistenza di barche non ammesse sui campi di gara o per casi di estrema urgenza. L'organizzazione quindi, dovrà tenere conto di tutto questo sin dal principio.

6. ARRIVO

Gli arrivi devono avere l'imbuto con lo striscione ARRIVO in grande e possono essere posti in questo modo:

- A imbuto con lunghezza da 15-20-30-50m con due boe di ingresso e cime ai lati;
- Con striscione d'arrivo posto su struttura rigida e bene ancorata;
- Sulla barca, e cioè la barca stessa può fare da arrivo, ma con striscione d'arrivo;
- A muro con striscione d'arrivo;
- Con struttura di cronometraggio automatico;
- Con struttura di cronometraggio automatico che può fungere da rilevatore di giri;
- In corsa sulla spiaggia.

Tutti gli atleti dovranno arrivare entrando dall'imbuto e in caso contrario bisognerà costringerli a tornare indietro e farli entrare per arrivare al traguardo, se non fanno tutto ciò, pena squalifica o retrocessione.

7. TESSERE – PARTECIPANTI – CATEGORIE

Le gare possono essere aperte a tutti i tesserati AICS o di diversi Enti di Promozione e Federazioni, in più la possibilità di partecipazione ai Liberi, cioè a chi vuole fare questo approccio per la prima volta o per chi non è parte di un Team. L'evento può essere aperto assicurativamente ai non tesserati AICS.

In qualunque caso presentando il certificato medico sportivo agonistico.

Categoria	Anni Maschi	Anni Femmine	Categoria	Anni	Categoria		Categoria	Anni
CUCCIOLI	7-8-9	7-8	SENIOR 1	20	SENIOR 7		LIBERI	unica
ESORDIENTI B	10-11	9-10	SENIOR 2		SENIOR 8		LIBERI	o ogni 5 anni
ESORDIENTI A	12-13	11-12	SENIOR 3		SENIOR 9			
RAGAZZI	14-15-16	13-14	SENIOR 4		SENIOR 10			
JUNIOR	17-18	15-16	SENIOR 5		SENIOR 11			
CADETTI	19	17-18	SENIOR 6		SENIOR 12			

La distinzione di categoria è preferibile per anno di nascita e a partire da Senior 1 si differenzia per ogni 5 anni a partire dai 20 anni in poi. Il calcolo di sottrazione deve essere eseguito come in esempio (2026-1990=36anni), quindi alle iscrizioni deve pervenire l'anno di nascita.

8. PUNZONATURA

Prima della gara bisogna punzonare l'atleta con l'assegnazione del chip numerato, timbrarlo con timbro o pennarello di numero a lui affidatogli per la distinzione in gara, quest'ultimo non si ritiene obbligatorio nel caso in cui l'atleta è provvisto del chip di cronometraggio o di boa numerata dall'organizzazione.

Il timbro va posto su tutte e due le braccia, sulla schiena e in caso di costumone intero sul collo e mani.

9. COSTUMI E ACCESSORI

- Abbigliamento:
L'atleta in gara dovrà usare costumi appropriati, a partire dai classici costumi uomo-donna, poi quelli interi smanicati anche non omologati e jammer anche non omologati, fino ai costumi di gara omologati FINA;
Sono ammessi i costumi in neoprene come i jammer, mute di tipo body, mute smanicate e mute integrali (per le mute integrali porgere attenzione alla temperatura sia esterna che dell'acqua).
- Accessori: Occhialini, Cuffia.
- Non è ammesso l'uso di pinne, boccaglio, palette, pull buoy.

10. GIURIA / STAFF

Dovranno prendere parte giudici e collaboratori staff, formati da corsi di formazione per il nuoto in acque libere organizzati da AICS o dall'organizzazione stessa o associazione, ed una volta raggiunta la formazione completa, verranno scelti i più convinti, cioè chi vorrà svolgere veramente questo ruolo con determinata passione e professionalità.

Il corso di formazione è gratuito, ogni giudice e collaboratore staff avrà la tessera AICS per effettuare quindi l'iscrizione nel registro nazionale ed essere assicurati.

A ogni giudice e collaboratori staff gli dovrà essere rimborsata la giornata con almeno € 50,00 in quanto gli dovrà essere riconosciuto l'impegno giornaliero, che parte dalle prime ore della giornata fino anche a sera. Il giudice ha anche la possibilità di collaborare nel montaggio e smontaggio del campo di gara.

ETICA, POSTAZIONI E REGOLE :

- Avere rispetto verso l'organizzazione e atleti tutti;
- Fare rispettare le regole imposte dall'organizzazione, il tutto con educazione;
- Controllare che siano provvisti di tesserino;
- Punzonare;
- Munirsi di fischietto;
- Munirsi di bandiera gialla;
- Controllare che l'atleta non porti gioielli, orologi di metallo, e dovrà evitare contatti estremi con gli altri partecipanti in gara;
- Dare il via alla Gara;
- Controllare dalla barca che nessuno tagli, e in caso contrario, individuare il numero, e segnare, comunicare a tutti gli altri giudici sia a mare che a terra;
- Verificare che tutti all'arrivo entrino dall'imbuto, in caso contrario farli tornare indietro e farli entrare;
- Segnare l'arrivo degli atleti e cronometrarli;
- Riprendere con videocamera gli arrivi e l'andamento al centro del campo;
- Il cronometraggio automatico è consigliato;
- Un giudice per ogni boa di virata;
- Ha il diritto di controllare se tutti gli atleti son passati da quella boa, ed anche a distanza specie chi sta su canoa, riuscire a percepire se qualcuno sta tagliando il percorso, poi comunicare via radio alle altre barche provvisti di giudice ed anche a terra quale numero abbia commesso tale gesto che gli costerà la squalifica;
- Giudici all'arrivo almeno n.2 o n.3;
- I giudici verranno scelti dall'organizzazione.

NEL CASO NON SI FACCIA USO DI CRONOMETRAGGIO AUTOMATICO SI POTRA' FARE USO DI CRONOMETRI PROFESSIONALI CON REGISTRAZIONE DEI TEMPI :

- N.2 o n.3 giudici scelti dovranno affrontare l'arrivo segnando su carta il numero dell'atleta e la sua posizione d'arrivo su carta già numerata, quindi basta segnare il numero punzonato;
- Uno o due giudici, avranno il cronometro con memoria di almeno 300 tempi;
- **Fare attenzione alle gare di Mezzo Fondo, in quanto c'è la possibilità di arrivi di gruppo, quindi stare molto attenti a non farsi sfuggire atleti all'arrivo, del tipo non farli pervenire in classifica o**

dare a loro posizioni errate, quindi falsando la gara o il campionato (se è possibile riprendere con videocamera o foto gli arrivi);

- Un giudice dovrà avere postazione al computer, durante le iscrizioni, passando il numero agli altri due che punzoneranno l'atleta e dovrà inserire i dati in classifica generale, distinguendola in assoluta e per team;
- Fare la classifica generale divisa per sesso Femmina/Maschio e la classifica per categoria divisa per sesso Femmina/Maschio, e cercare di evitare di allungare i tempi;
- I giudici verranno scelti dall'organizzazione.

11. GESTIONE DELLA SICUREZZA, ISCRIZIONI, POSIZIONAMENTO GOMMONI/BARCHE

- Per un regolare svolgimento della manifestazione, bisogna attenersi all'Accordo Stato Regioni n.91 del 5 agosto 2014 (vedi allegato).
- Per un regolare svolgimento della manifestazione, bisogna attenersi all'Autorizzazione o Nulla Osta del Comune di appartenenza.
- Per un regolare svolgimento della manifestazione, bisogna attenersi all'Autorizzazione o Nulla Osta della Regione di appartenenza (se la location ricade in ambito di gestione regionale).
- Per un regolare svolgimento della manifestazione, bisogna attenersi all'Ordinanza della Capitaneria di Porto di appartenenza accompagnata da questo regolamento, dagli Enti Parco e Area Marina Protetta.
- E' obbligatorio l'impiego del 118 e Medico Competente.
- E' anche fondamentale sapere che il rischio zero non esiste, ma è molto importante ridurre il rischio al minimo.
- Le iscrizioni dovranno essere a numero chiuso, è assolutamente vietato procedere con le iscrizioni sul posto, si consiglia di chiudere due giorni prima dell'evento.
- Numero dei natanti a motore (gommone/barca) fino a 10 metri di lunghezza e di Categoria consigliata (A-B-C) da Direttiva Europea 94/25/CE e successive modificazioni sono marcati CE (dopo 17/6/1998), da usare in qualsiasi tipologia di evento distinto in raggio di campo utile per la nuotata:
 1. 750 mt = n.2n - n.3n x 50p/150p per gara
 2. 1000 mt = n.3n x 50p/150p per gara
 3. 1250 mt = n.3n x 50p/150p per gara
 4. 1500 mt = n.3n - n.4n x 50p/150p per gara
 5. 2000 mt = n.3n - n.4n x 50p/150p per gara
 6. 2500 mt = n.3n - n.4n x 50p/150p per gara
 7. 3000 mt = n.3n - n.4n x 50p/150p per gara
 8. 4000 mt = n.3n - n.4n - n.5n - n.6n - n.7n x 30p/100p per gara
 9. 5000 mt = n.3n - n.4n - n.5n - n.6n - n.7n x 30p/100p per gara
 10. 7000 mt = n.5n - n.6n - n.7n x 30p/100p per gara
 11. 8000 mt = n.5n - n.6n - n.7n x 30p/100p per gara

Il numero dei natanti (n) deve essere equilibrato a quello dei partecipanti (p).

(La dicitura come ad esempio da n.5n a n.7n vuol dire che possono bastare quei numeri di natanti cioè 5 natanti oppure 6 natanti).

(Se il numero dei partecipanti(p) risulta essere ad esempio 151p, vale sempre la regola dei 50p/150p restando per tutta la gara con n.3n – n.4n fino al raggiungimento dei 300p per gara e non relativo alla somma dei partecipanti a tutto l'evento).

- **L'impostazione dei natanti sul campo di gara** dovrà essere eseguita in questa modalità, fissando un gommone/barca in avanti e un gommone/barca alla fine e tutti i restanti natanti dovranno essere distribuiti nel mezzo. In aggiunta potrà essere presente personale con canoa/sup e moto d'acqua, tenendo sempre conto che a garantire la sicurezza saranno unicamente i gommoni/barche. Con questa impostazione si suggerisce quindi di seguire i partecipanti ad inseguimento. Importante è gestire e tenere attenzione all'esterno del campo di gara, in quanto può essere causa e pericolo di arrivo imbarcazioni non facenti parte dell'evento e nel non rispetto delle regole e dell'ordinanza, tendono ad entrare nel campo di gara mettendo in pericolo i partecipanti.

Nel caso di problematiche riguardante la navigazione esterna al campo di gara, l'organizzazione può decidere di fissare la barca esternamente la boa di virata o di traiettoria, in modo tale da bloccare il navigante pericoloso per gli atleti, intento ad entrare nel campo di gara.

- E' **obbligatorio** che **tutti i partecipanti** debbano **usare la boa personale ad uso segnalazione** ed è assolutamente vietato togliersela (può anche recare una penalità del tipo retrocessione).
- Possono essere usate cuffie in silicone di colore ben visibile dall'esterno come il giallo, il bianco e l'arancione (è preferibile il colore bianco in quanto gli altri due colori potrebbero confondersi con le boe da virata e segnalazione del campo di gara). Anche in questo caso è fatto sempre l'obbligo dell'uso della boa personale ad uso segnalazione.
- E' responsabilità del partecipante e dei partecipanti tutti, nel gareggiare con prontezza, preparazione e senza omissioni del proprio stato di salute è di fatto vietato quindi entrare in gara, in caso di problematiche fisiche o di salute. **Obbligatorio** è avere il **Certificato Medico Agonistico in corso di validità**.

12. RICHIESTE PER AUTORIZZAZIONI E ORDINANZE

Dovranno essere redatte le richieste ed inviate per la corretta realizzazione degli eventi come di seguito indicato:

Inviare a:

1. Comune di appartenenza (Sindaco, Ufficio Tecnico e Demanio se si fa uso di suolo pubblico) per AUTORIZZAZIONE/NULLA OSTA o INFORMATIVA;
2. Regione di appartenenza se la location ricade in ambito di gestione regionale per AUTORIZZAZIONE/NULLA OSTA o INFORMATIVA;
3. Area Marina Protetta e Enti Parco se esistenti nel Comune di Appartenenza;
4. Capitaneria di Porto di appartenenza per AUTORIZZAZIONE e ORDINANZA;
5. Forze dell'Ordine (Polizia e Carabinieri) per INFORMATIVA.

(L' area demaniale a mare e a terra potrebbe essere gestita in entrambi i casi dalla sola Capitaneria di Porto di appartenenza o gestita sia dal Comune che dalla Capitaneria di Porto oppure il Comune gestisce l'area a terra mentre la Capitaneria di Porto l'area in mare – questi cambiano in base alle Regione di appartenenza o in alcuni casi anche ai Comuni di appartenenza, resta il fatto che in zona mare comunque si fa riferimento alla Capitaneria di Porto di appartenenza).

13. SOCCORSO

E' obbligatorio avere:

1. Medico competente;
2. Ambulanza con a bordo Soccorritori addestrati e formati;
3. Avere il defibrillatore.

14. COMUNICAZIONI SUI CAMPI DI GARA

Tutte le imbarcazioni dovranno essere comunicanti tra loro e con il Responsabile di gara tramite radio walkie talkie o vhf, oltre che con la Capitaneria di Porto (questa con radio VHF o cellulare), mentre per le restanti comunicazioni potranno essere fatte tramite ricetrasmittitore a bibanda.

15. PRE GARA – RIUNIONE TECNICA – PARTENZA - DURANTE GARA - ARRIVO

RIUNIONE TECNICA

Verrà fatta con megafono e bisognerà prestare attenzione, rispettando le regole e gli ordini posti dall'organizzazione.





PARTENZA

Prestare molta attenzione, rispettando le regole dell'organizzazione e del campionato:

Si comunicherà tramite megafono, due bandiere (gialla e rossa) e tromba per la partenza.

Il luogo di Partenza e Arrivo è stato variato rispetto a quello degli anni precedenti.

I punti fondamentali:

		
1.	MEGAFONO	= COMUNICAZIONI;
2.	E' VIETATO METTERSI IN PARTENZA FIN QUANDO L'ORGANIZZAZIONE NON DA L'OK;	
		
3.	BANDIERA ROSSA	= STOP - NO PARTENZA;
		
4.	BANDIERA GIALLA	= PRONTI PER LA PARTENZA;
		
5.	SIRENA	= PARTENZA UFFICIALE.

SERVIZIO DI CRONOMETRAGGIO AUTOMATICO

NEL CASO IN CUI L' ATLETA NON RISPETTA I PUNTI SOPRA ESPOSTI, VERRA' SEGNALATO CON IL SUO NUMERO DI GARA E RETROCESSO DI POSIZIONE IN CLASSIFICA GENERALE (DA STABILIRE NEL DOPO GARA ES: 1-2 POSIZIONI IN MENO) O SQUALIFICATO

PARTENZA

1. PARTENZA DA MARE, IN RIGA DAVANTI LA SCOGLIERA CON GLI UFFICIALI DI GARA A POCHI METRI;
2. BARCA POSTA DAVANTI PRIMA DEL VIA.

DURANTE LA GARA

1. RISPETTARE TUTTI I GIRI;
2. NON TAGLIARE LE BOE;
3. NON TAGLIARE IL CAMPO DI GARA;
4. EVITARE COMPORTAMENTI SCORRETTI.

NEL CASO IN CUI L' ATLETA NON RISPETTA I PUNTI SOPRA ESPOSTI, VERRA' SEGNALATO CON IL SUO NUMERO DI GARA E RETROCESSO DI POSIZIONE IN CLASSIFICA GENERALE (DA STABILIRE NEL DOPO GARA ES: 1-2 POSIZIONI IN MENO) O SQUALIFICATO

IN CASO DI RITIRO

1. USCIRE DAL CAMPO DI GARA TRAMITE LE BARCHE DI SUPPORTO;
2. USCIRE DAL CAMPO DI GARA DA SCOGLIERA O SPIAGGIA;
3. NON USCIRE MAI DALL'ARRIVO.

ARRIVO

1. ENTRARE DALL'IMBUTO O CORRIDOIO FORMATO DA DUE BOE E CIME GALLEGGIANTI CON CAVITELLI;
2. **TOCCARE LA STRUTTURA CON LA MANO AVENTE IL CHIP E POI PASSARE SOTTO;**
3. TOCCARE L'ARRIVO DICENDO IL PROPRIO NUMERO DI GARA;
4. NEL MANCATO RILEVAMENTO I CRONOMETRISTI LO FARANNO MANUALMENTE.

NEL MANCATO RILEVAMENTO DEL CRONOMETRAGGIO CI SARA' LA RILEVAZIONE MANUALE. VERRANNO SANZIONATI I COMPORTAMENTI SCORRETTI DA PARTE DEGLI ATLETI CON RETROCESSIONE O SQUALIFICA.

16. RISULTATI

I risultati se eseguiti con cronometraggio automatico, avranno la loro rapidità e saranno pubblicati in tempo reale e a fine gara;

I risultati se eseguiti a mano, avranno un tempo maggiore di pubblicazione, a seconda dell'impostazione organizzativa, ma comunque non dovranno essere di lungo termine;

I risultati non dovranno essere di lungo termine, quindi rapidi e rispettando gli orari.

17. PREMIAZIONI

I premi saranno suddivisi in questa modalità:

1. Medaglie per l'arrivo in Assoluto, primi tre femmina e maschio distinti per categoria Agonisti e Senior, per la sola categoria sia Agonisti che Senior femmina e maschio, gara per gara sempre per i primi tre;
2. Trofei per i Team se presente questa premiazione ai primi tre, da consegnare a fine giornata, dopo l'ultima gara, dove verrà stilata la classifica assoluta della giornata, sommando i punti delle altre gare se presenti;
3. Premio finale ai team, che somma tutte le tappe;
4. La Premiazione del Team Concept, come da tradizione nella storia, sarà per i primi tre posti.

18. ANTI DOPING

Tutto il circuito AICS è sotto la giurisdizione del CONI, e prevede come dal suo stesso Regolamento, controlli Anti Doping post-gara o a sorpresa, **è quindi inclusa la reale possibilità di controlli** e non del solo scopo di sensibilizzazione, onde evitare che il Campionato venga truccato, falsato e stando ben attenti alla Sicurezza degli atleti tutti.



Luogo e data, Roma 23.10.2025

Firma
MARROCCO IVAN
Geometra e Perito Edile
CTN AICS Nuoto in Acque Libere