

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

	Codice di Gara 2008	Codice di Gara 2009
Art. 1.6	<p><i>Gli atleti tesserati sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):</i></p> <p><i>ESORDIENTI: è l'atleta che nell'anno in cui si tesserava ha compiuto l'8° e non superato il 10° anno di età</i></p> <p><i>ALLIEVO/A: è l'atleta che nell'anno in cui si tesserava ha compiuto il 10° e non superato il 12° anno di età</i></p> <p>.....</p>	<p>Gli atleti tesserati sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):</p> <p>ALLIEVI "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tesserava ha compiuto l'8° e non superato il 10° anno di età</p> <p>ALLIEVI "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tesserava ha compiuto il 10° e non superato il 12° anno di età</p> <p>.....</p>

Art. 4.1	<p>1. Le Gare di in acqua mossa si svolgono nelle seguenti specialità:</p> <p>a. SLALOM: sono ammesse le seguenti categorie e specialità:</p> <p>Categoria MASCHILE specialità</p> <p>Master A/H – individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1,</p> <p>b) SPRINT: sono ammesse le seguenti categorie e specialità:</p> <p>Categoria MASCHILE Specialità</p> <p>Master A/H – individuale: K1, C1, C2 Senior – individuale: K1, C1, C2 Under 21/Under 23 – individuale: K1, C1, C2 Junior – individuale: K1, C1, C2 Debuttanti Junior – individuale: K1, C1, C2 Ragazzi – individuale: K1, C1, C2 Debuttanti Ragazzi - individuale: K1, C1, C2 Cadetti - individuale: K1, C2 Allievi - individuale: K1, C2</p> <p>Categoria FEMMINILE Specialità</p> <p>Master A/H – individuale: K1 Senior – individuale: K1 Under 21/Under 23 – individuale: K1 Junior – individuale: K1 Debuttanti Junior – individuale: K1 Ragazze – individuale: K1</p>	<p>1. Le Gare di in acqua mossa si svolgono nelle seguenti specialità:</p> <p>a) SLALOM: sono ammesse le seguenti categorie e specialità:</p> <p>Categoria MASCHILE specialità</p> <p>Master A/H - individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2</p> <p>b) SPRINT: sono ammesse le seguenti categorie e specialità:</p> <p>Categoria MASCHILE Specialità</p> <p>Master A/H – individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2 Senior – individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2 Under 21/Under 23 – individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2 Junior – individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2 Debuttanti Junior – individuale: K1, C1, C2 Ragazzi - individuale: K1, C1, C2 – a squadre: K1, C1, C2 Debuttanti Ragazzi – individuale: K1, C1, C2 Cadetti - individuale: K1, C2 Allievi - individuale: K1, C2</p> <p>Categoria FEMMINILE Specialità</p> <p>Master A/H - individuale: K1 – a squadre: K1 Senior – individuale: K1 – a squadre: K1 Under 21/Under 23 – individuale: K1 – a squadre: K1 Junior – individuale: K1 – a squadre: K1 Debuttanti Junior – individuale: K1 Ragazze – individuale: K1 – a squadre: K1</p>
-----------------	---	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<p><i>Debuttanti Ragazzi – individuale: K1</i> <i>Cadette – individuale: K1</i> <i>Allieve – individuale: K1</i></p>	<p>Debuttanti Ragazzi – individuale: K1 Cadette – individuale: K1 Allieve – individuale: K1</p>
--	---

<p>Art. 4.2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Concorrenti di sessi diversi non possono partecipare alla stessa gara. Un concorrente, nello stesso giorno, può partecipare a non più di due gare individuali con l'obbligo di cambiare tipologia di imbarcazione (ad esempio una in kayak ed l'altra in canadese, oppure, una in C1 e l'altra in C2). Inoltre, a non più di una gara a squadre in kayak o in canadese. Le squadre devono essere composte solo da concorrenti che abbiano preso il via nella gara individuale.</i> 2. <i>Ogni gara in programma è ritenuta valida anche con un solo concorrente iscritto.</i> 3. <i>Gare Nazionali per Senior, Junior e Ragazzi non possono essere disputate in concomitanza con Gare Regionali Allievi/e e Cadetti/e, se non in giornate diverse.</i> 4. <i>Gli Esordienti partecipano a manifestazioni federali secondo uno specifico programma stabilito con apposita circolare emanata del Consiglio Federale</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concorrenti di sessi diversi non possono partecipare alla stessa gara. Un concorrente, nello stesso giorno, può partecipare a non più di due gare individuali con l'obbligo di cambiare tipologia di imbarcazione (ad esempio una in kayak ed l'altra in canadese, oppure, una in C1 e l'altra in C2). Inoltre, a non più di una gara a squadre in kayak o in canadese. Le squadre devono essere composte solo da concorrenti che abbiano preso il via nella gara individuale. 2. Nelle gare regionali, nazionali e nei campionati italiani delle discesa classica non è ammessa la possibilità di disputare la doppia gara individuale, pertanto gli atleti potranno partecipare ad una gara individuale ed ad una a squadre. 3. Ogni gara in programma è ritenuta valida anche con un solo concorrente iscritto. 4. Gare Nazionali per Senior, Junior e Ragazzi non possono essere disputate in concomitanza con Gare Regionali Allievi/e e Cadetti/e, se non in giornate diverse. 5. Gli "Allievi A" partecipano a manifestazioni federali secondo uno specifico programma stabilito con apposita circolare emanata del Consiglio Federale.
---	---

<p>Art. 4.3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Nella Gare in acqua mossa è consentita la partecipazione di:</i> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Ragazzi/e nella categoria Junior;</i> b. <i>Junior nella categoria Senior;</i> c. <i>Master (A/H) possono correre nella categoria senior e nelle categorie precedenti.</i> d. <i>Senior, Cadetti/e, Allievi/e partecipano esclusivamente nelle categorie di appartenenza.</i> 2. <i>Se non esplicitamente indicato nel Bando di Gara, le classifiche delle gare Cadetti/e A o B e Master sono uniche.</i> 3. <i>Fatte salve le limitazioni sopra indicate, un concorrente della categoria Ragazzi, Junior e Master può gareggiare in una gara a squadre di categoria diversa da quella individuale.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nella Gare in acqua mossa è consentita la partecipazione di: <ol style="list-style-type: none"> a) Ragazzi/e nella categoria Junior; b) Junior nella categoria Senior ; c) Master (A/H) possono correre nella categoria senior e nelle categorie precedenti. In tutte le gare regionali, nazionali le categorie Master vengono raggruppate in: <ul style="list-style-type: none"> - Master 1 – categorie A, B e C; - Master 2 - categorie D, E, F e successive. Ai campionati Italiani, una categoria Master deve avere almeno tre equipaggi partenti altrimenti verranno iscritti direttamente alla categoria precedente. d) Senior, Cadetti/e, Allievi/e partecipano esclusivamente nelle categorie di appartenenza. 2. Se non esplicitamente indicato nel Bando di Gara, le classifiche delle gare Cadetti/e A o B e Master sono uniche. 3. Fatte salve le limitazioni sopra indicate, un concorrente della categoria Ragazzi, Junior e Master può gareggiare in una gara a squadre di categoria diversa da quella individuale. 4. Partecipazione al Campionato Italiano Junior: possono partecipare sia i
---	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

		<p>ragazzi che gli junior, nelle gare individuali e in quelle a squadre.</p> <p>5. La partecipazione al Campionato Italiano Under 21 e Under 23 è riservata agli atleti juniores e senior under 23. La categoria è unica, Under 23, dalla classifica Under 23 vengono estrapolati i primi tre Under 21: se un Under 21 vince il titolo Under 23 sarà premiato come Campione Italiano Under 23 ed anche come Campione Italiano Under 21.</p> <p>6. Il Campionato Italiano Junior è sempre separato dal Campionato Italiano Under 23.</p> <p>7. Nel Campionato Italiano di Società non sono ammessi C2 misti.</p>
--	--	---

Art 4.6	<p>1. Per le gare a squadre è possibile iscrivere una squadra senza indicare i dati degli atleti che la compongono. In questo caso, pena l'esclusione della squadra, il Rappresentante di Società ha l'obbligo di inserire o modificare definitivamente i nominativi in fase di Accredito delle Società.</p> <p>2. Il Rappresentante di Società ha l'obbligo di comunicare per iscritto eventuali variazioni alla composizione delle squadre già dichiarate in fase di accredito delle società entro i termini fissati dal Direttore di Gara (dipende da gara a gara) alla Segreteria Gare.</p>	<p>1. Per le gare a squadre è possibile iscrivere una squadra senza indicare i dati degli atleti che la compongono. In questo caso, pena l'esclusione della squadra, il Rappresentante di Società ha l'obbligo di inserire o modificare definitivamente i nominativi in fase di Accredito delle Società.</p> <p>2. Il Rappresentante di Società ha l'obbligo di comunicare per iscritto eventuali variazioni alla composizione delle squadre già dichiarate in fase di accredito delle società entro i termini fissati dal Direttore di Gara (dipende da gara a gara) alla Segreteria Gare.</p> <p>3. Solo un concorrente di una squadra può essere sostituito fra la prima e la seconda manche, quando la gara prevede due prove.</p>
----------------	---	--

Art. 4. 10	<p>1. Il Comitato Organizzatore deve fornire i numeri di gara. I numeri devono essere del tipo a pettorale, devono portare la numerazione ben visibile sul torace e sulla schiena di ciascun concorrente; nel C2 il pettorale è indossato dall'atleta davanti .</p> <p>2. I numeri devono essere neri su fondo bianco o giallo e devono avere un carattere di almeno cm. 15 di altezza e con corpo cm. 1,5.</p> <p>3. Ogni concorrente deve presentarsi alla partenza indossando il proprio pettorale ed è sua cura ritirarlo e riconsegnarlo al termine della gara al Comitato Organizzatore secondo le istruzioni impartite dallo stesso.</p>	<p>1. Il Comitato Organizzatore deve fornire i numeri di gara. I numeri devono essere del tipo a pettorale, devono portare la numerazione ben visibile sul torace e sulla schiena di ciascun concorrente; nel C2 il pettorale è indossato dall'atleta davanti.</p> <p>2. I numeri devono essere neri su fondo bianco o giallo e devono avere un carattere di almeno cm. 15 / 20 di altezza e con corpo cm. 2.</p> <p>3. Ogni concorrente deve presentarsi alla partenza indossando il proprio pettorale ed è sua cura ritirarlo e riconsegnarlo al termine della gara al Comitato Organizzatore secondo le istruzioni impartite dallo stesso.</p>
-------------------	---	---

Art 4.14	<p>1. Le imbarcazioni da slalom e discesa devono essere inaffondabili, cioè se riempite d'acqua devono avere una spinta idrostatica sufficiente a mantenerle al pelo dell'acqua. Nelle imbarcazioni da discesa è obbligatorio inserire sacchi di punta (air bags), a prua e a poppa, opportunamente gonfiati.</p> <p>2. Tutte le imbarcazioni devono essere fornite ad ogni estremità di maniglie collocate a non più di cm. 30 dalla prua e dalla poppa, tali da consentire</p>	<p>1. Le imbarcazioni da slalom e discesa devono essere inaffondabili, cioè se riempite d'acqua devono avere una spinta idrostatica sufficiente a mantenerle al pelo dell'acqua. Nelle imbarcazioni da discesa è obbligatorio inserire sacchi di punta (air bags), a prua e a poppa, opportunamente gonfiati.</p> <p>2. Tutte le imbarcazioni devono essere fornite ad ogni estremità di maniglie collocate a non più di cm. 30 dalla prua e dalla poppa, tali da consentire</p>
-----------------	--	--

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

l'inserimento agevole di una mano per intero con dimensioni di cm. 10x10x1,5 o di un manufatto di prova equivalente. Il materiale usato dovrà avere un diametro di almeno 6 mm., o una sezione trasversale di 2 X 10 mm. Le maniglie devono essere sufficientemente robuste da consentire di trainare a riva la canoa piena d'acqua. Non è consentito assicurare le maniglie con nastro adesivo.

Sono considerate maniglie:

- cappi in corda saldamente attaccati all'imbarcazione;*
- una corda che va dalla prua alla poppa dell'imbarcazione saldamente attaccata;*
- maniglie che siano realizzate come parti integranti dell'imbarcazione al momento della costruzione.*

- 3. Ogni concorrente deve indossare un casco di protezione allacciato ed un giubbotto salvagente di materiale galleggiante non assorbente equamente distribuito intorno al busto. Il salvagente deve avere una spinta idrostatica di almeno Kg 6. Sia per i caschi che per i giubbotti sono consentiti manufatti che possano garantire la qualità dei materiali e che siano in buone condizioni. Non sono autorizzati caschi e giubbotti salvagenti "fatti in casa".*
- 4. I concorrenti devono poter uscire dall'imbarcazione in qualsiasi situazione immediatamente.*
- 5. Gli Ufficiali di Gara possono effettuare controlli, in qualsiasi momento, prima, durante o dopo la gara; in caso di violazione delle norme di sicurezza squalificano l'equipaggio colto in difetto.*

l'inserimento agevole di una mano per intero con dimensioni di cm. 10x10x1,5 o di un manufatto di prova equivalente. Il materiale usato dovrà avere un diametro di almeno 6 mm., o una sezione trasversale di 2 X 10 mm. Le maniglie devono essere sufficientemente robuste da consentire di trainare a riva la canoa piena d'acqua. Non è consentito assicurare le maniglie con nastro adesivo.

Sono considerate maniglie:

- cappi in corda saldamente attaccati all'imbarcazione;
- una corda che va dalla prua alla poppa dell'imbarcazione saldamente attaccata;
- maniglie che siano realizzate come parti integranti dell'imbarcazione al momento della costruzione.

- 3. Ogni concorrente deve indossare un casco di protezione allacciato ed un giubbotto salvagente. Saranno ammessi solo materiali prodotti da aziende specializzate che possano garantire la qualità dei materiali. Sia il casco, sia il salvagente devono risultare in buone condizioni. Caschi e salvagente "fatti in casa" non sono ammessi.**

- Il salvagente risulterà composto di materiale galleggiante non assorbente equamente distribuito, fronte e dorso, in un giubbotto che sarà indossato all'incirca nella parte alta del busto. Deve avere una spinta idrostatica sufficiente a mantenere a galla un peso di piombo (o equivalente in altri metalli) "certificato" di 6 Kg e dovrebbe essere disegnato per mantenere a galla una persona cosciente che nuota in acqua in una posizione a faccia in su.**

- Il casco di protezione deve offrire sufficiente protezione alla testa degli atleti nel caso urtino per esempio contro una roccia (lo spazio fra testa e guscio del casco deve assorbire l'urto) e deve essere fornito di una solida cinghia sottomento**

- 4. I concorrenti devono poter uscire dall'imbarcazione in qualsiasi situazione immediatamente.**
- 5. Nelle gare di Discesa tutti i concorrenti devono indossare scarpe. Le scarpe devono avere una suola di spessore tale che possa proteggere i piedi. Le scarpe devono essere della misura giusta e non devono potersi togliere in caso di rovesciamento o abbandono dell'imbarcazione.**
- 6. Gli Ufficiali di Gara possono effettuare controlli, sulle canoe e sull'equipaggiamento, in qualsiasi momento, prima, durante o dopo la gara; in caso di violazione delle norme di sicurezza possono squalificare, per la manche in oggetto, l'equipaggio colto in difetto.**

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

Art 4A.2	<ol style="list-style-type: none">1. <i>La distanza fra la linea di partenza e la linea d'arrivo deve essere compresa fra mt. 250 e mt. 400. Il percorso deve essere navigabile per tutta la sua lunghezza, avere ostacoli naturali e/o artificiali sempre superabili ed offrire uguali condizioni per tutti gli atleti che competono in C1, sia che pagaino preferibilmente a sinistra, che a destra.</i>2. <i>Per le Gare Allievi/e, Cadetti/e, Ragazzi/e, Junior, Senior e Master sul percorso devono essere sistemate un numero minimo di 18 e massimo di 20 porte di cui almeno 6 da superare in risalita (controcorrente.) L'ultima porta deve essere posizionata ad una distanza compresa fra mt. 15 e mt. 25 dal traguardo ed è auspicabile che il tracciato preveda anche manovre in retro. Nelle Gare Nazionali e di Campionato Italiano il percorso deve avere caratteristiche tali da essere completato dai K1 Senior Maschile mediamente fra i 100 ed i 130 secondi.</i>3. <i>Il percorso di gara è tracciato da due tecnici societari (che non siano loro stessi dei concorrenti), sorteggiati in Consiglio di Gara fra quelli che hanno dato la propria disponibilità, sotto la supervisione di un tecnico federale se presente. Qualora non fossero disponibili tecnici societari il tracciato deve essere predisposto dal Comitato Organizzatore. I tracciatori devono assicurare che il percorso ideato originalmente sia mantenuto tale per tutta durata della gara, sono responsabili dell'adeguata sistemazione delle porte e delle altre attrezzature e devono essere pronti ad eseguire le modifiche e le rettifiche disposte dal Direttore di Gara.</i>4. <i>Qualora durante la gara si verificasse un cambiamento del livello dell'acqua tale da falsare il risultato, il Giudice Arbitro Principale deve interrompere la gara sino a quando le condizioni dell'acqua non siano tornate alla normalità.</i>5. <i>Se durante la gara si verificasse un fattore non momentaneo che altera le caratteristiche del percorso il Giudice Arbitro Principale può autorizzare cambiamenti o spostamenti delle porte, che però dovranno garantire condizioni di equità tra i concorrenti.</i>	<ol style="list-style-type: none">1. La distanza fra la linea di partenza e la linea d'arrivo deve essere compresa fra mt. 250 e mt. 400. Il percorso deve essere navigabile per tutta la sua lunghezza, avere ostacoli naturali e/o artificiali sempre superabili ed offrire uguali condizioni per tutti gli atleti che competono in C1, sia che pagaino preferibilmente a sinistra, che a destra.2. Per le Gare Allievi/e, Cadetti/e, Ragazzi/e, Junior, Senior e Master sul percorso devono essere sistemate un numero minimo di 18 e massimo di 25 porte di cui almeno 6 e massimo 7 da superare in risalita (controcorrente.) L'ultima porta deve essere posizionata ad una distanza compresa fra mt. 15 e mt. 25 dal traguardo. La posizione delle linee di partenza e di arrivo (e le modalità con cui vengono attivate) devono essere concordare con il Giudice principale prima dell'inizio dell'allenamento ufficiale. Il percorso ideale dovrebbe includere:<ul style="list-style-type: none">• almeno una porta-combinazione che offra ai concorrenti diverse opzioni di passaggio• continui cambi di direzione e movimenti scorrevoli utilizzando le difficoltà tecniche dell'acqua (vortici, onde e rapide). Nelle Gare Nazionali e di Campionato Italiano il percorso deve avere caratteristiche tali da essere effettuata per un K1 uomini in un tempo vicino ai 100 secondi (non deve essere meno di 90 secondi).3. Il percorso di gara è tracciato da due tecnici societari (che non siano loro stessi dei concorrenti), sorteggiati in Consiglio di Gara fra quelli che hanno dato la propria disponibilità, sotto la supervisione di un tecnico federale se presente. Qualora non fossero disponibili tecnici societari il tracciato deve essere predisposto dal Comitato Organizzatore. I tracciatori devono assicurare che il percorso ideato originalmente sia mantenuto tale per tutta durata della gara, sono responsabili dell'adeguata sistemazione delle porte e delle altre attrezzature e devono essere pronti ad eseguire le modifiche e le rettifiche disposte dal Direttore di Gara.4. Qualora durante la gara si verificasse un cambiamento del livello dell'acqua tale da falsare il risultato, il Giudice Arbitro Principale deve interrompere la gara sino a quando le condizioni dell'acqua non siano tornate alla normalità.5. Se durante la gara si verificasse un fattore non momentaneo che altera le caratteristiche del percorso il Giudice Arbitro Principale può autorizzare cambiamenti o spostamenti delle porte, che però dovranno garantire condizioni di equità tra i concorrenti.
-----------------	---	--

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

Art 4A.3	<p>1. Le gare individuali si svolgono su due prove e il punteggio finale è dato dalla somma dei punteggi conseguiti in ciascuna di esse; le gare a squadre si possono disputare su un'unica prova.</p> <p>2. Nelle Gare Nazionali per le categorie Junior e Senior e nei Campionati Italiani per le categorie Ragazzi/e, Junior, Senior, Under 23 e Master l'ordine di partenza della 2^a prova è dato dalla classifica invertita della 1^a prova.</p>	<p>1. Le gare individuali si svolgono su due prove per il punteggio finale si terrà conto della migliore delle due prove; le gare a squadre si possono disputare su un'unica prova.</p> <p>2. ELIMINATO</p>
-----------------	--	---

Art 4A.4	<p>1. Tutte le imbarcazioni devono rientrare nei seguenti parametri:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;"><i>K1</i></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td>lunghezza minima mt. 3.50</td> <td>larghezza minima mt. 0.60</td> <td>peso minimo Kg. 9</td> </tr> <tr> <td><i>C1</i></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>lunghezza minima mt. 3.50</td> <td>larghezza minima mt. 0,70</td> <td>peso minimo Kg. 10</td> </tr> <tr> <td><i>C2</i></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>lunghezza massima mt. 4.10</td> <td>larghezza minima mt. 0,80</td> <td>peso minimo Kg. 15</td> </tr> </table> <p>Le misure si riferiscono allo scafo, pertanto le imbarcazioni devono essere misurate prive di appendici che non siano fissate allo scafo in modo definitivo. Le imbarcazioni devono essere pesate asciutte e prive attrezzature non stabilmente fissate. Tutte le imbarcazioni devono avere</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. punte e code arrotondate con un raggio minimo di curvatura in pianta di cm. 2 e di cm. 1 sulla sezione longitudinale verticale. 3. Sono vietati timoni di qualsiasi tipo. 4. Il paraspruzzi è considerato un accessorio e non fa parte dell'imbarcazione. 5. Imbarcazioni che non possiedono le caratteristiche sopraindicate, oltre a quelle fissate dall'art 4.14, non sono ammesse in gara. 6. Ogni concorrente deve assicurarsi che il suo equipaggiamento sia conforme alle suddette norme ed è responsabile del mantenimento di tale condizione per tutta la durata della gara. 	<i>K1</i>			lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0.60	peso minimo Kg. 9	<i>C1</i>			lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0,70	peso minimo Kg. 10	<i>C2</i>			lunghezza massima mt. 4.10	larghezza minima mt. 0,80	peso minimo Kg. 15	<p>1. Tutte le imbarcazioni devono rientrare nei seguenti parametri:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;"><i>K1</i></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td>lunghezza minima mt. 3.50</td> <td>larghezza minima mt. 0.60</td> <td>peso minimo Kg. 9</td> </tr> <tr> <td><i>C1</i></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>lunghezza minima mt. 3.50</td> <td>larghezza minima mt. 0,65</td> <td>peso minimo Kg. 10</td> </tr> <tr> <td><i>C2</i></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>lunghezza massima mt. 4.10</td> <td>larghezza minima mt. 0,75</td> <td>peso minimo Kg. 15</td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 2. Le misure si riferiscono allo scafo, pertanto le imbarcazioni devono essere misurate prive di appendici che non siano fissate allo scafo in modo definitivo. Le imbarcazioni devono essere pesate asciutte e prive di attrezzature non stabilmente fissate. Durante le operazioni di peso, l'acqua residua deve essere rimossa dall'imbarcazione. Tutte le imbarcazioni devono avere punte e code arrotondate con un raggio minimo di curvatura in pianta di cm. 2 e di cm. 1 sulla sezione longitudinale verticale. 3. Sono vietati timoni di qualsiasi tipo. 4. Il paraspruzzi è considerato un accessorio e non fa parte dell'imbarcazione. 5. Imbarcazioni che non possiedono le caratteristiche sopraindicate, oltre a quelle fissate dall'art 4.14, non sono ammesse in gara. 6. Ogni concorrente deve assicurarsi che il suo equipaggiamento sia conforme alle suddette norme ed è responsabile del mantenimento di tale condizione per tutta la durata della gara 	<i>K1</i>			lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0.60	peso minimo Kg. 9	<i>C1</i>			lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0,65	peso minimo Kg. 10	<i>C2</i>			lunghezza massima mt. 4.10	larghezza minima mt. 0,75	peso minimo Kg. 15
<i>K1</i>																																						
lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0.60	peso minimo Kg. 9																																				
<i>C1</i>																																						
lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0,70	peso minimo Kg. 10																																				
<i>C2</i>																																						
lunghezza massima mt. 4.10	larghezza minima mt. 0,80	peso minimo Kg. 15																																				
<i>K1</i>																																						
lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0.60	peso minimo Kg. 9																																				
<i>C1</i>																																						
lunghezza minima mt. 3.50	larghezza minima mt. 0,65	peso minimo Kg. 10																																				
<i>C2</i>																																						
lunghezza massima mt. 4.10	larghezza minima mt. 0,75	peso minimo Kg. 15																																				

Art 4A.5	<p>1. Il Giudice Arbitro Principale Deve assicurarsi che la gara si svolga secondo le regole del presente codice, su segnalazione degli Ufficiali di</p>	<p>Il Giudice Arbitro Principale Deve assicurare che la gara si svolga correttamente secondo le regole. Applica le regole di gara e può squalificare un</p>
-----------------	---	--

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

Gara, squalifica gli equipaggi che hanno commesso infrazioni notificandoli ai Rappresentanti di società, può concedere la ripetizione della prova a un concorrente che dimostri di essere stato danneggiato e assegna agli altri Ufficiali di Gara i seguenti incarichi:

- a) **Commissario d'Imbarco:** si assicura che le imbarcazioni siano conformi con quanto stabilito dal presente codice, che i concorrenti indossino il casco di protezione e il giubbotto salvagente, negando la partenza ai concorrenti privi dell'idonea attrezzatura di sicurezza.
- b) **Giudice di Partenza:** si assicura che tutti i partecipanti prendano il via nel corretto ordine, e non ammette alla partenza comunicandolo al Giudice Arbitro Principale, gli equipaggi che:
 - non rispettano le regole di sicurezza;
 - non si sono presentati al cancelletto di partenza al momento prestabilito e dopo esser stati successivamente chiamati;
 - non indossano il pettorale con il proprio numero di gara;
 - non rispettano i suoi ordini.
- c) **Giudici di Settore:** sorvegliano il percorso nel tratto di loro pertinenza e assicurano che i Controllori di Porta segnalino le giuste penalità.
- d) **Giudice di Arrivo:** controlla che i concorrenti taglino regolarmente il traguardo.

concorrente o concedere la ripetizione di una prova. In materia arbitrale è il Giudice finale. Dopo che ha deciso in merito ad un reclamo riguardante penalità, il risultato diventa ufficiale e pertanto non può essere presentato un ulteriore reclamo.

Assegna agli altri Ufficiali di Gara i seguenti incarichi:

- a. **Assistente del Giudice Principale:** collabora con il Capo degli ufficiali e con il Giudice Principale ricoprendo incarichi amministrativi.
- b. **Commissario d'Imbarco:** si assicura che le imbarcazioni siano conformi con quanto stabilito dal presente codice, che i concorrenti indossino il casco di protezione e il giubbotto salvagente, negando la partenza ai concorrenti privi dell'idonea attrezzatura di sicurezza.
- c. **Giudice di Partenza:** si assicura che tutti i partecipanti prendano il via nel corretto ordine, e non ammette alla partenza comunicandolo al Giudice Arbitro Principale, gli equipaggi che:
 - non rispettano le regole di sicurezza;
 - non si sono presentati al cancelletto di partenza al momento prestabilito e dopo esser stati successivamente chiamati;
 - non indossano il pettorale con il proprio numero di gara;
 - non rispettano i suoi ordini.

d. **Giudici di Porta:** i Giudici di Porta hanno la responsabilità di assicurare che siano assegnate sulle porte le corrette penalità o i corretti giudizi. Possono contare sull'osservazione di un Giudice di Porta adiacente, specialmente di quelli che sono meglio posizionati per vedere ciascun passaggio (la posizione migliore può significare essere più vicini oppure più distanti ma in un angolo migliore per valutare ciascun caso). Ha il dovere di dare assistenza per ogni porta per cui ha una posizione migliore e che gli è stata anche assegnata. Solo un unico Giudice di Porta sarà incaricato di comunicare le penalità all'ufficio gare e al pubblico (Giudice di Porta addetto alla trasmissione). I Giudici di Porta devono produrre per iscritto una chiara documentazione che riguardi ogni concorrente. Il Giudice di Porta osserva lo svolgersi della gara al fine di garantire una manche equa a tutti i concorrenti. I Giudici di Porta devono segnalare visibilmente al Giudice incaricato della trasmissione, ciascuna penalità che intendono assegnare al concorrente.

Il Giudice di Porta addetto alla trasmissione provvederà, allo stesso tempo, a segnalare le penalità con gli appositi dischi o cartelli.

- e. **Giudice di Arrivo:** controlla che i concorrenti taglino regolarmente il traguardo.

Un Ufficiale di Gara può ricoprire due o più incarichi.

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

Art 4A.7	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Nelle Gare Nazionali e in tutte le gare per le categorie Allievi/e, Cadetti/e e Ragazzi/e, almeno un'ora prima della gara, il percorso deve essere collaudato da almeno un canoista, non iscritto alla gara, con comprovate abilità tecniche, ma preferibilmente da un gruppo di canoisti, non iscritti alla gara, in rappresentanza delle diverse imbarcazioni in competizione.</i> 2. <i>Il percorso deve essere approvato dal Direttore di Gara, sentiti i Rappresentanti di società.</i> 3. <i>Su richiesta di un qualsiasi Rappresentante di Società il Direttore di Gara può prendere in esame proposte di cambiamenti del percorso legate ad eccessiva difficoltà del tracciato o a motivi di sicurezza.</i> 4. <i>Se lo ritiene opportuno potrà mettere ai voti la proposta di variazione presentata. In questo caso la modifica sarà apportata solo se risulteranno favorevoli almeno i 2/3 dei Rappresentati di Società accreditati</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nelle Gare Nazionali e in tutte le gare per le categorie Allievi/e, Cadetti/e e Ragazzi/e, almeno un'ora prima della gara, il percorso deve essere collaudato da almeno un canoista, non iscritto alla gara, con comprovate abilità tecniche, ma preferibilmente da un gruppo di canoisti, non iscritti alla gara, in rappresentanza delle diverse imbarcazioni in competizione. 2. Il Direttore di gara determina la navigabilità del percorso e l'approvazione del percorso, sentiti i Rappresentanti di Società, l'Organizzatore Tecnico, il Giudice Principale, e il Tracciatore del percorso). 3. Su richiesta di un qualsiasi Rappresentante di Società il Direttore di Gara può prendere in esame proposte di cambiamenti del percorso legate ad eccessiva difficoltà del tracciato o a motivi di sicurezza. 4. Se lo ritiene opportuno potrà mettere ai voti la proposta di variazione presentata. In questo caso la modifica sarà apportata solo se risulteranno favorevoli almeno i 2/3 dei Rappresentati di Società accreditati
-----------------	--	---

Art 4A.9	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le porte sono formate da due paline sospese di colore bianco; le porte da superare in discesa sono contrassegnate da cinque strisce verdi, quelle da superare in risalita (controcorrente) da cinque strisce rosse. Le paline devono essere alte mt. 2, avere sezione rotonda con un diametro compreso tra cm. 3,5 e cm. 5,0 ed avere di un peso sufficiente per non venire spostate dal vento. La distanza tra le due paline deve essere compresa fra mt. 1,2 e mt. 3,5 e devono essere posizionate in modo da distare circa cm. 15 dal pelo dell'acqua o comunque a una distanza tale da non essere mai spostate dal flusso dell'acqua stessa.</i> 2. <i>Cartelli numerano le porte in ordine progressivo secondo il disegno del tracciato. Essi misurano cm. 30x30, hanno sfondo giallo con numeri neri alti cm. 20 e spessi cm. 2 riportati su entrambi i lati e barrati da una linea rossa diagonale sul lato opposto alla direzione del corretto passaggio della porta.</i> 3. <i>I Controllori di Porta, dalla loro postazione, devono vedere i cartelli delle porte di loro pertinenza.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le porte sono formate da una o due paline sospese dipinte ad anelli; le porte da superare in discesa sono contrassegnate da cinque anelli verdi, quelle da superare in risalita (controcorrente) da cinque anelli rossi; con l'ultimo anello sempre bianco, ogni anello di 20 cm.. Le paline devono essere alte da mt 1,6 a mt. 2, avere sezione rotonda con un diametro compreso tra cm. 3,5 e cm. 5,0 ed avere di un peso sufficiente per non venire spostate dal vento. Nel caso di porte ad una singola palina, la seconda palina dovrà essere posizionata sulla corrispondente sponda del fiume, in modo da definire la linea di porta. Nelle porte con due paline la distanza tra le paline deve essere compresa fra mt. 1,2 e mt. 4,0. e devono essere posizionate in modo da distare circa cm. 20 dal pelo dell'acqua o comunque a una distanza tale da non essere mai spostate dal flusso dell'acqua stessa. 2. Cartelli numerano le porte in ordine progressivo secondo il disegno del tracciato. Essi misurano cm. 30x30, hanno sfondo giallo con numeri neri alti cm. 20 e spessi cm. 2 riportati su entrambi i lati e barrati da una linea rossa diagonale sul lato opposto alla direzione del corretto passaggio della porta
-----------------	---	--

Art4A.10	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le porte devono essere superate secondo la successione numerica e la direzione stabilita, così come indicato sui cartelli che ne indicano il numero.</i> 2. <i>Un concorrente o un equipaggio inizia il passaggio della porta quando:</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tutte le porte devono essere superate in ordine numerico. 2. Tutte le porte devono essere superate nella direzione stabilita dal tracciato. 3. Tutte le porte possono essere superate in ogni presentazione rispettando il corretto lato di porta.
-----------------	--	--

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<ul style="list-style-type: none"> • con l'imbarcazione o con il corpo o con la pagaia tocca una palina della porta; • con una parte del corpo (tronco o testa) attraversa la linea tra le paline (in C2 uno dei due concorrenti). <p>3. Un concorrente o un equipaggio termina il passaggio di una porta quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • inizia il passaggio della porta successiva (in ordine numerico crescente); • attraversa la linea di arrivo. <p>4. Anche le linee di partenza ed arrivo vengono considerate come linee di porta.</p> <p>5. Un concorrente effettua il passaggio regolare di una porta se con l'imbarcazione (o con una parte di essa) e con una parte del corpo (con il tronco o con la testa) ha attraversato la linea di porta dal lato corretto senza toccare alcuna palina con il corpo, con la pagaia o con l'imbarcazione. Per dichiarare che il corpo ha passato la linea di porta almeno l'intera testa deve passare tra le paline e nella giusta direzione. Per un equipaggio in C2 il passaggio è regolare se entrambi i concorrenti hanno osservato questa regola</p>	<p>4. Il passaggio della porta inizia quando: l'imbarcazione o il corpo o la pagaia toccano una palina della porta o parte della testa del concorrente (in C2, uno dei due concorrenti) attraversa la linea di porta.</p> <p>5. Il passaggio della porta termina quando inizia il passaggio di ogni porta successiva o quando si attraversa la linea di arrivo.</p> <p>6. Per considerare regolare un passaggio di porta devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'intera testa del concorrente o dei concorrenti deve attraversare la linea di porta dal lato corretto secondo il disegno del tracciato. • Parte dell'imbarcazione deve attraversare la linea di porta nello stesso istante in cui l'intera testa attraversa la linea di porta. • Un corretto passaggio di porta senza toccare le paline con il corpo, la pagaia o l'imbarcazione è un passaggio senza penalità.
--	---

<p>Ar 4A.11</p> <p>1. Sono attribuite le seguenti penalità:</p> <p>a) 2 punti quando il passaggio è corretto ma un concorrente tocca, una o più volte, una o entrambe le paline della porta;</p> <p>b) 50 punti quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • viene toccata una porta (1 o 2 paline) senza passaggio corretto; • un concorrente spinge intenzionalmente una o entrambe le paline della porta per facilitarsi il passaggio. L'azione non è giudicata intenzionale se il corpo e/o l'imbarcazione del concorrente è in una posizione favorevole per effettuare correttamente il passaggio. • un concorrente o un equipaggio attraversa con il corpo la linea di porta in posizione capovolta (cfr. art. 4A.15); • un concorrente o un equipaggio attraversa la linea di porta in una direzione diversa da quella indicata sulla mappa del percorso. Durante il passaggio qualsiasi parte del corpo (corpo o testa) non deve mai attraversare la linea di porta nella direzione sbagliata. • un concorrente o un equipaggio manca il passaggio di una porta. La porta è data per mancata quando il concorrente o l'equipaggio inizia il passaggio di una porta successiva in ordine numerico crescente; • se trascorrono più di 15 secondi dal momento che il primo 	<p>1. 0 punti – secondi Corretto passaggio senza errori.</p> <p>2. 2 punti – secondi Corretto passaggio della porta, ma con il tocco di una o entrambe le paline.</p> <p>3. Tocchi ripetuti della stessa palina e di più paline sono penalizzati una sola volta.</p> <p>4. 50 punti – secondi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tocchi di una o più paline senza passaggio corretto. • Spingere intenzionalmente una porta per facilitarsi il passaggio (non è giudicata una spinta intenzionale quando il corpo e l'imbarcazione del concorrente erano già in una posizione in cui avrebbero idealmente attraversato la porta). • La testa (in C2 uno dei due concorrenti) attraversa la linea di porta capovolta. (per la definizione di capovolgimento vedere l'articolo 4A.15). • Durante ogni passaggio di porta a nessuna parte della testa è consentito attraversare la linea di porta nella direzione sbagliata. • Salto porta. Una porta è considerata saltata quando inizia il passaggio di ogni porta seguente o quando si attraversa la linea
--	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<p><i>componente di una squadra taglia la linea di traguardo a quando l'ultimo componente della stessa squadra taglia il traguardo.</i></p> <p><i>c) 50 punti è la penalità massima comminabile per ciascuna porta.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Non viene penalizzato l'attraversamento di una porta se l'imbarcazione passa sotto le paline senza toccarle ed il corpo rimane al suo interno (cosiddetto "tagliare una porta").</i> 3. <i>Ripetuti tentativi di superare la porta, nella direzione consentita dal tracciato, senza toccare le paline determinano penalità solo se il corpo del partecipante ha passato la linea tra le paline. In conseguenza di questo il concorrente si troverà difatti ad aver attraversato la porta nella direzione non consentita del tracciato.</i> 4. <i>Ulteriori passaggi nella porta già superata non comportano penalità se si è già iniziato il passaggio della porta successiva anche se si dovessero toccare le paline.</i> 5. <i>Dovrà sempre essere concesso ai partecipanti il beneficio del dubbio</i> 	<p>del traguardo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una squadra non riesce ad attraversare la linea di arrivo entro 15 secondi. • Parte della testa attraversa la linea fra le paline senza parte dell'imbarcazione. <ol style="list-style-type: none"> 5. Passare sotto le paline della porta (tagliare una porta) senza toccare non viene penalizzato. 6. Ripetuti tentativi di superare una porta senza toccare le paline non vengono penalizzati se la testa del concorrente/i non ha attraversato la linea fra le paline. 7. 50 punti – secondi è la massima penalità comminabile ad un concorrente su ciascuna porta 8. Tuttavia, dovrà sempre essere concesso ai concorrenti il beneficio del dubbio.
--	---

<p>Art4A.12 – Controllori di Porta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>I Controllori di Porta verificano i passaggi delle porte loro assegnate segnalando le penalità tramite gli appositi dischi di segnalazione e le comunicano in Segreteria Gare con il mezzo preposto (cartaceo, telefono, tastierino, ecc.). Se il percorso presenta porte raggruppate sono necessari 2 o più Controllori di Porta nelle relative postazioni. I Controllori di Porta non devono richiamare i concorrenti che hanno commesso una penalità né incitarli.</i> 2. <i>Ogni Controllore di Porta ha in dotazione un disco rosso privo di segni e due dischi gialle con indicate, in nero e su entrambi i lati le cifre 2 e 50.</i> 3. <i>Utilizza i dischi nei seguenti casi:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>il passaggio della porta è avvenuto con penalizzazione di 2 secondi, in questo caso il Controllore di Porta alza il disco giallo con la cifra corrispondente alla penalità;</i> • <i>il concorrente abbandona l'imbarcazione o riceve aiuto dall'esterno, in questo caso il Controllore di Porta, solo su indicazione del Giudice di Settore, alza e agita il disco rosso.</i> 4. <i>Se il passaggio della porta è avvenuto regolarmente il Controllore di Porta non dà alcuna segnalazione.</i> 	<p>– Segnali dei Giudici di Porta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dischi o cartelli ben visibili devono essere utilizzati per segnalare al pubblico le penalità.</i> 2. <i>Ogni Giudice di Porta ha in dotazione un disco o un cartello rosso con indicate, in nero e su entrambi i lati, le cifre 50 e un disco o un cartello giallo con indicata, in nero e su entrambi i lati, la cifra 2.</i> 3. <i>Utilizza i segnali nei seguenti casi:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>il passaggio della porta è avvenuto con penalizzazione di 2 secondi, in questo caso il Giudice di Porta alza il disco giallo con la cifra corrispondente alla penalità;</i> • <i>il passaggio della porta non è avvenuto in modo corretto, con penalizzazione di 50 secondi, in questo caso il Giudice di Porta alza il disco rosso con la cifra corrispondente alla penalità;</i> 4. <i>Se il passaggio della porta è avvenuto regolarmente il Giudice di Porta non dà alcuna segnalazione.</i>
--	---

<p>Art4A.13</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Quando un concorrente sta per essere sorpassato da un altro, il Giudice di Settore fischia ripetutamente e il concorrente superato deve cedere il passo.</i> 2. <i>Il Giudice Arbitro Principale (in presenza di reclamo) può far ripetere la</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Quando un concorrente sta per essere sorpassato da un altro, un Giudice fischia ripetutamente e il concorrente superato deve cedere il passo. 2. Il Giudice Arbitro Principale (in presenza di reclamo) può far ripetere la prova, su segnalazione del Giudice di Settore ad un concorrente che sia
---	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

	<p><i>prova, su segnalazione del Giudice di Settore ad un concorrente che sia stato palesemente ostacolato; l'ostacolante è squalificato se compie il gesto intenzionalmente.</i></p>
--	---

<p>Art4A.15</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Un equipaggio è considerato rovesciato quando l'imbarcazione si è capovolta ed il concorrente è completamente uscito da essa (se trattasi di un C2 l'equipaggio è considerato rovesciato se solo un dei concorrenti è uscito dalla canoa); in questo caso il concorrente o l'equipaggio è eliminato dalla gara e deve abbandonare nel minor tempo possibile il percorso. Durante una gara a squadre se un concorrente si rovescia viene eliminata l'intera squadra.</i> 2. <i>La manovra d'eskimo non è considerata rovesciamento. Nelle gare a squadre i componenti della stessa squadra possono aiutarsi vicendevolmente per effettuare l'eskimo.</i> 3. <i>Un'imbarcazione è considerata capovolta quando il corpo di un concorrente anche se a bordo è per intero sott'acqua.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un equipaggio è considerato rovesciato quando l'imbarcazione si è capovolta ed il concorrente è completamente uscito da essa (se trattasi di un C2 l'equipaggio è considerato rovesciato se solo un dei concorrenti è uscito dalla canoa); in questo caso il concorrente o l'equipaggio è eliminato dalla manche e deve abbandonare nel minor tempo possibile il percorso. Durante una gara a squadre se un concorrente si rovescia viene eliminata l'intera squadra. 2. Un concorrente o una squadra vengono squalificati per la manche in corso nel caso attraversino in posizione capovolta la linea dell'arrivo. 3. La manovra d'eskimo non è considerata rovesciamento. Nelle gare a squadre i componenti della stessa squadra possono aiutarsi vicendevolmente per effettuare l'eskimo. 4. Un'imbarcazione è considerata capovolta quando la testa di un concorrente è per intero sott'acqua.
--	--

<p>Art4A.17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il tempo viene misurato dal momento in cui il corpo del concorrente attraversa la linea di partenza a quando questo taglia il traguardo (nel C2 si tiene come riferimento il corpo che per primo taglia le linee). Nella gara a squadre il tempo viene misurato dalla partenza della prima imbarcazione all'arrivo dell'ultima.</i> 2. <i>Nelle Gare Nazionali nelle categorie Senior e Junior e nei Campionati Italiani nelle categorie Senior, Junior e Ragazzi/e il rilevamento deve essere effettuato elettronicamente con fotocellule alla partenza e al traguardo fra loro collegate e con approssimazione al centesimo di secondo. Il cronometraggio, inoltre, deve essere effettuato anche manualmente</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il tempo viene misurato dal momento in cui il corpo del concorrente attraversa la linea di partenza a quando questo taglia il traguardo (nel C2 si tiene come riferimento il corpo che per primo taglia le linee). Nella gara a squadre il tempo viene misurato dalla partenza della prima imbarcazione all'arrivo dell'ultima. Durante l'attraversamento del traguardo, il concorrente deve impugnare la pagaia con entrambe le mani e non cercare di tagliare la linea d'arrivo con la pagaia prima che il corpo la attraversi (controllo a carico del giudice di arrivo). 2. Nelle Gare Nazionali nelle categorie Senior e Junior e nei Campionati Italiani nelle categorie Senior, Junior e Ragazzi/e il rilevamento deve essere effettuato elettronicamente con fotocellule alla partenza e al traguardo fra loro collegate e con approssimazione al centesimo di secondo. Il cronometraggio, inoltre, deve essere effettuato anche manualmente
--	---

<p>Art4A.18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il risultato è dato dalla somma del tempo impiegato (in secondi) e delle penalità attribuite.</i> <p><i>Esempio 1 (gara individuale): tempo di gara: 2'09"8=60+60+9,8 = 129,8</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il risultato viene calcolato utilizzando la seguente formula: miglior risultato di manche in secondi + penalità = risultato <p>Esempio 1 (gara individuale):</p>
--	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<p><i>Penalità: 2 + 2 + 50 = 54.0</i></p> <p><i>punteggio totale = 183.8</i></p> <p><i>Esempio 2 (gara a squadre): tempo di gara: 3' 18"0 = 198.0</i></p> <p><i>penalità prima imbarcazione = 154.0</i></p> <p><i>penalità seconda imbarcazione = 206.0</i></p> <p><i>penalità terza imbarcazione = 256.0</i></p> <p><i>punteggio totale = 814.0</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Appena il risultato di un concorrente, di un equipaggio o di una squadra è stato calcolato deve essere reso noto esponendolo per almeno 20 minuti ad un albero collocato nei pressi dell'arrivo o un luogo noto ai Rappresentati di Società.</i> 3. <i>Se due o più concorrenti o squadre terminano la gara con lo stesso punteggio sono classificati ex-equo.</i> 	<p>tempo di gara: 1'30"8 = 60 + 30.8 = 90.8</p> <p>Penalità: 2 + 2 + 50 = 54.0</p> <p><i>punteggio totale = 144.8</i></p> <p>Esempio 2 (gara a squadre): tempo di gara: 1'38"0 = 60 + 38.0 = 98.0</p> <p>penalità prima imbarcazione = 154.0</p> <p>penalità seconda imbarcazione = 206.0</p> <p>penalità terza imbarcazione = 256.0</p> <p>punteggio totale = 714.0</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Appena il risultato di un concorrente, di un equipaggio o di una squadra è stato calcolato deve essere reso noto esponendolo per almeno 20 minuti ad un albero collocato nei pressi dell'arrivo o un luogo noto ai Rappresentati di Società. Il Rappresentante di Società deve comunicare al Giudice Principale la propria intenzione di presentare un reclamo non più tardi di 5 minuti dopo l'esposizione ufficiale del risultato (ora indicata dal Giudice Principale sulla classifica) dell'ultimo concorrente di quella gara. 3. Se due o più concorrenti o squadre ottengono, nella loro manche migliore, lo stesso risultato, la posizione in classifica verrà decisa dal risultato della manche scartata. Nel caso il risultato di entrambe le manche non presenti differenze i concorrenti verranno classificati ex-aequo
---	--

<p>Art 4.B.2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Per le gare nelle categorie Ragazzi/e, Junior, Senior e Master il percorso deve avere una lunghezza compresa fra Km. 3 e Km. 4,5 e almeno una parte di esso deve presentare difficoltà non inferiori al 3° grado. Il percorso deve essere navigabile nella sua interezza, cioè in ogni tratto ci deve essere sempre un punto dove possa passare un'imbarcazione senza toccare con il fondo. Le gare nelle categorie Senior Femminile, Junior e Ragazzi/e si possono disputare su percorsi ridotti.</i> 2. <i>Le gare delle categorie Allievi/e e Cadetti/e sono disputate su percorsi con lunghezza massima di Km. 3 e con difficoltà massime di 2° grado.</i> 3. <i>Le Gare Regionali si possono disputare anche su percorsi con difficoltà tecniche inferiori a quelle sopra descritte.</i> 4. <i>In qualsiasi caso il percorso non deve prevedere trasbordi.</i> 	<p>Per le gare nelle categorie Ragazzi/e, Junior, Senior e Master il percorso deve avere una lunghezza compresa fra Km. 3 e Km. 4,5 e almeno una parte di esso deve presentare difficoltà non inferiori al 3° grado per la discesa classica. Il percorso deve essere navigabile nella sua interezza, cioè in ogni tratto ci deve essere sempre un punto dove possa passare un'imbarcazione senza toccare con il fondo. Le gare nelle categorie Senior Femminile, Junior e Ragazzi/e si possono disputare su percorsi ridotti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Le gare delle categorie Allievi/e e Cadetti/e sono disputate su percorsi con lunghezza massima di Km. 3 e con difficoltà massime di 2° grado. 3. Le Gare Regionali si possono disputare anche su percorsi con difficoltà tecniche inferiori a quelle sopra descritte. 4. In qualsiasi caso il percorso non deve prevedere trasbordi.
--	--

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<p>5. <i>Il percorso deve essere approvato dal Direttore di Gara, il quale, sentiti i Rappresentanti di Società, nel caso non presenti le caratteristiche prescritte, può optare per un percorso alternativo.</i></p>	<p>5. Il percorso deve essere approvato dal Direttore di Gara, il quale, sentiti i Rappresentanti di Società, nel caso non presenti le caratteristiche prescritte, può optare per un percorso alternativo.</p>
---	--

<p>Art 4.B 5</p> <p>1. <i>Le partenze avvengono con due diverse modalità:</i></p> <p>a. <u>partenze individuali:</u> <i>i concorrenti devono trovarsi in tempo utile nei pressi del cancelletto di partenza dove, confermata la propria presenza, si devono mettere in una posizione ideale per il via. Entro il cancelletto le imbarcazioni devono essere disposte con la prua o la poppa contro corrente; sono proibite le partenze in posizione angolata rispetto alla corrente. La partenza avviene con l'imbarcazione ferma, preferibilmente trattenuta in posizione da un assistente del Giudice di Partenza. A ciascun concorrente verrà segnalato (vocalmente o con un segnale acustico) quando mancano 10 secondi alla partenza, poi verranno scanditi gli ultimi 5 secondi. Al secondo 0 verrà data la partenza con "VIA" o con un suono più pronunciato. Nelle gare a squadre la seconda e la terza imbarcazione devono essere ferme, preferibilmente trattenute e potranno muoversi solo dopo che la prima imbarcazione ha attivato il sistema di cronometraggio e/o attraversato la linea di partenza. Le partenze sono suddivise per categoria e nell'ambito della stessa categoria le imbarcazioni partono secondo il seguente ordine: K1, C2, C1. Nelle gare individuali le partenze sono cadenzate ad intervalli di almeno 30 secondi, nelle gare a squadre gli intervalli sono di almeno 1 minuto. L'intervallo fra le categorie deve essere di almeno 3 minuti. La falsa partenza è determinata a giudizio inappellabile dal Giudice di Partenza che richiama il concorrente in difetto e lo squalifica comunicandolo tempestivamente al Giudice Arbitro Principale.</i></p> <p>b. <u>partenze in linea:</u> <i>in questo caso la partenza deve essere data in un tratto con sezione sufficientemente larga e con corrente debole. I concorrenti divisi per categoria vengono chiamati per appello nominale e quindi fatti preallineare in un tratto a monte della linea di partenza per poi avviarli in formazione e lentamente sino alla linea di partenza. Qualora in Consiglio di Gara venga richiesto, sarà possibile allineare in una prima fila gli atleti teste di serie e altri di elevato livello segnalati dal Rappresentante di Società ed in una seconda fila tutti gli altri. Quando il Giudice di Partenza ravvisa che le imbarcazioni siano ferme e allineate richiama l'attenzione dei concorrenti con la frase "attenzione" a cui segue immediatamente il "via".</i></p>	<p>a. Le partenze avvengono con due diverse modalità:</p> <p>a. <u>partenze individuali:</u> i concorrenti devono trovarsi in tempo utile nei pressi del cancelletto di partenza dove, confermata la propria presenza, si devono mettere in una posizione ideale per il via. Entro il cancelletto le imbarcazioni devono essere disposte con la prua o la poppa contro corrente; sono proibite le partenze in posizione angolata rispetto alla corrente. La partenza avviene con l'imbarcazione ferma, preferibilmente trattenuta in posizione da un assistente del Giudice di Partenza. A ciascun concorrente verrà segnalato (vocalmente o con un segnale acustico) quando mancano 10 secondi alla partenza, poi verranno scanditi gli ultimi 5 secondi. Al secondo 0 verrà data la partenza con "VIA" o con un suono più pronunciato. Nelle gare a squadre la seconda e la terza imbarcazione devono essere ferme, preferibilmente trattenute e potranno muoversi solo dopo che la prima imbarcazione ha attivato il sistema di cronometraggio e/o attraversato la linea di partenza (cancelletto o linea fra le sponde) che deve essere attraversata da tutti gli equipaggi nel tempo massimo di 10 secondi. Le partenze sono suddivise per categoria e nell'ambito della stessa categoria le imbarcazioni partono secondo il seguente ordine: K1, C2, C1. Nelle gare individuali le partenze sono cadenzate ad intervalli di almeno 30 secondi, nelle gare a squadre gli intervalli sono di almeno 1 minuto. L'intervallo fra le categorie deve essere di almeno 3 minuti. La falsa partenza è determinata a giudizio inappellabile dal Giudice di Partenza che richiama il concorrente in difetto e lo squalifica comunicandolo tempestivamente al Giudice Arbitro Principale.</p> <p>b. <u>partenze in linea:</u> in questo caso la partenza deve essere data in un tratto con sezione sufficientemente larga e con corrente debole. I concorrenti divisi per categoria vengono chiamati per appello nominale e quindi fatti preallineare in un tratto a monte della linea di partenza per poi avviarli in formazione e lentamente sino alla linea di partenza. Qualora in Consiglio di Gara venga richiesto, sarà possibile allineare in una prima fila gli atleti teste di serie e altri di elevato livello segnalati dal Rappresentante di Società ed in una seconda fila tutti gli altri. Quando il Giudice di Partenza ravvisa che le imbarcazioni siano ferme e allineate richiama l'attenzione dei concorrenti con la frase "ATTENZIONE" a cui segue immediatamente il "VIA".</p>
--	---

DIFFERENZE CODICE DI GARA 2008 / CODICE DI GARA 2009

<p>Art 4B.7</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La linea di arrivo (traguardo) deve essere segnata in maniera molto evidente su entrambe le rive del fiume.</i> 2. <i>Un concorrente termina la prova quando attraversa il traguardo dentro l'imbarcazione e non capovolto, cioè con il corpo che non sia per intero in acqua. Egli non può attraversare il traguardo per più di una volta o risalire lungo il percorso dopo aver concluso la gara, pena la squalifica.</i> 3. <i>Ove si renda necessario posizionare una porta per il sostegno della fotocellula di rilevamento dei tempi, essa, diventando parte integrante del tracciato, delimita il traguardo e, pena la squalifica, i concorrenti devono attraversarla e farla scattare. Se la mancata attivazione della fotocellula è conseguenza dell'errato posizionamento (troppo alta sul pelo dell'acqua) o di difetto tecnico, sarà ritenuto valido il tempo rilevato manualmente.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La linea di arrivo (traguardo) deve essere segnata in maniera molto evidente su entrambe le rive del fiume. 2. Un concorrente termina la prova quando attraversa il traguardo dentro l'imbarcazione e non capovolto, cioè con il corpo che non sia per intero in acqua. Egli non può attraversare il traguardo per più di una volta o risalire lungo il percorso dopo aver concluso la gara, pena la squalifica. 3. Ove si renda necessario posizionare una porta per il sostegno della fotocellula di rilevamento dei tempi, essa, diventando parte integrante del tracciato, delimita il traguardo e, pena la squalifica, i concorrenti devono attraversarla e farla scattare. Se la mancata attivazione della fotocellula è conseguenza dell'errato posizionamento (troppo alta sul pelo dell'acqua) o di difetto tecnico, sarà ritenuto valido il tempo rilevato manualmente. 4. Nella gara a squadre tutte e tre le imbarcazioni devono attraversare la linea del traguardo entro 10 secondi pena la squalifica.
<p>Art 4C.1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le Gare di Discesa Sprint sono disputate su due prove obbligatorie sullo stesso percorso o su percorsi diversi della lunghezza compresa fra i mt. 400 e i mt. 800.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Gare di Discesa Sprint individuale sono disputate su due prove obbligatorie sullo stesso percorso o su percorsi diversi della lunghezza compresa fra i mt. 400 e i mt. 800. Le gare a squadre si disputano in una prova unica.
<p>Art 4C.2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La partenza avviene con le stesse modalità utilizzate nelle partenze individuali delle Gare di Discesa.</i> 2. <i>Nelle Gare Nazionali nelle categorie Junior e Senior e nei Campionati Italiani nelle categorie Ragazzi, Junior, Senior e Master l'ordine di partenza della seconda prova è l'inverso della classifica della prima prova.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le partenze nelle gare individuali e a squadre avvengono con le stesse modalità utilizzate nelle partenze delle Gare di Discesa. 2. Nelle Gare Nazionali nelle categorie Junior e Senior e nei Campionati Italiani nelle categorie Ragazzi, Junior, Senior e Master l'ordine di partenza della seconda prova è l'inverso della classifica della prima prova
<p>Art4C.3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Per le Gare Nazionali ed i Campionati Italiani il tempo deve essere rilevato elettronicamente con fotocellula in partenza e all'arrivo fra loro collegate e con approssimazione al centesimo di secondo. Il cronometraggio, inoltre, deve essere effettuato anche manualmente.</i> 2. <i>Per le altre gare è consentito il cronometraggio manuale con approssimazione al decimo di secondo.</i> 3. <i>Il tempo finale di ciascun concorrente è dato dalla somma dei tempi ottenuti nelle due prove.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per le Gare Nazionali ed i Campionati Italiani il tempo deve essere rilevato elettronicamente con fotocellula in partenza e all'arrivo fra loro collegate e con approssimazione al centesimo di secondo. Il cronometraggio, inoltre, deve essere effettuato anche manualmente. 2. Per le altre gare è consentito il cronometraggio manuale con approssimazione al decimo di secondo. 3. Il tempo finale, nelle gare individuali, di ciascun concorrente è dato dalla somma dei tempi ottenuti nelle due prove.