

**CODICE DI GARA – SEZIONE 2**  
**DISCIPLINA delle GARE DI CANOA MARATONA**  
(aggiornamento del 06/02/25 delibera presid. n. 04/25)

**Sommario**

<b>Premessa .....</b>	<b>3</b>
<b>ABBREVIAZIONI .....</b>	<b>3</b>
<b>PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA MARATONA .....</b>	<b>4</b>
Art. 1.1 – Scopo delle gare di Maratona .....	4
Art. 1.2 - Definizioni .....	4
Art. 1.3 – Classificazione delle gare .....	4
Art. 1.4 – Disciplina delle gare .....	5
Art. 1.5 – Calendario agonistico .....	5
Art. 1.6 – Punteggio federale .....	5
Art. 1.7 – Partecipazione alle gare .....	5
Art. 1.8 – Partecipazione equipaggi misti intersocietari .....	6
Art. 1.9 – Categorie .....	6
Art. 1.10 – Partecipazione di un atleta in altre categorie .....	6
Art. 1.11 – Gare ammesse .....	6
Art. 1.12 – Imbarcazioni, pagaie e specialità .....	7
Art. 1.13 – Imbarcazioni – specifiche tecniche .....	7
Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza .....	8
Art. 1.15 – Pubblicità .....	8
<b>PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO .....</b>	<b>8</b>
Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti .....	8
Art. 2.2 – Attrezzature e contrassegni .....	10
Art. 2.3 – Segreteria gare – costituzione e compiti .....	10
Art. 2.4 – Soccorso in acqua e Responsabile del soccorso in acqua .....	11
Art. 2.5 – Soccorso medico .....	11
Art. 2.6 – Direttore di Gara .....	11
Art. 2.7 – Giuria: designazione e convocazione .....	12
Art. 2.8 – Giudice Arbitro Principale .....	12
Art. 2.9 – Ufficiali di Gara .....	13
Art. 2.10 – Cronometraggio .....	13
Art. 2.11 – Rappresentanti di Società .....	14
Art. 2.12 – Bando di gara .....	14
Art. 2.13 – Iscrizioni e tasse di iscrizione .....	15
Art. 2.14 – Sostituzioni .....	15
Art. 2.15 – Ritiri .....	15
Art. 2.16 – Accredito .....	15
Art. 2.17 – Numeri di gara .....	16
Art. 2.18 – Riunione dei Rappresentanti di Società .....	16
<b>PARTE 3 – REGOLE DI GARA .....</b>	<b>16</b>
Art. 3.1 – Campo di gara – caratteristiche generali e misure .....	16
Art. 3.2 – Partenza .....	17
Art. 3.3 – Percorso .....	17
Art. 3.4 – Arrivo .....	18
Art. 3.5 – Esposizione dei risultati e classifica .....	18
Art. 3.6 – Virate .....	18
Art. 3.7 – Sorpasso .....	18
Art. 3.8 – Rovesciamento .....	18
Art. 3.9 – Collisione e danneggiamenti .....	18
Art. 3.10 – Interruzione della gara .....	18
Art. 3.11 – Sospensione o annullamento di una manifestazione .....	18
Art. 3.12 – Assistenza ai concorrenti .....	19
Art. 3.13 – Controllo materiali .....	19

Art. 3.14 – Squalifiche e penalità.....	19
Art. 3.15 – Tempo massimo.....	20
Art. 3.16 – Richieste di verifica e reclami .....	20
<b>PARTE 4 – RESPONSABILITA' E DOPING .....</b>	<b>21</b>
Art. 4.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso .....	21
Art. 4.2 – Lotta al doping .....	21

**Premessa**

QUESTA SEZIONE, PARTE INTEGRANTE DEL CODICE DI GARA APPROVATO DALLA F.I.C.K., FISSA LE REGOLE CHE GOVERNANO LE GARE DI **CANOA MARATONA** BANDITE DALLA FEDERAZIONE STESSA.

**ABBREVIAZIONI**

- A.G.= Assistenti di Giuria
- C.F. = Consiglio Federale
- C.I.O. = Comitato Olimpico Internazionale
- C.O. = Comitato Organizzatore
- C.O.N.I. = Comitato Olimpico Nazionale Italiano
- C.R./D.R. = Comitato Regionale/Delegato Regionale
- D.A.C = Direzione Arbitrale Canoa
- D.G. = Direttore di Gara
- E.C.A. = European Canoe Federation
- F.A.R. = Fiduciario Arbitrale Regionale
- F.I.C.K. = Federazione Italiana Canoa Kayak
- F.I.Cr. = Federazione Italiana Cronometristi
- G.A.P. = Giudice Arbitro Principale
- I.C.F. = International Canoe Federation
- O.d.P. = Ordine di Partenza
- U.U.G. = Ufficiali di Gara

**PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA MARATONA****Art. 1.1 – Scopo delle gare di Maratona**

1. Lo scopo delle gare di maratona è percorrere un circuito tracciato in acqua, che prevede anche tratti non navigabili (o tra due corsi d'acqua) che ~~devono~~ essere percorsi a piedi trasportando l'imbarcazione (trasbordi).
2. Lo specchio d'acqua del percorso, privo o con deboli correnti, prevede un circuito da compiere più volte fino al raggiungimento della distanza prestabilita.

**Art. 1.2 - Definizioni**

Per **atleta** si intende il soggetto (di sesso maschile o femminile) tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di atleta.

1. Per **calendario agonistico di maratona** si intende l'insieme delle gare di maratona bandite dalla F.I.C.K. nel corso di una stagione sportiva.
2. Per **categoria** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione della loro età.
3. Per **classifica** si intende l'elenco ordinato delle prestazioni compiute da tutti i concorrenti.
4. Per **circuito** si intende l'anello tracciato sullo specchio d'acqua che deve essere percorso dai concorrenti.
5. Per **concorrente** si intende il singolo atleta o l'equipaggio che, iscritti, partecipano alla gara.
6. Per **concorrente classificato** si intende il concorrente che ha regolarmente portato a termine la propria gara.
7. Per **concorrente non classificato** si intende il concorrente che non ha regolarmente portato a termine la propria gara. In particolare, il concorrente non classificato è:
  - il **concorrente non partito (np)** cioè il concorrente che non è transitato attraverso la partenza;
  - il **concorrente non arrivato (na)** cioè il concorrente che, transitato attraverso la partenza, non è transitato attraverso il traguardo;
  - il **concorrente squalificato (sq)** cioè il concorrente che pur avendo portato a termine la propria gara, è stato sanzionato con provvedimento di squalifica.
8. Per **concorrente ritirato (rit)** si intende il concorrente il cui ritiro è stato comunicato prima o durante l'accredito.
9. Per **equipaggio misto** si intende l'equipaggio composto da atleti di sesso diverso.
10. Per **equipaggio intersocietario** si intende l'equipaggio composto da atleti tesserati presso affiliati diversi.
11. Per **manifestazione** si intende l'insieme delle gare effettuate in un arco temporale limitato e definito.
12. Per **gara** si intende la competizione che prende il via nello stesso istante fra diversi concorrenti della medesima specialità e categoria nel corso di una manifestazione.
13. Per **partenza** si intende la linea che individua l'inizio del percorso, è determinata dalla retta congiungente due punti fissi e fra loro distanti e deve esser ortogonale rispetto alla direzione di marcia dei concorrenti.
14. Per **percorso** si intende la distanza compresa fra la partenza e il traguardo.
15. Per **prestazione** si intende il tempo impiegato da un concorrente per portare a termine la gara.
16. Per **programma** si intende la sequenza cronologica delle gare che costituiscono la manifestazione.
17. Per **specialità** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione del tipo di imbarcazione utilizzata.
18. Per **traguardo** si intende la linea che individua la fine del percorso, è determinata dalla retta congiungente due punti fissi e fra loro distanti e deve risultare ortogonale rispetto alla direzione di marcia dei concorrenti.
19. Per **trasbordo** si intende un tratto di circuito che i concorrenti devono percorrere a piedi trasportando la propria imbarcazione.

**Art. 1.3 – Classificazione delle gare**

1. Le gare si classificano in:
  - a) Internazionali;
  - b) Campionati Italiani;

- c) Nazionali;
  - d) Interregionali;
  - e) Campionati Regionali
  - f) Regionali
2. Le Gare Internazionali (Level 4) disputate in Italia, sono bandite dai rispettivi Comitati Organizzatori, subordinatamente alla delibera del Consiglio Federale e all'approvazione della Federazione Internazionale.
  3. I Campionati Italiani, le Gare Nazionali sono bandite deliberate dal Consiglio Federale e bandite dalla FICK.
  4. I Campionati Regionali e le Gare Regionali/Interregionali sono banditi dai Consigli dei Comitati Regionali (o dai Delegati Regionali) di riferimento, ossia competenti per territorio.
  5. Un C.R./D.R. può bandire un campionato regionale o una gara regionale in una località posta in una regione limitrofa, purché la gara sia stata preventivamente autorizzata dal C.R./D.R. territorialmente competente.

#### Art. 1.4 – Disciplina delle gare

1. I Campionati Italiani, le gare Nazionali, le gare Interregionali, i Campionati Regionali e le gare Regionali sono disciplinati regolamentati dal presente codice di gara. Le gare Internazionali sono invece disciplinate dall' ICF Canoe Marathon Competition Rules approvato dall' I.C.F.
2. La FICK attribuisce la qualifica di Gara Internazionale solo a quelle gare che, contano la partecipazione di almeno 3 nazioni differenti. Le gare Internazionali che si disputano in Italia e che non raggiungono tale standard, quindi non conformi ai criteri FICK, verranno equiparate ai fini del punteggio federale ad una gara regionale.

#### Art. 1.5 – Calendario agonistico

1. Il calendario agonistico ha ciclicità annuale, è approvato dal C.F. e successivamente pubblicato sul sito internet della F.I.C.K. nonché trasmesso agli affiliati con apposita circolare federale.
2. Il calendario agonistico fissa per ciascuna manifestazione la data, la località di svolgimento e il C.O. a cui è demandata l'organizzazione. Il calendario agonistico è redatto in funzione della programmazione tecnica del settore Maratona.

#### Art. 1.6 – Punteggio federale

1. Agli affiliati i cui atleti partecipano alle gare indicate dal calendario agonistico F.I.C.K., I.C.F. ed E.C.A., è assegnato il punteggio indicato dall'allegato "A" allo Statuto Federale. Nel caso gareggino equipaggi intersocietari, il punteggio è diviso fra i due affiliati. Tale punteggio concorre nel computo delle classifiche federali di carattere generale nonché di quelle specifiche inerenti al settore maratona come indicato nel programma annuale di attività.

#### Art. 1.7 – Partecipazione alle gare

1. La partecipazione alle gare, ai Campionati Italiani, alle gare Nazionali, alle gare Interregionali, ai Campionati Regionali e alle gare Regionali è consentita agli affiliati della F.I.C.K. e avviene mediante gli atleti da loro tesserati nell'anno in corso. La partecipazione di atleti tesserati presso federazioni straniere, riconosciute dall'I.C.F., è ammessa solo se autorizzata dalla F.I.C.K. ~~ed essi devono essere classificati in elenchi separati.~~
2. Ai Campionati Regionali ed alle gare Regionali e Interregionali possono partecipare affiliati di altre regioni.
3. I concorrenti nella stessa manifestazione possono gareggiare sia in Kayak che in canadese.
4. Gli affiliati possono partecipare a gare all'estero, inserite nei calendari ufficiali I.C.F. ed E.C.A. solo con atleti regolarmente tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso. Le iscrizioni a tali competizioni dovranno essere effettuate direttamente dall'affiliato, previa comunicazione per conoscenza alla F.I.C.K.
5. A un affiliato o a un tesserato che risulta sospeso, squalificato o radiato dagli organi di giustizia della F.I.C.K. o dell'I.C.F. o dell'E.C.A., è vietata la partecipazione a qualsiasi gara.
6. Agli affiliati o ai tesserati, pena il deferimento agli organi di giustizia federali, è vietato partecipare a competizioni o aderire a manifestazioni organizzate in contrasto alla F.I.C.K. o alle sue finalità istituzionali.

**Art. 1.8 – Partecipazione equipaggi misti intersocietari**

1. La partecipazione di equipaggi misti e intersocietari è regolamentata dalla circolare annuale del C.F.

**Art. 1.9 – Categorie**

1. Gli atleti sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):
  - CADETTO/A “B”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 14° anno;
  - RAGAZZO/A: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 15° e non ha superato il 16° anno di età;
  - JUNIOR: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 17° e non ha superato il 18° anno di età;
  - SENIOR: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 19° e non ha superato il 34° anno di età;
  - MASTER “A”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 35° e non ha superato il 39° anno di età;
  - MASTER “B”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 40° e non ha superato il 44° anno di età;
  - MASTER “C”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 45° e non ha superato il 49° anno di età;
  - MASTER “D”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 50° e non ha superato il 54° anno di età;
  - MASTER “E”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 55° e non ha superato il 59° anno di età;
  - MASTER “F”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 60° e non ha superato il 64° anno di età;
  - MASTER “G”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 65° e non ha superato il 69° anno di età;
  - MASTER “H”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 70° anno di età fino al termine dell’attività.
2. Il C.F. può inoltre bandire Campionati Italiani Under 23 e Gare Nazionali Under 23, cioè, riservate ad atleti delle categorie Junior e Senior che al 1° gennaio dell’anno in corso non abbiano superato il 23° anno d’età

**Art. 1.10 – Partecipazione di un atleta in altre categorie**

1. È consentita la partecipazione:
  - a) di atleti della categoria Ragazzi/e nella categoria Junior;
  - b) di atleti della categoria Junior nella categoria Senior;
  - c) di atleti delle categorie Master (A/H) in una categoria Master contraddistinta da una lettera precedente a quella che contraddistingue la propria, nonché nella categoria Senior. Nelle barche multiple l’età del concorrente più giovane stabilirà la categoria nella quale può competere un equipaggio.
2. Nella stessa giornata un concorrente può gareggiare una sola volta.

**Art. 1.11 – Gare ammesse**

1. Per tutte le categorie sono ammesse le seguenti gare:

**MARATONA CLASSICA**

- maschili: K1, K2, C1 e C2
- femminili: K1, K2, C1 e C2
- misti: K2, C2

Per la categoria Master maschile e femminile devono essere previsti i seguenti accorpamenti in K2 e C2:

- Master (A-B), Master (C-D), Master (E-F), Master (G-H)

**SHORT DISTANCE**

- maschili: K1 e C1
- femminili: K1 e C1

Per la categoria 1° anno Ragazzi sono ammesse le seguenti gare:

**MARATONA CLASSICA**

- maschili: K1 K2 e C1
- femminili: K1 K2 e C1

**SHORT DISTANCE**

- maschili: K1 e C1
- femminili: K1 e C1

2. Le gare in tutte le categorie si disputano anche con un solo concorrente iscritto
3. Le gare con un solo concorrente iscritto potranno essere accorpate, come procedura di partenza, a gare di altracategoria.

#### Art. 1.12 – Imbarcazioni, pagaie e specialità

1. Le specialità ammesse alle gare di Canoa Maratona sono il **kayak (K)** e la **canadese (C)**. Le due specialità differiscono per il tipo di imbarcazione, per la postura assunta dagli atleti e per il tipo di pagaia.
2. Le imbarcazioni ammesse alle gare di Canoa Maratona devono avere le seguenti caratteristiche:
  - Kayak (K) – imbarcazioni ove gli atleti sono seduti all'interno dell'imbarcazione e utilizzano una pagaia a doppia pala. Alle gare di Canoa Maratona sono ammessi kayak monoposto (K1) e kayak biposto (K2)
  - Canadesi (C) – imbarcazioni ove gli atleti appoggiano un ginocchio sul fondo dell'imbarcazione e utilizzano una pagaia a pala singola. Alle gare di Canoa Maratona sono ammesse canadesi monoposto (C1) e canadesi biposto (C2).
3. La pagaia può avere qualsiasi forma e dimensione e può essere costruita con qualsiasi materiale purché abbia un'aspirata idrostatica sufficiente a garantirne il galleggiamento. La pagaia non deve avere alcun vincolo o alcun puntod'appoggio sull'imbarcazione.

#### Art. 1.13 – Imbarcazioni – specifiche tecniche

Le imbarcazioni devono rispettare le seguenti specifiche tecniche:

##### 1 - COSTRUZIONE

- a) **KAYAK** – Lo scafo può essere costruito con ogni tipo di materiale. Sono permessi i timoni di direzione, nel caso sia installato un timone basculante lo spessore massimo della lama non deve superare i 10 mm. Sono ammessi i deflettori di alghe davanti al timone. La lunghezza massima dei deflettori di alghe è di 20 cm e non possono essere più profondi del timone.
- b) **CANADESE** – Lo scafo può essere costruito con ogni tipo di materiale. Le sezioni e le linee longitudinali dello scafo devono essere convesse ed ininterrotte ed essere simmetriche rispetto al piano assiale longitudinale. Non sono permessi timoni o qualsiasi altro congegno che dia maggiore direzionalità alla barca. La chiglia, se presente, deve essere dritta, estendersi per tutta la lunghezza dello scafo e non sporgere dalla superficie dello scafo per più di 30 mm.
- c) Le imbarcazioni devono essere costruite in modo tale da mantenere inalterata forma, dimensioni e peso per tutta la durata della gara.
- d) Tutte le imbarcazioni devono essere rese inaffondabili in qualsiasi situazione, ove per inaffondabili si intende che mantengano una spinta idrostatica sufficiente a rimanere sempre e comunque a pelo d'acqua.

##### 2 - DIMENSIONI E PESI:

	K1	K2	C1	C2
Lunghezza max (cm.)	520	650	520	650
Peso minimo (kg)	8	12	10	14

##### 3 - CONTROLLI

La lunghezza si riferisce allo scafo che deve essere misurato con eventuali appendici come fasce paracolpi o altri tipi di protezioni; nel kayak il timone fissato all'estremità della poppa e sporgente dall'imbarcazione (timone basculante) non va incluso nella misura. Le imbarcazioni devono essere pesate asciutte e prive di tutte le attrezzature non stabilmente fissate ad eccezione di eventuali sacchi di galleggiamento (airbag) e/o di eventuali elementi poliuretanic inseriti al fine di garantirne il galleggiamento. Il paraspruzzi è un accessorio, quindi non concorre a determinare il peso dell'imbarcazione.

##### 4 - TRATTAMENTI SUPERFICIALI

Nessuna sostanza estranea, che possa dare all'atleta un vantaggio sleale, può essere aggiunta alle imbarcazioni.

**Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza**

1. Ciascun atleta deve indossare, nelle manifestazioni alle quali è iscritto, un sussidio al galleggiamento (giubbotto galleggiante), di misura adeguata alla propria corporatura e che presenti le seguenti caratteristiche:
  - abbia un’etichettatura che indichi il nome del fabbricante, lo standard industriale a cui è conforme, la taglia e la spinta idrostatica espressa in Newton;
  - sia conforme allo standard industriale ISO 12402 – 5;
  - abbia un galleggiamento di almeno 35N per le taglie Junior (Child) e XZ, 50N per la taglia S o di almeno 60N per tutte le altre taglie;
  - il galleggiamento sia garantito dalla presenza di materiale galleggiante e non da camere d’aria gonfiabili (not inflatable buoyancy);
  - non abbia subito alcuna modifica e si presenti in buono stato e con l’etichettatura applicata dal costruttore leggibile;
2. I concorrenti devono indossare un abbigliamento che consenta di uscire dall’imbarcazione immediatamente e in qualsiasi situazione, sufficientemente protettivo e privo di lacci o di altri appigli che possano anche incidentalmente legarsi a parti dell’imbarcazione, impedendo all’atleta stesso di uscire e/o di abbandonare l’imbarcazione.
3. I concorrenti devono assicurarsi che il loro equipaggiamento sia conforme alle suddette norme e ne sono i responsabili del mantenimento per tutta la durata della gara.
4. Gli U.U.G. possono effettuare in qualsiasi momento controlli sulle imbarcazioni e sulle dotazioni di sicurezza. In caso essi accertassero violazioni il concorrente in difetto viene squalificato.
5. Pompe manuali (non elettriche) possono essere installate sia sui Kayak che sulle Canadesi.

**Art. 1.15 – Pubblicità**

1. Sulle imbarcazioni, sulle pagaie, sugli accessori e sull’abbigliamento sportivo utilizzato in gara possono essere apposti marchi di sponsor e simboli pubblicitari legati all’atleta o all’affiliato. I marchi e i simboli devono essere posizionati in modo da non interferire con il numero di gara e/o con l’identificazione dei partecipanti.
2. Previa preventiva autorizzazione della F.I.C.K., i C.O. di una competizione possono vendere spazi pubblicitari a terzi purché sia garantita un’adeguata visibilità agli sponsor della F.I.C.K., dell’E.C.A. o dell’I.C.F.
3. Non è consentita la pubblicità di sigarette o di bevande ad alto tasso alcolico e devono essere rispettate tutte le norme dettate dal C.I.O., dal C.O.N.I. e dall’I.C.F.
4. I C.O. devono farsi carico – in quanto unici responsabili – del rispetto di tutte le normative di legge vigenti e dei regolamenti locali in materia di pubblicità.

**PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO****Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti**

1. La F.I.C.K., attraverso i propri organi federali, individua per ciascuna un C.O.
2. La F.I.C.K. conferisce al C.O. l’incarico di organizzare la manifestazione al momento dell’approvazione del calendario agonistico.
3. Nei 45 giorni antecedenti la manifestazione il C.O. deve comunicare il Responsabile del C.O., il Responsabile della Segreteria Gare e il Responsabile della Sicurezza in Acqua.
4. Il C.O. fa riferimento ad un affiliato, o a più soggetti di cui almeno uno deve essere affiliato alla F.I.C.K.
5. Il C.O. è guidato da un Responsabile che è l’unico responsabile nei confronti della F.I.C.K. del funzionamento del Comitato.
6. Il Responsabile del C.O. che deve essere una persona particolarmente qualificata, capace di organizzare e coordinare il C.O. affinché quest’ultimo possa attendere al meglio ai diversi compiti di sua competenza, affida gli incarichi ai diversi componenti del Comitato stesso coordinandone le attività e seguendo scrupolosamente le disposizioni impartite dalla F.I.C.K. Durante la manifestazione il Responsabile del C.O.



deve operare in stretto e costante contatto con il D.G., a cui risponde del funzionamento del C.O., oltreché alla Federazione.

7. Il Responsabile del C.O., per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere altre funzioni sia di carattere organizzativo che di altro tipo.
8. Almeno un'ora prima dell'inizio delle gare, il Responsabile del C.O. deve dare al D.G. un quadro completo e definitivo sul funzionamento del Comitato per tutta la durata della manifestazione.
9. I compiti del C.O. sono:
  - a) trasmettere ai competenti uffici federali tutte le informazioni necessarie per compilare il bando di gara secondo le modalità e nei tempi indicati dagli stessi uffici, indicando contestualmente i recapiti del responsabile della Segreteria gare e del Responsabile del soccorso in acqua;
  - b) attendere a tutte le disposizioni impartite dal presente codice e dai competenti organi e/o uffici federali;
  - c) informare le autorità di pubblica sicurezza in merito all'organizzazione della manifestazione;
  - d) ottenere dalle competenti autorità le ordinanze di divieto di navigazione o di cauta navigazione per tutto il periodo della manifestazione, nonché tutti gli eventuali altri permessi necessari;
  - e) preparare il campo di gara secondo le disposizioni contenute nel presente codice;
  - f) organizzare la segreteria gare in spazi idonei, nonché con attrezzature e personale di capacità adeguate ad assolvere tutti i compiti di sua competenza rispettando le indicazioni pervenute dai rispettivi uffici federali;
  - g) prevedere per i concorrenti e per gli accompagnatori un'agevole sistemazione logistica in prossimità del campo di gara;
  - h) organizzare una comunicazione continua, tempestiva ed efficace con tutti i soggetti coinvolti e in particolare con il D.G., il G.A.P., lo Starter, il Responsabile del C.O., il Responsabile della sicurezza in acqua e i Rappresentanti di Società;
  - i) organizzare l'accredito in locali idonei e in modo efficace;
  - j) mettere a disposizione tutte le attrezzature necessarie per l'espletamento della manifestazione compresi i numeri di gara;
  - k) mettere a disposizione idonei spazi dove riunire i diversi soggetti operanti;
  - l) mettere a disposizione idonei locali dove effettuare i controlli antidoping;
  - m) fornire informazioni e assistenza costante al D.G., al G.A.P. e agli UU.G.;
  - n) mettere a disposizione del G.A.P., per tutta la durata della manifestazione, gli A.G.;
  - o) ove previsto fornire agli UU.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
  - p) di concerto con il Responsabile del servizio di cronometraggio, predisporre nelle zone di partenza e di arrivo postazioni adeguatamente attrezzate affinché i cronometristi possano svolgere al meglio il loro compito;
  - q) organizzare e gestire il soccorso in acqua secondo quanto previsto dal presente codice;
  - r) predisporre in prossimità della segreteria gare, della zona partenza e della zona di arrivo uno o più albi per le comunicazioni ufficiali;
  - s) curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla cerimonia di premiazione;
  - t) promuovere la manifestazione a ogni livello, fornire con tempestività notizie sull'andamento della manifestazione interagendo anche con l'ufficio stampa federale;
  - u) predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente per tutta la manifestazione;
  - v) sorvegliare che alla zona di assistenza acceda solo il personale di supporto indicato dalle squadre;
  - w) mettere a disposizione una persona di supporto al penalty box e alla zona di controllo materiali;
  - x) in funzione delle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare il pubblico;
  - y) archiviare e conservare per almeno 12 mesi ogni documento relativo alla gara (es. copia dei rapporti cronometristi e/o giudici, classifiche, OdP, ecc.), avendo cura che siano debitamente firmati dagli organi che li hanno emessi (Giuria, Cronometristi). Nelle manifestazioni regionali, nel caso di mancata distribuzione e su richiesta delle Società partecipanti, dovrà trasmettere gli ordini di arrivo o alternativamente, potrà pubblicarli sul sito web delle Società o del C.R.

- z) attendere a tutte le altre richieste avanzate dai competenti uffici federali.
10. Il C.O. può affidare a soggetti terzi indicati dalla F.I.C.K., o individuati in accordo con il D.G., l'espletamento di una o più competenze, fermo restando che il ruolo di supervisione e di controllo resta in capo al C.O.

### **Art. 2.2 – Attrezzature e contrassegni**

1. Il C.O., per tutto il periodo della manifestazione, deve mettere a disposizione le seguenti attrezzature:
  - a) Campionati Italiani, Gare Nazionali e Gare Interregionali
    - bandierina rossa per lo Starter;
    - 2 bandierine bianche, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo;
    - tre megafoni (per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo. Almeno due imbarcazioni (anche ancorate) per gli Arbitri di Virata;
    - tre o più (in base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali) motoscafi di soccorso (possibilmente gommoni) dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta e dell'imbarcazione.
  - b) Campionati e Gare Regionali bandierina rossa per lo Starter;
    - 2 bandierine bianche, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo);
    - tre megafoni (per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo)
    - due o più (in base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali) motoscafi di soccorso (possibilmente gommoni) dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta e dell'imbarcazione.
2. I numeri dal 10 in poi sono messi a disposizione dal C.O.

### **Art. 2.3 – Segreteria gare – costituzione e compiti**

1. Il C.O. deve costituire la segreteria gare ed affidarne la guida ad un responsabile di comprovate capacità. La segreteria gare deve essere dotata di almeno un collegamento telefonico e rete Wi-Fi (per le gare regionali sono sufficienti i telefoni cellulari), di una fotocopiatrice, nonché di tutte le attrezzature necessarie per garantirne un adeguato funzionamento. Per tutto il periodo della manifestazione la segreteria gare deve essere attiva in locali idonei e nelle vicinanze della zona di gara.
2. I compiti della segreteria gare sono:
  - a) raccogliere le iscrizioni pervenute secondo le disposizioni fissate dal bando di gara verificando che tutti gli iscritti siano atleti tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso, rifiutando le iscrizioni di soggetti irregolari dandone tempestiva comunicazione all'affiliato che li ha iscritti;
  - b) raccogliere i ritiri depennando dalla lista degli iscritti i concorrenti ritirati;
  - c) compilare l'O.d.P. secondo il programma indicato dal bando di gara, (per i Campionati Italiani e le Gare Nazionali vedere l'allegato A) secondo le indicazioni contenute nel presente codice di gara e secondo i diretti-ve impartite dalla F.I.C.K.;
  - d) attendere al sorteggio dei numeri di gara e provvedere alla loro consegna ed al loro ritiro;
  - e) organizzare ed attendere all'accredito, riscuotere le tasse di iscrizione ed emettere le relative ricevute;
  - f) consegnare dopo l'accredito a ciascun Rappresentante di Società, al D.G., agli U.U.G. e almeno 2 copie ai cronometristi, la lista degli O.d.P. di tutte le gare in programma;
  - g) compilare la classifica al termine di ogni gara e, dopo essere stata validata dal G.A.P. o dal Capo dei Giudici di Arrivo, affiggerla tempestivamente all'albo delle comunicazioni ufficiali;
  - h) nel più breve tempo possibile compilare ed affiggere all'albo delle comunicazioni ufficiali gli ordini di partenza completati sui risultati acquisiti nel corso della gara, distribuendone una copia al D.G., agli U.U.G. e almeno 2 copie ai cronometristi;
  - i) riscuotere le somme relative a depositi cauzionali, tasse di reclamo ~~e a eventuali sanzioni pecuniarie~~ emettendo le relative ricevute per le somme definitivamente rimosse;
  - j) dare tutte le informazioni (logistiche e sulla gara) ai Rappresentanti di Società, al D.G., al G.A.P., agli U.U.G. e ai cronometristi;

- k) fornire al D.G. ed al G.A.P., l'elenco dei Rappresentanti di Società;
- l) predisporre tutta la modulistica necessaria;
- m) gestire la gara utilizzando i supporti informatici indicati dalla F.I.C.K.;

#### **Art. 2.4 – Soccorso in acqua e Responsabile del soccorso in acqua**

1. Il C.O. deve assicurare un soccorso in acqua adeguato a garantire la sicurezza dei concorrenti. Il servizio deve essere prestato da persone esperte e dotate di un'attrezzatura appropriata alle caratteristiche del percorso, alle condizioni ambientali e ai compiti loro affidati.
2. Il soccorso in acqua deve essere organizzato e coordinato da un soggetto particolarmente esperto e preparato che assume il compito di Responsabile del soccorso in acqua. Il Responsabile del soccorso in acqua deve essere presente per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere funzioni di qualsiasi altro genere e deve poter essere contattato, e poter contattare, dal D.G., dal Responsabile del C.O., dal G.A.P. e dallo Starter in qualsiasi momento.
3. Il Responsabile del soccorso in acqua è il responsabile dell'efficienza del servizio per tutta la durata della manifestazione. Se egli ritenesse, che per qualsiasi motivo, siano venuti meno i requisiti minimi necessari a garantire un'azione efficace, deve immediatamente informare il D.G., ed il G.A.P., affinché la manifestazione sia sospesa.
4. Le imbarcazioni di soccorso devono essere dotate di radio per comunicazioni immediate di intervento.

#### **Art. 2.5 – Soccorso medico**

Il C.O. deve assicurare per l'intera durata della manifestazione la presenza costante di un adeguato soccorso medico che preveda almeno un'autoambulanza con dispositivi di rianimazione e con relativo personale e di un medico.

#### **Art. 2.6 – Direttore di Gara**

1. Il D.G. è nominato, con comunicazione scritta:
  - dal Presidente Federale, per i Campionati Italiani, per le gare Nazionali;
  - dal Presidente del C.R., o dal D.R., per i Campionati Regionali e per le gare Regionali/Interregionali.
2. Il D.G. rappresenta la F.I.C.K. per tutti gli aspetti inerenti all'organizzazione ed allo svolgimento della manifestazione e deve presentarsi sul luogo di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'accredito. Ad accezione degli aspetti relativi alle decisioni arbitrali, di esclusiva competenza del G.A.P., al D.G. compete la direzione della manifestazione e deve adoperarsi e disporre affinché il tutto si svolga al meglio, nella massima sicurezza e secondo le norme contenute nel presente codice, nonché in linea con tutti i dettami propri della F.I.C.K.
3. La presenza del D.G. è uno dei requisiti indispensabili per lo svolgimento della manifestazione. In caso di sua assenza o per un improvviso e grave impedimento o per causa di forza maggiore, egli deve immediatamente comunicarlo al C.O., al G.A.P. ed al competente organo nominante. Quest'ultimo deve provvedere alla nomina per iscritto di un suo sostituto che svolgerà la medesima funzione. Tale comunicazione deve essere trasmessa, oltre al nominato, al C.O. ed al G.A.P.
4. Il D.G. svolge il suo compito interagendo costantemente con il G.A.P., con il Responsabile del C.O. e con il Responsabile del soccorso in acqua.
5. I compiti del D.G. sono:
  - a) contattare con largo anticipo il Responsabile del C.O. per verificare che le fasi organizzative procedano nei tempi e nei modi programmati;
  - b) verificare che siano rispettate tutte le norme organizzative prescritte dal presente codice;
  - c) vigilare affinché il C.O. si predisponga per organizzare la manifestazione secondo quanto prescritto dal presente codice e le indicazioni del bando di gara;
  - d) verificare che l'O.d.P. sia redatto correttamente;
  - e) verificare che il circuito campo di gara sia conforme alle prescrizioni del presente codice, e con le indicazioni del bando di gara;
  - f) spostare, in caso di giustificati motivi, gli orari di partenza, modificare il percorso di gara o, in caso di prolungata persistenza dell'impedimento, annullare la gara. In questo caso la gara viene spostata o

annullata secondo quanto indicato dall'artt. 3.10 e 3.11

- g) sovrintendere alle operazioni di accredito dirimendo tutte le eventuali controversie che dovessero insorgere;
  - h) riunire, ogni qualvolta ne ravvisasse la necessità, i Rappresentanti di Società;
  - i) nominare sul campo, a seguito di giustificati motivi, su indicazione del G.A.P. gli UU.G.;
  - j) verificato che sussistono i requisiti necessari, ricevuto l'assenso dal G.A.P., dal Responsabile del C.O., dal Responsabile del soccorso in acqua e dal Responsabile dei cronometristi, dare l'autorizzazione all'inizio della manifestazione;
  - k) verificare che per tutta la durata della manifestazione sussistano le condizioni necessarie per garantire un adeguato soccorso in acqua e un'adeguata assistenza medica;
  - l) sospendere immediatamente la manifestazione, sino a quando le condizioni non siano tornate normali, per il venir meno del requisito di cui al punto precedente, nonché per il verificarsi di altri improvvisi impedimenti oggettivi;
  - m) preso atto che tutti i concorrenti hanno concluso la propria prova, trascorsi i tempi utili per la presentazione di eventuali reclami, ricevuto l'assenso del G.A.P., dichiarare terminata la manifestazione;
  - n) annullare la manifestazione qualora non sussistano le condizioni per iniziarla e/o per portarla a termine interamente;
  - o) comminare multe (secondo quanto stabilito dal C.F. all'inizio di ogni anno), estromettere dalle singole gare o adottare altri provvedimenti disciplinari nei confronti di affiliati o di atleti che, durante lo svolgimento di una singola competizione o durante lo svolgimento della gara, abbiano violato le norme di correttezza sportiva. Di tali provvedimenti informerà il G.A.P.
  - p) segnalare agli organi di Giustizia Federale i casi ove abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;
  - q) decidere in merito ad ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione, e non normata dai Regolamenti Federali;
  - r) attendere a tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti uffici Federali;
  - s) deve trasmettere agli uffici federali, entro sette giorni dal termine della manifestazione, la Cartellina Documentazione gara compilata in ogni parte.
6. Le decisioni del D.G. sono inappellabili ed hanno esecutività immediata.

#### **Art. 2.7 – Giuria: designazione e convocazione**

- 1. La giuria è composta dal G.A.P. e dagli UU.G. ausiliari; la presenza del G.A.P. è requisito necessario per la validità della manifestazione.
- 2. Le giurie sono designate e convocate:
  - a) per le gare Internazionali in Italia, ad esclusione di quelle bandite da I.C.F. ed E.C.A., per le Gare/Campionati Nazionali, le giurie sono designate dalla D.A.C. e convocate dal Presidente D.A.C., almeno 15 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento;
  - b) per le Gare/Campionati Regionali/Gare Interregionali le giurie sono designate dal F.A.R. della regione in cui si svolge la gara che designa UU.G. della stessa regione ma può avvalersi, per manifestazioni di particolare complessità, anche di UU.G. provenienti da fuori regione. Le giurie saranno convocate dal Presidente/Delegato della regione in cui si svolge la gara, almeno 10 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento.

#### **Art. 2.8 – Giudice Arbitro Principale**

- 1. Il G.A.P. presiede la giuria ed esercita la direzione tecnica della gara, avvalendosi della collaborazione degli UU.G. ausiliari e degli A.G.;
- 2. In particolare, le attribuzioni del G.A.P. sono:
  - a) assegnare gli incarichi arbitrali a ciascun U.G., che compone la giuria, e a ciascun A.G.;
  - b) per giustificati motivi, chiedere al D.G. la nomina sul campo di UU.G. ausiliari;
  - c) riunire la giuria almeno una volta prima dell'inizio della gara e poi ogni qualvolta se ne ravvisi la necessità;
  - d) la possibilità di ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presentecodice;

- e) disporre controlli a campione per verificarne l'identità degli atleti che deve essere comprovata dall'esibizione di un documento di riconoscimento con validità legale;
- f) far rispettare le decisioni tecniche contemplate nel presente codice;
- g) verificare che la classifica rispecchi quanto indicato dai rapporti dei cronometristi e degli UU.G.;
- h) notificare ai Rappresentanti di Società le squalifiche ~~comminate dagli UU.G.~~;
- i) esaminare e pronunciarsi in merito a tutte le richieste di verifica relative alle decisioni arbitrali, o a particolare episodi tecnici verificatisi nel corso della gara;
- j) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami, relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali, presentati dai Rappresentanti di Società;
- k) chiedere al D.G., per giustificati motivi tecnici e/o di sicurezza, la sospensione immediata della gara.

### Art. 2.9 – Ufficiali di Gara

#### 1. Il G.A.P. assegna i seguenti incarichi arbitrali:

- a) **Giudice al controllo:** controlla che le imbarcazioni e le dotazioni di sicurezza di ciascun atleta siano conformi a quanto indicato dal presente codice. Verifica, su disposizione del G.A.P., l'identità dei concorrenti che dovranno esibire un documento di riconoscimento con validità legale. Gli equipaggi che non si presentano al controllo, che sono riconosciuti irregolari al controllo stesso o che hanno utilizzato materiali non conformi alle norme previste dagli artt. 1.13 e 1.14, saranno squalificati;
- b) **Starter:** dirige tutte le operazioni di partenza assicurandosi che i concorrenti prendano il via nei modi e tempi indicati dall'O.d.P. Lo Starter non ammette alla partenza, comunicandolo al G.A.P., i concorrenti che:
  - non indossano il salvagente;
  - non sono presenti nella zona di partenza nei tempi previsti dall'art. 3.2;
  - non hanno il numero di gara fissato, con il porta-numero, sull'imbarcazione;
  - non rispettano le sue istruzioni.
 Il concorrente non ammesso alla partenza deve abbandonare immediatamente il percorso. Lo Starter è in costante comunicazione con il Capo dei Giudici di Arrivo.  
 Lo Starter commina l'infrazione della "falsa partenza".  
 Le decisioni dello Starter sono definitive ed inappellabili.
- c) **Giudici di Percorso:** si dispongono nei punti di controllo lungo il percorso e verificano che la gara si svolga secondo le regole indicate nel presente Codice di Gara. Sanzionano i concorrenti colti in difetto e lo comunicano al G.A.P., per l'applicazione della sanzione;
- d) **Giudici di Arrivo:** sono collocati in una posizione tale da vedere bene l'intera zona di arrivo, con il compito di effettuare, per ciascun concorrente, il conteggio dei giri e di stabilire l'ordine con il quale i concorrenti tagliano il traguardo. Essi sono coordinati dal Capo dei Giudici di Arrivo, nominato dal G.A.P., a cui compete annotare, sugli appositi moduli, il conteggio dei giri (contagiri) e la sequenza d'arrivo (progressivo). In caso di disaccordo sul piazzamento di uno o più concorrenti il risultato è deciso con voto a maggioranza semplice ed in caso di parità, il Capo dei G.d.A. ha voto preponderante. La decisione dei G.d.A. è definitiva ed inappellabile;
- e) **Giudice al Penalty Box:** si posiziona nel penalty box e cura che i concorrenti scontino regolarmente le penalità loro comminate.

#### 2. Un U.G. può ricoprire due o più incarichi.

- 3. Ogni U.G. che usi le attrezzature necessarie per lo svolgimento dei suoi compiti ha l'obbligo di controllare che esse siano perfettamente funzionanti. Nel caso si riscontrino delle lacune e/o malfunzionamenti le stesse dovranno essere immediatamente comunicate al G.A.P. che provvederà a interessare il Responsabile del C.O. e/o il Direttore di Gara.
- 4. Le aree dove operano gli UU.G. sono interdette, tranne l'area di Arrivo per i Rappresentanti di Società, a persone non autorizzate a meno che queste non siano state convocate dal D.G. e/o dal G.A.P.

### Art. 2.10 – Cronometraggio

- 1. Nelle gare Nazionali e di Campionato Italiano, il cronometraggio sarà affidato dalla F.I.C.K. ad una associazione di cronometristi affiliata alla F.I.Cr. o ad un altro soggetto di comprovate capacità.

2. Nelle gare Regionali/Interregionali e di Campionato Regionale il cronometraggio, previa indicazione sul bando di gara, può essere affidato ad altro soggetto designato dal C.O.
3. Il rilevamento dei tempi è effettuato al centesimo di secondo.
4. Due o più concorrenti che fanno segnare lo stesso tempo, saranno classificati ex aequo.
5. I tempi rilevati dai cronometristi sono inappellabili.

#### **Art. 2.11 – Rappresentanti di Società**

1. Con le iscrizioni, e attraverso conferma in sede di accredito, ciascun affiliato comunica il nominativo di un suo tesserato maggiorenne (Dirigente, Tecnico) ivi presente che lo rappresenterà per tutta la durata della manifestazione. Nel caso tale ruolo sia ricoperto da un proprio atleta, questo deve essere maggiorenne e delegato, con attosottoscritto, dal Presidente societario.
2. Il Rappresentante di Società non può essere un componente del C.O.
3. Il Rappresentante di Società è l'unico soggetto abilitato a compiere, in nome e per conto dell'affiliato, gli atti ufficiali di qualsiasi tipo, necessari o richiesti durante lo svolgimento della gara, attenendosi scrupolosamente a quanto previsto dal presente codice.
4. Un affiliato può delegare, con atto sottoscritto da un suo dirigente tesserato, la propria rappresentanza per l'intera gara, o parte di essa, al Rappresentante di un altro affiliato già accreditato, purché quest'ultimo sia tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di Tecnico o di Dirigente.

#### **Art. 2.12 – Bando di gara**

1. Il bando di gara è redatto dal C.O. in conformità agli articoli presenti in questo codice e, secondo le eventuali prescrizioni della F.I.C.K. In particolare, deve indicare:
  - a) denominazione della manifestazione;
  - b) località e data di svolgimento della manifestazione;
  - c) C.O. e relativi recapiti;
  - d) classificazione e specialità della manifestazione;
  - e) descrizione del percorso (distanza, numero dei giri, dei trasbordi, verso per le virate e altre particolarità);
  - f) tipi di imbarcazione (kayak o canadese), categorie ammesse e relativi orari di partenza;
  - g) nominativi del D.G., Responsabile del C.O. e del Responsabile del soccorso in acqua;
  - h) soggetto a cui è affidato il cronometraggio;
  - i) modalità e scadenza iscrizioni;
  - j) ammontare della tassa di iscrizione per atleta/gara;
  - k) modalità e scadenza dei ritiri;
  - l) data, ora, luogo e modalità dell'accredito;
  - m) località, orario e luogo di svolgimento della riunione dei Rappresentanti di società;
  - n) se previsto controllo del peso imbarcazione (obbligatorio per i Campionati Italiani e gare di selezione);
  - o) tempo massimo a disposizione per completare la prova;
  - p) modalità (programma e orario) della cerimonia di premiazione.
2. Il bando deve essere controfirmato:
  - a) **dal Responsabile del C.O. per le manifestazioni Internazionali in Italia (level 4)**
  - b) dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per le manifestazioni Internazionali in Italia, i Campionati Italiani, le manifestazioni Nazionali;
  - c) dal Presidente e dal Segretario del C.R. (o dal D.R.) competente territorialmente per i Campionati e le manifestazioni Regionali e Interregionali.
3. È obbligatorio rispettare tutte le indicazioni contenute nel bando di gara, in particolare quelle relative al percorso e agli orari di gara. Solamente il D.G., per giustificati motivi, può apportare eventuali modifiche a quanto previsto dal bando.
4. Il bando delle gare Internazionali, dei Campionati Italiani, delle gare Nazionali deve essere pubblicato, a cura della Segreteria Federale, sul sito istituzionale F.I.C.K., e trasmesso agli affiliati almeno 15 giorni prima della data prevista della manifestazione.
5. Il bando dei Campionati e delle gare Regionali e Interregionali deve essere pubblicato dai C.R./D.R. e trasmesso al Presidente Federale ed ai propri affiliati almeno dieci giorni prima della data prevista della



manifestazione.

#### **Art. 2.13 – Iscrizioni e tasse di iscrizione**

1. Le iscrizioni alle gare di atleti tesserati presso la F.I.C.K. devono essere effettuate dai rispettivi affiliati nei modi e nei termini indicati dal bando di gara in conformità alle indicazioni fissate dal CF all'inizio di ogni stagione agonistica.
2. La partecipazione di atleti tesserati presso Federazioni sportive estere può avvenire solo se richiesta dalle rispettive Federazioni tramite richiesta e-mail, da inviarsi nei termini indicati dal bando di gara, alla segreteria federale. La F.I.C.K. quindi provvederà a comunicare al C.O., al D.G. e al G.A.P. se l'iscrizione è stata accettata o respinta.
3. Gli equipaggi intersocietari devono essere iscritti da entrambi gli affiliati che devono provvedere al pagamento della tassa di iscrizione per i propri atleti. La loro partecipazione è regolamentata dal C.F. con apposita circolare annuale. Non sono comunque consentiti nel Campionato Italiano di Società.
4. Gli importi delle tasse di iscrizione sono fissati dal C.F. all'inizio di ogni stagione agonistica. La tassa deve essere versata, pena l'esclusione dalle gare, dall'affiliato al C.O. al momento dell'accredito.

#### **Art. 2.14 – Sostituzioni**

1. Ogni affiliato può sostituire un atleta con un altro atleta già iscritto ad una delle gare della manifestazione.
2. È possibile sostituire il concorrente nelle gare in barche singole e il 50% dell'equipaggio in caso di gara con barche multiple.
3. Le sostituzioni devono essere comunicate, mediante l'apposito modulo predisposto dal C.O., dal Rappresentante di Società, indicato sul modulo d'iscrizione, al momento dell'accreditamento. Le sostituzioni sono definitive.
4. Per gravi e comprovati motivi il D.G. può consentire la sostituzione dell'atleta, sino ad un'ora prima della partenza della specifica gara.
5. Gli U.U.G. squalificano da quella gara, gli atleti/equipaggi che, ad un controllo, risultino non regolari.

#### **Art. 2.15 – Ritiri**

1. I concorrenti ritirati secondo le modalità ed entro i termini indicati nel bando di gara, non pagano la tassa d'iscrizione.
2. I concorrenti ritirati dal Rappresentante di Società durante l'accredito, pagano la tassa d'iscrizione.
3. I concorrenti ritirati dopo l'accredito, o che non si presentano in partenza, oltre al pagamento della tassa d'iscrizione, sono multati con la sanzione determinata dal C.F. all'inizio di ciascuna stagione agonistica. La sanzione deve essere versata dall'affiliato alla **FICK**.
4. Il D.G. può sospendere l'applicazione della sanzione nel caso l'affiliato dimostri che il ritiro del proprio concorrente, o la sua totale assenza dalla competizione, è dovuta a cause di forza maggiore.
5. Ogni comunicazione deve avvenire in forma scritta ed è definitiva.

#### **Art. 2.16 – Accredito**

1. I Rappresentanti di Società durante l'accredito devono confermare o ritirare i propri concorrenti utilizzando l'elenco appositamente preparato dal C.O. L'accredito si svolge nel luogo e nei tempi indicati dal bando di gara.
2. Per partecipare alla manifestazione ciascun affiliato deve effettuare l'accredito tramite il proprio Rappresentante di Società, in forma diretta o tramite altro Rappresentante di Società presente alla manifestazione appositamente delegato per iscritto. In assenza del Rappresentante di Società le iscrizioni sono confermate d'ufficio con tutti gli atleti titolari.
3. Nelle manifestazioni Nazionali e nei Campionati Italiani il C.O., al momento dell'accredito, consegna a ciascun affiliato iscritto, l'estratto riportante solo le iscrizioni dell'affiliato.
4. I Rappresentanti di Società durante l'accredito, utilizzando l'elenco e/o i moduli appositamente preparati dal C.O., devono confermare e/o ritirare i propri concorrenti, comunicare le sostituzioni. Devono inoltre comunicare il nominativo della persona incaricata a supportare gli atleti presso la zona di assistenza.
5. Entro due ore dal termine dell'accredito il C.O. deve esporre all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali il programma definitivo, completo degli ordini di partenza. Il programma definitivo deve essere consegnato

agli Affiliati che ne fanno richiesta.

6. Il C.O. deve consegnare ai rappresentanti di Società i numeri di gara, la mappa con le indicazioni del percorso ed un eventuale promemoria con ogni altra informazione utile.
7. Per le gare regionali e interregionali ed i Campionati Regionali, il C.O. già in fase di accredito distribuisce ai Rappresentanti di Società il programma definitivo e l'O.d.P. delle gare, annotando le variazioni solo sugli ordini di partenza da consegnare al D.G., agli U.U.G., ai Cronometristi e su uno che al termine dell'accredito viene esposto all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali almeno mezz'ora prima dell'inizio delle gare.
8. Al termine dell'accredito può essere prevista, se specificato nel bando di gara, la riunione dei rappresentanti di società per comunicazioni da parte del C.O. e/o del G.A.P.

#### **Art. 2.17 – Numeri di gara**

1. Ogni imbarcazione in gara deve essere contrassegnata da un numero.
2. Il numero di colore nero deve essere apposto su entrambi i lati di un pannello bianco di 18 x 20 cm. con un carattere ben visibile. I numeri sul pannello devono misurare 15 cm. di altezza e 25 mm. di spessore.
3. Il numero deve essere fissato, in un apposito porta numero con fascette o viti (gli atleti che perdono il numero perché non fissato correttamente non saranno classificati), sulla linea centrale della copertura posteriore dell'imbarcazione in modo da risultare perpendicolari alla stessa, sia per i kayak che per canoe canadesi. Ciascun concorrente è responsabile che il proprio numero sia posizionato correttamente e visibile per tutta la durata dell'gara.
4. Ciascun affiliato deve dotarsi dei numeri da 1 a 9, quelli da 10 in poi sono messi a disposizione dal C.O.

#### **Art. 2.18 – Riunione dei Rappresentanti di Società**

1. Almeno 3 ore prima dell'inizio della gara il Direttore di Gara indice una riunione con i Rappresentanti di Società dove sono date le seguenti informazioni:
  - a) indicazioni dettagliate sul percorso e le segnalazioni presenti;
  - b) tempi e modalità di partenza;
  - c) esatta ubicazione della partenza;
  - d) esatta ubicazione del traguardo;
  - e) elenco riepilogativo dei concorrenti iscritti;
  - f) eventuale tempo massimo per terminare tutta o parte della gara;
  - g) informazioni sulle misure di sicurezza adottate e indicazioni su come devono comportarsi i concorrenti in difficoltà;
  - h) eventuali informazioni sul trasporto delle imbarcazioni in partenza o altre di carattere logistico.

### **PARTE 3 – REGOLE DI GARA**

#### **Art. 3.1 – Campo di gara – caratteristiche generali e misure**

1. Le gare devono svolgersi su percorsi in circuito posizionati in specchi d'acqua navigabili, come fiumi con debole corrente, laghi, estuari o tratti di mare con limitato moto ondoso.
2. La partenza ed il traguardo sono linee ortogonali alla direzione di gara, devono essere indicate da bandiere o da boe rosse posizionate dove intersecano i limiti esterni del circuito. La partenza e l'arrivo possono coincidere.
3. Il trasbordo è una porzione del circuito, di lunghezza compresa fra 40 e 100 m, che i concorrenti devono percorrere a piedi portando la propria imbarcazione. Le linee di inizio e fine trasbordo sono contrassegnate da due bandiere giallo rosse, secondo la diagonale, poste all'estremità della zona entro cui devono verificarsi le operazioni di sbarco o d'imbarco. Il trasbordo deve essere posto su un terreno pianeggiante, con una superficie idonea alla corsa a piedi nudi e con le zone di sbarco e d'imbarco sufficientemente ampie da consentire che almeno 4 imbarcazioni biposto possano agire contemporaneamente.
4. La virata deve essere contrassegnata da grosse boe ben visibili (indicativamente 6 boe se si tratta di una virata a 180°) di colore rosso, se la virata è in senso antiorario, o giallo, se la virata è in senso orario, e disposte in modo da disegnare un raggio di curvatura sufficientemente ampio da consentire la virata simultanea di più imbarcazioni senza che interferiscano l'una con l'altra. Nel caso la virata venga



posizionata in una zona con corrente, le boe devono essere disposte in modo che i concorrenti non siano ostacolati nella loro azione dalla corrente stessa. La zona di assistenza è una zona del trasbordo ove i concorrenti possono ricevere assistenza da persone appositamente incaricate nell'ambito della squadra per cui gareggiano. La zona di assistenza deve essere delimitata da almeno due bandiere gialle.

5. Il penalty box è situato nella parte finale del trasbordo, dopo la zona di assistenza, ed è la zona dove i concorrenti devono sostare sino a quando non hanno scontato i secondi di penalità a loro comminati. Nel penalty box deve essere posizionato un dispositivo contasecondi dotato di display.
6. La zona per il controllo materiali è situata nei pressi del traguardo, deve essere facilmente accessibile dall'acqua e da terra, dotata di una copertura sotto la quale sono posizionati un tavolo, due sedie e una bilancia di precisione.
7. Il circuito per le gare di maratona classica deve avere una lunghezza compresa tra 3600 e 3800 m, misurata sulla corda, la distanza fra l'ultimo giro di boa ed il traguardo deve essere compresa fra 300 e 500 m. Per ogni giro, tranne il primo e/o l'ultimo, deve essere effettuato il trasbordo. Non avendo una lunghezza fissa per le gare di maratona la lunghezza e il numero dei giri viene scelto in base alle caratteristiche del campo di gara.
8. Il percorso per le gare di Short Marathon deve essere compreso tra 3.4 km. e 10 km. Le gare si disputano, per tutte le categorie su 3 giri con trasbordo al secondo e terzo. Il primo trasbordo, se previsto, è dopo circa 1 Km. La distanza può variare in base alle caratteristiche del campo gara. (ICF Canoe Marathon Competition Rules 2025). In ciascuna gara può prendere il via un massimo di 15 concorrenti. Se ad una gara risulteranno iscritti più di 15 concorrenti, si disputeranno due o più batterie. I primi tre di ogni batteria si classificheranno per la finale, più i 4 migliori tempi delle batterie.

### Art. 3.2 – Partenza

1. I concorrenti devono presentarsi, pena la squalifica, nella zona di partenza entro 5 minuti prima dell'orario previsto dal programma, indossando la divisa sociale, ed il proprio giubbotto galleggiante, con il proprio numero di gara fissato, tramite apposita porta numero, sull'imbarcazione. Gli atleti su equipaggi multipli devono presentarsi con abbigliamento omogeneo, pena una multa fissata dal C.F. all'inizio di ogni stagione agonistica.
2. L'allineatore verifica la presenza dei concorrenti chiamandoli uno ad uno e li fa posizionare, nella zona immediatamente dietro alla partenza, in ordine progressivo con il numero 1 a sinistra dello schieramento, secondo il senso di marcia e se non diversamente stabilito per esigenze particolari, seguito alla sua destra dal 2 e così via. Gli assenti, o coloro che non rispondono alla chiamata, sono considerati ritirati.
3. Terminato l'allineamento i concorrenti si dispongono con le prue delle imbarcazioni allineate e ferme sulla linea di partenza. Potrà essere chiesto ai concorrenti, se previsto, di tenere la coda della propria imbarcazione appoggiata sul bordo di un pontile adeguatamente posizionato, o la stessa potrà essere trattenuta sino al "VIA", da addetti messi a disposizione del C.O. Un minuto prima dell'ora stabilita per la partenza, lo Starter annuncia "UN MINUTO ALLA PARTENZA". Quindi, verificato che sussistono le condizioni per avere una partenza regolare, dà il via pronunciando la parola "PRONTI" immediatamente seguita dal "VIA".
4. Lo Starter commina la sanzione di "FALSA PARTENZA" ai concorrenti che iniziano a pagaiare prima del "VIA". La sanzione di "FALSA PARTENZA" si esaurisce nell'ambito della singola gara e comporta il richiamo, per il concorrente alla prima falsa partenza, 30 secondi di penalità, per il concorrente alla seconda falsa partenza, la squalifica e l'esclusione immediata dalla gara, per il concorrente alla terza falsa partenza. Dopo una "FALSA PARTENZA" lo Starter richiama gli equipaggi sulla linea di partenza, comunicando l'infrazione al/ai concorrenti sanzionati e ripete la procedura di partenza.

### Art. 3.3 – Percorso

1. I concorrenti possono deviare dalla loro traiettoria e prendere la scia di altri concorrenti, solo se appartenenti alla medesima categoria e con lo stesso tipo di imbarcazione. È consentito prendere la scia di altre categorie ed imbarcazioni solo se sono state accorpate le partenze, purché non li danneggino.
2. Durante la gara, e fino al termine delle operazioni di controllo, non è consentito sostituire l'imbarcazione. La distanza minima per la maratona classica e per ogni categoria è di 10 km, tranne i Cadetti/e "B" la cui distanza è 7 km.

**Art. 3.4 – Arrivo**

1. La linea di arrivo (traguardo) è la linea che fissa la fine del percorso. È una retta ortogonale alla linea ideale percorsa dai concorrenti ed è individuata da due punti fissi e distanti.
2. Un concorrente termina la sua gara nel momento in cui la prua della sua imbarcazione taglia il traguardo, con a bordo l'equipaggio al completo, nello spazio compreso fra le boe o le bandiere poste sul traguardo.
3. Due o più concorrenti che tagliano il traguardo nello stesso istante sono classificati ex aequo.

**Art. 3.5 – Esposizione dei risultati e classifica**

1. Al termine di ciascuna gara il C.O. deve affiggere la classifica validata dal G.A.P., o dal Capo dei G.d.A., all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali, in prossimità del traguardo.
2. Trascorsi 20 minuti dall'affissione all'Albo, in mancanza di richieste di verifica, e/o reclami, e/o altri rilievi dell'igiuria, la classifica diventa definitiva.

**Art. 3.6 – Virate**

1. I concorrenti devono effettuare le virate nel senso indicato dalla mappa del percorso.
2. Al passaggio di una boa il concorrente più esterno deve lasciare il passaggio a quello più interno se la prua dell'imbarcazione di quest'ultimo si trova almeno all'altezza del pozzetto dell'imbarcazione all'esterno. Per il K2 la prua dell'imbarcazione all'interno deve trovarsi all'altezza del pozzetto della prima voga di quella all'esterno, per il C1 all'altezza del corpo del concorrente e per il C2 all'altezza del corpo del concorrente a prua.
3. Un concorrente che tocca una boa senza saltarla non subisce sanzioni.

**Art. 3.7 – Sorpasso**

1. Quando un concorrente ne sorpassa un'altra non la deve ostacolare e /o danneggiare in nessun modo. E' vietato all'imbarcazione che sta per essere sorpassata cambiare traiettoria per creare difficoltà all'imbarcazione sorpassante.

**Art. 3.8 – Rovesciamento**

1. Nelle gare, l'equipaggio che riesce a risalire in barca può riprendere la gara. Può riprendere la gara anche se ha ricevuto aiuto dal servizio di sicurezza, purché non tragga vantaggio dall'aiuto.

**Art. 3.9 – Collisione e danneggiamenti**

1. L'equipaggio che causa una collisione con un altro e ne danneggia l'imbarcazione o la pagaia, è squalificato.
2. La Società a cui appartiene l'equipaggio che causa il danneggiamento è tenuta a risarcire il danno alla Società danneggiata.

**Art. 3.10 – Interruzione della gara**

1. Dopo una partenza regolare, la gara può essere interrotta solo per cause di forza maggiore (come la comparsa improvvisa di un ostacolo sul percorso). Gli equipaggi sono richiamati dal Giudice di Percorso (che alza la bandiera rossa e da un segnale sonoro) e devono immediatamente fermarsi.
2. Quando una gara è dichiarata nulla viene data una nuova partenza dove gli equipaggi devono presentarsi nella stessa formazione che avevano nella gara annullata.

**Art. 3.11 – Sospensione o annullamento di una manifestazione**

1. Una manifestazione è sospesa quando, prima o dopo l'inizio della stessa, momentanei impedimenti non ne consentono lo svolgersi per un tempo limitato. Venuto meno l'impedimento, la manifestazione riprende per essere regolarmente portata a termine entro la data indicata dal bando.
2. Una manifestazione è annullata quando, dopo essere stata sospesa, non è possibile riprenderla in tempo utile per concluderla entro la data indicata nel bando di gara. In questo caso la gara è nulla a tutti gli effetti e anche i risultati eventualmente acquisiti non concorrono nel computo del punteggio.
3. Nel caso 48 ore prima di una manifestazione Nazionale o di Campionato Italiano (o 24 ore prima dell'inizio di una gara regionale/interregionale o di un Campionato Regionale), non sussistessero i requisiti

necessari per la disputa della stessa, il C.O. ha l'obbligo di comunicarlo immediatamente al D.G. che deve valutare la gravità di tali impedimenti ed eventualmente annullare la manifestazione. In tal caso il C.O. ha l'obbligo di informare tempestivamente gli UU.G., gli affiliati ed i competenti uffici federali.

4. Qualora per cause di forza maggiore una manifestazione fosse annullata, il Presidente Federale (il Presidente del C.R. o il D.R., per le gare regionali/interregionali o campionati Regionali, e previa autorizzazione del Presidente Federale), con provvedimento da sottoporre a successiva ratifica del C.F., può bandire un'altra manifestazione in sostituzione di quella annullata. In tal caso sono da ripetere ex novo tutte le procedure organizzative, iscrizioni comprese.

#### Art. 3.12 – Assistenza ai concorrenti

1. I concorrenti non possono essere seguiti o ricevere assistenza da altre imbarcazioni non partecipanti alla gara. E' ammessa solo l'assistenza tecnica fornita dal C.O. e/o dai soggetti indicati in sede di accredito da ciascun Rappresentante di Società, purché effettuata nella zona di assistenza. Tale assistenza deve limitarsi ai servizi di pronto soccorso, rifornimento di cibo, bevande e/o vestiti, sostituzione della pagaia o di altre attrezzature difettose. L'imbarcazione può solo essere oggetto di riparazioni. Ma non può essere per alcun motivo sostituita né scambiata con un'altra utilizzata da un altro concorrente anche se della stessa squadra.
2. Sono squalificati i concorrenti che sostituiscono l'imbarcazione, che ricevono assistenza di altro tipo rispetto a quella sopra descritta o che la ricevono in zone non consentite.

#### Art. 3.13 – Controllo materiali

1. Il controllo delle imbarcazioni, e dei sussidi al galleggiamento, avviene, se previsto nel bando di gara, nell'apposita zona predisposta dal C.O. La zona deve essere dotata di una bilancia di precisione.
2. Il controllo viene effettuato a campione al termine delle gare e i concorrenti scelti devono portarsi immediatamente con l'imbarcazione ed il sussidio al galleggiamento utilizzati in gara, nella zona destinata al controllo imbarcazioni a disposizione degli UU.G..
3. Nelle gare di selezione e di Campionato Italiano i primi quattro concorrenti classificati in ciascuna gara, sono controllati d'ufficio. Oltre a questi gli UU.G. possono comunque compiere controlli a campione anche su altri concorrenti.
4. I concorrenti possono procedere, fino alla partenza della prima gara della manifestazione, autonomamente al controllo della propria imbarcazione. Tale controllo, anche se svolto alla presenza di un UU.G., non costituisce in alcun modo un precedente nel caso di un successivo controllo ufficiale post gara.

#### Art. 3.14 – Squalifiche e penalità

1. Gli UU.G. sanzionano, con penalità di tempo e/o squalifiche, i concorrenti che nel corso della gara commettono le seguenti infrazioni:
  - a) **Falsa partenza:** nell'ambito di una gara il concorrente che ha commesso una falsa partenza è sanzionato con un richiamo. Chi commette due false partenze è sanzionato con 30 secondi di penalità. Chi commette tre false partenze è squalificato e non è ammesso alla gara.
  - b) **Virata:** il concorrente che ha saltato una boa è sanzionato con 15 secondi di penalità se la manovra procura un lieve vantaggio. Se il vantaggio è significativo il concorrente è squalificato. Non è sanzionato il concorrente che salta una boa a seguito di contatto subito da un altro concorrente. Il concorrente che nel corso della virata non ha lasciato sufficiente spazio ad un altro concorrente che lo sta sorpassando (art. 3.12) è sanzionato con 30 secondi di penalità se il concorrente danneggiato ha subito un lieve svantaggio. È squalificato, se il concorrente danneggiato ha subito uno svantaggio significativo o se subisce danni all'imbarcazione o alla pagaia.
  - c) **Collisione o danneggiamento:** una collisione si verifica quando un concorrente, deviando dalla propria direzione ideale, ha un contatto intenzionale, al fine di svantaggiarlo, con l'imbarcazione o la pagaia di un altro concorrente. Il concorrente che provoca la collisione è sanzionato con 30 secondi di penalità, se il concorrente danneggiato ha subito un lieve svantaggio. È squalificato, se il concorrente danneggiato ha subito uno svantaggio significativo o se ha subito danni all'imbarcazione e/o alla pagaia.
  - d) **Ostacolo lungo il percorso:** il concorrente che ostacola un altro concorrente deviandolo dalla linea

ideale (spinta verso la riva, verso un ostacolo fisso presente sul percorso o verso altri concorrenti) è sanzionato con 30 secondi di penalità, se il concorrente danneggiato ha subito un lieve svantaggio. È squalificato se il concorrente danneggiato ha subito uno svantaggio significativo o se ha subito danni all'imbarcazione e/o alla pagaia.

- e) **Scia:** il concorrente che beneficia della scia di un concorrente che sta gareggiando in una gara diversa dalla sua è sanzionato, al primo avvertimento, con 30 secondi di penalità. È squalificato al secondo avvertimento.
  - f) **Oggetti in acqua:** il concorrente che lascia cadere in acqua oggetti di qualsiasi tipo (borracce, camel bag, sacche contenenti liquidi, cappellini, ecc.) e si allontana senza recuperarli è sanzionato con 30 secondi di penalità.
  - g) **Trasbordo:** il concorrente che durante lo sbarco, la corsa o l'imbarco ostacola o danneggia intenzionalmente un altro concorrente, è sanzionato con 30 secondi di penalità, se il concorrente danneggiato ha subito un lieve svantaggio. È squalificato, se il concorrente danneggiato ha subito uno svantaggio significativo e se ha subito danni all'imbarcazione e/o alla pagaia.
  - h) **Aiuto non consentito:** il concorrente che durante la gara è seguito da un'imbarcazione non in gara, che riceve indicazioni da terzi a mezzo di apparecchiature ricetrasmittenti, che riceve qualsiasi tipo di aiuto in un'area diversa dalla zona di assistenza ufficiale e pur essendo nella zona di assistenza ufficiale, riceve un aiuto in contrasto con quanto previsto dall'art. 3.18, è squalificato.
  - i) **Materiali irregolari:** il concorrente che non si presenta al controllo materiali, o che risulta aver gareggiato con una canoa non conforme all'art. 1.13 e/o risulta non essere in regola con le attrezzature di sicurezza, è squalificato.
  - j) I concorrenti che non si attengono ad una qualsiasi altra indicazione degli UU.G., sono squalificati.
  - k) I concorrenti che durante la gara, secondo gli UU.G., hanno tenuto un comportamento antisportivo, sono squalificati.
2. Le penalità comminate dagli UU.G. sono inappellabili ed hanno esecutività immediata. Quando un U.G. commina una penalità deve comunicarla immediatamente al concorrente sanzionato, quindi al G.A.P. e all'U.G. al penalty box che provvede a renderla pubblica mediante un annuncio e a disporre affinché venga segnalata sia issando una bandiera gialla, sia scrivendo su una lavagna il/i numero/i dell'equipaggio/i sanzionato/i. Sia la bandiera gialla sia la lavagna devono essere posizionati all'inizio della zona di trasbordo.
3. Le penalità devono essere scontate dai concorrenti nel penalty box, al primo trasbordo utile. Nel caso la penalità sia stata comminata dopo l'ultimo trasbordo, i secondi di penalità saranno sommati al tempo fatto registrare dal concorrente al termine della gara. I concorrenti che non scontano correttamente la penalità sono squalificati.
4. Le squalifiche sono comunicate dagli UU.G. al G.A.P. Il G.A.P. notifica la squalifica al Rappresentante di Società, nel minor tempo possibile.
5. Qualora il Rappresentante di Società, chiamato più volte, non si presentasse dal G.A.P. nei 20 minuti successivi alla prima chiamata, la squalifica diventa definitiva.

### Art. 3.15 – Tempo massimo

- 1. Il C.O. indica nel bando di gara il tempo massimo, cioè il lasso di tempo entro il quale i concorrenti devono terminare la propria gara. Il tempo massimo deve essere calcolato sull'orario di partenza dell'ultima gara in programma. I concorrenti che non hanno terminato la gara entro tale limite risultano non arrivati e devono raggiungere la riva nel minor tempo possibile. Il servizio di sicurezza deve comunque essere attivo sino a quando tutti i concorrenti hanno abbandonato il percorso.
- 2. Per gare su più fasi è possibile fissare un tempo massimo per ciascuna fase ed i concorrenti fuori tempo massimo non possono prendere il via nella fase successiva.
- 3. Per gare su percorsi particolarmente lunghi, il C.O. può fissare un tempo massimo da rispettare a ciascun punto di controllo intermedio, ed i concorrenti fuori tempo massimo devono lasciare il percorso al punto di controllo.

### Art. 3.16 – Richieste di verifica e reclami

- 1. I rappresentanti di società possono presentare un reclamo al D.G. per fatti che si sono verificati nel corso della manifestazione, in contrasto con il presente C.d.G. ma che non riguardano decisioni arbitrali. Il

reclamo deve essere presentato in forma scritta e accompagnato dal versamento della tassa di reclamo dell'importo definito ad inizio stagione dalla FICK. Un reclamo è preso in considerazione solo se è presentato nel lasso di tempo che intercorre dall'apertura dell'accredito ai 10' successivi all'esposizione della classifica ufficiale dell'ultima prova in programma. Il D.G. dopo aver esaminato tutte le informazioni disponibili attinenti all'oggetto del ricorso comunica in forma scritta la sua decisione al rappresentante di società che ha sporto ricorso ed a eventuali altri soggetti interessati dalla decisione. Se il reclamo è accolto la tassa è restituita al rappresentante di società, se è respinto la tassa viene trattenuta dal C.O. La decisione del D.G. è appellabile secondo quanto stabilito dal Regolamento di Giustizia Federale. Il D.G. al termine della manifestazione deve trasmettere alla segreteria federale copia degli eventuali reclami e dei relativi verdeti.

2. I rappresentanti di società possono presentare una richiesta di verifica al G.A.P., per decisioni arbitrali o per fatti che potrebbero essere oggetto di decisioni arbitrali che si sono verificati nel corso della gara, oppure per chiedere il ricalcolo del tempo fatto segnare da un concorrente. Il G.A.P., dopo aver esaminato tutte le informazioni disponibili attinenti all'oggetto della richiesta, comunica la sua decisione che è definitiva ed inappellabile. Una richiesta di verifica è presa in considerazione solo se presentata entro dieci minuti dall'esposizione della classifica ufficiale della prova oggetto della richiesta.
3. Reclami relativi allo svolgimento di una singola gara o a decisioni arbitrali devono essere rivolti dal Rappresentante di Società al G.A.P. entro 20 minuti dall'affissione all'Albo per le Comunicazioni Ufficiali della classifica della gara oggetto del reclamo o dalla notifica della squalifica. Unitamente il Rappresentante di Società deve allegare la ricevuta di versamento della tassa di reclamo (stabilita all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale) versata alla segreteria gare. Tale ricevuta sarà controfirmata dal G.A.P. con l'esito del reclamo. La tassa di reclamo è restituita, dalla segreteria gare, qualora il reclamo sia accolto.
4. Il G.A.P. deve notificare al Rappresentante di Società, la sua decisione nei 20 minuti successivi alla presentazione del reclamo.
5. Copia dei reclami e delle decisioni arbitrali devono essere allegate alla cartellina Documentazione Gara.

#### **PARTE 4 – RESPONSABILITA' E DOPING**

##### **Art. 4.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso**

1. Ciascun Rappresentante di Società è responsabile della partecipazione alle gare degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta, in particolar modo se essi sono minorenni. Il Rappresentante di Società, dal momento che accetta di rivestire questo ruolo, implicitamente dichiara di conoscere le norme indicate nel presente codice e di avere competenze tecniche sufficienti per saper valutare le difficoltà ed i pericoli che presenta il corso d'acqua nel tratto che gli atleti dovranno navigare. Pertanto, ciascun Rappresentante di Società, deve accertarsi della conformità delle imbarcazioni e dell'equipaggiamento degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta e, che questi ultimi abbiano capacità tecniche per partecipare alla gara.
2. La F.I.C.K., il C.O., il D.G., il G.A.P., gli U.U.G., non sono responsabili per eventuali infortuni a persone o danni alle attrezzature o ad altri beni che si possono verificare durante la manifestazione.
3. Pena il deferimento agli Organi di Giustizia federale, un concorrente che si imbatte in un altro concorrente in una situazione di grave pericolo, ha l'obbligo tassativo di fermarsi immediatamente e soccorrerlo.

##### **Art. 4.2 – Lotta al doping**

1. Il doping è severamente vietato.
2. Tutti gli affiliati e tutti i tesserati della F.I.C.K. che partecipano alle manifestazioni sportive hanno l'obbligo di conoscere e rispettare le Norme Sportive Antidoping (NSA – NADO Italia) quale condizione indispensabile per la partecipazione all'attività sportiva.
3. Le Norme Sportive Antidoping (NSA) sono emanate da NADO Italia, costituiscono le uniche norme nell'ambito dell'ordinamento sportivo italiano che disciplinano la materia dell'antidoping e le condizioni cui attenersi nell'esecuzione dell'attività sportiva.