

**CODICE DI GARA – SEZIONE 8**  
**DISCIPLINA DELLE GARE DI STAND UP PADDLING (SUP)**  
**(Sprint, Long Distance, Technical Race)**  
 (Aggiornamento del 30/01/2026 Delibera C.F. n. 031/26)

**Sommario**

<b>Premessa .....</b>	<b>3</b>
<b>ABBREVIAZIONI.....</b>	<b>3</b>
<b>PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE .....</b>	<b>4</b>
Art. 1.1 – Scopo delle gare di Stand Up Paddling (SUP) .....	4
Art. 1.2 – Definizioni .....	4
Art. 1.3 – Classificazione delle gare .....	4
Art. 1.4 – Disciplina delle gare .....	4
Art. 1.5 – Calendario agonistico .....	4
Art. 1.6 – Punteggio federale.....	5
Art. 1.7 – Partecipazione alle gare.....	5
Art. 1.8 – Partecipazione di atleti stranieri.....	5
Art. 1.9 – Categorie.....	5
Art. 1.10 – Partecipazione di un atleta in altre categorie.....	6
Art. 1.11 – Numero massimo di gare a cui un atleta può partecipare nella stessa manifestazione.....	6
Art. 1.12 – Tavole.....	6
Art. 1.13 – Tavole – specifiche tecniche .....	6
Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza .....	7
Art. 1.15 – Pubblicità .....	7
<b>PARTE 2 – COMPETIZIONI.....</b>	<b>7</b>
Art. 2.1 – Distanze .....	7
Art. 2.2 – Eventi .....	8
Art. 2.3 – Tipologia di gare.....	8
Art. 2.4 – Sprint.....	8
Art. 2.5 – Long Distance (LD) .....	8
Art. 2.6 – Technical Race (TR) .....	8
<b>PARTE 3 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO .....</b>	<b>8</b>
Art. 3.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti .....	8
Art. 3.2 – Segreteria gare – costituzione e compiti .....	10
Art. 3.3 - Responsabile del soccorso in acqua .....	10
Art. 3.4 – Attrezzature e contrassegni.....	10
Art. 3.5 – Soccorso medico .....	11
Art. 3.6 – Bando di gara .....	11
Art. 3.7 - Direttore di Gara.....	12
Art. 3.8 - Giuria: designazione e convocazione .....	13
Art. 3.9 - Giudice Arbitro Principale.....	13
Art. 3.10 – Ufficiali di Gara.....	14
Art. 3.11 - Cronometristi.....	14
Art. 3.12 - Addetto al controllo attrezzature.....	15
Art. 3.13 – Atleti iscritti.....	15
Art. 3.14 – Briefing Atleti (Skipper Meeting) .....	15
Art. 3.15 – Numeri di gara (pettorale) e della Tavola .....	15
Art. 3.16 – Rappresentanti di Società.....	15
Art. 3.17 – Iscrizioni e tasse di iscrizione .....	15
Art. 3.18 – Variazioni di Iscrizioni e Ritiri .....	16
Art. 3.19 – Teste di serie.....	16

Art. 3.20 – Accredito.....	16
<b>PARTE 4 – REGOLE DI GARA E CAMPI GARA .....</b>	<b>17</b>
Art. 4.1 - Propulsione.....	17
Art. 4.2 – Partenza .....	17
Art. 4.3 – Modalità di Partenza.....	17
Art. 4.4 - Accorpamenti .....	18
Art. 4.5 - Procedura di Partenza .....	18
Art. 4.6 - Falsa Partenza (in Spiaggia, dalla Banchina, in Acqua Piatta).....	18
Art. 4.7 - Falsa partenza (in acqua mossa o a intervalli).....	19
Art. 4.8 - Navigazione In Gruppo e Scie .....	19
Art. 4.9 – Trasbordi.....	19
Art. 4.10 - Virate .....	19
Art. 4.11 – Collisioni e danni.....	19
Art. 4.12 – Tavole Doppiate.....	20
Art. 4.13 – Punti di Controllo.....	20
Art. 4.14 - Gare Multi Tappa.....	20
Art. 4.15 – Controllo materiali.....	20
Art. 4.16 - Assistenza .....	20
Art. 4.17 - Misure di sicurezza .....	21
Art. 4.18 - Arrivo .....	21
Art. 4.19 – Sospensione o annullamento di una manifestazione.....	21
Art. 4.20 - Esposizione dei risultati e classifica .....	21
Art. 4.21 – Richiesta di verifica e Reclami.....	22
<b>PARTE 5 – RESPONSABILITÀ E DOPING.....</b>	<b>22</b>
Art. 5.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso.....	22
Art. 5.2 – Lotta al doping .....	23

**Premessa**

QUESTA SEZIONE, PARTE DEL CODICE DI GARA APPROVATO DALLA FEDERAZIONE ITALIANA CANOA KAYAK, FISSA LE REGOLE CHE GOVERNANO LE **GARE DELLA DISCIPLINA DELLO STAND UP PADDLING - SUP** - BANDITE DALLA FEDERAZIONE STESSA.

**ABBREVIAZIONI**

- A.G.= Assistenti di Giuria
- C.I.O. = Comitato Olimpico Internazionale
- C.O.N.I. = Comitato Olimpico Nazionale Italiano
- C.F. = Consiglio Federale
- C.O. = Comitato Organizzatore
- 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.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
- A.G.= Assistenti di Giuria
- SUP = Stand Up Paddling
- T.R. = Technical Race
- L.D. = Long Distance
- H.B.= Hard Board
- S.B.= Soft Board
- P.F.D. = Personal Floating Device

**PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE****Art. 1.1 – Scopo delle gare di Stand Up Paddling (SUP)**

1. Lo scopo delle gare di Stand Up Paddling - SUP è percorrere, nel più breve tempo possibile, una distanza prefissata su un percorso che può essere in linea o a circuito in ambienti marini, lacustri o fluviali.

**Art. 1.2 – Definizioni**

1. Per **atleta** si intende il soggetto (di sesso maschile o femminile) tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di atleta.
2. Per **calendario agonistico di SUP** si intende l'insieme delle gare di SUP bandite dalla F.I.C.K. nel corso di una stagione sportiva.
3. Per **categoria** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione della loro età.
4. Per **classifica** si intende l'elenco ordinato dei percorsi compiuti da tutti i concorrenti.
5. Per **concorrente** si intende il singolo atleta che partecipa 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 **manifestazione** si intende l'insieme delle gare effettuate in un arco temporale limitato e definito.
10. 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.
11. Per **partenza** si intende la linea che individua l'inizio del percorso,
12. Per **percorso** si intende la distanza compresa fra la partenza e il traguardo.
13. Per **prestazione** si intende il tempo impiegato da un concorrente per portare a termine la gara.
14. Per **programma** si intende la sequenza cronologica delle gare che costituiscono la manifestazione.
15. Per **specialità** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione del tipo di tavola utilizzato.
16. 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.

**Art. 1.3 – Classificazione delle gare**

1. Le gare si classificano in:
  - a) Internazionali
  - b) Coppe Italiane
  - c) Meeting Nazionali
  - d) Coppe Regionali
  - e) Meeting Regionali
2. Le gare Internazionali disputate in Italia, le Coppe Italiane e i Meeting Nazionali sono bandite dal Consiglio Federale.
3. Le Coppe Regionali, i Meeting Regionali e Interregionali sono bandite dai Consigli dei Comuni Regionali (o dai Delegati Regionali) di riferimento, ossia competenti per territorio.
4. Un C.R./D.R. può bandire una Coppa Regionale o un Meeting 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. Le Coppe Italiane, i Meeting Nazionali, le Coppe Regionali e i Meeting Regionali sono disciplinati dal presente codice di gara, le gare Internazionali dalle Stand Up Paddling Competition Rules approvate 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.

**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 SUP.

#### Art. 1.6 – Punteggio federale

1. Agli affiliati, i cui atleti partecipano alle gare indicate dal calendario F.I.C.K., I.C.F. ed E.C.A., è assegnato il punteggio indicato al punto C) dall'allegato "A" allo Statuto Federale. Tale punteggio concorre nel computo delle classifiche federali di carattere generale nonché di quelle specifiche inerenti al settore Sport per Tutti.

#### Art. 1.7 – Partecipazione alle gare

1. La partecipazione alle gare Internazionali disputate in Italia, alle Coppe Italiane, ai Meeting Nazionali, ai Meeting Interregionali, alle Coppe Regionali e ai Meeting 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. Alle Coppe Regionali, ai Meeting Regionali possono partecipare affiliati di altre regioni.
3. 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.
4. A un affiliato o a un tesserato che risulta sospeso, squalificato o radiato dagli organi di giustizia della F.I.C.K., dell'I.C.F. o dell'E.C.A., è vietata la partecipazione a qualsiasi gara.
5. 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 di atleti stranieri

1. 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

#### Art. 1.9 – Categorie

1. Gli atleti sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):
  - ALLIEVO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 9° e non ha superato il 10° anno di età;
  - ALLIEVO/A "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 11° e non ha superato il 12° anno di età;
  - CADETTO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 13°;
  - 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° e non ha superato il 74° anno di età;
  - MASTER "I": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 75° e non ha superato il 79° anno di età;
  - MASTER "L": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie l'80° anno di età e fino al termine dell'attività.
2. I competenti Organi Federali possono inoltre bandire gare riservate alle seguenti fasce d'età:
  - a) Coppe Nazionali Under 23 e Meeting 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. In queste gare essi partecipano in base alle norme vigenti per la categoria di appartenenza.
  - b) Coppe e meeting Nazionali, Meeting Interregionali, Coppe e meeting Regionali riservate ad atleti delle categorie

Ragazzi/e 1° anno.

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

1. È consentita, nelle gare di SPRINT e TECHNICAL, la partecipazione di atleti:
  - a) della categoria Ragazzi/e nella categoria Junior
  - b) della categoria Junior nella categoria Senior;
  - c) delle categorie Master (A/H) in una categoria Master contraddistinta da una lettera precedente a quella che contraddistingue la propria, nonché nella categoria Senior.
2. Fatte salve le limitazioni sopra indicate e quelle previste dall’art. 1.11, nella medesima manifestazione è ammessa la partecipazione di un atleta sia a gare della propria categoria sia nelle altre consentite.

**Art. 1.11 – Numero massimo di gare a cui un atleta può partecipare nella stessa manifestazione**

1. In una manifestazione ciascun atleta può disputare una sola Gara Long Distance, una sola Gara Technical Race ed un numero di gare sprint determinato come segue:
  - Master (A/B/C) – 4 gare;
  - Master (D/E/F) – 3 gare;
  - Master (G/H) – 2 gare;
  - Senior – nessuna limitazione;
  - Junior – 4 gare;
  - Ragazzi/e – 3 gare;
  - Cadetti/e A/B – 3 gare;
  - Allievi/e A/B – 3 gare;

**Art. 1.12 – Tavole**

1. Ai fini del presente regolamento sono presi in considerazione tre tipi di tavole: Tavole Rigide (HB), Tavole Softboard (SB) definite, in dimensioni e peso, dalla tabella seguente che indica anche l’utilizzo delle tavole in funzione della categoria di appartenenza dell’atleta:

CATEGORIA/TAVOLE	10'6 (max 35cm)	12'6 (max 384cm)	14' (max 427cm) Peso minimo 10Kg
Senior			
Master (da A ad H)			
Ragazzo			
Junior			
Cadetto A e B			
Allievo B			
Allievo A			

**Art. 1.13 – Tavole – specifiche tecniche**

1. Di seguito vengono riportate le caratteristiche che debbono avere le tavole per essere ammesse alle competizioni:
  - a) Non vi sono restrizioni di forma, tecnica costruttiva e materiali utilizzati.
  - b) Tutte le tavole devono essere simmetriche rispetto all’asse longitudinale (lunghezza).
  - c) Nessuna parte della tavola può avere parti mobili che possano essere utilizzate per aiutare nella propulsione in un modo che possa costituire un vantaggio sleale per gli atleti.
  - d) La lunghezza della tavola deve essere misurata tra gli estremi della prua e della poppa.
  - e) Non sono permessi timoni. Un timone viene definito come una pinna o una lamina (foil) che può ruotare su un asse e contribuire alla virata della tavola.
  - f) Le pinne possono essere presenti ma solo entro il primo terzo posteriore della lunghezza della tavola.
  - g) Le pinne possono essere di qualsiasi lunghezza, forma e larghezza fintanto che non aumentino in alcun modo l’idrodinamica, offrendo un vantaggio sleale all’atleta.
  - h) Ciascuna pinna deve essere assicurata e fissata alla tavola senza che ne possa essere modificata la posizione o l’orientamento, così da essere assimilabile ad un timone.
  - i) La tavola deve avere un solo scafo.
  - j) Catamarani e tavole multiscafo non sono ammessi. Un catamarano viene definito come una tavola che ha più

di uno (1) scafo o con un guscio concavo in cui il punto più profondo sia ad una quota di più di cinque (5) centimetri dal punto più alto dello scafo.

- k) Tutte le tavole devono avere almeno un punto rinforzato a cui sia possibile fissare il leash.
- l) L'uso di foil non è consentito, salvo che negli eventi specifici. Un foil viene definito come una pinna di forma particolare oppure posizionata con un'angolazione particolare che crea una spinta idrodinamica e, quindi, un vantaggio sleale.

#### Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza

1. Il Leash e i sussidi al galleggiamento sono obbligatori per tutti gli atleti nelle gare di tipo LD e consigliati per tutti gli atleti in tutte le restanti competizioni.
2. Nel bando di gara possono essere rese obbligatorie alcune o tutte le dotazioni seguenti:
  - Un fischiello e uno specchietto di segnalazione;
  - Un Leash approvato dagli organizzatori, che colleghi l'atleta alla propria tavola;
  - Dispositivi di segnalazione (ad esempio razzi);
  - Un dispositivo di comunicazione (vhf o cellulare);
  - Ausili alla navigazione, ad esempio bussola o GPS;
  - Luce bianca lungo il perimetro della tavola se la gara inizia prima dell'alba o continua dopo il tramonto;
  - Un cavo di traino sulla prua.
  - Tutto quanto è ritenuto idoneo per far gareggiare gli atleti in sicurezza.
2. Ciascun atleta deve indossare, nelle manifestazioni alle quali è iscritto, un sussidio al galleggiamento PFD (anche gonfiabile), 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 o da camere d'aria gonfiabili;
  - non abbia subito alcuna modifica e si presenti in buono stato e con l'etichettatura applicata dal costruttore leggibile;
  - Possono essere anche del tipo gonfiabile
3. Gli atleti e le squadre 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 tavole e sulle dotazioni di sicurezza. In caso essi accertassero violazioni il concorrente in difetto verrà squalificato.

#### Art. 1.15 – Pubblicità

1. Sulle tavole, 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. o 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 – COMPETIZIONI

#### Art. 2.1 – Distanze

1. Non sono definiti limiti per la lunghezza delle competizioni, le distanze consigliate, per ciascuna specialità sono:
  - Sprint                      fino a 250m
  - Long Race                tra 5000m e 35km
  - Technical Race        tra 300m e 5km
2. Per le categorie Ragazzi, Cadetti/e A-B Allievi/e A-B le distanze consentite sono:
  - Sprint                      fino a 250m

- Long Race fino a 5000m
- Technical Race tra 300m e 5km

**Art. 2.2 – Eventi**

SUP MASCHILE	Sprint	SUP FEMMINILE	Sprint
	Long Distance		Long Distance
	Technical Race		Technical Race

**Art. 2.3 – Tipologia di gare**

1. Sono previsti tre formati di gara: SPRINT, TECHNICAL E LONG DISTANCE.
2. Le competizioni possono essere svolte in più giorni, nel rispetto dei tempi di recupero degli atleti. Affinché si possa svolgere la competizione è necessario avere almeno 3 iscritti, provenienti da almeno 2 club differenti.
3. Le gare possono essere disputate:
  - a) In una singola fase
  - b) In più fasi o batterie come indicate nell'allegato A. Le batterie sono utilizzate sempre nelle gare sprint e technical. È possibile in questo caso articolare la gara su più giorni.
4. Dove si incontrano acque poco profonde, o passaggi a terra concordati nel percorso di gara, è consentito scendere dalla tavola e trascinare o trasportare la tavola a mano in acque più profonde (trasbordo).
5. Le virate devono essere effettuate come indicato nel bando gara.
6. La competizione si svolge secondo il rispettivo format definito, o con eliminazioni a batteria o secondo i tempi più veloci.
7. I dettagli sul campo di gara e i vincoli per ciascun formato sono definiti nella PARTE 3 del presente Regolamento

**Art. 2.4 – Sprint**

1. Se il numero degli iscritti ad una gara è superiore al numero delle corsie, sono necessarie batterie.
2. La ripartizione dei concorrenti nelle singole batterie e l'attribuzione dei numeri di corsia avvengono per sorteggio, prove preliminari a cronometro oppure Ranking Nazionale.
3. La distribuzione delle corsie di gara è determinata, dagli allegati "A" e "B" a seconda che siano gare regionali o nazionali
4. Nelle gare dove è prevista la qualifica a tempo, l'assegnazione delle corsie in finale è determinata dai tempi. Ai migliori saranno assegnate, di diritto, le acque centrali partendo dalla corsia centrale.

**Art. 2.5 – Long Distance (LD)**

1. In una Long Distance tutti gli atleti partono contemporaneamente.
2. Qualora l'ampiezza dello specchio d'acqua alla linea di partenza, per ragioni di sicurezza o altre condizioni non consenta una partenza simultanea, dovrà essere utilizzata una partenza in griglia o partenze a intervalli regolari, nel rispetto delle varie categorie e dei relativi percorsi.

**Art. 2.6 – Technical Race (TR)**

1. Se il numero degli iscritti alla competizione è superiore al numero di atleti idoneo a gareggiare sul campo di gara, sono necessarie le batterie.
2. La ripartizione dei concorrenti nelle singole batterie avviene mediante sorteggio, prove preliminari a cronometro oppure Ranking Nazionale più recente.
3. La composizione delle batterie deve essere tale che il numero di concorrenti partecipanti a ciascuna non vari per più di uno.
4. Le Technical Race possono avere dei trasbordi (passaggi a terra).
5. Tutti gli atleti devono scendere dalla tavola nell'area delimitata, portare tavola e pagaia intorno alla zona di trasbordo (portage) e tornare sulla tavola nell'area delimitata;
6. Gli atleti possono trasportare la tavola a mano solo nei punti designati dagli organizzatori della gara o saranno squalificati

**PARTE 3 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO**

**Art. 3.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti**

1. La F.I.C.K., attraverso i propri organi federali, individua per ciascuna manifestazione un Comitato Organizzatore (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 per le gare di fondo;
  - 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 U.U.G.;
  - n) mettere a disposizione del G.A.P., per tutta la durata della manifestazione, gli A.G.;
  - o) dove previsto fornire agli U.U.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
  - p) deve mettere a disposizione, in occasione dei Campionati Italiani, bilance certificate per la verifica del peso;
  - q) 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;
  - r) organizzare e gestire il soccorso in acqua secondo quanto previsto dal presente codice;
  - s) predisporre in prossimità della segreteria gara, della zona partenza e della zona di arrivo uno o più albi per le comunicazioni ufficiali;
  - t) curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla cerimonia di premiazione;
  - u) promuovere la manifestazione a ogni livello, fornire con tempestività notizie sull'andamento della manifestazione interagendo anche con l'ufficio stampa federale.
  - v) predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente per tutta la manifestazione;
  - w) in funzione delle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare gli sponsor ed il pubblico;

- x) archivia e conserva 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 firmato 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.
  - y) 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. 3.2 – 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 garantire 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 gara 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, secondo le indicazioni contenute nel presente codice di gara e secondo le direttive 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 UU.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 UU.G. e almeno 2 copie ai cronometristi;
  - i) riscuotere le somme relative a depositi cauzionali, tasse di reclamo o a eventuali sanzioni pecuniarie emettendo le relative ricevute per le somme definitivamente riscosse;
  - j) dare tutte le informazioni (logistiche e sulla gara) ai Rappresentanti di Società, al D.G., al G.A.P., agli UU.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. 3.3 - Responsabile del soccorso in acqua**

1. Il C.O. deve assicurare un soccorso in acqua adeguato a garantire la sicurezza dei concorrenti.
2. 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.
3. 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.
4. Il Responsabile del soccorso in acqua deve essere presente per tutta la durata della manifestazione e non può svolgere funzioni di qualsiasi altro genere
5. Il Responsabile del Soccorso 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.
6. 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, sono 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.
7. Le imbarcazioni di soccorso devono essere dotate di radio per comunicazioni immediate di intervento.

### **Art. 3.4 – Attrezzature e contrassegni**

1. Il C.O., per tutto il periodo della manifestazione, deve mettere a disposizione le seguenti attrezzature:

**a) Coppe Italiane, Meeting Nazionali e Meeting Interregionali**

- cinque bandierine rosse (per gli Arbitri di Percorso e per lo Starter)
- cinque bandierine bianche (per gli Arbitri di Percorso, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo);
- megafoni in numero sufficiente per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo
- una campana o altro ausilio utile all'Arbitro di Virata a segnalare acusticamente, a ciascun concorrente l'ultimo giro di boa, laddove la gara preveda più di un giro del percorso definito;
- In base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali imbarcazioni o postazioni di soccorso, dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta. Talvolta, se le condizioni lo permettono, i giudici ed il personale di soccorso potrebbero condividere le imbarcazioni.
- Un numero sufficiente di postazioni (anche imbarcazioni o piattaforme ancorate) per gli Arbitri di Virata che consentano il corretto presidio delle boe di virata;
- Telecamere, anche portatili, per filmare l'arrivo dei concorrenti ed i punti difficili dei percorsi (es. boe di virata, passaggi a terra)
- Impianto audio di comunicazione
- Gazebo/postazione per giudici, giuria e personale di supporto
- area adibita agli atleti
- personale di supporto.

**b) Coppe e Meeting Regionali.**

- quattro bandierine rosse (per gli Arbitri di Percorso e per lo Starter)
- quattro bandierine bianche (per gli Arbitri di Percorso, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo);
- megafoni in numero sufficiente per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo
- una campana o altro ausilio utile all'Arbitro di Virata a segnalare acusticamente, a ciascun concorrente l'ultimo giro di boa, laddove la gara preveda più di un giro del percorso definito;
- In base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali imbarcazioni o postazioni di soccorso, dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta. Talvolta, se le condizioni lo permettono, i giudici ed il personale di soccorso potrebbero condividere le imbarcazioni.
- Un numero sufficiente di postazioni (anche imbarcazioni o piattaforme ancorate) per gli Arbitri di Virata che consentano il corretto presidio delle boe di virata;
- Personale di supporto

**Art. 3.5 – 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. 3.6 – 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 e particolarità);
  - f) tipi di tavole (Rigide, Softboard), 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) se prevista la disputa di eventuali finali "B" e "C";
  - n) se previsto controllo del peso tavola (obbligatorio per i Campionati Italiani e gare di selezione);
  - o) modalità (programma e orario) delle cerimonie di premiazione.
  - p) la data e l'ora e le modalità di svolgimento (in presenza, on-line, mista) del Briefing Atleti

2. Il bando deve essere controfirmato:
  - a) dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per le manifestazioni Internazionali in Italia, le Coppe Italiane e i Meeting Nazionali;
  - b) dal Presidente e dal Segretario del C.R. (o dal D.R.) competente territorialmente per le Coppe Regionali, i Meeting 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 in Italia, delle Coppe Italiane e dei Meeting Nazionali, deve essere pubblicato, a cura della Segreteria Federale, sul sito istituzionale F.I.C.K., e trasmesso agli affiliati almeno 15 (QUINDICI) giorni prima della data prevista della manifestazione.
5. Il bando delle Coppe e dei meeting Regionali e Interregionali deve essere pubblicato dai C.R./D.R. e trasmesso al Presidente Federale ed ai propri affiliati almeno 10 (DIECI) giorni prima della data prevista della manifestazione.

### **Art. 3.7 - Direttore di Gara**

1. Il D.G. è nominato, con comunicazione scritta:
  - a) dal Presidente Federale, per le Coppe Italiane e per i Meeting Nazionali;
  - b) dal Presidente del C.R., o dal D.R., per le Coppe Regionali e per i Meeting Regionali e 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 eccezione 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 imprevisto 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 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 manifestazione.
  - g) sovraintendere 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.GG;
  - 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 imprevisti 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),
  - p) 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.
  - q) segnalare agli organi di Giustizia Federale i casi dove abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;
  - r) decidere in merito ad ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione, e non normata dai Regolamenti Federali;
  - s) adempiere tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti uffici Federali;
  - t) 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. 3.8 - 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 i Meeting/le Coppe 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 i Meeting/Coppe Regionali e per i meeting 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 manifestazione, almeno 10 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento.

### Art. 3.9 - 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 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 manifestazione 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 presente codice;
  - 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 particolari 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.
3. Il G.A.P. assegna i seguenti incarichi arbitrali:
  - a) Starter
  - b) Allineatore, che può anche essere scelto tra gli Assistenti di Giuria
  - c) Giudice di Percorso
  - d) Giudice di Virata, che può anche essere scelto tra gli Assistenti di Giuria
  - e) Capo dei Giudici di Arrivo e Giudici di Arrivo
  - f) Addetto al Controllo

**Art. 3.10 – Ufficiali di Gara**

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

**A. Starter**

- Dirige le operazioni di partenza e ha la decisione rispetto a tutte le questioni inerenti alla partenza;
- Commina l'infrazione di "falsa partenza";
- Assicura che le attrezzature e i segnali di start funzionino correttamente;
- Non ammette alla partenza, comunicandolo al G.A.P., i concorrenti che:
  - a) non indossano il dispositivo di galleggiamento, se previsto dal bando;
  - b) non sono presenti nella zona di partenza nei tempi previsti dall'art. 10.4;
  - c) non rispettano le sue istruzioni;
- Dà agli atleti il comando di allinearsi (secondo le modalità di partenza indicate per la competizione) e comanda la partenza secondo quando indicato nel presente codice di gara;
- È in costante comunicazione con il Capo dei Giudici di Arrivo;
- Tutte le sue decisioni sono definitive ed inappellabili.

**B. Allineatore**

- Provvede all'appello degli equipaggi;
- Posiziona gli equipaggi secondo i numeri d'acqua;
- Sollecita gli equipaggi a portarsi sulla linea di partenza.

**C. Giudici di Percorso**

- Controllano il corretto svolgimento delle gare.
- Nelle regate seguono i concorrenti a bordo di un motoscafo a loro riservato.
- Qualora, per cause di forza maggiore, fossero impossibilitati a seguirle, i Giudici di Percorso saranno posizionati secondo le istruzioni del G.A.P. per controllare il percorso.
- Nelle gare Sprint, i Giudici di Percorso non seguono i concorrenti, ma sostano dietro la linea di partenza ed oltre il traguardo. Se la gara si è svolta regolarmente il Giudice di Percorso solleva la bandiera bianca, altrimenti segnala l'equipaggio colto in difetto sollevando la bandiera rossa.
- Se constatano infrazioni, lungo il percorso di gara, le comunicano al G.A.P., che provvederà a notificare l'eventuale squalifica o penalità in base alla gravità delle infrazioni, secondo quanto indicato nel presente codice di gara.

**D. Giudici di Virata**

- Sono posizionati per controllare ciascun punto di virata. Controllano, che tutti i concorrenti effettuino regolarmente la virata.
- Possono controllare più di un punto di virata.
- Tengono traccia di ciascun concorrente che effettua la virata.
- Comunicano nel più breve tempo possibile al G.A.P., per la notifica, le situazioni oggetto di indagine per squalifiche o penalità da infliggere agli equipaggi che hanno commesso infrazioni.

2. Un U.G. può ricoprire 2 (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, e ha la responsabilità del proprio equipaggiamento. Nel caso si riscontrino delle lacune e/o dei malfunzionamenti le stesse dovranno essere immediatamente comunicate al G.A.P. che provvederà ad interessare il Responsabile del C.O. e/o il D.G.

4. "Le aree dove operano gli U.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. 3.11 - Cronometristi**

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. In presenza di fotofinish, il rilevamento dei tempi è effettuato al millesimo di secondo e pubblicato al centesimo di secondo. Qualora la differenza sia uguale o inferiore a 5/1000, agli equipaggi interessati sarà assegnato lo stesso tempo.
4. Due o più concorrenti che fanno segnare lo stesso tempo, saranno classificati ex aequo.
5. I tempi rilevati dai cronometristi sono inappellabili.

**Art. 3.12 - Addetto al controllo attrezzature**

1. Verifica la regolarità delle imbarcazioni chiamate al controllo.
2. Nominato dal C.O in accordo con il G.A.P
3. Su disposizione del G.A.P., verifica l'identità dei concorrenti che dovranno esibire un documento di riconoscimento con validità legale.
4. Provvederà ai controlli comunicando al G.A.P. eventuali anomalie.

**Art. 3.13 – Atleti iscritti**

1. Gli elenchi degli atleti regolarmente iscritti alla competizione, delle squadre partecipanti e gli eventuali sorteggi preliminari delle Batterie, nelle competizioni in cui sono previste, devono essere disponibili presso la sede della competizione almeno 48 ore prima dell'inizio della manifestazione
2. Le seguenti informazioni devono essere affisse e disponibili per gli atleti almeno cinque (5) ore prima del Briefing Atleti:
  - a) Informazioni dettagliate sulle gare, batterie, criteri per qualifiche e passaggio del turno, punteggi per il ranking;
  - b) Orari e procedure di inizio;
  - c) Linea di partenza;
  - d) Traguardo;
  - e) Numeri di gara personali degli atleti;
  - f) Requisiti obbligatori dei dispositivi di sicurezza;
  - g) Disposizioni di trasporto per tavole e atleti, se previste dagli organizzatori;
3. Informazioni specifiche sul regolamento generale e, se presenti, sulle ulteriori regole della competizione in essere.

**Art. 3.14 – Briefing Atleti (Skipper Meeting)**

1. Il Briefing Atleti deve svolgersi entro 30 minuti dall'inizio della prima partenza e non oltre le 30 ore prima della stessa. Gli orari e le modalità con cui verrà svolto sono indicati dal C.O. nel Bando.
2. L'incontro rappresenta il termine ultimo di conferma delle iscrizioni degli atleti
3. Nell'incontro vengono fornite le istruzioni di sicurezza, descritti le regole di gara, i dettagli del percorso, le segnalazioni presenti e l'orario di ciascuna partenza.
4. In circostanze particolari (es. in caso di allerte meteo improvvise) il Direttore di Gara può convocare un Briefing Atleti con breve preavviso.

**Art. 3.15 – Numeri di gara (pettorale) e della Tavola**

1. Devono essere predisposte delle postazioni per l'identificazione delle tavole (qualora necessario) sulla linea di partenza. Questa procedura serve per la sicurezza e l'identificazione della tavola.
2. I numeri personali di gara (pettorale) sono forniti C.O. e devono essere apposti sulla schiena e/o sul petto dell'atleta come richiesto dal C.O. Il titolo o il nome dello sponsor principale possono essere riportati sui numeri personali.

**Art. 3.16 – 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.
2. Nel caso tale ruolo sia ricoperto da un proprio atleta, questo deve essere maggiorenne e delegato, con atto sottoscritto, dal Presidente societario.
3. Il Rappresentante di Società non può essere un componente del C.O.
4. 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 manifestazione, attenendosi scrupolosamente a quanto previsto dal presente codice.
5. Un affiliato può delegare, con atto sottoscritto da un suo dirigente tesserato, la propria rappresentanza per l'intera manifestazione, 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. 3.17 – 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 oppure in sede di accredito.
2. 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. 3.18 – Variazioni di Iscrizioni e Ritiri****A) Variazioni e Sostituzioni**

- 1) Ogni affiliato può sostituire un atleta con un altro atleta già iscritto ad una delle gare della manifestazione
- 2) Le sostituzioni e le modifiche all'iscrizione di uno o più atleti devono essere comunicate, mediante l'apposito modulo predisposto dal C.O., dal Rappresentante di Società, prima o durante il Briefing Atleti
- 3) Le sostituzioni sono definitive.
- 4) Il D.G. può, in circostanze eccezionali, accettare la sostituzione scritta degli atleti nominati da parte delle riserve nominate fino a un'ora prima dell'inizio della prima gara della giornata.
- 5) Nelle singole gare ad eliminazione sono ammesse sostituzioni solo prima delle batterie.
- 6) La decisione del D.G. in merito a ciò che costituisce una circostanza eccezionale è insindacabile e inappellabile.

**B) Ritiri**

- 1) Il ritiro di un'iscrizione è considerato definitivo e non è consentito il rinnovo dell'iscrizione dello stesso atleta. Le quote di iscrizione non saranno rimborsate.
- 2) I concorrenti ritirati secondo le modalità ed entro i termini indicati nel bando di gara, non pagano la tassa d'iscrizione.
- 3) I concorrenti ritirati dal Rappresentante di Società durante l'accredito o durante il Briefing Atleti, pagano la tassa d'iscrizione.
- 4) 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 **F.I.C.K.**
- 5) 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 manifestazione, è dovuta a cause di forza maggiore.
- 6) Ogni comunicazione deve avvenire in forma scritta ed è definitiva.

**Art. 3.19 – Teste di serie**

1. Sono definiti teste di serie gli atleti e/o gli affiliati che nel corso della precedente stagione hanno ottenuto i migliori risultati.
2. Sono suddivisi per specialità e per categoria in due gruppi di merito che sono definiti Teste di Serie "A" e Teste di Serie "B".
3. Ogni anno, all'inizio della stagione agonistica, la F.I.C.K. pubblica per ciascuna specialità e categoria l'elenco degli atleti e/o affiliati teste di serie. L'atleta e/o l'affiliato che intende rinunciare alla qualifica "Teste di Serie" deve comunicarlo per iscritto alla F.I.C.K., entro 10 giorni dalla pubblicazione dell'elenco. La rinuncia è definitiva e ha validità per l'intera stagione agonistica.

**Art. 3.20 – Accredito**

1. 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, durante l'accredito, le iscrizioni sono confermate d'ufficio con tutti gli atleti titolari.
3. Nelle gare 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 e/o effettuare eventuali iscrizioni tardive.
5. La notifica delle modifiche alle iscrizioni deve essere data per iscritto alla Segreteria entro la chiusura dell'accredito.
6. 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.
7. Per le gare ed i Campionati Regionali e per le gare Interregionali, il C.O. già in fase di accredito distribuisce ai Rappresentanti di Società il programma definitivo e l'O.d.P. delle gare senza fasi eliminatorie, 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. Le batterie, se previste, devono essere formate in base al numero effettivo dei partecipanti ed essere esposte all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali almeno mezz'ora prima dell'inizio delle gare.

**PARTE 4 – REGOLE DI GARA E CAMPI GARA****Art. 4.1 - Propulsione**

1. Le tavole utilizzate per le gare SUP devono essere azionate esclusivamente mediante pagaia monopala. Sono consentite pagaie con lunghezze regolabili.
2. È vietato l'uso di aquiloni e vele.
3. L'atleta deve rimanere in piedi per tutta la durata della gara. Saranno fatte eccezioni per i momenti di stanchezza o di orientamento nel qual caso l'atleta può eseguire fino a cinque (5) colpi di pagaia in ginocchio o seduto sulla tavola senza guadagnare un vantaggio e/o posizione.
4. Non è consentito inginocchiarsi attivamente (contatto del ginocchio con la tavola). In caso di infrazione, il D. G. deciderà se penalizzare o meno il concorrente.

**Art. 4.2 – Partenza**

1. La linea di partenza deve essere chiaramente segnalata, con i segnali descritti agli atleti nelle istruzioni di gara.
2. La linea di partenza deve essere sufficientemente lunga da consentire a tutti gli atleti di allinearsi uno accanto all'altro. Quando ciò non sarà possibile, gli atleti saranno organizzati secondo la classifica F.I.C.K. con gli atleti più classificati che otterranno il posto migliore per iniziare la gara.
3. Il segnale di partenza deve essere descritto nelle istruzioni di gara.
4. Gli atleti dovranno presentarsi alla partenza all'orario indicato nel programma di gara. La partenza sarà data senza riferimento ad eventuali assenti.
5. La partenza deve essere la più equa possibile, consentendo a tutti gli atleti pari possibilità. In caso contrario, è possibile ordinare una nuova partenza.

**Art. 4.3 – Modalità di Partenza**

1. La modalità di partenza deve essere una delle seguenti e deve essere decisa dal C.O. ed inserita nel Bando di Gara.
  - A) **Partenza in Spiaggia** (Long Distance, Technical Race).
    - Gli atleti si schiereranno in acqua sulla riva.
    - Gli atleti terranno le loro tavole, in acque profonde dalla caviglia alla coscia, come indicato dallo Starter o dagli allineatori.
    - Quando tutti gli atleti sono allineati e le condizioni sono favorevoli, verrà dato il segnale di partenza. Solo a quel punto l'atleta potrà salire sulla tavola.
  - B) **Partenza dalla Battigia** (Long Distance, Technical Race)
    - Le tavole sono allineate sulla battigia.
    - Le tavole devono essere a terra accanto agli atleti.
    - Gli atleti possono tenere le tavole, ma non devono essere sollevate da terra
  - C) **Partenza in acqua piatta** (Long Distance, Technical Race, Sprint)
    - La posizione delle tavole alla partenza è tale che le prue delle tavole dei concorrenti siano sulla linea di partenza.
    - Le tavole devono essere stazionarie.
    - Le tavole possono essere tenute dalla poppa o da appositi supporti oppure da persone, o bloccata anteriormente da un sistema di partenza automatico;
    - Gli atleti possono essere in piedi, in ginocchio o seduti (sulla tavola). La posizione deve essere annunciata in anticipo.
    - La linea di partenza deve essere perpendicolare alla prima boa di virata.
  - D) **Partenza in acqua mosca** (Long Distance)
    - Laddove il vento o la corrente forti rendano difficile una partenza da fermi, può essere utilizzata una partenza a rotazione. Le tavole possono virare o pagaiare lentamente verso la linea di partenza al fine di attraversarla al momento del segnale.
    - La linea di partenza può essere fissa o trovarsi tra due (2) tavole in movimento.
    - Ove possibile, tutte le tavole in un evento dovrebbero allinearsi sulla linea di partenza. Laddove ciò sia impossibile o impraticabile per mancanza di spazio, acqua o condizioni meteorologiche, possono essere utilizzate le procedure alternative di partenza simultanea: Partenza in Griglia, Partenza ad Intervalli
  - E) **Partenza in griglia** (Long Distance, Technical Race)
    - Laddove una partenza simultanea su un'unica linea per tutti gli atleti sia impraticabile o indesiderabile, può essere utilizzata una partenza in griglia per partenza dalla battigia, partenza in acqua piatta o partenza in

acqua mossa (in gruppi).

- Gli atleti sono divisi in gruppi. I gruppi sono allineati uno dietro l'altro e determinati dalla classifica F.I.C.K. o da sorteggio.

**F) Partenza a intervalli (Long Distance, Technical Race)**

- Laddove una partenza simultanea sia impraticabile o indesiderabile, può essere utilizzata una partenza a intervalli per la partenza in spiaggia, la partenza dalla battigia o la partenza in acqua piatta (in gruppi o individualmente). L'ordine di partenza sarà determinato dalla classifica F.I.C.K. o da sorteggio.
  - Gli Atleti o i gruppi di atleti dovranno partire dalla stessa linea di partenza a intervalli regolari.
2. In tutti i casi gli atleti devono essere convocati in Area di Partenza almeno tre (3) minuti prima della partenza programmata.

**Art. 4.4 - Accorpamenti**

1. Laddove il numero di atleti non fosse sufficiente a garantire competitività, si potrà procedere ad accorpare, alla partenza, atleti di categorie differenti secondo il criterio seguente:

DA	CATEGORIA VERSO CUI SI ACCORPA
Allievo	NON accorpabile
Cadetto	NON accorpabile
Ragazzo	Junior
Junior	Senior
Senior	Junior, Master A
MASTER "A"	Senior
MASTER "B"	Master A, B, C, D...
Master C	Master A, B, C, D...
Master D	Master A, B, C, D...

**Art. 4.5 - Procedura di Partenza**

1. Per tutte le partenze, il segnale di partenza deve essere udibile da tutti i concorrenti. L'audio può essere il suono di un fischietto oppure di una sirena o di una tromba, un colpo di pistola oppure la parola "Via" pronunciata ad alta voce dallo Starter. Contestualmente una bandierina dovrà essere sollevata dallo Starter per garantire che tutti gli atleti abbiano ascoltato e/o visto il comando di partenza.
2. Per le rispettive partenze si applicheranno poi le seguenti procedure:
- a) Partenza in spiaggia, Partenza dalla battigia, Partenza in acqua piatta e Partenza in griglia:
- Lo Starter deve assicurarsi che tutte le tavole siano ferme dietro la linea di partenza.
  - Quando lo Starter è soddisfatto che le tavole siano allineate correttamente e sono ferme, chiamerà "Pronti" seguito dal segnale di partenza
- b) Partenza a intervalli:
- Un elenco degli atleti con i loro orari di partenza deve essere esposto su una bacheca e/o rilasciato agli atleti almeno una (1) ora prima dell'inizio della competizione.
  - Lo Starter deve contare alla rovescia per ogni atleta con una voce forte e chiara da 5 a zero (0). Invece di zero (0) deve dire "Via" insieme allo sventolare di una bandiera.
- c) Partenza in acqua mossa:
- Gli atleti possono muoversi lentamente verso la linea di partenza, allineati tra loro nel miglior modo possibile.
  - Quando gli atleti sono a circa 10 metri dalla linea di partenza, verrà chiamato il comando "Pronti". Quando lo Starter è soddisfatto dell'allineamento delle tavole e giudica che nessun atleta otterrà alcun vantaggio indebito a seguito della partenza, dà il segnale di partenza.

**Art. 4.6 - Falsa Partenza (in Spiaggia, dalla Banchina, in Acqua Piatta)**

1. Un atleta che tenta di partire prima del segnale di partenza commette l'infrazione di "falsa partenza".
2. Prima della nuova partenza, lo Starter identifica tutti gli atleti che hanno commesso la falsa partenza e avvisa tutti i partecipanti alla gara riguardo la falsa partenza.
3. In caso di seconda falsa partenza da parte di un qualsiasi atleta, quest'ultimo sarà squalificato dalla gara e dovrà lasciare immediatamente l'area di partenza e il percorso e lo Starter farà ripetere la partenza. Questo processo continuerà ad ogni nuova partenza.
4. Non c'è limite al numero di partenze. Il limite è dettato dal numero di atleti.
5. La gara si considera terminata in caso, a seguito di ripetute false partenze, rimanga un solo atleta allineato.

6. Lo Starter redigerà una relazione scritta sull'eventuale squalifica e la trasmetterà al D. G.

#### **Art. 4.7 - Falsa partenza (in acqua mossa o a intervalli)**

1. Un atleta che inizia a pagaiare dopo la parola "Pronti" e prima che venga dato il segnale di partenza commette l'infrazione di "falsa partenza".
2. All'atleta che effettua una falsa partenza deve essere inflitta una penalità immediata di 10 secondi.
3. Dopo una falsa partenza, lo Starter, a sua discrezione, può chiamare un riavvio se ritiene che la partenza non sia stata in gran parte corretta o può far continuare la gara. Lo Starter redigerà una relazione scritta su eventuali penalità assegnate e la trasmetterà al Direttore di Gara.
4. Quando possibile, alla prima occasione disponibile, all'atleta o agli atleti che hanno commesso l'infrazione va comunicata la sanzione inflitta.

#### **Art. 4.8 - Navigazione In Gruppo e Scie**

1. Quando gli atleti navigano in gruppo è dovere di tutti gli atleti del gruppo tenersi sempre a distanza l'uno dall'altro. Questa regola si applica a qualsiasi manovra all'interno del gruppo e durante la scia. Va in ogni modo evitato il contatto involontario tra le tavole.
2. Quando una tavola sta sorpassando un'altra tavola, è dovere della tavola che effettua il sorpasso tenersi sempre discostata dall'altra tavola fino a quando l'altra tavola non viene completato il sorpasso (Si definisce sorpasso quando la tavola ha completamente superato l'altra). In caso di collisione si applica quanto indicato in 10.8
3. Le scie tra atleti di categorie diverse sono vietate
4. Un atleta è dichiarato "in scia" quando si trova ad una distanza uguale o superiore alla metà della lunghezza della tavola non superiore a tre metri dalla tavola dell'atleta che lo precede, senza fare alcuno sforzo nel tentativo di sorpassarlo per almeno 10 secondi.

#### **Art. 4.9 – Trasbordi**

1. Nelle Technical Race e nelle Long Race è possibile prevedere dei trasbordi. I punti di sbarco ed imbarco sono debitamente segnalati.
2. Nel trasbordo l'atleta deve trasportare la tavola autonomamente (salvo per la categoria PARALIMPICI), sotto il braccio o tramite carrellino.
3. Il C.O. definisce le caratteristiche specifiche di ciascun trasbordo che devono essere chiaramente indicate nel Bando di Gara e evidenziate nel Briefing Atleti.

#### **Art. 4.10 - Virate**

1. Le virate sono possibili per le gare di Long Distance, Technical Race.
2. Il contatto con la boa di virata è consentito e non comporta penalità.
3. Il concorrente che manca la boa di virata commette infrazione e sarà soggetto a penalità:
  - a) se l'arbitro di percorso ritiene che l'atleta abbia guadagnato un piccolo vantaggio sugli altri atleti, verrà assegnata una penalità di tempo di 10 secondi;
  - b) se l'atleta ha ottenuto un vantaggio maggiore e ha ottenuto un vantaggio di posizione in gara non seguendo il percorso, sarà inflitta una squalifica;
  - c) Se una boa viene persa a causa di una collisione in una corsa di gruppo durante un turno, questo sarà oggetto di indagine e la tavola che ha causato la collisione potrà essere penalizzata o squalificata. L'atleta che ha mancato la boa a seguito della collisione incolpevole non deve essere penalizzato o sanzionato.

#### **Art. 4.11 – Collisioni e danni**

1. Per tutte le gare, una collisione sarà un evento in cui un atleta o qualsiasi parte della sua tavola o pagaia tocca la tavola o la pagaia di un altro atleta in modo da svantaggiare l'atleta.
2. Una collisione può verificarsi in qualsiasi momento all'interno del gruppo ed è applicabile a tutte le parti del percorso.
3. Qualsiasi atleta ritenuto responsabile di una collisione da un giudice di percorso, o che danneggia la tavola o la pagaia di un altro atleta o devia inutilmente dalla traiettoria di corsa diretta o blocca o ostacola deliberatamente il percorso di un altro atleta può essere penalizzato o squalificato.
4. Se si ritiene che l'atleta/gli atleti abbiano avuto solo uno svantaggio minore rispetto ad altri atleti a seguito dell'incidente, l'atleta responsabile riceverà una penalità di tempo di 10 secondi.
5. Se si ritiene che l'incidente abbia causato uno svantaggio maggiore ad altri atleti, la penalità sarà la squalifica (DSQ) dell'atleta colpevole.

6. La Società a cui appartiene l'equipaggio che causa il danneggiamento è tenuta a risarcire il danno alla Società danneggiata.
7. Le sanzioni decise dal D.G. non sono appellabili.

**Art. 4.12 – Tavole Doppiate**

1. Per i percorsi in circuito, gli atleti che sono stati doppiati termineranno la loro gara non appena taglieranno il traguardo, anche se la gara prevede più di un giro.
2. Non devono in alcun modo interrompere, bloccare o ostacolare le tavole che li sorpassano. Non possono entrare nella scia delle tavole che li sorpassano.
3. La loro posizione verrà registrata e inclusa nei risultati ma il tempo non sarà registrato.
4. Se un atleta doppiato non si ferma quando taglia il traguardo e non lascia il percorso, l'atleta sarà squalificato.

**Art. 4.13 – Punti di Controllo**

1. Agli atleti potrebbe essere richiesto di passare attraverso punti di controllo designati dagli organizzatori della gara per motivi di sicurezza o altri motivi.

**Art. 4.14 - Gare Multi Tappa**

1. Per le Long Distance in cui una gara è suddivisa in più tappe, le partenze della seconda e delle successive tappe possono essere effettuate individualmente o in gruppi secondo quanto stabilito dal C.O. e consigliato ai Team Leaders e/o agli atleti a seconda dei casi.
2. Gli atleti si schiereranno alla partenza di una tappa nello stesso ordine di arrivo della tappa precedente e partiranno intervallati dagli stessi intervalli di tempo.
3. Gli atleti che per qualsiasi motivo
4. non completino una tappa non potranno iniziare la tappa successiva.
5. Il cronometraggio sarà cumulativo e il vincitore sarà l'atleta che avrà ottenuto il tempo più breve su tutto il percorso, tenendo conto delle eventuali penalità di tempo assegnate dagli organizzatori.
6. La ripresa del secondo giorno o di quelli successivi potrà utilizzare una qualsiasi delle modalità di partenza iniziale o a tappe descritte all'articolo 5.3.

**Art. 4.15 – Controllo materiali**

1. Il controllo delle attrezzature di ciascun atleta e dei sussidi al galleggiamento avviene nell'apposita zona predisposta dal C.O.
2. La zona deve essere dotata di una bilancia di precisione e di una dima per la misura delle lunghezze delle tavole e della profondità di eventuali concavità sul fondo della stessa
3. Il controllo viene effettuato a campione al termine delle varie fasi della gara e i concorrenti scelti devono portarsi immediatamente con tutta l'attrezzatura ed il sussidio al galleggiamento utilizzati in gara, nella zona destinata al controllo materiali a disposizione degli UU.G., pena la squalifica
4. Nelle gare di selezione e di Campionato Italiano coloro che si qualificano alle semifinali verranno controllati casualmente. Verranno controllati d'ufficio i tre concorrenti che si qualificano, più il primo non qualificato, per le finali ed i primi quattro concorrenti delle finali. Oltre a questi gli UU.G. possono comunque compiere controlli a campione anche su altri concorrenti.
5. I concorrenti, prima della gara, possono procedere 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.
6. Gli affiliati sono responsabili della conformità delle tavole utilizzate dagli atleti, secondo i requisiti tecnici di cui all'art. 3.2

**Art. 4.16 - Assistenza**

1. Un atleta non può essere accompagnato lungo il percorso o assistito in alcun modo da alcuna imbarcazione non iscritta alla competizione a meno che l'imbarcazione non sia un'imbarcazione distaccata e autorizzata come da regolamento di gara individuale. (es. barca a motore).
2. Durante la competizione è vietato qualsiasi aiuto esterno (cibo, consigli) se non da parte di una nave ufficiale distaccata come da regolamento individuale di regata.
3. L'assistenza di un'imbarcazione fuori gara (barca a motore, barca a vela, barca a remi ecc.) può comportare la squalifica dell'atleta.
4. Le barche private non devono ostacolare gli atleti durante la regata. Se si riesce a stabilire una relazione tra un atleta

- e una barca non ufficiale che ostruisce un avversario, l'atleta può essere squalificato.
- In caso di ribaltamento durante la gara un atleta può essere aiutato da un altro atleta. Un atleta può essere squalificato o può essere lui inflitta una penalità di tempo se riceve assistenza da una barca al di fuori del comitato di regata. Un atleta può ricevere assistenza da una barca di sicurezza ufficiale, a condizione che non ci sia un movimento in avanti della barca di sicurezza per tutto il tempo dell'assistenza.
  - Un atleta affetto da disabilità della parte inferiore del corpo può, previo accordo del Comitato di Gara, ricevere assistenza alla partenza in spiaggia o al trasporto da parte di aiutanti specifici a condizione che non rappresentino alcun vantaggio dall'assistenza e a condizione che l'atleta lasci o venga sollevato dalla sua tavola prima che gli aiutanti portino la tavola.
  - Un atleta che rompe/danneggia la tavola o la pagaia può sostituirlo/i durante una gara purché anche la nuova attrezzatura sia conforme alle specifiche del regolamento sull'equipaggiamento della competizione.

**Art. 4.17 - Misure di sicurezza**

- A seconda della durata della gara, del percorso, delle condizioni meteo-marine, gli organizzatori possono rendere obbligatoria l'attrezzatura di cui all'articolo 3.3. All'atleta che non rispetterà i requisiti di sicurezza sarà negato il diritto alla partenza. A gara già iniziata, l'atleta sarà squalificato.
- Ogni ufficiale di gara è tenuto ad osservare il rispetto delle misure di sicurezza e ad impedire la partenza o la prosecuzione degli atleti se non rispettano i requisiti previsti dalle istruzioni di gara.
- Il SUP è uno sport estremo. È un requisito che ogni atleta, vedendo un altro in pericolo reale, presti tutta l'assistenza in suo potere. Il mancato rispetto di questa precauzione può comportare la squalifica e ulteriori sanzioni.
- Bonus di tempo, basati sui ritardi effettivamente misurati, saranno assegnati a qualsiasi atleta che fornisca assistenza a un compagno partecipante.
- Né il C.O. né la F.I.C.K. possono essere ritenuti responsabili per eventuali danni subiti da persone o cose.
- Iscrivendosi e partecipando alla gara/evento i partecipanti garantiscono contestualmente la loro capacità di nuotare per almeno 200 m senza assistenza e di essere a proprio agio nel remare in acque libere.
- L'arbitro di percorso ha il diritto di interrompere una gara iniziata correttamente in caso di impedimenti imprevisti (maltempo, ecc.) utilizzando una bandiera rossa e un forte segnale acustico. Gli atleti devono smettere immediatamente di pagaiare e attendere ulteriori istruzioni.

**Art. 4.18 - Arrivo**

- La linea di arrivo sarà tra due (2) punti (es. boe, bandiere) descritti nelle istruzioni di regata, a galla, a terra, o una combinazione di entrambi.
- L'atleta ha terminato la gara quando:
  - La punta della tavola taglia il traguardo con l'atleta su di essa (con i due (2) piedi a contatto con la tavola);
  - La parte superiore del corpo dell'atleta taglia il traguardo con la pagaia in mano se il traguardo è a terra.
- Se due (2) o più tavole tagliano il traguardo contemporaneamente ricevono lo stesso grado.

**Art. 4.19 – Sospensione o annullamento di una manifestazione**

- 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.
- 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.
- Nel caso 48 ore prima di una manifestazione Nazionale o di Coppa Italiana (o 24 ore prima dell'inizio di un Meeting o Interregionale o di un Coppa 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 U.U.G., gli affiliati ed i competenti Uffici Federali.
- Qualora per cause di forza maggiore una manifestazione fosse annullata, il Presidente Federale (il Presidente del C.R. o il D.R., per i meeting regionali, interregionali o coppe 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. 4.20 - Esposizione dei risultati e classifica**

- Al termine di ciascuna gara il C.O. deve affiggere, l'ordine di arrivo e la classifica, quest'ultima validata dal G.A.P., o

dal Capo dei G.d.A., all’Albo delle Comunicazioni Ufficiali, in prossimità del traguardo, oppure pubblicarla online sul sito ufficiale della manifestazione:

- l’ordine di arrivo suddiviso per distanze di gara (gara agonisti amatoriale ecc.)
  - la classifica di gara suddivisa nelle differenti categorie di età e distanza gara.
2. Trascorsi 20 minuti dall’affissione all’Albo, o dalla pubblicazione online, in mancanza di richieste di verifica, e/o reclami, e/o altri rilievi della giuria, la classifica diventa definitiva.
  3. Ogni C.O avrà la possibilità di redigere classifiche su “categorie locali” o altri criteri (esempio allround, 12’6 ecc.) non presenti nel regolamento generale, con il solo fine di rendere il proprio evento accattivante e promozionale per lo sport a livello locale.
  4. Le classifiche delle singole gare dovranno essere redatte e messe a disposizione dei partecipanti alla competizione nel più breve tempo possibile.

#### **Art. 4.21 – Richiesta 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.
2. Il reclamo deve essere presentato in forma scritta e accompagnato dal versamento della tassa di reclamo dell’importo definito ad inizio stagione dalla F.I.C.K.
3. 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.
4. 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.
5. La decisione del D.G. è appellabile secondo quanto stabilito dal Regolamento di Giustizia Federale.
6. Il D.G. al termine della manifestazione deve trasmettere alla segreteria federale copia degli eventuali reclami e dei relativi verdetti.
7. 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 verificate nel corso della gara, oppure per chiedere il ricalcolo del tempo fatto segnare da un concorrente.
8. 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.
9. Una richiesta di verifica è presa in considerazione solo se presentata entro 10 minuti dall’esposizione della classifica ufficiale della prova oggetto della richiesta
10. 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.
11. Il G.A.P. deve notificare al Rappresentante di Società, la sua decisione nei 20 minuti successivi alla presentazione del reclamo.
12. Copia dei reclami e delle decisioni arbitrali devono essere allegate alla cartellina Documentazione Gara.

## **PARTE 5 – RESPONSABILITÀ E DOPING**

### **Art. 5.1 – 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. 5.2 – 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.