

Regolamento Internazionale dei Concorsi



VIGILI DEL FUOCO ALLIEVI

7[^] Edizione 2012

Publicato dalla Commissione Internazionale
"Referenti Vigili del Fuoco Allievi" CTIF/ 2012

A. Disposizioni generali

1.	Discipline, composizione della squadra, limiti di età, lingua di comando	3
1.1	Discipline del concorso	3
1.2	Composizione delle squadre.....	3
1.3	Età dei concorrenti.....	3
1.4	Lingua di comando.....	3
2.	Direzione di gara e compiti dei giudici.....	4
2.1	La Direzione della gara	4
2.2	Compiti dei giudici.....	4
3.	Campo di gara	5
3.1	Il campo di gara	5

B. Descrizione delle discipline

1.	Manovra a ostacoli	6
1.1	La pista di gara	6
1.2	Abbigliamento.....	7
1.3	Svolgimento della manovra.....	7
1.4	Ostacoli della manovra a ostacoli	10
1.5	La pista di gara	15
1.6	Figure dei nodi.....	16
1.7	Attrezzi e materiali per le gare	17
1.8	Valutazione.....	17
2.	Staffetta da 400 m con ostacoli	18
2.1	Campo di gara, testimone, ostacoli	18
2.2	Equipaggiamento personale e vestiario.....	19
2.3	Svolgimento della gara	20
2.4	Valutazione della staffetta	21

C. Svolgimento della gara e giudici

1	Iscrizione e presentazione alla gara	23
1.1	Iscrizione alla gara	23
1.2	Registrazione alla gara	23
2	I giudici.....	23
2.1	Giudici alla manovra a ostacoli	23
2.2	Staffetta	24

D. Risultato finale e attestato di partecipazione

1.	Risultato finale	25
1.1	Squalifica.....	25
1.2	Ricorsi.....	25
2.	Attestato di partecipazione.....	25

E. Considerazioni finali

Foglio di Valutazione

A. DISPOSIZIONI GENERALI

1. Discipline, composizione della squadra, limiti di età, lingua di comando

1.1 Discipline del concorso

1.1.1 Nel "Concorso internazionale per vigili del fuoco allievi" (detto anche brevemente "concorso") si applica il presente regolamento pubblicato dalla sezione tecnica "Concorsi per vigili del fuoco" del CTIF.

1.1.2 Le squadre di vigili del fuoco allievi che partecipano al concorso devono eseguire un esercizio di manovra a ostacoli e una gara di staffetta secondo il presente regolamento.

1.2 Composizione delle squadre

1.2.1 Per entrambe le discipline le squadre sono formate da 1 + 8 componenti più una riserva (totale 10 elementi).

1.3 Età dei concorrenti

1.3.1 I concorrenti devono avere un'età compresa tra 12 e 16 anni.

1.3.2 Ai fini della partecipazione al concorso si considera l'annata in cui l'allievo compie rispettivamente 12 o 16 anni. Nel bando di iscrizione vengono date precise indicazioni per il calcolo dell'età dei concorrenti.

1.4 Lingua di comando

1.4.1 Gli ordini e i comandi vengono impartiti nella lingua della propria nazione.

1.4.2 La partenza viene indicata con un colpo di fischietto dopo che è stato dato il comando "All'attacco".

2. Direzione di gara e compiti dei giudici

2.1 La Direzione della gara

- 2.1.1** Il direttore di gara è a capo del gruppo dei giudici ed è responsabile del regolare svolgimento delle prove. Per attuare le sue mansioni ha a disposizione degli interpreti.
- 2.1.2** Spetta al direttore di gara prendere la decisione definitiva in caso di divergenze d'opinione sul risultato delle prove. A tale scopo non è ammesso l'utilizzo di riprese video.
- 2.1.3** Il gruppo dei giudici è composto da membri dei Corpi dei vigili del fuoco di tutte le nazioni partecipanti al concorso. Il numero dei giudici presenti dipende dal numero di Nazioni iscritte. Essi sono designati dalla Commissione del concorso. Ogni Nazione partecipante può mettere a disposizione fino a 3 giudici.
- 2.1.4** Il servizio d'ordine è messo a disposizione dal paese ospitante. Dipende direttamente dal direttore di gara ed è responsabile dell'ordine sul campo.
- 2.1.5** Qualora si riscontri un difetto tecnico in un attrezzo, il direttore di gara, sentito il parere dei giudici, può decidere la ripetizione della prova ed eventualmente la sostituzione dell'attrezzo stesso. Ciò vale anche per la staffetta.

2.2 Compiti dei giudici

- 2.2.1** Il Comitato verifiche è collocato sul campo di gara e controlla le squadre prima dello schieramento per ogni singola prova, consegna loro una busta con i fogli di valutazione e assicura il regolare svolgimento delle prove. Ricevuti i fogli di valutazione a gara effettuata, procede al calcolo dei risultati finali e compila i diplomi di partecipazione alla gara.
- 2.2.2** I giudici della manovra a ostacoli valutano la prova in base al presente regolamento e il giudice-arbitro riporta i risultati nel foglio di valutazione. I giudici del terzo tratto della manovra ad ostacoli (giudici nr 4 e nr 5 – 65-70 m) valutano anche il quarto tratto (70-75 m)
- 2.2.3** I giudici della staffetta giudicano la prova in base al presente regolamento e il giudice-arbitro riporta i risultati nel foglio di valutazione.
- 2.2.4** I giudici non possono valutare le squadre della propria nazione.

3. Campo di gara

3.1 Il campo di gara

Le corsie per la manovra a ostacoli e per la staffetta devono essere già pronte il giorno prima del concorso affinché il direttore di gara e i giudici possano effettuare eventuali modifiche. In tal caso, essi convocano una riunione prima dell'inizio degli allenamenti per informare capisquadra e istruttori.

3.1.1 Il numero delle corsie per la manovra a ostacoli è fissato dalla Commissione del concorso in funzione del numero di squadre iscritte. La lunghezza della pista per questa gara è di 75 m. La zona di schieramento iniziale prima della linea di partenza deve essere larga 5 m e lunga almeno 3 m.

3.1.2 Il numero delle corsie per la staffetta è fissato dalla Commissione del concorso in funzione del numero di squadre iscritte. La lunghezza della pista per questa gara è di 400 m.

B. DESCRIZIONE DELLE DISCIPLINE

1. Manovra a ostacoli

1.1 La pista di gara

1.1.1 Primo tratto: dalla linea di partenza al limite dei 60 m.

In questo tratto, al centro della corsia, si trovano quattro ostacoli: il fossato e la barriera, perpendicolari al senso di marcia mentre il tunnel e l'asse di equilibrio paralleli al senso di marcia.

Ostacolo 1 = fossato: largo 1,8 m e lungo 2 m (al limite degli 8 m) (vedi fig. 1.5)

Ostacolo 2 = barriera: alta 70 cm e larga 2 m (al limite dei 23 m)

Ostacolo 3 = tunnel: lungo 6 m, largo 60 cm e alto 80 cm, parte superiore non rigida ma libera (al limite dei 38 m)

Ostacolo 4 = asse d'equilibrio: lunga 2 m, alta 35 cm e larga 20 cm (al limite dei 53 m)

All'altezza dei 58 m si trova sul bordo destro, all'interno della pista di gara, una cassa per contenere le fascette portatubo che avrà come dimensioni minime: 60 cm di lunghezza, 40 cm di larghezza e 30 cm di altezza.

Al centro della linea di partenza è montato un raccordo "C" fisso (il centro del raccordo fisso si trova tra 25 e 35 cm di altezza da terra). Alla sua sinistra, oltre la linea di partenza, sono posizionati 4 tubi "C" arrotolati doppi, con portatubi e con i raccordi rivolti in avanti.

1.1.2 Secondo tratto: dai 60 ai 65 m

Due pompe-serbatoio contenenti ciascuna 10 litri di acqua si trovano al limite dei 60 m, ognuna posta a 1 m dal bordo destro e sinistro della corsia. Il tubo "D" della pompa è lungo 3 m ed è raccordato a una lancia con apertura massima del bocchello di 4 mm. Il tubo "D" è arrotolato doppio, è posto dentro l'apposito supporto e ne occupa l'intero spazio in posizione parallela alla pompa (e non perpendicolare); la lancia è posizionata sul coperchio della pompa in direzione del bersaglio. Al limite dei 65 m è eretto il bersaglio con foro di diametro 10 cm; 2 m prima, a 63 m, è fissata una marcatura rossa. Sul retro del bersaglio è montato un contenitore di raccolta dell'acqua della capacità di almeno 6 l. Un sensore di livello attiva un segnale acustico (sirena) e uno ottico (lampeggiante) quando l'acqua nel contenitore raggiunge il livello di 5 l. Vicino a ogni pompa-serbatoio, rispettivamente al bordo destro e sinistro della corsia, è posto un secchio contenente 10 l d'acqua di riserva.

1.1.3 Terzo tratto: dai 65 ai 70 m

Un banco-nodi con 4 figure intercambiabili che indicano: il nodo barcaiolo, il nodo alla lancia, il nodo del carpentiere e il nodo piatto. Al banco-nodi sono appesi quattro cordini: tre di lunghezza 2 m e diametro 8 mm; uno è un cordino di salvataggio regolamentare con sacchetto, di diametro minimo 12 mm, che serve per fare il nodo alla lancia. Davanti al banco, appoggiato a terra, è disposto un tubo "C"

arrofolato doppio senza fascia portatubi e raccordato ad una lancia con variatore. Le quattro postazioni sono contrassegnate con i numeri 6, 7, 8 e 9 (vedi figura 1.4). I nodi eseguiti dai concorrenti devono risultare riconoscibili come da figura. Il banco-nodi è alto 1 m e largo 2 m. E' sistemato sul bordo destro della pista a livello dei 70 m. Sul bordo sinistro della pista, sempre allo stesso livello, è posizionato un banco-attrezzi con 8 figure di attrezzi, intercambiabili, che rappresentano: 1 divisore, 1 lancia "C", 1 tubo "C" arrofolato doppio con fascia portatubi, 1 convogliatore, 1 reggitubi, 1 portatubi, 1 chiave fissa-raccordi e 1 succhieruola. Tutti gli attrezzi sono disposti su una piattaforma (2,0 m x 0,5 m x 0,03 m) situata davanti al banco, sul bordo sinistro della pista. Sopra ogni figura sono fissati i numeri di identificazione 2, 3, 4 e 5 (vedi figura 1.4).

1.1.4 Quarto tratto: dai 70 ai 75 m.

E' la zona di raduno della squadra alla fine della manovra.

1.2 Abbigliamento

1.2.1 La squadra si presenta in gara con la divisa di servizio in dotazione. Sono ammessi guanti di protezione e cinturone purché indossati da tutta la squadra.

1.2.2 Le calzature sono a scelta della squadra, si raccomanda possibilmente di scegliere un colore uniforme. Sono vietate quelle chiodate o con tacchetti.

1.2.3 La squadra si presenta con i propri caschi in dotazione.

1.3 Svolgimento della manovra

1.3.1 La squadra di 9 allievi si schiera davanti alla linea di partenza, disposta su due file, per la presentazione (vedi figura 1.5). Come segno di riconoscimento i concorrenti portano sul petto e sul dorso i numeri da 1 a 9. Il pettorale numero 1 è indossato dal caposquadra ed è di colore bianco. I pettorali con i numeri dal 2 al 5 sono di colore rosso, mentre quelli dal 6 al 9 sono di colore giallo. Ciascun concorrente porta il numero che gli è stato assegnato dal caposquadra. Dopo aver ricevuto la comunicazione del caposquadra "Squadra pronta per la gara", il giudice-arbitro dà l'ordine: "Iniziate!". Il caposquadra ordina alla squadra di girarsi verso destra in modo che i concorrenti si trovino in direzione della pista, disposti su due file. Il caposquadra o il giudice-arbitro danno l'ordine "All'attacco", al quale segue immediatamente il fischio di partenza che fa scattare i cronometri dei giudici. In caso di cronometraggio elettronico, il tempo può essere preso a partire da un segnale acustico dato dal giudice-arbitro o da un allievo (Caposquadra).

1.3.2 Il caposquadra, dopo aver dato il segnale di partenza, si porta per primo fino al limite dei 65 m, superando regolarmente gli ostacoli del primo tratto, e si posiziona in linea tra le basi dei due bersagli. Questo spazio sarà delimitato da due marcature poste una davanti e una dietro rispetto alla parete del bersaglio (di ampiezza pari alla lunghezza dei supporti dei bersagli stessi – 80 cm). Da qui sorveglia il lavoro dei concorrenti 2-3-4-5 che, superati regolarmente tutti gli

ostacoli del primo tratto, si posizionano alle pompe-serbatoio e alle lance per indirizzare l'acqua nel foro dei bersagli.

1.3.3 Gli allievi con i numeri da 6 a 9 stendono una tubazione superando regolarmente tutti gli ostacoli del primo tratto. Inizia l'allievo con il numero 6: si porta all'interno della corsia di gara e prende uno dei quattro tubi, toglie il portatubi e ne raccorda un'estremità al raccordo fisso posizionato sulla linea di partenza. Il numero 7 prende un tubo, afferra un raccordo del primo tubo e lo stende in direzione dei 60 m saltando correttamente il fossato. Quando il primo tubo è steso completamente, egli toglie il portatubi al tubo che si è portato appresso e lo raccorda al primo. Il numero 8 prende un tubo, supera il fossato e afferra il raccordo del secondo tubo (portato dal numero 7); stende il tubo in direzione dei 60 m, lo fa passare sotto la barriera, supera regolarmente la stessa portando il proprio tubo arrotolato, che non può essere gettato oltre la barriera. Quando il secondo tubo è steso completamente, toglie il portatubi dal suo e lo raccorda al secondo (appena steso). Il numero 9 prende un tubo, supera il fossato e la barriera e poi afferra il raccordo del tubo portato dal numero 8, lo stende in direzione dei 60 m passando attraverso il tunnel. Quando il terzo tubo è steso completamente, toglie il portatubi a quello che si è portato appresso e lo raccorda al terzo (appena steso). Il numero 6, dopo aver raccordato il primo tubo al raccordo fisso sulla linea di partenza, supera il fossato, la barriera e il tunnel e poi afferra il raccordo del tubo portato dal numero 9, lo svolge fino alla marcatura dei 60 m passando sopra l'asse di equilibrio. Durante lo stendimento il tubo deve posizionarsi alla destra dell'asse di equilibrio. La lunghezza della condotta di tubi "C" dovrà raggiungere almeno la marcatura dei 59 metri (tutto il raccordo deve oltrepassare la marcatura), altrimenti sarà giudicata come "Errata posa del tubo" (10 punti). Non è permesso aprire il portatubi prima di aver steso completamente il tubo precedente (penalità "Esecuzione errata"). Non è considerato errore se due allievi raccordano assieme i rispettivi tubi purché svolgano il lavoro nell'ordine seguente: 7/8, 8/9 e 9/6. Non comporta altresì penalità srotolare i tubi prima di stenderli. Tutti quattro i concorrenti devono superare regolarmente i quattro ostacoli portando con sé il rispettivo portatubi, che deve essere depositato nella cassetta posta al margine destro della pista al limite dei 58 m. Non è considerato errore se il numero 6, mentre stende il tubo, posa il proprio portatubi nell'apposita cassetta prima di aver terminato lo stendimento.

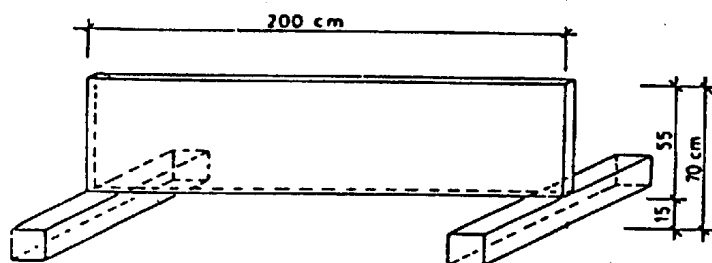
1.3.4 I numeri 2 e 3, dopo aver superato regolarmente gli ostacoli del primo tratto, si recano alla pompa-serbatoio di sinistra. Il numero 2 prende la lancia e avanza sino alla marcatura rossa senza toccarla (da sopra); il numero 3 aziona la pompa. Il numero 2 cerca di far passare, nel minor tempo possibile, 5 l d'acqua attraverso il foro del bersaglio. Appena raggiunti i 5 l nel contenitore del bersaglio, un segnale acustico e uno ottico indicano la fine dell'operazione. Se l'acqua contenuta nella pompa (10 l) non fosse sufficiente a far scattare i due segnali, il numero 3 (esclusivamente lui) dovrà riempirla nuovamente usando l'acqua di riserva posizionata nel contenitore accanto alla pompa stessa. Non è ammesso che il numero 3 passi la lancia e la manichetta al numero 2. Le stesse operazioni svolte dai numeri 2 e 3 devono essere eseguite alla pompa sulla destra della pista dai concorrenti numero 4 (come n. 2) e 5 (come n. 3).

- 1.3.5** Il giudice "nr 4" al banco-attrezzi, prima dell'inizio di ogni prova, ha la facoltà di scegliere 4 delle 8 figure del banco, segnalando poi con la mano al giudice-arbitro che il banco è pronto. I numeri da 2 a 5, dopo aver fatto scattare i segnali acustici e ottici dei bersagli, devono correre tra i due bersagli verso il banco-attrezzi, raccogliere quello indicato nella rispettiva figura e depositarlo sul banco-attrezzi nell'apposito spazio corrispondente al proprio numero. Gli attrezzi si trovano prima del banco al bordo sinistro della corsia di gara posti tassativamente sull'apposita piattaforma (2 m x 0,5 m x 0,03 m). È possibile, solo per la fascia portatubi singola, che la parte finale in stoffa passi una sola volta attraverso la chiusura metallica in modo da formare un anello (dopo averla chiusa). Le attrezzature devono essere appoggiate sul banco attrezzi nei rispettivi spazi e non possono assolutamente sporgere né lateralmente, né posteriormente dal banco (giudicato come "Lavoro errato"). Possono sporgere dai rispettivi spazi solamente la parte in tessuto sia della fascia reggitubo, che della fascia portatubo (quella singola e anche quella che avvolge il tubo "C"). Finita questa operazione gli allievi superano il limite dei 70 m e si radunano nel quarto tratto in posizione finale. Il caposquadra lascia la posizione tra i bersagli assieme ai concorrenti 2 e 3 e si porta nel quarto tratto per lo schieramento finale.
- 1.3.6** Il giudice "nr 5" al banco-nodi, all'inizio di ogni prova, ha la facoltà di scambiare 3 delle 4 figure dei nodi mantenendo sempre il nodo alla lancia esclusivamente per il numero 7 e segnalando poi con la mano al giudice-arbitro che il banco è pronto. Dopo il segno con la mano dato dai giudici al banco-nodi e al banco-attrezzi, non può più essere eseguita nessuna modifica.
- 1.3.7** Quando la tubazione è completamente stesa, i numeri da 6 a 9, passando tra i due bersagli, si recano al banco-nodi al limite dei 70 m e qui, in corrispondenza del rispettivo numero, trovano la figura del nodo che ciascuno deve eseguire. I nodi sono riportati nella figura 1.6 del presente regolamento. Il nodo "barcaiolo" e il nodo "del carpentiere" vanno eseguiti sul banco. Il nodo alla lancia può essere appoggiato per terra; non ha importanza se il sacchetto della corda si trova verso la lancia o verso il tubo. Il nodo alla lancia va fatto esclusivamente dal numero 7. Quando tutti gli esercizi previsti sono terminati, tutta la squadra (dal numero 1 al numero 9) si porta oltre il livello dei 70 m e si ricompone nel quarto tratto.
- 1.3.8** Quando la squadra è schierata, allineata su due file col viso rivolto verso la partenza (vedi figura 1.5), il caposquadra alza la mano destra per segnalare al giudice-arbitro: "Prova terminata". Quando i cronometristi verificano che la squadra ha terminato la prova ed è radunata al completo e ferma, fermano i cronometri. In caso di cronometraggio elettronico, il caposquadra deve fermare il tempo premendo l'apposito tasto e deve successivamente alzare la mano destra.
- 1.3.9** Il caposquadra ha il compito di sorvegliare la gara ma non può impartire ordini durante lo svolgimento. E' comunque vietato parlare durante tutta la gara. Finita la manovra a ostacoli il caposquadra presenta la squadra al giudice-arbitro prima di lasciare il campo di gara.

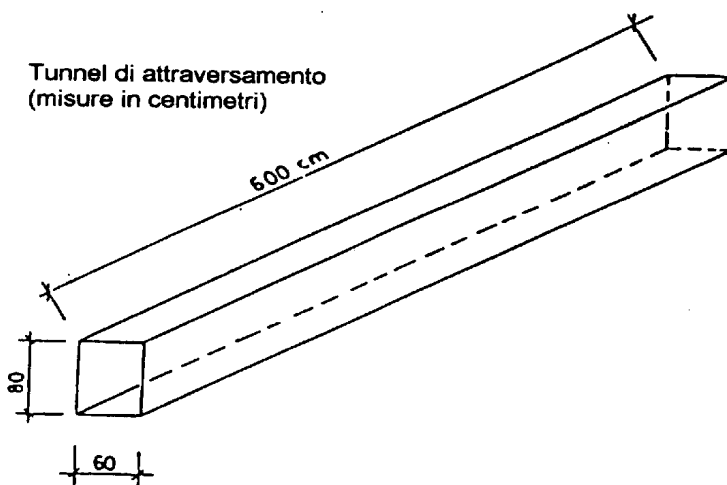
1.4 Ostacoli della manovra a ostacoli

1.4 Schizzo degli ostacoli per la manovra ad ostacoli

Siepe
(misure in centimetri)

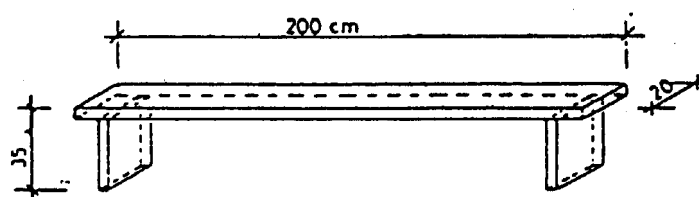


Tunnel di attraversamento
(misure in centimetri)

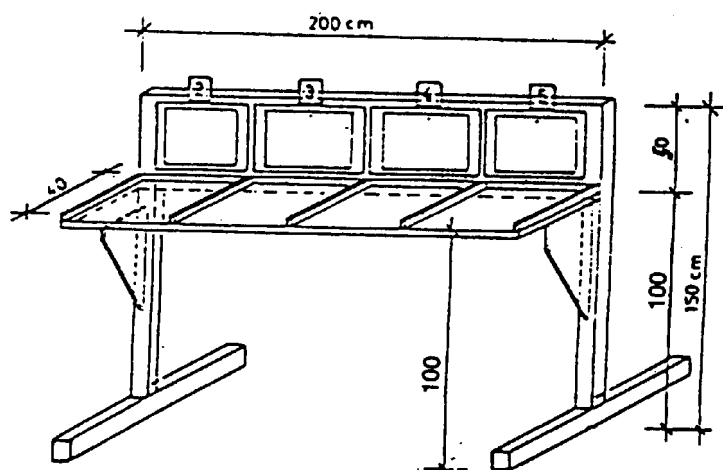


1.4 Schizzo degli ostacoli per la manovra ad ostacoli

Asse d'equilibrio
(misure in centimetri)

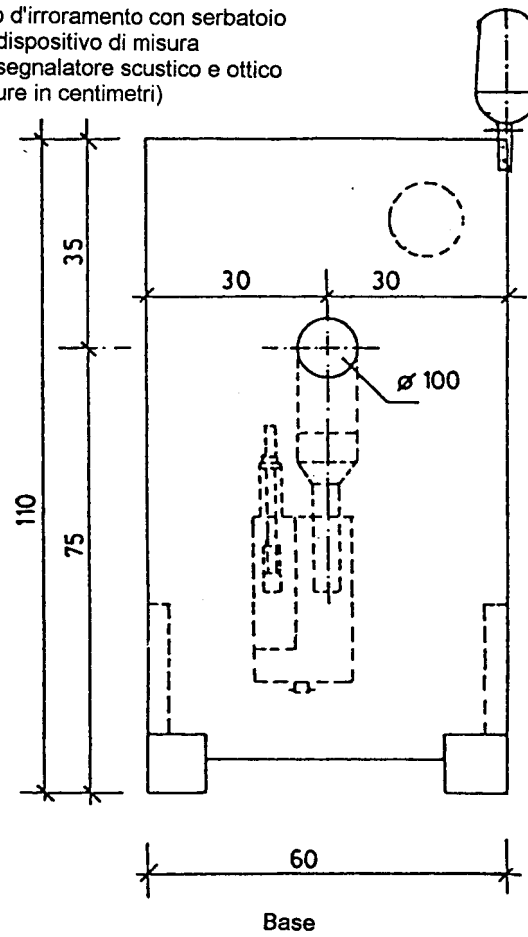


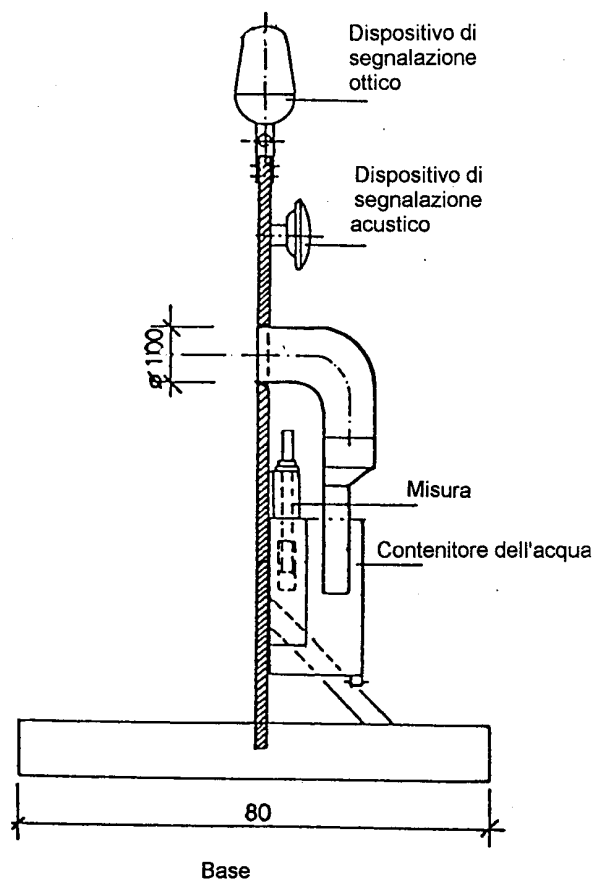
Banco con figure ruotabili (attrezzi)
(misure in centimetri)



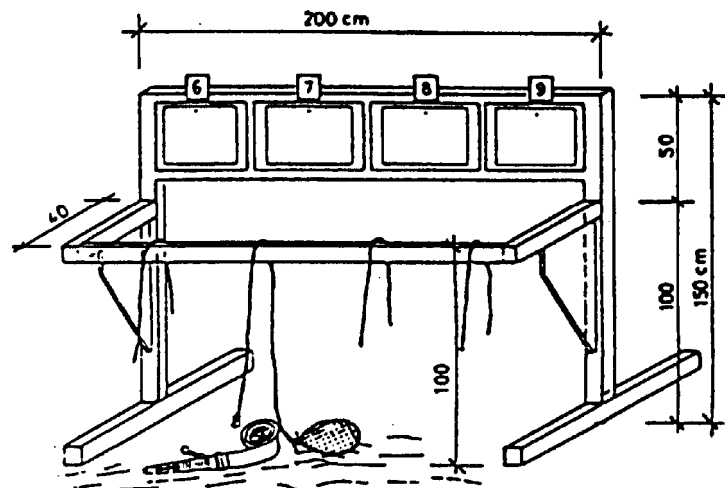
1.4 Schizzo degli ostacoli per la manovra ad ostacoli

Muro d'irroramento con serbatoio
con dispositivo di misura
con segnalatore scustico e ottico
(misure in centimetri)

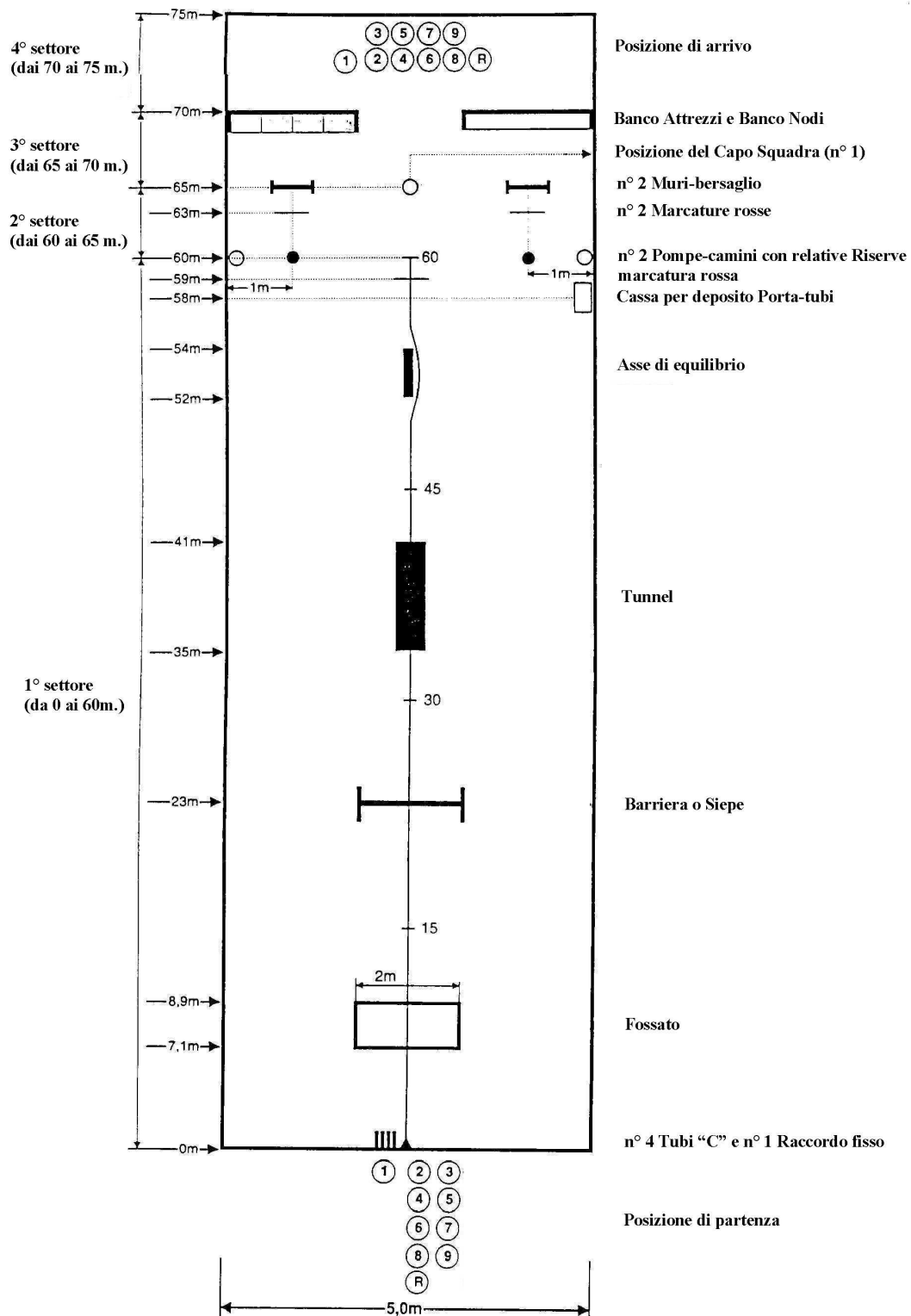




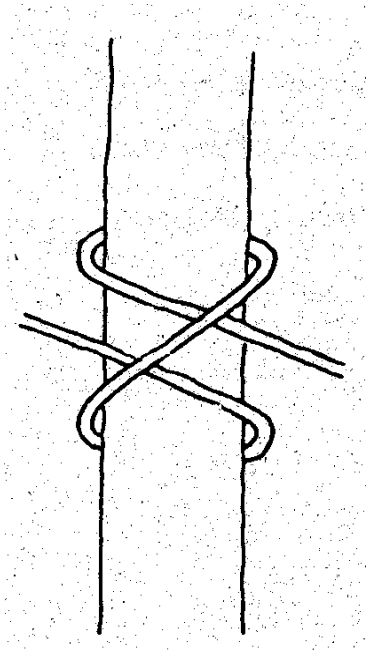
Banco con figure intercambiabili (nodi)
(misure in centimetri)



1.5 La pista di gara



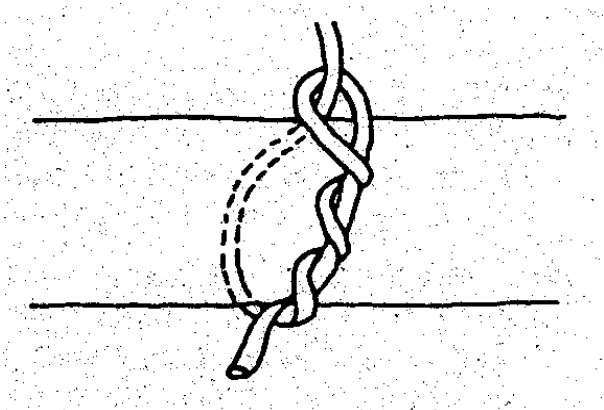
1.6 Figure dei nodi



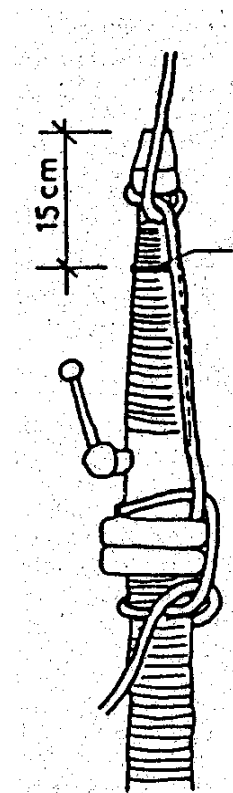
Nodo barcaiolo



Nodo piatto



Nodo del carpentiere



Nodo alla lancia

1.7 Attrezzi e materiali per le gare

- 1.7.1** Il paese organizzatore mette a disposizione gli ostacoli (come da figura 1.4.) e predispone la pista di gara come da figura 1.5.
- 1.7.2** Il paese organizzatore mette a disposizione anche il materiale tecnico necessario per la manovra a ostacoli.
- 1.7.3** La squadra esegue la manovra a ostacoli con le attrezzature pompieristiche messe a disposizione dal paese organizzatore.

1.8 Valutazione

- 1.8.1** Ogni squadra riceve un abbuono di 1000 punti. Il tempo, cronometrato in secondi e decimi di secondo (per cronometraggio elettronico vedi sez. C - 2.1.2), viene detratto dai punti di abbuono spettanti alla squadra nella misura di 1 punto per ogni secondo impiegato nell'eseguire la prova. Vengono inoltre detratti i punti di penalità (vedi 1.8.2.).

1.8.2 Penalità nella manovra a ostacoli

- **"Errore all'ostacolo"** **10 punti**
Quando un ostacolo del primo tratto non viene superato regolarmente da un concorrente.
- **"Torsione del tubo"** **5 punti**
Quando un tubo presenta una torsione completa (360° o più). Ogni tubo viene giudicato separatamente, comunque si conteggia solo una torsione per manichetta.
- **"Apertura del raccordo"** **20 punti**
Quando, alla fine della prova, una coppia di raccordi del tubo non è raccordata o è raccordata con un solo dente, o se tale errore è stato eliminato irregolarmente; la penalità si conteggia una sola volta.
- **"Errata posa del tubo"** **10 punti**
Quando nel primo tratto della pista il tubo non è posato regolarmente. Il tubo deve essere steso fino a superare la marcatura dei 59 m.
- **"Attrezzo perso o abbandonato"** **5 punti**
Quando un concorrente lascia lungo il percorso il proprio casco oppure non depone il portatubi nell'apposita cassetta.
- **"Attrezzo errato al banco-attrezzi"** **10 punti**
Quando un concorrente depone sul banco un attrezzo non corrispondente alla rispettiva figura.
- **"Esecuzione errata del nodo"** **10 punti**
Quando il nodo realizzato non è identificabile con quello raffigurato nella rispettiva figura o se risulta inefficace.
- **"Lavoro errato"** **10 punti**
Tutte le volte che un concorrente esegue qualcosa non conforme al regolamento. Sono esclusi gli errori conteggiati con specifiche penalità.

Sono valutati come "Lavoro errato":

- gli errori rimediati da concorrenti non addetti;
- gli errori commessi da concorrenti che eseguono lavori non di loro competenza;
- quando il caposquadra, alla fine della manovra, segnala con la mano in anticipo o troppo tardi, la fine della prova; oppure, in caso di cronometraggio elettronico, quando il caposquadra ferma il tempo in anticipo. Quando viene fermato il tempo dal concorrente (caposquadra), tutti i componenti della squadra devono essere fermi. Per ogni concorrente che non si trova in posizione finale viene valutata una penalità. ("Lavoro errato")
- quando il concorrente esce dal perimetro della corsia di gara con ambedue i piedi;
- tutti quegli errori per cui non esiste una penalità specifica, visto che non tutti gli errori sono specificatamente descritti.
- **"Parlare durante la gara"** **10 punti**
Quando un concorrente parla durante lo svolgimento della prova. Ogni giudice prende nota di ogni caso. Il giudice-arbitro deve appurare quante volte l'errore è stato commesso e riportare sul foglio di valutazione tutti i casi.

2. Staffetta da 400 m con ostacoli

2.1 Campo di gara, testimone, ostacoli

2.1.1 La pista per la staffetta è lunga 400 m. Divisa in 9 settori, è delimitata da una linea di partenza e da una di arrivo. La pista deve essere larga almeno 1,2 m.

2.1.2 Come testimone si usa una lancia a getto fisso "C".

2.1.3 Posizione degli ostacoli lungo la pista

Primo settore: al limite dei 20 m c'è un muro-scala alto 2 m e largo 1,2 m, con quattro pioli. La lancia è posizionata a terra sul lato sinistro al termine dell'ostacolo (nella direzione di marcia).

Secondo settore: tratto libero, senza ostacoli.

Terzo settore: al limite dei 70 metri, al centro della corsia, è sistemato un tubo "C" arrotolato doppio con portatubo e con i raccordi rivolti in direzione di marcia; a 5 m dal tubo (75 m) si trova, al centro della corsia, una base di legno fissa di 80 x 80 cm, alta 3 cm, come punto di deposito per il tubo. Solo la parte metallica e di tessuto della fascia portatubo possono sporgere dalla base di legno.

Quarto settore: tratto libero, senza ostacoli.

Quinto settore: al limite dei 175 metri si trova un attrezzo da salto in alto largo 1,2 m con l'asticella posta a un'altezza di 80 cm.

Sesto settore: al limite dei 225 metri c'è un ostacolo da saltare alto 60 cm (attrezzo tipo corsa a ostacoli).

Settimo settore: al limite dei 275 metri è posizionato un estintore portatile da 6 kg, vuoto; a 5 m da questo, in direzione del traguardo (280 m), si trova una base di

legno fissa (identica a quella del terzo settore) come punto di deposito per l'estintore.

Ottavo settore: tratto libero, senza ostacoli.

Nono settore: al limite dei 380 m ci sono due tubi "C" arrotolati doppi, senza portatubo e con i raccordi rivolti in direzione di marcia (i raccordi non possono toccare per terra); di fianco, a destra, è posizionato un divisore C-B-C rivolto in direzione del traguardo.

2.1.4 La staffetta si svolge su almeno due corsie. Ciascuno dei nove concorrenti di ogni squadra deve superare regolarmente un ostacolo o percorrere un settore. I concorrenti sono gli stessi della manovra a ostacoli. Il caposquadra predispone le varie posizioni assegnando a ogni concorrente un numero corrispondente al rispettivo settore.

2.1.5 Sistemazione dei concorrenti:

Ogni concorrente si posiziona all'interno del proprio tratto ad esclusione del concorrente nr 1 che si posiziona prima della linea di partenza.

Le posizioni sono le seguenti:

numero 1 prima della linea di partenza

numero 2 al limite dei 25 m

numero 3 al limite dei 50 m

numero 4 al limite dei 100 m

numero 5 al limite dei 150 m

numero 6 al limite dei 200 m

numero 7 al limite dei 250 m

numero 8 al limite dei 300 m

numero 9 al limite dei 350 m

Il passaggio della lancia inizia dalla rispettiva linea di consegna. Nel secondo, quarto e ottavo settore, la lancia deve passare di mano entro la prima metà del settore stesso. Il passaggio avviene al limite dei 37,5 m nel secondo settore, al limite dei 125 m nel quarto settore e al limite dei 325 m nell'ottavo settore. Nel nono settore la lancia deve passare di mano entro i primi 15 m (cioè entro il limite dei 365 m). In caso di errore si applicano le penalità previste al capitolo 2.4.1: "Ostacolo superato irregolarmente" oppure "Lavoro errato", in ogni caso si tratta di un errore da 10 punti. Non è considerato errore se un concorrente, per favorire il passaggio in corsa, parte prima di aver ricevuto la lancia. Appena effettuata la consegna, il concorrente che ha passato il testimone, lascia la corsia senza ostacolare i concorrenti delle corsie vicine ed esce correndo.

2.1.6 Il numero 1 parte, senza testimone, al segnale dello starter; i concorrenti successivi, pronti all'interno dei rispettivi settori, partono senza comando, al ricevimento della lancia. Nel proprio settore ciascun concorrente può portare la lancia nel modo che preferisce - escluso in bocca - e deve superare con essa l'ostacolo (ciò non vale per il primo settore).

2.2 Equipaggiamento personale e vestiario

La squadra si presenta indossando la propria divisa di servizio in dotazione e calzature a scelta. Sono vietate le scarpe con tacchetti o chiodi. Non si portano né i guanti, né il cinturone.

2.3 Svolgimento della gara

2.3.1 La gara si svolge nel modo seguente.

- Primo settore: al comando dello starter, il numero 1 comincia a correre; al limite dei 20 metri supera il muro-scala usando la tecnica della scala: le mani devono afferrare (da sopra) almeno il terzo e il quarto gradino e i piedi devono toccare almeno il primo e il secondo gradino. Questo vale sia per la salita che per la discesa dal lato opposto. Afferrare il terzo e/o il quarto gradino solo da sotto viene valutato errore "Lavoro errato" oppure "Errore all'ostacolo" (10 punti di penalità). Alla fine del muro-scala, il concorrente raccoglie la lancia (testimone) posta alla sinistra dell'ostacolo e va a consegnarla al numero 2 dopo il limite dei 25 metri.
- Secondo settore: il numero 2 prende la lancia dal numero 1 entro metà settore (37,5 metri), percorre il proprio settore e la passa al numero 3 dopo il limite dei 50 metri.
- Terzo settore: il numero 3 prende la lancia dal numero 2, al limite dei 70 m raccoglie il tubo e lo deposita sulla base fissa, cinque metri più avanti. Il tubo può essere afferrato sia per la fascia portatubo che per il tubo stesso e deve essere depositato sulla base di legno di cm 80 x 80. Nessuna parte del tubo può sporgere dalla base di legno; solo la parte metallica e di tessuto della fascia portatubo possono sporgere dalla base di legno. Superato regolarmente l'ostacolo, consegna la lancia al numero 4 dopo il limite dei 100 metri.
- Quarto settore: il numero 4 prende la lancia dal numero 3 entro la metà settore (125 metri), percorre il suo tratto e la consegna al numero 5 dopo il limite dei 150 m.
- Quinto settore: il numero 5, dopo aver ricevuto la lancia, passa sotto l'asticella senza abatterla. Se essa cade, può rimetterla in posizione e ripetere il passaggio. Superato regolarmente l'ostacolo, consegna la lancia al numero 6 dopo il limite dei 200 metri.
- Sesto settore: il numero 6, dopo aver ricevuto la lancia, salta sopra l'ostacolo. Se esso cade, può rimetterlo in posizione e ripetere il passaggio. Superato regolarmente l'ostacolo, consegna la lancia al numero 7 dopo il limite dei 250 m.
- Settimo settore: il numero 7, dopo aver ricevuto la lancia, raccoglie l'estintore e lo deposita sopra la base fissa, cinque metri più avanti. Se l'estintore cade è possibile rimetterlo in posizione corretta prima di passare il testimone. L'estintore caduto che viene lasciato in questa posizione è valutato "Ostacolo superato irregolarmente". L'estintore caduto dopo il passaggio del testimone al concorrente successivo non è valutato errore. Superato regolarmente l'ostacolo, il numero 7 consegna la lancia al numero 8 dopo il limite dei 300 m.
- Ottavo settore: il numero 8 prende la lancia dal numero 7 entro la metà settore (325 m), percorre il suo tratto e la consegna al numero 9 dopo il limite dei 350 m.
- Nono settore: il concorrente numero 9 prende la lancia entro il limite dei 365 m, corre verso i tubi, li raccorda tra loro, poi raccorda un'estremità al ripartitore e l'altra alla lancia. Corre verso il limite dei 400 m stendendo i tubi

e, passato il traguardo, posa a terra la lancia. I raccordi devono essere raccordati con i due denti e non devono staccarsi. La lancia deve essere raccordata al rispettivo tubo prima di oltrepassare la linea del traguardo; deve poi rimanere raccordata al tubo ed essere posata a terra.

- Iniziata la gara, se le manichette cadono oppure se i raccordi si spostano senza l'intervento di qualcuno, il numero 9 non può allontanarsi dal suo posto di partenza alla marcatura dei 350 m per ripristinare la posizione del materiale spostato. Non può comunque essere calcolata nessuna penalità. Si deve fare attenzione che la lancia sia raccordata prima del superamento del traguardo (la lancia deve essere avvitata stretta al raccordo della manichetta "C").

2.3.2 La lancia non può essere portata in bocca. Può passare solamente da mano a mano. Se un concorrente non supera correttamente il proprio ostacolo può ripetere l'azione prima di passare la lancia, per fare questo non è necessario che il concorrente riparta dall'inizio del proprio settore.

2.3.3 La prova termina quando il numero 9 ha superato la linea del traguardo.

2.3.4. Ciascun concorrente deve eseguire regolarmente la prova o superare l'ostacolo che il caposquadra gli ha assegnato e solo successivamente può passare il testimone. La manichetta "C" (n. 3) e l'estintore (n. 7) possono essere toccati solo dopo che il concorrente addetto ha ricevuto il testimone.

2.4 Valutazione della staffetta

2.4.1 A ciascuna squadra è assegnato un "tempo previsto" in base alla media dell'età (vedi tabella) e un punteggio fisso di partenza di 100 punti.

Età complessiva	Età media	Tempo previsto
fino a 112 anni	12 anni	80 sec
113 – 121 anni	13 anni	77 sec
122 – 130 anni	14 anni	74 sec
131 – 139 anni	15 anni	71 sec
140 – 144 anni	16 anni	68 sec

Penalità nella staffetta

- **Apertura del raccordo** **10 punti**
Se al termine dello svolgimento dei tubi si riscontrano più coppie di raccordi aperti sulla tubazione, questo viene considerato un solo errore (si applica una sola volta) e viene valutato "raccordo aperto" (10 punti). Se invece i tubi vengono lasciati da srotolare, ogni coppia di raccordi viene considerata come 10 punti di penalità, per un totale di 30 punti (3 x 10 punti).
- **Errore all'ostacolo** **10 punti**
Quando un ostacolo non viene superato regolarmente da un Concorrente, per ogni caso.

Quando la lancia non viene passata regolarmente (entro lo spazio di cambio - da applicare per ogni tratto)

- **Lavoro errato** **10 punti**
Quando il Concorrente esce di corsia con ambedue i piedi.
- **Arrivo senza lancia** **20 punti**
Quando la lancia (testimone) non viene portata oltre la linea di arrivo.
- **Tempo cronometrato**
 - Per ogni secondo in meno impiegato dalla squadra per raggiungere il traguardo, rispetto al tempo previsto, viene assegnato un punto aggiuntivo
 - per ogni secondo in più viene tolto un punto

Se durante la staffetta viene commesso un errore, che resta evidente anche dopo il passaggio del Testimone, il Giudice addetto non può toccare nulla ma deve richiamare il Concorrente e mostrare l'errore.

Durante la gara i Giudici non possono dare nessuna indicazione ai concorrenti. I giudici comunicano gli errori al Giudice Arbitro della staffetta solo dopo che il concorrente con il nr 9 ha oltrepassato la linea di arrivo.

Non vengono riconosciute prove video per la valutazione degli errori.

2.4.2 La squalifica della squadra è prevista per i seguenti casi:

- a un concorrente non viene assegnato un settore della pista
- tripla falsa partenza
- l'ultimo concorrente non raggiunge il traguardo
- la lancia non viene passata da concorrente a concorrente
- un concorrente esce dalla corsia di gara e "contemporaneamente" ostacola intenzionalmente un altro concorrente.

2.4.3 Il tempo viene cronometrato in secondi e centesimi di secondo dal segnale di partenza del primo concorrente fino al passaggio dell'ultimo sulla linea del traguardo.

C. SVOLGIMENTO DELLA GARA E GIUDICI

1 Iscrizione e presentazione alla gara

1.1 Iscrizione alla gara

Dopo l'arrivo della squadra, il responsabile deve presentarsi alla Direzione di gara per iscrivere la squadra. Lì riceve la documentazione necessaria.

1.2 Registrazione alla gara

Trenta minuti prima dell'orario previsto nel programma per l'esecuzione della prova, la squadra deve presentarsi al Comitato verifiche. Il caposquadra presenta l'elenco con i dati definitivi dei componenti la squadra e ritira la busta con il foglio di valutazione.

2 I giudici

2.1 Giudici alla manovra a ostacoli

2.1.1 La gara viene effettuata sotto il controllo di un direttore di gara.

2.1.2 Per ogni pista di gara sono necessari 6 giudici con le seguenti funzioni:

Giudice 1: nel primo settore controlla la partenza, gli ostacoli "fossato" e "barriera", il primo e il secondo tubo e contemporaneamente funge da primo cronometrista.

Giudice 2: nel primo settore controlla gli ostacoli "tunnel" e "asse di equilibrio", il terzo e il quarto tubo, il deposito del portatubi nell'apposito contenitore e contemporaneamente funge da secondo cronometrista.

Giudice 3: nel secondo settore controlla il pompaggio con le due pompe-serbatoio, la posizione e l'operato del caposquadra che, dalla posizione tra i due bersagli può muoversi solo assieme ai numeri 2 e 3.

Giudice 4: nel terzo settore controlla il banco-attrezzi.

Giudice 5: nel terzo settore controlla il banco-nodi.

Ciascun giudice controlla e valuta solo il proprio settore.

Il giudice-arbitro controlla tutti i settori e funge da terzo cronometrista. Egli segna il tempo finale e le eventuali penalità sul foglio di valutazione. Deve comunque consultare i giudici dei singoli settori per evitare una eventuale doppia valutazione dello stesso errore e successivamente riferisce e mostra al caposquadra il tempo e le penalità riscontrate. In caso di errore, un attrezzo non può essere rimosso dal

giudice prima della comunicazione al caposquadra. Qualora fosse presente sulla pista di gara, un cronometraggio elettronico, spetta al giudice-arbitro avviare e fermare il cronometraggio. Il tempo preso manualmente viene misurato in secondi e decimi di secondo; nel caso di cronometraggio elettronico, il tempo viene misurato in secondi e centesimi di secondo. I cronometristi non vengono eliminati dal campo.

2.2 Staffetta

- 2.2.1 Per ciascuna corsia sono necessari: 1 giudice arbitro, che funge da direttore di corsia e da starter; 2 cronometristi ed inoltre 1 giudice per ogni tratto di staffetta (tot. 9 giudici)
- 2.2.2 Come tempo della gara vale la media dei tempi dei due cronometristi. Può essere installato anche un cronometraggio elettronico, ma i due cronometristi devono comunque essere presenti. In caso di cronometraggio elettronico il tempo viene preso in secondi e centesimi di secondo.

D. RISULTATO FINALE E ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

1. Risultato finale

La somma dei punti assegnati nella manovra a ostacoli e nella staffetta costituiscono il risultato finale:.

Esempio:

manovra ad ostacoli =	900,00 punti
staffetta =	+ 90,00 punti
punteggio finale totale =	990,00 punti

Classifica in caso di parità

Nel caso in cui due o più squadre raggiungessero lo stesso punteggio finale, per evitare ex-aequo e stilare la classifica, si dovranno considerare i seguenti criteri nell'ordine indicato:

- 1) manovra a ostacoli senza penalità
- 2) miglior tempo nella manovra a ostacoli
- 3) minor numero di penalità nella manovra a ostacoli
- 4) miglior tempo nella staffetta.

Qualora persistesse ancora la parità, le squadre vengono inserite nella classifica finale alla stessa posizione.

1.1 Squalifica

Se un giudice o un membro dell'organizzazione vengono trattati in modo improprio da un concorrente o da un rappresentante di una nazione, anche al di fuori della gara, il Direttore di Gara con il parere della Commissione Internazionale "Referenti Gruppi Allievi", può decidere la squalifica di tutte le squadre di quella nazione.

Per il Campionato Provinciale della Federazione dei Corpi dei Vigili del Fuoco Volontari del Trentino, questa facoltà è demandata al Direttore di Gara sentito il parere dei Giudici Arbitri del Concorso in atto.

1.2 Ricorsi

Eventuali ricorsi sulla Valutazione (della propria squadra) sono da presentare immediatamente al Giudice Arbitro, presso la corsia di gara tramite il Capo delegazione, l'interprete o l'allenatore.

Per il Campionato Provinciale i ricorsi per la propria squadra sono da presentare immediatamente al Comitato Verifiche, tramite il caposquadra e l'istruttore/accompagnatore della squadra.

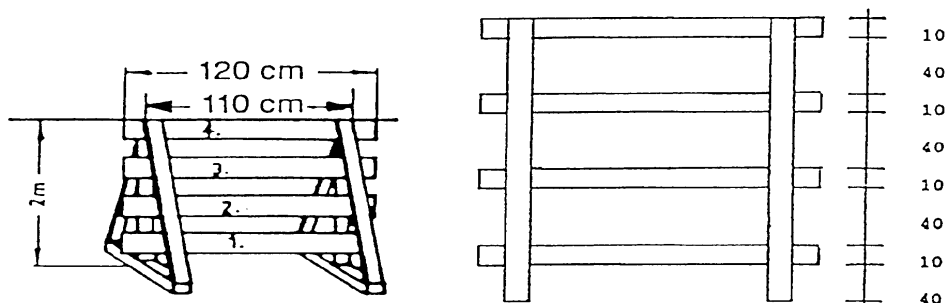
2. Attestato di partecipazione

L'attestato di partecipazione al Concorso internazionale per vigili del fuoco allievi viene consegnato alle squadre partecipanti, escluse quelle squalificate, durante la cerimonia di chiusura.

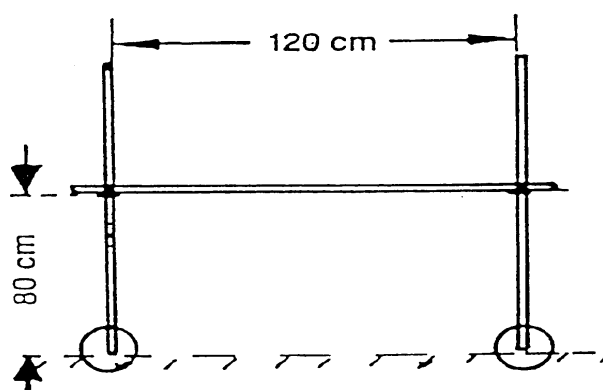
Norme per la costruzione degli ostacoli

Muro – scala (1° tratto)

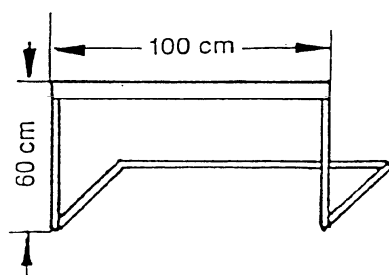
Misura delle tavole: cm. 120 x 10 x 6
Distanza fra le tavole: cm. 40



Attrezzo da salto (5° tratto)



Ostacolo (6° tratto)



Base in legno per attrezzi (3° e 7° tratto)

Misure: cm. 80 x 80 x 3

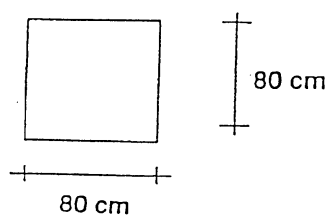
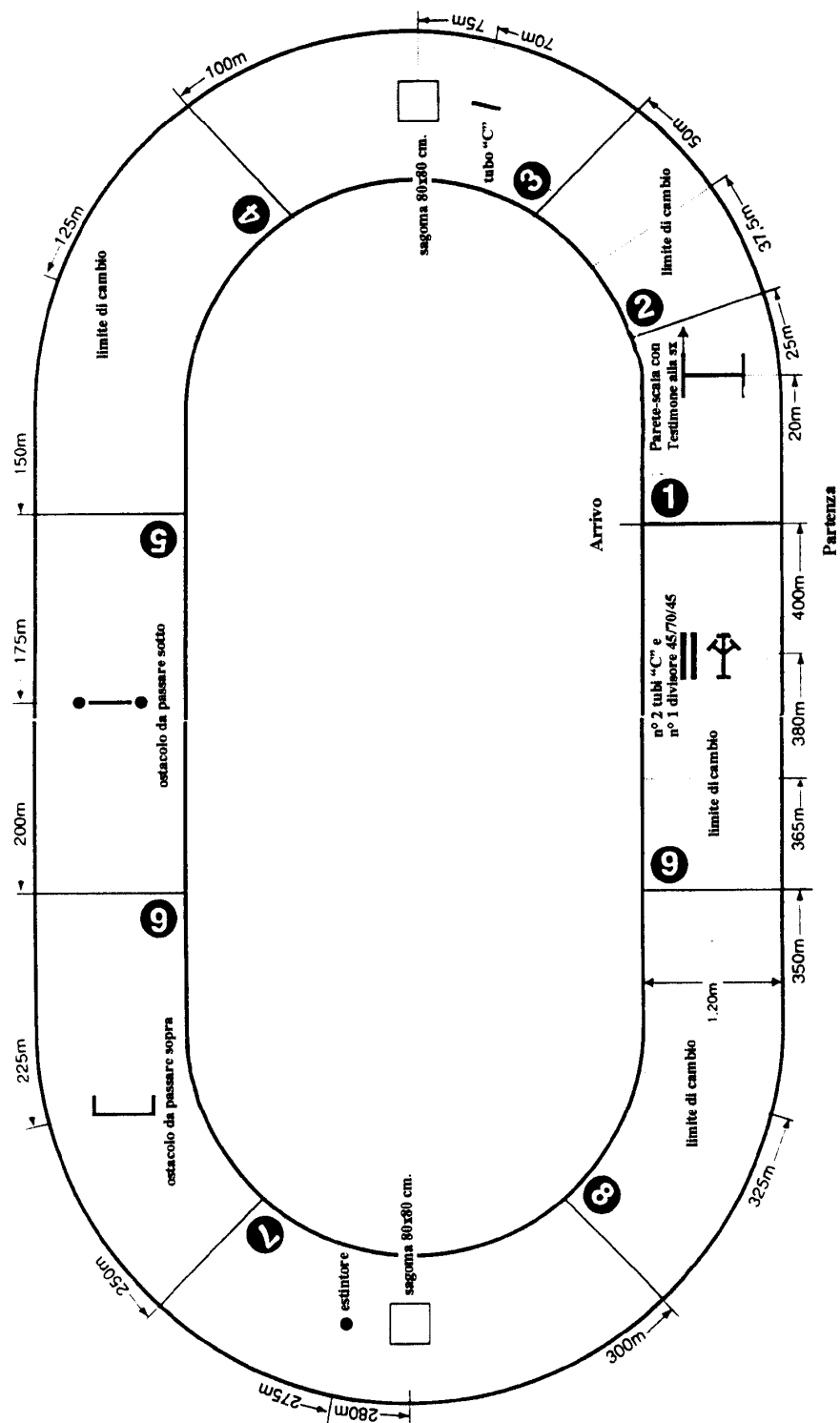


figura 2.5 PISTA DELLA STAFFETTA



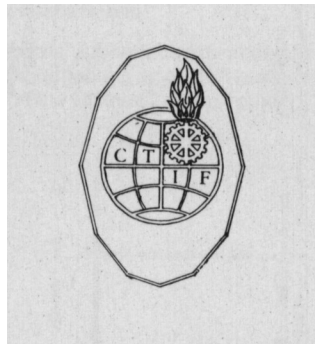
E. CONSIDERAZIONI FINALI

Il presente regolamento è stato approvato dalla Commissione Internazionale "Referenti Vigili del Fuoco Allievi" del CTIF nella seduta del 17 maggio 2012 ad Amberg (Germania).

La versione originale in lingua tedesca viene considerata come testo di riferimento.

7^a edizione – 2012

C.T.I.F.



FOGLIO DI VALUTAZIONE

Concorso internazionale per vigili del fuoco ALLIEVI

Squadra Vigili del Fuoco Allievi del Corpo VV.F. di

Nazione

Valutazione: Manovra a ostacoli	Punteggio						1000	
	GA	G1	G2	G3	G4	G5		
Ostacolo superato irregolarmente (a volta 10 p.)								
Torsione manichetta (a volta 5 p.)								
Raccordo aperto (a volta 20 p.)								
Manichette posate male (a volta 10 p.)								
Attrezzo perduto o abbandonato (a volta 5 p.)								
Attrezzo posato male al banco-attrezzi (a volta 10 p.)								
Nodi realizzati male (a volta 10 p.)								
Esecuzione errata (a volta 10 p.)								
Conversazione durante la manovra (a volta 10 p.)								
Tempo: min: sec:								

Giudice-arbitro

Giudice 1

Caposquadra (nr 1)

.....

Valutazione: Staffetta			Punti 100
Età complessiva:	Tempo previsto:	sec:	
Valutazione:	Tempo effettivo	sec:	
Raccordo aperto (a volta 10 p.)			
Ostacolo superato irregolarmente o esercizio non eseguito (a volta 10 p.)			
Lancia consegnata irregolarmente (a volta 10 p.)			
Testimone (lancia) non portato al traguardo (20 p.)			

Giudice-arbitro

Giudice 1

Concorrente al traguardo (nr 9)

.....