



Regolamento Gara di rendimento CTIF INDOOR

INDICE

1. Campo di applicazione.....	2
2. Campo di gara.....	2
3. Attrezzature.....	2
4. Squadre.....	2
5. Abbigliamento.....	3
6. Cronometraggio.....	3
7. Posizione di partenza.....	4
8. Inizio manovra.....	4
9. Manovra.....	4
10. Posizione finale.....	5
11. Svolgimento della gara di rendimento.....	5
12. Qualificazioni.....	6
13. Premiazioni e classifiche.....	9
14. Esonero responsabilità.....	9
Allegato A – Tappeto di Gara.....	10
Allegato B – Posizione iniziale.....	11
Allegato C – Posizione finale.....	11
Allegato D – Foglio di valutazione.....	12



1. Campo di applicazione

- 1.1. Il presente regolamento ha lo scopo di fissare i criteri per l'organizzazione, l'esecuzione, la valutazione delle gare di rendimento CTIF nella versione denominata "Indoor" ovvero ridotta alla sola esecuzione della messa in aspirazione di un gruppo motopompa durante la simulazione di attacco all'incendio a secco.
- 1.2. Per tutto ciò che non sia espressamente trattato e specificato nel presente documento, si deve applicare quanto previsto dal "Regolamento di Gara – Concorso internazionale tradizionale per Vigili del Fuoco" e dal "Regolamento Gestione Settore CTIF" attualmente in vigore e recepiti dalla Federazione dei Vigili del Fuoco Volontari del Trentino.

2. Campo di gara

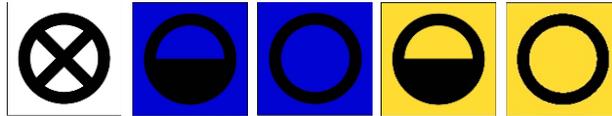
- 2.1. La gara di rendimento prevede la simulazione della messa in aspirazione di un gruppo motopompa da parte di una squadra di vigili. A tal fine si dovrà predisporre un campo di gara ovvero uno spazio riservato, sufficientemente ampio per il posizionamento del tappeto di gara (vedi Allegato A – Tappeto di Gara), attrezzature, apparecchi per il cronometraggio, per la movimentazione di giudici e degli atleti.
- 2.2. La competizione può svolgersi su singolo percorso di gara oppure con più percorsi di gara, multipli di 2 (pari). In tal caso si dovrà predisporre un campo di gara con maggiore spazio riservato al fine di distanziare opportunamente i vari percorsi di gara ed evitare interferenze.
- 2.3. L'accesso al campo di gara andrà riservato solo agli atleti ed ai giudici. Per l'ingresso e l'uscita degli atleti dallo spazio riservato si dovranno prevedere appositi varchi e preferibilmente un percorso a senso unico, al fine di limitare eventuali interferenze.

3. Attrezzature

- 3.1. Il materiale necessario per l'esecuzione della competizione è messo a disposizione dell'organizzatore dalla Federazione dei Vigili del Fuoco Volontari della Provincia Autonoma di Trento.
- 3.2. Sono a carico dell'organizzatore la fornitura di:
 - ✓ 2 motopompe simili tra loro, conformi al "Regolamento di Gara – Concorso internazionale tradizionale per Vigili del Fuoco";
 - ✓ Alimentazione elettrica e componenti necessari per fornire energia agli apparecchi di cronometraggio elettronico ed all'attrezzatura informatica del comitato verifiche.

4. Squadre

- 4.1. Le squadre di concorrenti devono essere composte da Vigili del Fuoco e/o Vigili del Fuoco Allievi che rispettino il requisito dell'età stabilito dal regolamento internazionale (punto 1.5). Eventuali deroghe a tale requisito saranno valutate e approvate dal Direttore di Gara e/o Giudice Arbitro.
- 4.2. Gli atleti partecipanti dovranno essere in possesso di:
 - ✓ Idoneità medica in corso di validità;
 - ✓ Tesserino di riconoscimento rilasciato dall'ente di appartenenza da esibire al comitato verifiche.
- 4.3. Le squadre di concorrenti devono essere composte da almeno 5 atleti, che ricoprano i ruoli di:



- ✓ MA – Macchinista;
- ✓ (3) WTRF – Capo unità di alimentazione;
- ✓ (4) WTRM – Vigile unità di alimentazione;
- ✓ (5) STRF – Capo unità di stendimento;
- ✓ (6) STRM – Vigile unità di stendimento.

- 4.4. Il MA – Macchinista viene individuato quale referente della squadra, sarà pertanto l'unico atleta autorizzato a parlare durante l'esecuzione della manovra ed a confrontarsi con il Giudice Arbitro.
- 4.5. È ammessa la presentazione di un vigile con il ruolo di R – Riserva, la quale potrà subentrare in caso di impedimenti che dovessero occorrere ad uno degli altri 5 atleti.
- 4.6. Nel caso in cui la squadra partecipi sia alla specialità bronzo che a quella argento la formazione di partenza deve essere composta dalla stessa formazione di vigili.
- 4.7. Nel caso in cui un Corpo VVF si presenti con più squadre, un solo concorrente può gareggiare in due squadre.
- 4.8. Si prevede un'apposita classifica per le squadre appartenenti al Gruppo B ovvero composte da concorrenti aventi tutti più di 30 anni compiuti. Tuttavia non sono previsti punti di abbuono.

5. Abbigliamento

- 5.1. I concorrenti si presentano con l'abbigliamento da vigile del fuoco della propria nazione con:
 - ✓ divisa di servizio, nel caso gli atleti in concorso posseggano il grado di *Vigile del fuoco allievo*, parteciperanno indossando la loro specifica divisa;
 - ✓ casco da vigile del fuoco,
 - ✓ cinturone da vigile del fuoco con moschettone o gancio,
 - ✓ calzature idonee.
- 5.2. Calzature
 - 5.2.1. Le calzature dovranno essere in pelle o in materiale sintetico.
 - 5.2.2. Sono proibiti tacchetti metallici o punte sotto la suola.
 - 5.2.3. Le calzature devono coprire e proteggere la caviglia ed essere di colore scuro. Sono consentite strisce chiare.
- 5.3. Non è consentito deporre una parte dell'abbigliamento o dell'attrezzatura.
- 5.4. Tutti i concorrenti devono indossare l'equipaggiamento previsto, completo di cinturone di sicurezza
- 5.5. Non si devono portare l'ascia e la maschera.
- 5.6. Non è consentito rimboccare le maniche o i pantaloni dell'abbigliamento da intervento o di servizio.
- 5.7. Le squadre che non sono vestite o attrezzate come previsto da regolamento non potranno accedere al campo di gara.

6. Cronometraggio

- 6.1. Il tempo impiegato per l'esecuzione della manovra viene registrato nel formato minuti, secondi, decimi e centesimi sia mediante cronometraggio elettronico che mediante sistema analogico.
 - 6.1.1. Il sistema di cronometraggio elettronico viene avviato mediante fotocellula innescata dal passaggio dei vigili (3) WTRF e/o (4) WTRM.



- 6.1.2. Il sistema di cronometraggio elettronico viene arrestato mediante azionamento del pulsante a fungo effettuato dal solo concorrente (3) WTRF.
- 6.2. Il tempo ufficiale riportato sui documenti di gara sarà quello indicato dai display digitale del sistema elettronico.
- 6.2.1. In caso di anomalie, difficoltà tecniche e/o contestazioni verrà utilizzata la media dei tempi registrati dai giudici di gara, mediante sistema analogico (cronometri).

7. Posizione di partenza

7.1. La posizione di partenza dei concorrenti è la medesima della versione tradizionale fatta eccezione per l'assenza dei vigili che ricoprono i ruoli di:

- ✓ GRKDT – Caposquadra;
- ✓ ME – Porta ordini;
- ✓ (1) ATRF – Capo unità di attacco;
- ✓ (2) ATRM – Vigile unità di attacco.

Vedi **Allegato B – Posizione iniziale**.

- 7.2. Le posizioni dei concorrenti (1) ATRF e (2) ATRM, sul tappeto di gara, devono rimanere libere fin da subito per non interferire con le fotocellule del cronometraggio elettronico.
- 7.3. Il vigile MA - Macchinista dovrà occupare il proprio spazio mantenendo entrambe le punte dei piedi a contatto con la linea bianca e facendo attenzione ad non oltrepassare con il piede destro la linea rossa posta alla sua destra. È ammesso che il piede destro tocchi la riga rossa in maniera parziale, nel caso in cui il piede fuoriesca oltre tale segno, si configura la penalità di "Falsa partenza".
- 7.4. Il vigile (4) WTRM dovrà occupare il proprio spazio mantenendo entrambi i talloni a contatto con la linea bianca e facendo attenzione ad non oltrepassare con il piede destro la linea rossa posta alla sua destra. È ammesso che il piede destro tocchi la riga rossa in maniera parziale, nel caso in cui il piede fuoriesca oltre tale segno, si configura la penalità di "Falsa partenza".

8. Inizio manovra

- 8.1. Il comando di partenza è dato da altoparlante tramite registrazione.
- 8.2. In caso di guasto all'impianto audio, l'ordine di partenza verrà pronunciato dal Direttore di gara o suo delegato, con il fischio finale, udibile da tutte le squadre.

9. Manovra

- 9.1. Particolare attenzione è posta sulla testa di aspirazione, dove la chiave deve essere appoggiata quando i tubi sono alzati.
- 9.2. Durante l'allestimento dell'aspirazione, il vigile (4) WTRM dovrà toccare entrambi i sacchetti, in caso contrario si configura la penalità di "Esecuzione errata".
- 9.3. Il vigile (6) STRM al comando "aspirazione in acqua", può tenere i tubi.
- 9.4. Il (3) WTRF deve fare il nodo restando nella zona della motopompa, non può aspettare al pulsante il comando del macchinista "in aspirazione" (altrimenti si configura la penalità di 20 secondi abbandono dell'unità di alimentazione prima del comando "in aspirazione").
- 9.5. La linea rossa della zona motopompa non dovrà mai essere oltrepassata e toccata con i piedi dal vigile (3) WTRF, fino a quando il vigile MA – Macchinista non dà il comando "in aspirazione". Il vigile



(3) WTRF può oltrepassare con i piedi tale limite, solo dopo il comando "in aspirazione" dato dal MA – macchinista.

- 9.6. Solo quando il MA - macchinista ha dato il comando "in aspirazione" e la corda della colonna è attaccata alla motopompa il vigile (3) WTRF deve premere il pulsante di stop (circa 1,50 m lontano dalla linea rossa indicante l'area della motopompa) per fermare il cronometraggio elettronico.
- 9.7. Il concorrente (5) STRF ha l'obbligo di portare il sacco con la corda della valvola di fondo nell'area della motopompa, può farlo anche quando il cronometraggio elettronico è già stato fermato dal vigile (3) WTRF, in caso contrario si configura la penalità di "Attrezzo perduto o abbandonato".

10. Posizione finale

- 10.1.** Dopo il completamento della prova, tutti 5 i vigili devono disporsi velocemente in riga, dietro la pompa, guardando verso l'aspirazione e nella formazione (MA, 3, 4, 5, 6), come riportato nello schema
- 10.2. Allegato C – Posizione finale.**
- 10.3. Alla fine della prova, quando tutta la squadra si trova nella posizione finale, i vigili (5) STRF e (6) STRM devono avere la chiave stringi tubi in mano.
- 10.4. Al completamento della manovra, tutta la squadra si dovrà trovare nella posizione finale, mantenendo un comportamento composto, allineato e fisso, altrimenti si configura la penalità di "Posizione finale errata".
- 10.5. Per evitare confusione, dopo ogni prova solo il MA - macchinista può abbandonare la posizione e parlare con il Giudice Arbitro il quale per prima cosa comunicherà informazioni sul tempo di gara registrato, poi si potranno confrontare su eventuali penalità.
- 10.6. La manovra si considera conclusa quando i concorrenti si trovano in posizione finale ed il MA - macchinista appone la firma sul foglio valutazione. Soltanto dopo tale momento i concorrenti potranno parlare, in caso contrario si configura la penalità di "Conversazione durante la manovra".

11. Svolgimento della gara di rendimento

- 11.1. L'orario di partenza deve essere rigorosamente rispettato, i ritardatari saranno esclusi.
- 11.2. Le fasi di svolgimento della gara di rendimento sono nell'ordine:
- ✓ Qualificazioni
 - ✓ Quarti di finale
 - ✓ Semifinale
 - ✓ Finalina
 - ✓ Finale
- 11.3. Tutte le squadre regolarmente iscritte procederanno alla prima fase di qualificazione per la specifica categoria, mediante l'esecuzione di una doppia prova. Al fine di comporre la classifica delle qualificazioni si terrà conto della sola prestazione migliore.
- 11.4. In fase di qualificazione, dopo ogni manovra le squadre si alternano sui percorsi di gara presenti in campo.
- 11.5. In fase di quarti di finale, semi finale e finalina le squadre non si alternano sui percorsi di gara. I concorrenti effettueranno un'unica prova ad eliminazione diretta.
- 11.5.1. Il percorso di gara da utilizzare per disputare la manovra, ad eliminazione diretta, sarà deciso tra i referenti delle due squadre mediante sorteggio.



11.5.1.1. Nel caso siano disponibili solo 2 percorsi di gara, i due MA – macchinisti disputeranno il sorteggio mediante il sistema “testa o croce”.

11.5.1.2. Nel caso vi fossero più di 2 percorsi di gara disponibili, i referenti delle squadre pescheranno alla cieca, da un sacchetto, una pallina riportante l’identificativo di pista da impiegare.

11.6. In fase di finale le squadre si alterneranno sui percorsi di gara ed al fine di comporre la classifica finale si terrà conto della somma di entrambe le prove.

11.7. Avverso alle valutazioni dei giudici, non saranno accettati video o foto prova, la decisione finale è del Direttore di gara (per modalità vedere il “Regolamento Gestione Settore CTIF”).

12. Qualificazioni

12.1. Con 8 o più squadre partecipanti, solamente le prime 8 squadre qualificate accederanno alla fase successiva dei quarti di finale.

12.1.1. Le 8 migliori squadre qualificatesi nella prima fase procederanno ai quarti di finale confrontandosi secondo il seguente criterio:

- ✓ La 1° squadra qualificata contro la 8° qualificata;
- ✓ La 2° squadra qualificata contro la 7° qualificata;
- ✓ La 3° squadra qualificata contro la 6° qualificata;
- ✓ La 4° squadra qualificata contro la 5° qualificata.

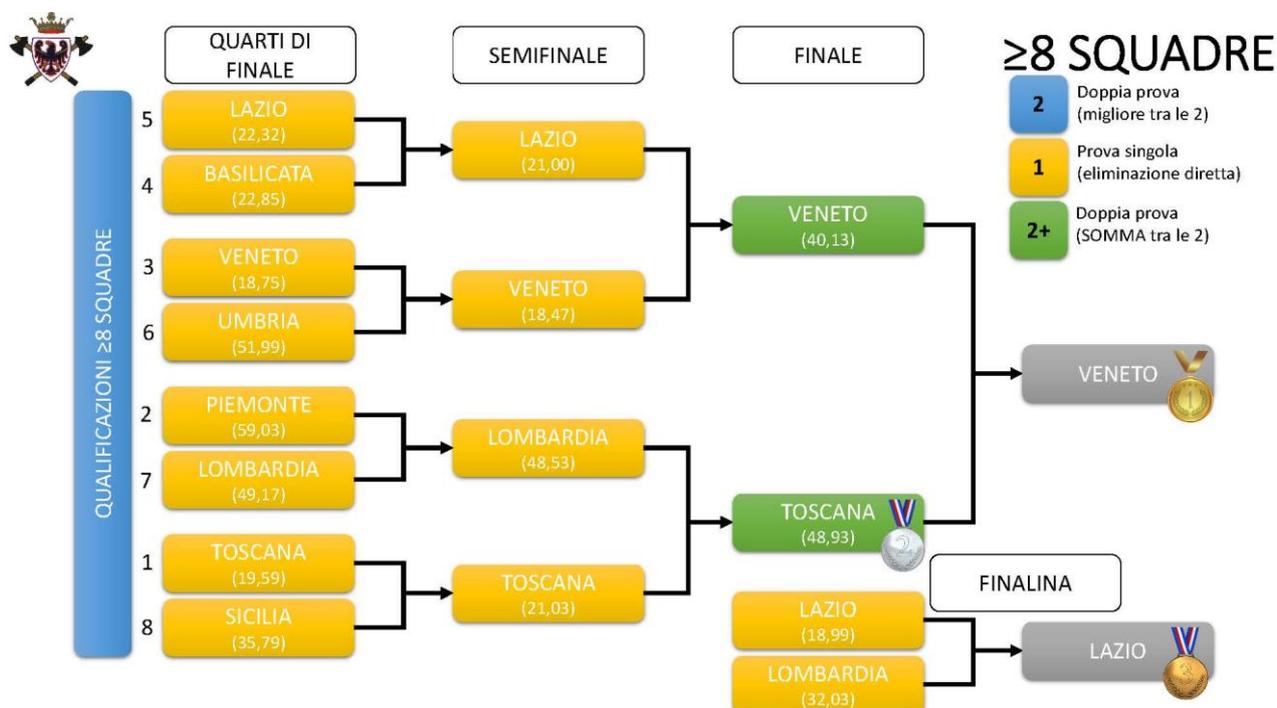


Figura 1 - Esempio con 8 o più squadre partecipanti



12.2. Nel caso in cui alla gara di rendimento vi siano iscritte 6 o 7 squadre, si procederà al ripescaggio delle squadre necessarie al fine di completare il tabellone applicando il criterio de la/e migliore/i tra le escluse.

12.2.1. Nel caso di solo 7 squadre partecipanti, tutte le squadre qualificatesi e la migliore tra le escluse nella prima fase, procederanno ai quarti di finale confrontandosi secondo il seguente criterio:

- ✓ La 1° squadra qualificata contro la 1^a tra le migliori escluse (ripescaggio);
- ✓ La 2° squadra qualificata contro la 7° qualificata;
- ✓ La 3° squadra qualificata contro la 6° qualificata;
- ✓ La 4° squadra qualificata contro la 5° qualificata.

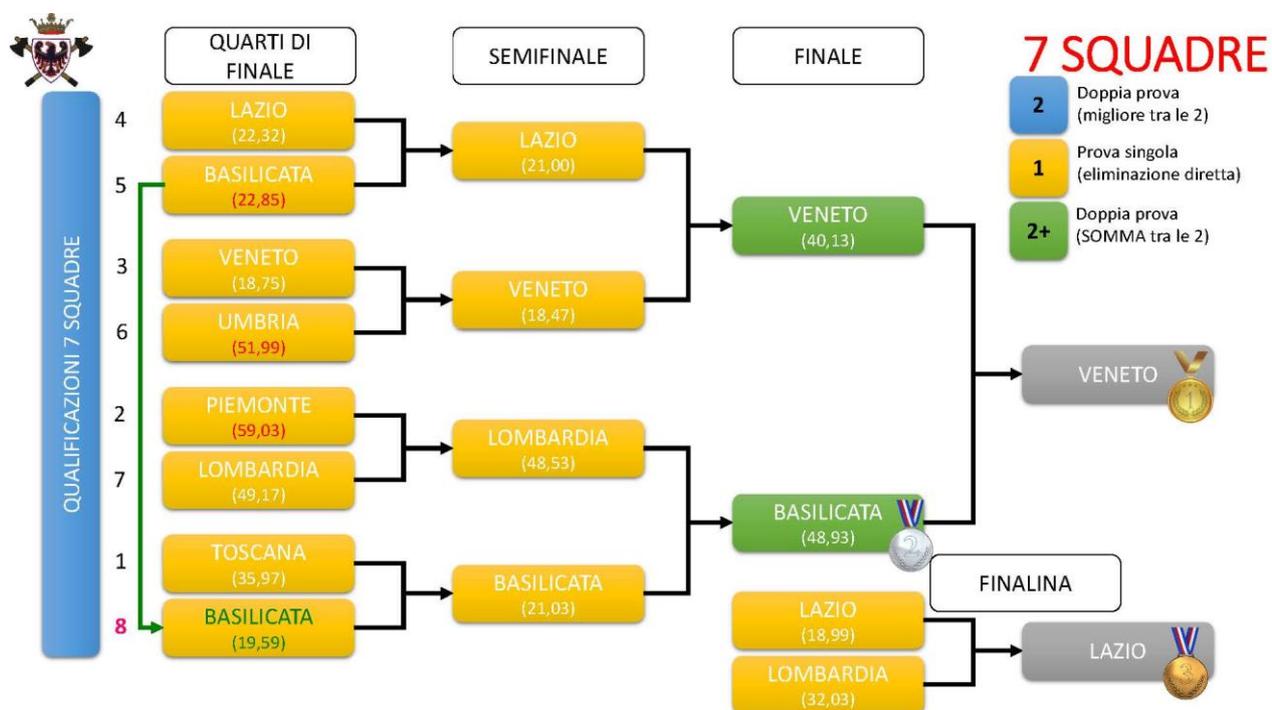


Figura 2 - Esempio con 7 squadre partecipanti



12.2.2. Nel caso di solo 6 squadre partecipanti, tutte le squadre qualificatesi e le 2 migliori tra le escluse nella prima fase, procederanno ai quarti di finale confrontandosi secondo il seguente criterio:

- ✓ La 1° squadra classificata contro la 6° qualificata;
- ✓ La 2° squadra qualificata contro la 5° qualificata;
- ✓ La 3° squadra qualificata contro la 4° qualificata;
- ✓ La 1^a tra le migliori escluse (1° ripescaggio) contro la 2^a tra le migliori escluse (2° ripescaggio).

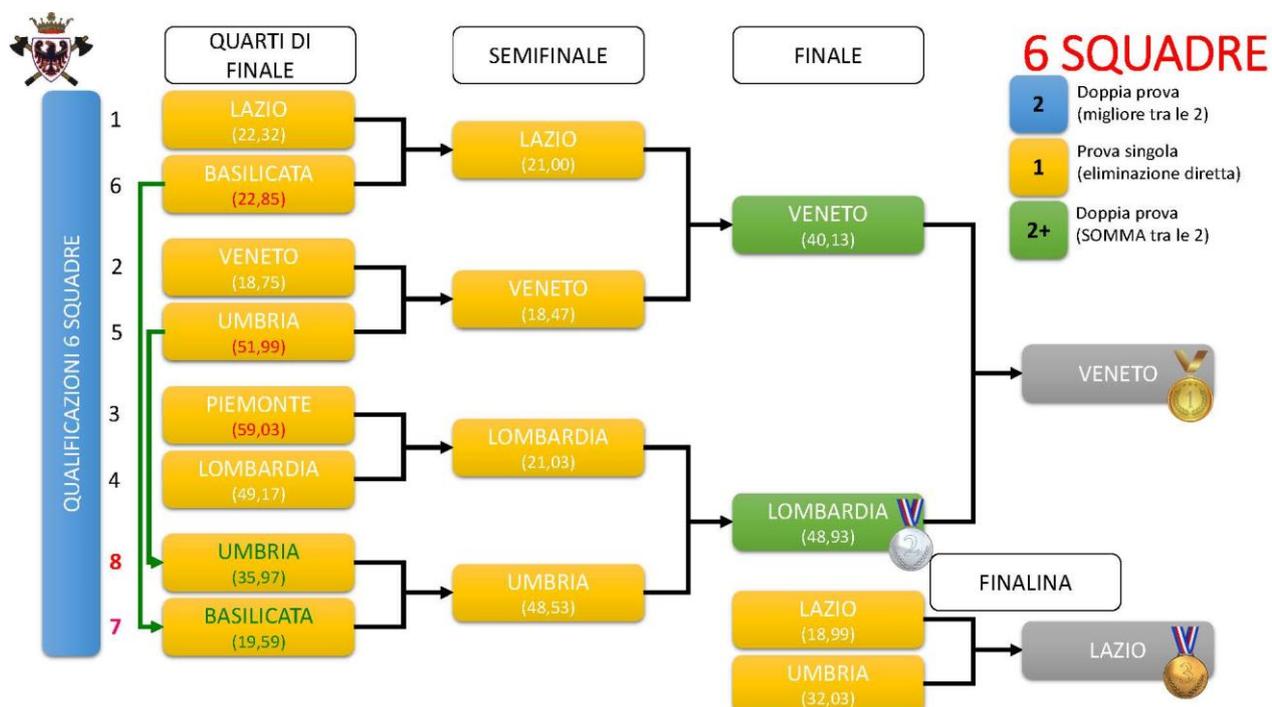


Figura 3 - Esempio con 6 squadre partecipanti



12.3. Nel caso in cui alla gara di rendimento vi partecipino solo 5 squadre, dopo la disputa delle prove di qualificazione, si provvederà a saltare la fase dei quarti di finale, procedendo direttamente alla disputa della semifinale. In fase di qualificazione l'ultima squadra qualificata, guadagnerà automaticamente il 5° posto in classifica senza disputare ulteriori prove.

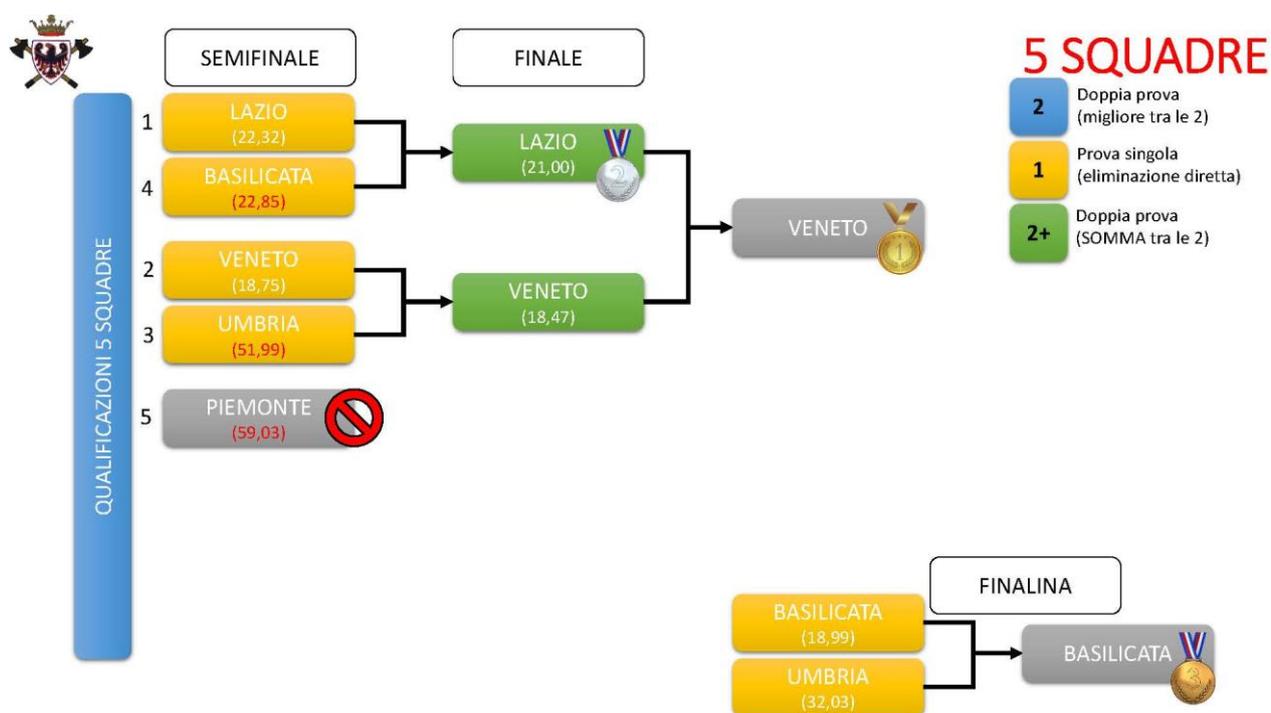


Figura 4 - Esempio con 6 squadre partecipanti

13. Premiazioni e classifiche

13.1. Per ogni fase di svolgimento della gara di rendimento saranno pubblicate le relative classifiche nell'ordine:

- ✓ Qualificazioni
- ✓ Quarti di finale
- ✓ Semifinale
- ✓ Finalina (per definire la 3° e 4° squadra classificata)
- ✓ Finale (per definire la 1° e 2° squadra classificata)

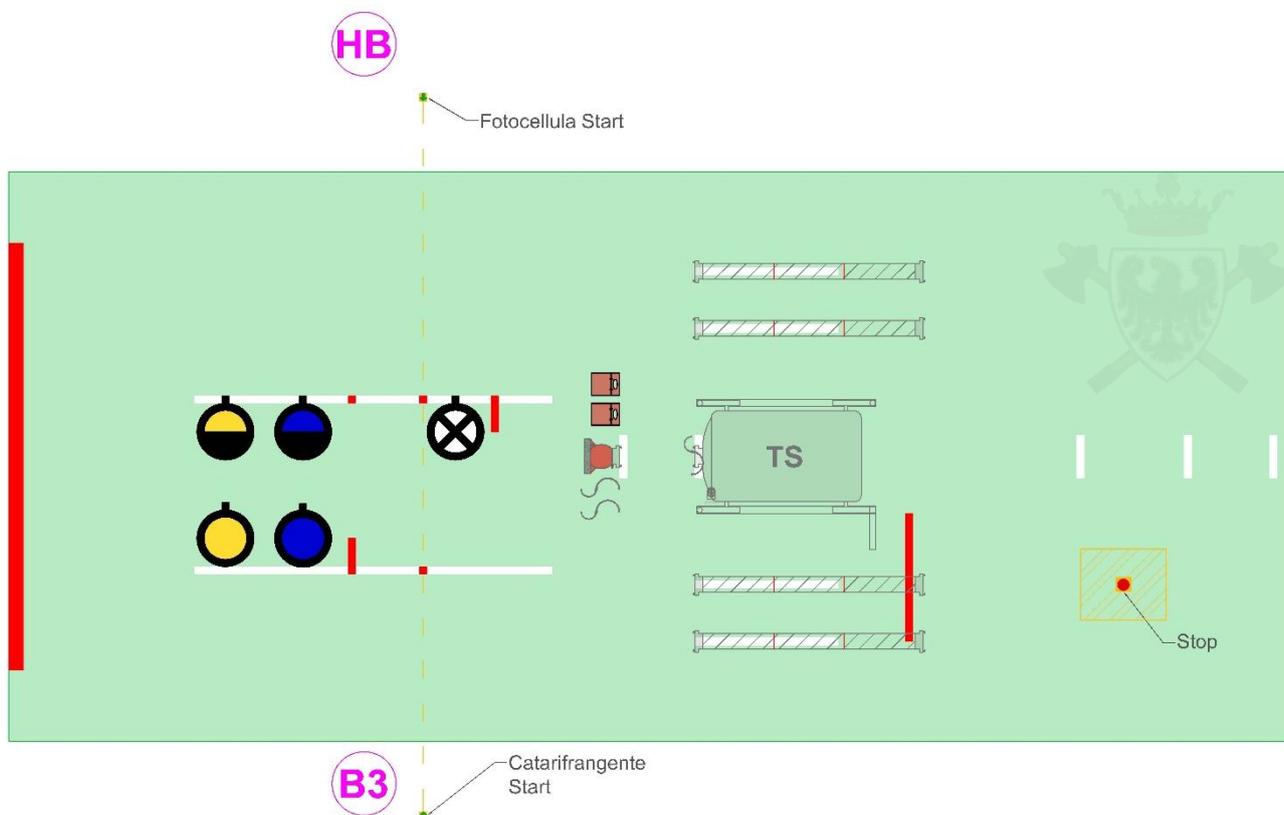
13.2. Verranno premiate sole le prime tre squadre classificate.

14. Esonero responsabilità

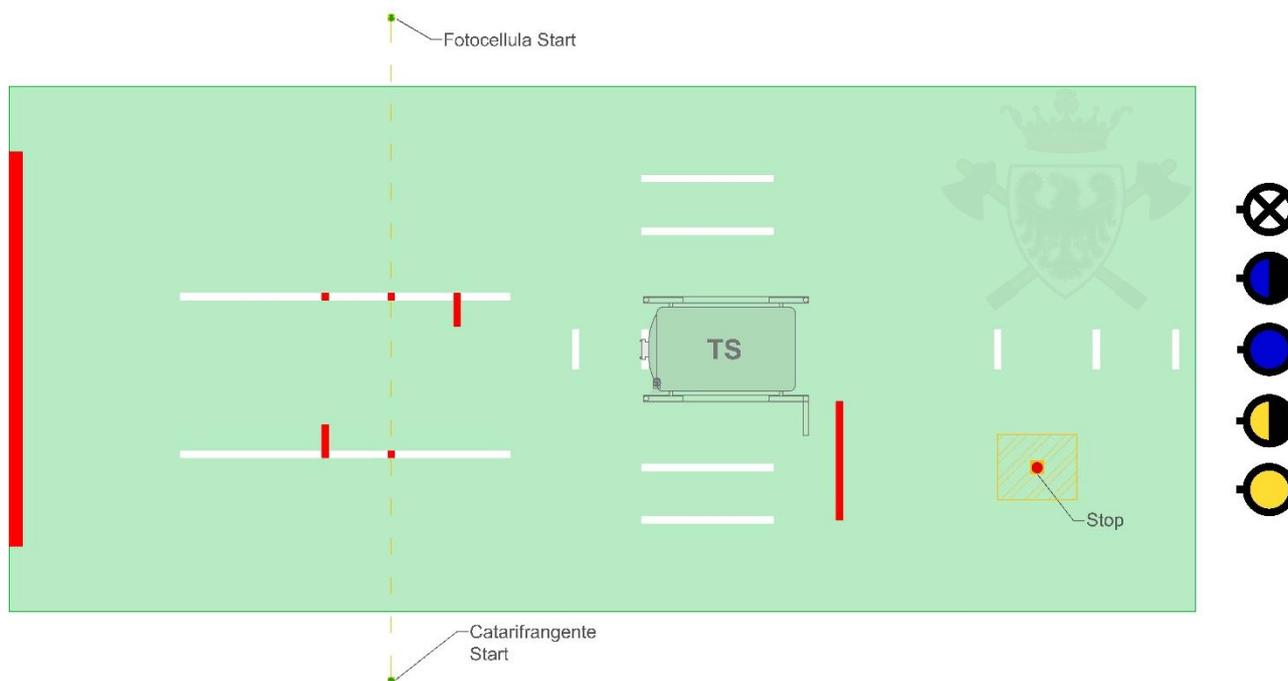
14.1. L'organizzatore della competizione, non si assumerà alcuna responsabilità per eventuali infortuni, danni o furti durante e dopo l'evento.



Allegato B – Posizione iniziale



Allegato C – Posizione finale





Allegato D – Foglio di valutazione



Data _____		Squadra _____		POMPA _____		
Penalità						
Attacco d'incendio				B3	HB	Totale
0	Tempo (in secondi, decimi e centesimi di secondo)					
1	Falsa partenza		5			
2	Caduta dei raccordi	a pezzo	5			
3	Attrezzo perduto o abbandonato	a pezzo	5			
4	Cordino della valvola sistemato in modo errato o inefficace		5			
5	Posizione finale errata	a volta	10			
6	Esecuzione errata	a volta	10			
7	Comando errato o incomprensibile		10			
8	Conversazione durante la manovra	a volta	10			
9	Cordino del tubo di aspirazione sistemato in modo inefficace		10			
10	Raccordi aperti	a coppia	20			
11	Abbandono dell'unità d'alimentazione o dell'unità di stendimento prima del comando "In aspirazione"		20			
Somma delle penalità nell'attacco d'incendio						
Punteggio totale						
_____			_____			
Giudice B3			Giudice-arbitro HB			
_____			_____			
Comitato verifiche B			Caposquadra			