

Regolamento Internazionale dei Concorsi



VIGILI DEL FUOCO ALLIEVI

8^a Edizione 2023

Pubblicato dalla Commissione Internazionale
"Leader dei Giovani Vigili del Fuoco" del CTIF - Anno 2023

SOMMARIO:

A.	DISPOSIZIONI GENERALI	3
1.	DISCIPLINE, COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA, LIMITI DI ETÀ, COMANDI E LINGUA DI COMANDO	3
1.1	DISCIPLINE DEL CONCORSO	3
1.2	COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	3
1.3	LIMITI DI ETÀ	3
1.4	LINGUA DI COMANDO	4
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	6
1.	MANOVRA A OSTACOLI	6
1.1	LA PISTA DI GARA	6
1.2	ABBIGLIAMENTO	7
1.3	SVOLGIMENTO DELLA MANOVRA.....	8
1.4	OSTACOLI DELLA MANOVRA A OSTACOLI	12
1.5	LA PISTA DI GARA	16
1.6	FIGURE DEI NODI	17
1.7	ATTREZZI E MATERIALI PER LE GARE	18
1.8	VALUTAZIONE	18
2.	STAFFETTA DA 400 M CON OSTACOLI	20
2.1	CAMPO DI GARA, TESTIMONE, OSTACOLI	20
2.2	ABBIGLIAMENTO	21
2.3	SVOLGIMENTO DELLA GARA	21
2.4	VALUTAZIONE DELLA STAFFETTA	23
2.5	OSTACOLI DELLA STAFFETTA.....	25
2.6	LA PISTA DELLA STAFFETTA (400M).....	27
C.	SVOLGIMENTO DELLA GARA E GIUDICI	28
1.	ISCRIZIONE E REGISTRAZIONE ALLA GARA	28
1.1	ISCRIZIONE ALLA GARA	28
1.2	REGISTRAZIONE ALLA GARA.....	28
2.	I GIUDICI.....	28
2.1	GIUDICI ALLA MANOVRA A OSTACOLI	28
2.2	STAFFETTA	29
D.	RISULTATO FINALE E ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE	30
1.	RISULTATO	30
1.1	SQUALIFICA	30
1.2	RICORSI	30
2.	DISTINTIVO DI PARTECIPAZIONE.....	31
E.	FOGLIO DI VALUTAZIONE.....	32
F.	CONSIDERAZIONI FINALI.....	33

A. DISPOSIZIONI GENERALI

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

1.1 Discipline del concorso

- 1.1.1 Nei "Concorsi internazionali per vigili del fuoco allievi" (*detto anche successivamente "concorso"*) si applica il presente regolamento di gara emanato dalla "Commissione Internazionale Leader dei Giovani 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 (*detto anche successivamente "manovra"*) e una parte sportiva (*detta anche successivamente "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 1 eventuale membro di riserva (totale 10 elementi).
- 1.2.2 Membro di riserva: ogni squadra partecipante può nominare un decimo concorrente come membro di riserva. Questo può essere impiegato, solo se un concorrente si ritira per infortunio dopo aver svolto la prima disciplina del concorso. Qualora fosse necessario l'impiego del membro di riserva nella staffetta, questo deve essere considerato nel calcolo dell'età per il "tempo previsto" e deve essere comunicato alla Direzione di Gara. Il membro di riserva viene identificato sul foglio di iscrizione con il numero "0".

Nella manovra ad ostacoli, il membro di riserva si presenta alla linea di partenza come decimo concorrente, non svolge la gara, ma rientra nello schieramento del gruppo (a fianco del nr 8) subito dopo lo svolgimento della manovra, ma prima che il Caposquadra congedi la squadra dal Giudice Arbitro.

Se una squadra non ha iscritto un membro di riserva e un partecipante deve ritirarsi per infortunio dopo la prima disciplina; un altro membro del proprio o di un altro corpo dei vigili del fuoco può sostituirlo. Questo cambio di partecipante deve essere concordato con la Direzione di Gara e registrato presso il Comitato Verifiche.

In questo ultimo caso la squadra interessata andrà automaticamente nella classifica "fuori concorso".

1.3 Limiti di età

- 1.3.1 Il limite di età dei concorrenti è stabilito dalle fasce di età dai 10 ai 16 anni.
- 1.3.2 Per la partecipazione al concorso internazionale si considera l'annata in cui il giovane compie 10 o 16 anni. Nel bando di iscrizione al concorso vengono date precise indicazioni per il calcolo dell'età dei concorrenti (viene specificato l'anno di nascita ammesso).

1.4 Lingua di comando

- 1.4.1 Gli ordini e i comandi vengono impartiti nella lingua locale.
- 1.4.2 Il comando di inizio viene dato nella lingua specifica del paese e con un segnale audio specifico.

2. Direzione di gara e compiti dei giudici

2.1 La Direzione della Gara

- 2.1.1 Il Direttore di Gara (o la Direzione di Gara) è a capo del gruppo dei giudici ed è responsabile del corretto svolgimento della competizione. Per svolgere le proprie mansioni ha a disposizione degli interpreti.
- 2.1.2 In caso di disaccordo sui risultati della gara, il Direttore di Gara (o la Direzione della Gara) prende una decisione definitiva in modo congiunto. Le registrazioni video, le registrazioni audio e le foto non sono ammesse come strumenti di supporto decisionale.
- 2.1.3 Il gruppo dei giudici è composto da membri 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 gruppo degli addetti alla sicurezza (*denominato "Servizio d'Ordine"*) è messo a disposizione dal paese ospitante. Questo gruppo risponde direttamente al Direttore di Gara ed è responsabile dell'ordine nell'area della gara.
- 2.1.5 In caso di un guasto tecnico a un dispositivo della manovra, il Direttore di Gara, sentito il parere dei giudici, può decidere la ripetizione della prova ed eventualmente la sostituzione del dispositivo stesso. Questo vale anche per la staffetta.

2.2 Compiti dei giudici

- 2.2.1 Il Comitato verifiche è collocato nell'area della gara e controlla le squadre prima dell'inizio di ogni singola disciplina; consegna loro una busta con i documenti di gara e garantisce il regolare svolgimento delle prove.
Dopo aver ricevuto i fogli di valutazione, procede al calcolo dei risultati finali e prepara i diplomi di partecipazione.
- 2.2.2 I giudici della manovra 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 valutano anche il quarto tratto.
- 2.2.3 I giudici della staffetta valutano 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 allestite il giorno prima del concorso, in modo che il Direttore di Gara e i Giudici possano verificare eventuali differenze rispetto le norme di base o alle disposizioni aggiuntive.

In caso di differenze, il Direttore di Gara e i giudici devono comunicarle prima dell'inizio, in una riunione alla presenza dei capisquadra e degli allenatori.

- 3.1.1 Il numero delle corsie per la manovra viene stabilito dalla Commissione del concorso, in base al numero di squadre partecipanti. La lunghezza della pista per questa gara è di 75 m. La zona di schieramento iniziale prima della linea di partenza deve avere una larghezza di 5 m e una lunghezza minima di 3 m.
- 3.1.2 Il numero delle corsie per la staffetta viene stabilito dalla Commissione del concorso in base al numero di squadre partecipanti. La lunghezza della pista 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 1,6 m (misura da saltare) e lungo 2 m (tra i limiti 7,1 e 8,7 m)
- 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 (tra i limiti dei 35 e 41 m)
- Ostacolo 4 = asse d'equilibrio: lunga 2 m, alta 35 cm (bordo superiore) e larga 20 cm (tra i limiti 52 e 54 m)

Al limite dei 58 m si trova sul bordo destro, all'interno della pista di gara, una cassa per il deposito delle fasce portatubo, con dimensioni minime di 60 cm x 40 cm x 30 cm (lunghezza x larghezza x altezza).

Al centro della linea di partenza è fissato un raccordo "C" fisso (il centro del raccordo fisso si trova tra 25 e 30 cm di altezza da terra). Alla sua sinistra, subito dopo la linea di partenza, sono posizionati 4 tubi "C" arrotolati doppi, con relativi portatubo e con i raccordi orientati in direzione di marcia.

I tubi devono essere posizionati tra di loro a una distanza massima pari alla larghezza del tubo stesso; lo stesso vale tra il primo tubo e il raccordo fisso C.

Al limite dei 59 metri deve essere fissata una marcatura rossa (larghezza minima 60 cm). Questa serve come riferimento per la lunghezza minima della tubazione antincendio distesa.

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 rispettivamente dal bordo destro e sinistro della corsia. Il tubo "D" della pompa è lungo 3 m ed è raccordato a una lancia con il bocchello di massimo 4 mm di diametro. 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 orientata in direzione di marcia.

Al limite dei 65 m, è posizionato il bersaglio con un foro di diametro 10 cm; 2 m prima dei bersagli (a 63 m), è fissata una marcatura rossa. Sul retro del bersaglio è montato un contenitore di raccolta dell'acqua della capacità di circa 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

Al limite dei 70 metri, allineato al bordo sinistro della pista, è posizionato un banco (*definito banco-attrezzi*) con 8 immagini intercambiabili raffiguranti attrezzi e dispositivi. Le immagini rappresentano:

- ripartitore
- lancia "C"
- tubo "C" arrotolato doppio con fascia portatubo
- convogliatore
- fascia reggitubo
- fascia portatubo
- chiave fissa-raccordi
- succhieruola

Questi attrezzi sono disposti su una piattaforma di legno (lunga 200 cm, larga 50 cm e alta 3 cm) situata davanti al banco-attrezzi, sul bordo sinistro della pista (tra i limiti 67 e 69 m).

Sul banco-attrezzi, gli spazi riservati all'appoggio degli attrezzi sono contrassegnati con i numeri di identificazione 2, 3, 4 e 5.

Al limite dei 70 metri, allineato al bordo destro della pista, è posizionato un banco (*definito banco-nodi*) con 4 immagini intercambiabili che rappresentano i seguenti nodi:

- nodo barcaio
- nodo alla lancia
- nodo del carpentiere
- nodo piatto

Al banco-nodi sono appese quattro corde: tre corde di lunghezza 2 m (diametro 8 mm) e una corda di salvataggio con sacchetto (diametro minimo 12 mm), utilizzata per eseguire il "nodo alla lancia".

In corrispondenza del nr 7, sotto al banco, appoggiato a terra, è posizionato un tubo "C" arrotolato doppio, senza fascia portatubo, raccordato ad una lancia "C" con variatore.

Sul banco-nodi, le quattro postazioni riservate all'esecuzione dei nodi sono contrassegnate con i numeri 6, 7, 8 e 9.

I nodi eseguiti dai concorrenti devono risultare riconoscibili come da figura.

Le misure di banco nodi e banco attrezzi sono visibili al punto 1.4.

1.1.4 **Quarto tratto:** dai 70 ai 75 m.

Zona di raduno della squadra al termine della manovra.

In caso di cronometraggio elettronico in questo tratto viene predisposto l'apposito pulsante per fermare il tempo da parte del Caposquadra. Il pulsante deve essere all'altezza di un metro da terra, posizionato al limite dei 71 metri a una distanza di 2 metri dal lato sinistro della corsia di gara (dietro al banco attrezzi).

1.2 **Abbigliamento**

- 1.2.1 La squadra si presenta in gara con la divisa di servizio in dotazione nel proprio paese. Sono ammessi guanti di protezione e cinturone da vigili del fuoco, purché vengano indossati da tutti i membri della squadra.

1.2.2 Le calzature possono essere scelte liberamente, ma è consigliato mantenere un colore uniforme per l'intera squadra. Non sono ammesse calzature con tacchetti o chiodate.

1.2.3 La squadra deve indossare l'elmetto utilizzato nel proprio paese.

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).

Ogni partecipante indossa una pettorina numerata 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. Il membro di riserva indossa un pettorale bianco (*solitamente con numero 0*). Ciascun concorrente indossa 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 una rotazione a destra in modo che i concorrenti si trovino disposti su due file in posizione di base, con il viso in direzione della pista, con il busto dritto e i piedi paralleli.

Il Caposquadra può scegliere liberamente la sua posizione a sinistra rispetto al raccordo fisso di partenza. I piedi possono essere divaricati al massimo della larghezza delle spalle.

Il Caposquadra dà il comando "All'attacco" seguito immediatamente dal fischio di partenza. Dopo il segnale di inizio, il gruppo parte in avanti e dal momento del fischio i cronometri dei giudici cominciano a misurare il tempo. In caso di cronometraggio elettronico, un sensore può attivare la misurazione del tempo, quando il gruppo attraversa la linea di partenza. Per l'allineamento della squadra, deve essere posizionata una linea ausiliaria 50 cm prima della linea di partenza. I comandi di partenza possono essere divulgati anche attraverso un impianto audio, questo avviene su ordine del Giudice Arbitro e sostituisce il comando dato dal Caposquadra.

1.3.2 Dopo il segnale di inizio, il Caposquadra è il primo a superare gli ostacoli del primo tratto fino al limite dei 65 m, dove si posiziona tra i due bersagli nell'area delimitata da una linea anteriore e una posteriore. Da questa posizione osserva il lavoro del primo gruppo che pompa l'acqua attraverso il foro del bersaglio, nel recipiente posto dietro il bersaglio stesso.

I concorrenti con i numeri da 2 a 5 superano regolarmente gli ostacoli del primo tratto, per raggiungere le pompe predisposte nel secondo tratto.

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 C, apre la fascia portatubo e collega un'estremità al raccordo fisso posizionato sulla linea di partenza. Il concorrente con il numero 6 deve entrare nella corsia di gara con entrambi i piedi prima di iniziare le operazioni (aprire il supporto per tubi e/o collegare il tubo C alla giunzione fissa).

Il concorrente con il numero 7 prende un tubo C arrotolato doppio, afferra l'estremità del tubo già aperto e lo trascina oltre il fossato in direzione dei 60 metri. Il percorso del tubo non è stabilito, ma è fondamentale che l'ostacolo del fossato venga superato

correttamente. Una volta che il tubo è steso completamente, apre la fascia portatubo di quello che ha portato con sé e collega le due estremità.

Il concorrente con il numero 8 prende un altro tubo C, supera correttamente il fossato fino a raggiungere il tubo già aperto dal numero 7. Qui afferra un raccordo del tubo e lo stende in direzione dei 60 m; al limite dei 23 metri lo fa passare sotto la barriera, supera l'ostacolo regolarmente portando il proprio tubo arrotolato. Il tubo non può essere lanciato oltre l'ostacolo. Dopo aver steso completamente il tubo, apre la fascia portatubo di quello che ha portato con sé e lo raccorda al tubo che ha steso.

Il concorrente con il numero 9 prende anche lui un tubo e supera regolarmente gli ostacoli, fino al tubo aperto dal numero 8; qui afferra un raccordo del tubo e lo stende passando attraverso il tunnel in direzione dei 60 m. Dopo aver steso completamente il tubo, apre la fascia portatubo di quello che ha portato con sé e lo raccorda al tubo che ha steso.

Il concorrente con il numero 6, dopo aver raccordato il tubo C al raccordo fisso C di partenza, munito di fascia portatubo, ha il compito di superare correttamente gli ostacoli, fino a raggiungere il tubo aperto dal numero 9; qui afferra il raccordo del tubo e lo stende in direzione dei 60 m superando correttamente l'asse di equilibrio, facendo in modo di stendere il tubo a destra dell'asse stessa.

Se la condotta di tubi "C" non raggiunge almeno il limite dei 59 metri (tutto il raccordo deve oltrepassare la marcatura), viene assegnata la penalità "Errata posa del tubo C" (10 punti di penalità).

Non è consentito aprire le fasce portatubo prima di aver steso completamente il tubo precedente (penalità "Lavoro errato"). Non è considerato errore se due allievi raccordano insieme i tubi purché svolgano il lavoro nella seguente sequenza: 7/8, 8/9 e 9/6. Non comporta altresì penalità srotolare i tubi prima di stenderli.

Tutti quattro i concorrenti devono superare correttamente i quattro ostacoli e depositare le fasce portatubo nell'apposita cassa posta al limite dei 58 m.

Non è considerato errore se il numero 6 stende il tubo C, supera correttamente l'asse di equilibrio e durante lo stendimento deposita la fascia portatubo nell'apposita cassetta.

- 1.3.4 Gli allievi con i numeri 2 e 3, dopo aver superato il primo tratto della pista, si recano alla pompa posizionata sul lato sinistro della pista. Il numero 2 prende la lancia e si avvicina alla marcatura rossa, facendo attenzione a non toccarla da sopra con nessuna parte del corpo. È consentito che la marcatura venga toccata con il piede nella parte anteriore. Il numero 3 afferra la maniglia e 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 litri) 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. Il numero 3 non può passare né toccare la lancia e la manichetta del 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 nr 2) e 5 (come n 3).

Il Caposquadra deve lasciare la sua postazione di osservazione tra i due bersagli con i concorrenti nr 2 e 3 e andare nel quarto tratto per la posizione di schieramento finale.

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.

Gli allievi con 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 l'attrezzo indicato nella rispettiva figura e depositarlo sul banco-attrezzi nell'apposito spazio corrispondente al proprio numero. Gli attrezzi si trovano posizionati su una piattaforma di legno (lunga 200 cm, larga 50 cm e alta 3 cm) situata davanti al banco-attrezzi sul bordo sinistro del percorso.

È possibile, solo per la fascia portatubo singola, che la parte in stoffa passi una sola volta attraverso la chiusura metallica.

Gli attrezzi devono essere posizionati sul banco nei rispettivi spazi di deposito e non devono sporgere oltre queste aree né a destra, né a sinistra. Tuttavia possono sporgere frontalmente verso la linea di partenza, ma non devono fuoriuscire lateralmente o posteriormente (questo è valutato come "Lavoro errato").

La parte in tessuto della fascia reggitubo e delle fasce portatubo (quella singola e anche quella che avvolge il tubo "C") possono sporgere verso il retro senza che questo venga considerato un errore.

Questo vale anche lateralmente ma solo per la fascia portatubo del tubo arrotolato C.

Il tubo C deve essere posizionato in piano nell'apposita area e non può essere appoggiato in verticale.

Dopo aver completato questa attività gli allievi superano il limite dei 70 m e si radunano nel quarto tratto del percorso.

1.3.6 Il Giudice "nr 5" al banco-nodi, all'inizio di ogni prova, ha la facoltà di scambiare 3 figure dei nodi. L'allievo con il numero 7 deve sempre eseguire il "nodo alla lancia". Poco prima dell'inizio di ogni turno il Giudice segnala con un gesto della mano al Giudice Arbitro, che non verranno più effettuate modifiche.

Dopo il segno con la mano dato dai giudici al banco-nodi e al banco-attrezzi, non può più essere eseguita alcuna modifica.

1.3.7 Quando la tubazione è completamente stesa, i giovani con i numeri da 6 a 9, si recano al banco nodi al limite dei 70 metri, correndo al centro passando tra le pompe e tra i bersagli. Sul banco nodi, in corrispondenza del rispettivo numero, trovano l'immagine del nodo che ciascuno deve eseguire. I nodi devono essere eseguiti come riportati nelle figure 1.6 del presente regolamento. Il nodo "barcaiolo", il "nodo piatto" e il nodo "del carpentiere" vanno eseguiti sulla barra del banco nodi. La lancia con il tubo e il "nodo alla lancia" non devono necessariamente essere appesi alla barra del banco, ma possono essere anche appoggiati a terra; non ha importanza se il sacchetto della corda si trova verso la lancia o verso il tubo. Il "nodo alla lancia" va eseguito esclusivamente dal concorrente numero 7.

Dopo aver completato questa attività gli allievi superano il limite dei 70 m e si schierano nel quarto tratto del percorso.

Sul banco attrezzi il tubo C deve essere legato con una fascia portatubo, invece il tubo C al banco nodi deve essere senza fascia portatubo.

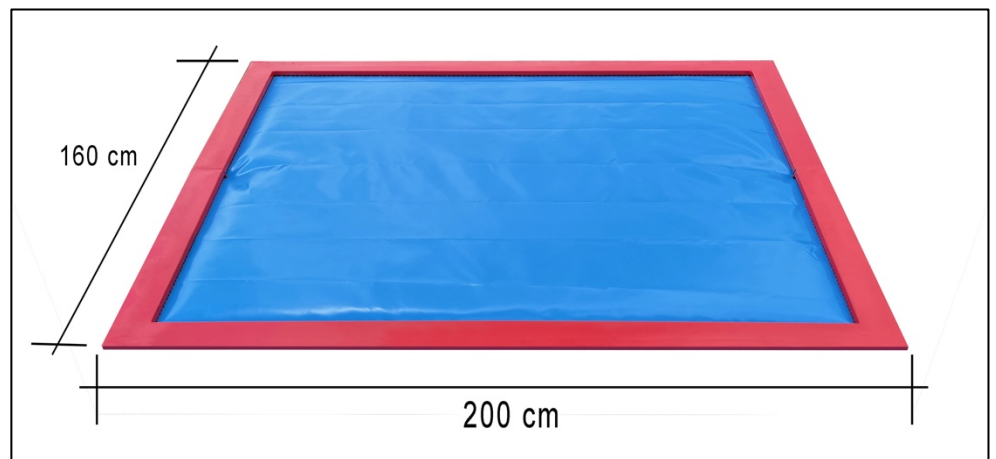
1.3.8 Dopo aver completato tutte le attività, l'intero gruppo, incluso il Caposquadra, deve schierarsi nel quarto tratto del percorso. Solo quando il gruppo è completamente allineato in due file ordinate, con il volto rivolto verso la linea di partenza, il Caposquadra segnala la fine della competizione al Giudice principale alzando la mano destra.

I Cronometristi fermano il tempo solo quando verificano che la squadra ha effettivamente terminato la prova ed è completamente ferma e schierata. In caso di cronometraggio elettronico, il Caposquadra deve fermare il tempo premendo l'apposito tasto e deve successivamente alzare la mano.

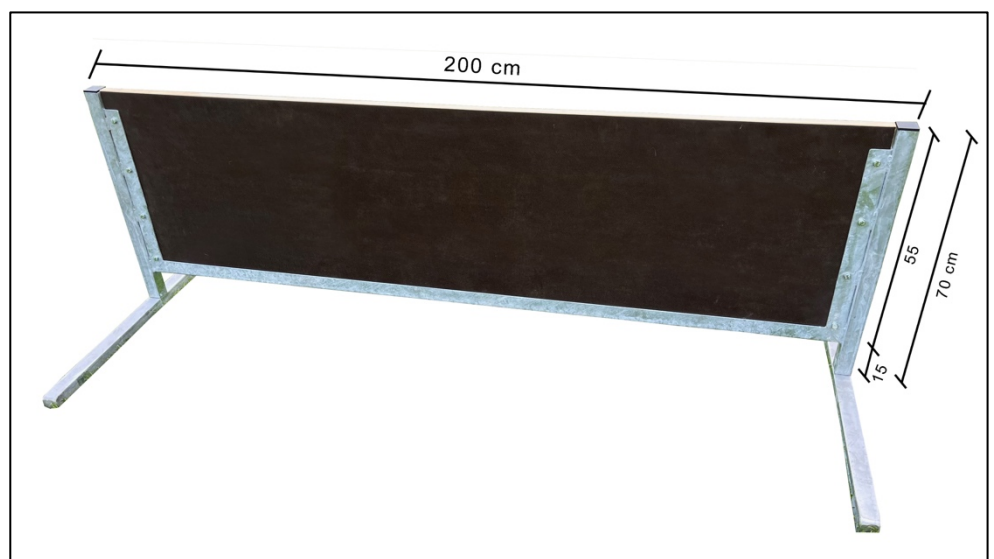
1.3.9 Il Caposquadra ha il compito di sorvegliare la gara ma non può impartire ordini durante lo svolgimento delle attività. Durante la competizione è vietato parlare.

1.4 Ostacoli della manovra a ostacoli

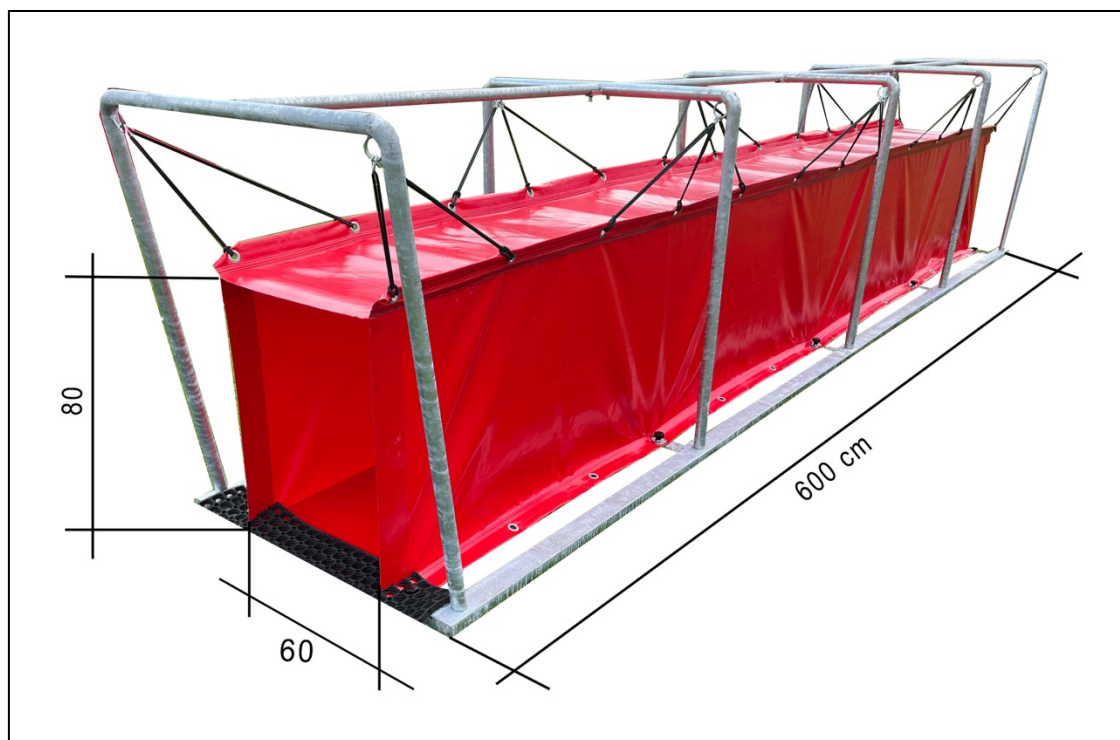
Fossato



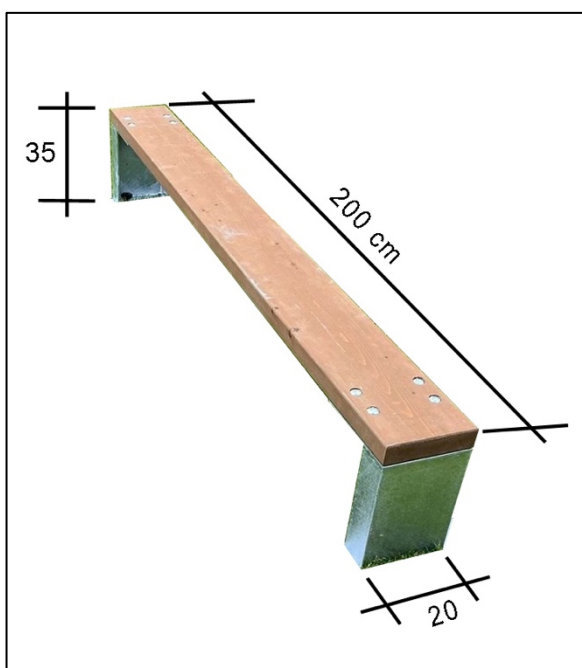
Barriera



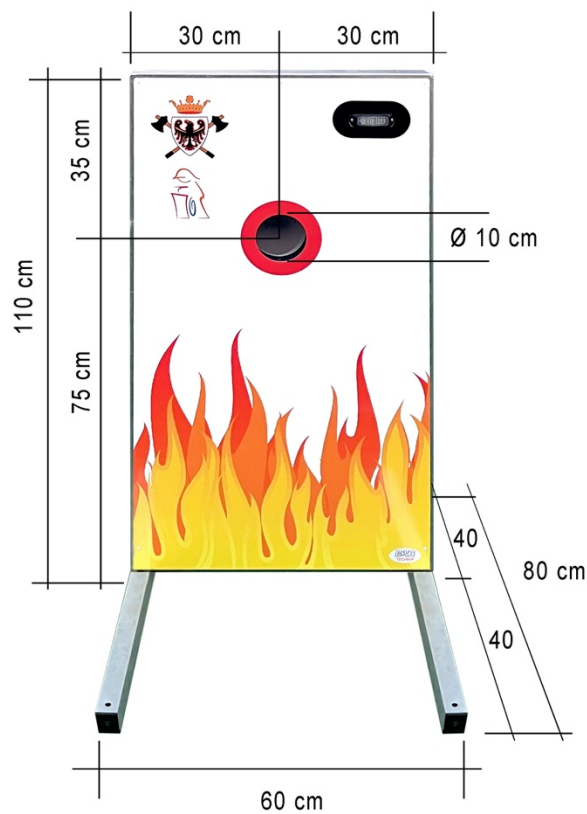
Tunnel



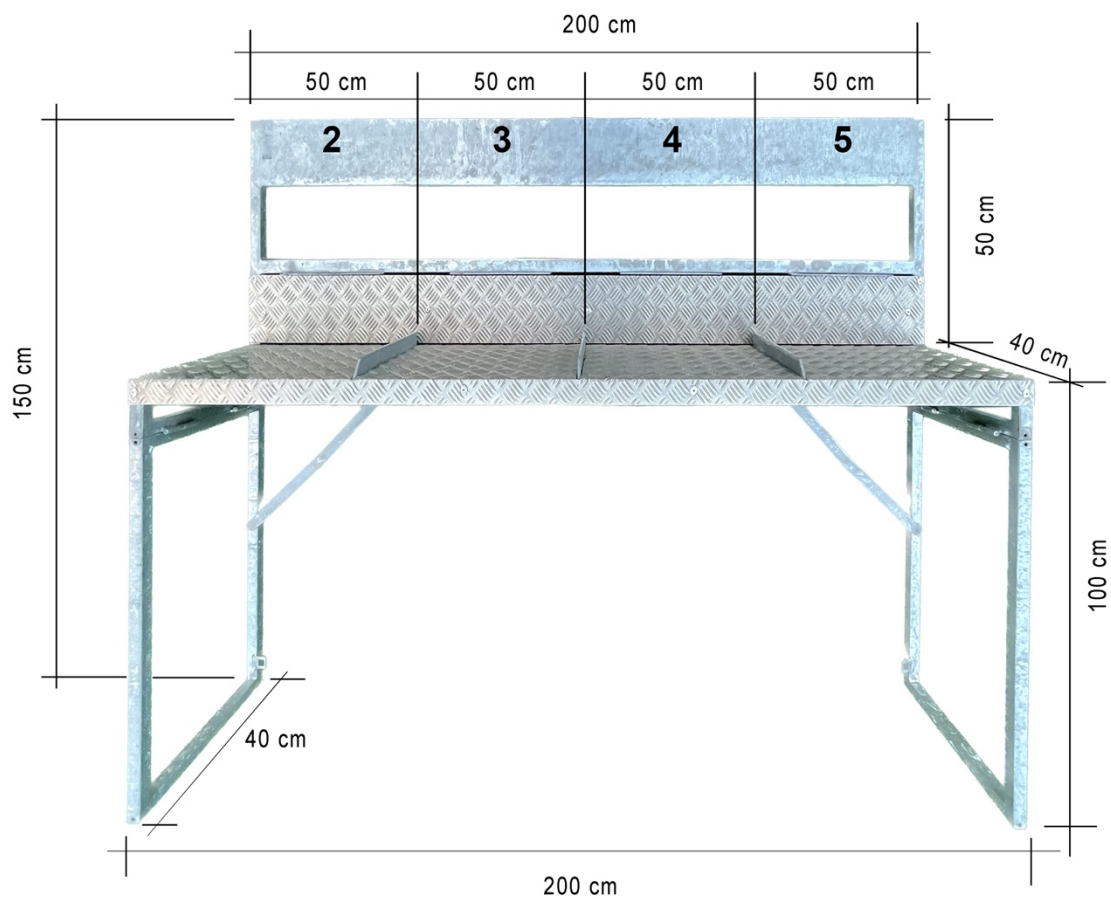
Asse di equilibrio



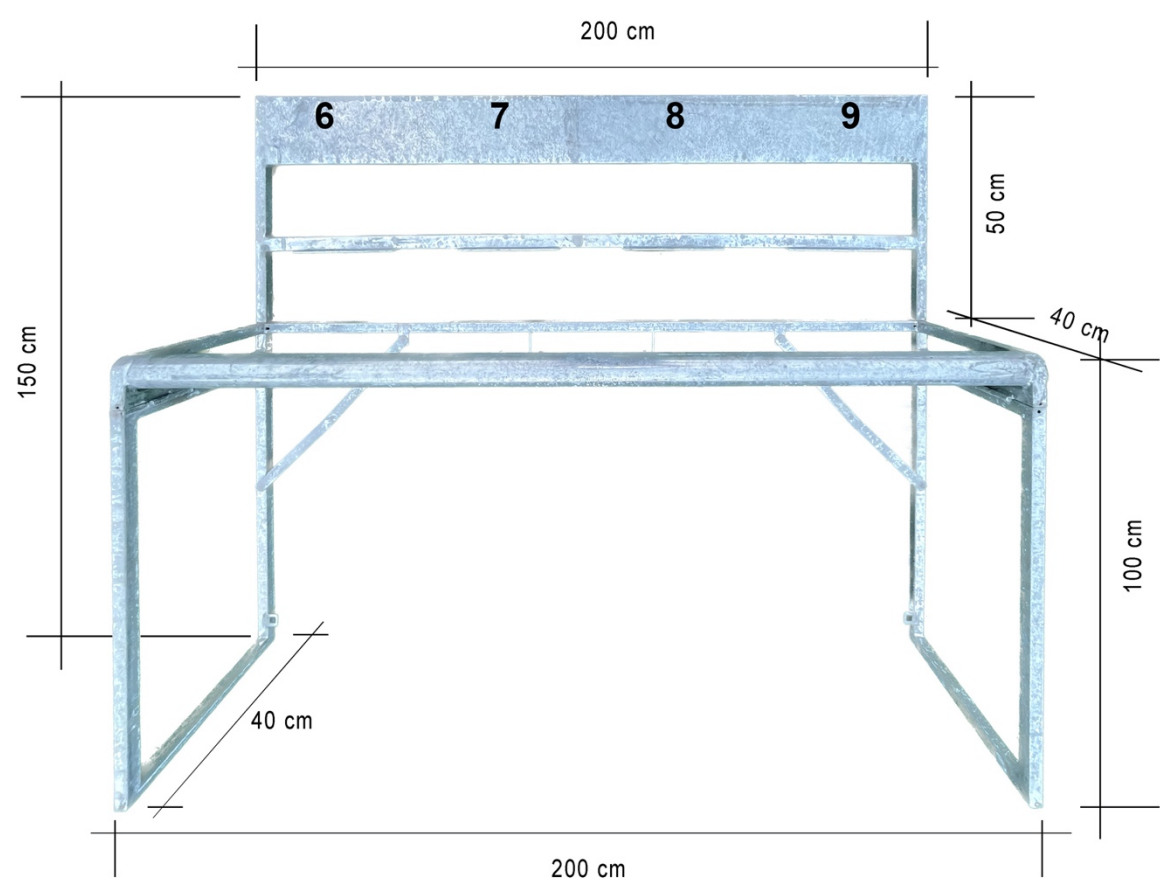
Muro bersaglio



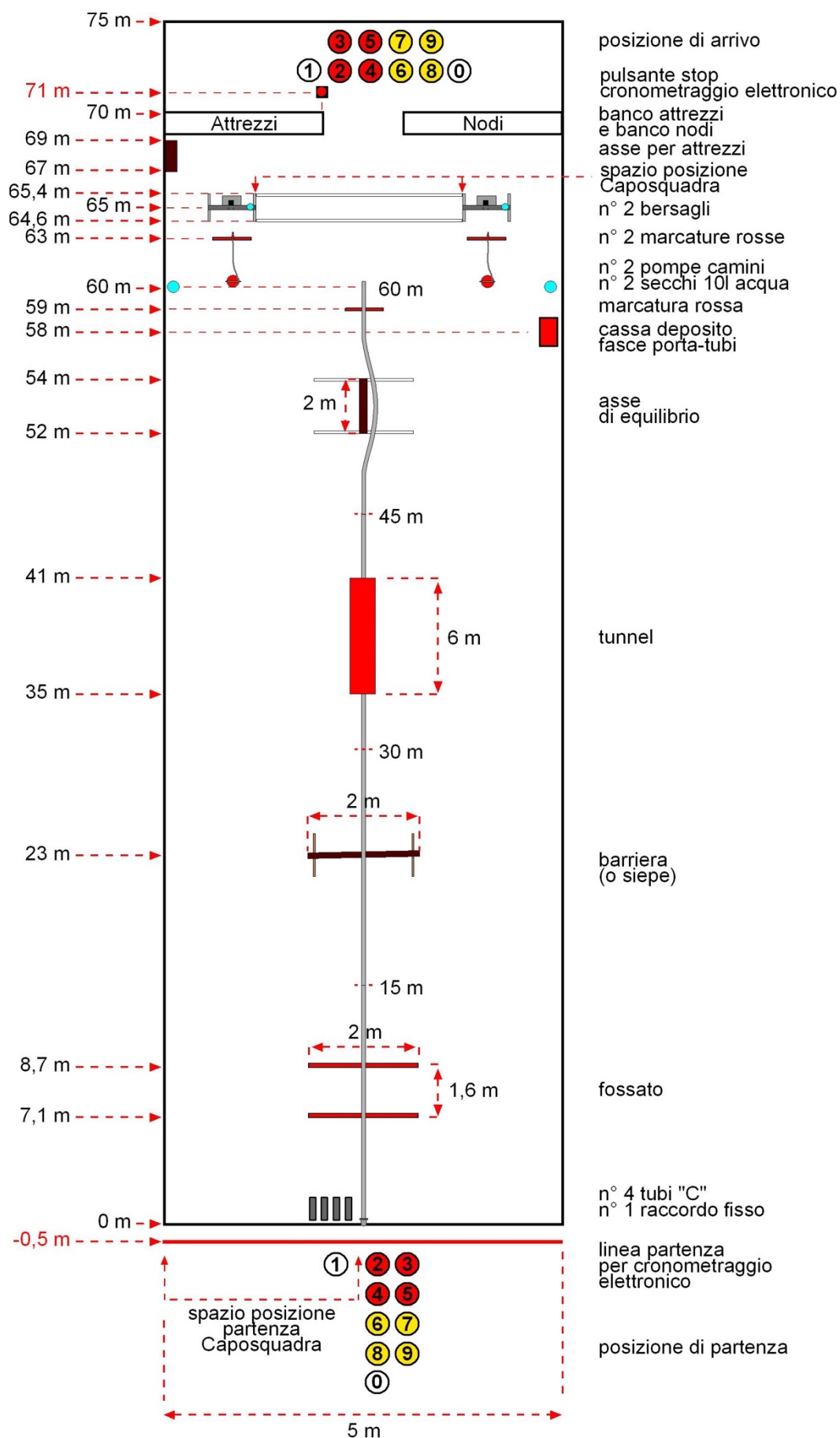
Banco attrezzi



Banco nodi

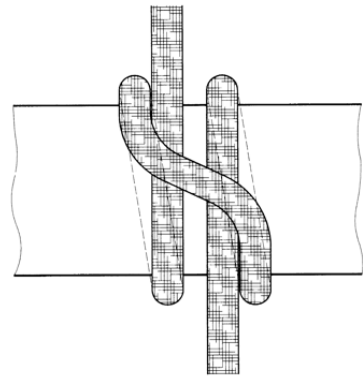
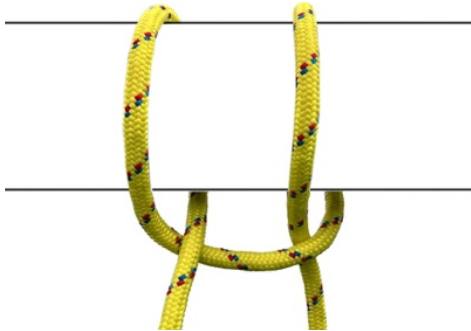


1.5 La Pista di gara

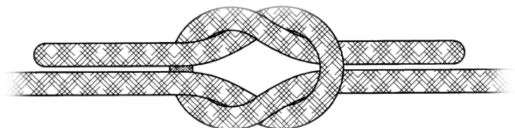


1.6 Figure dei nodi

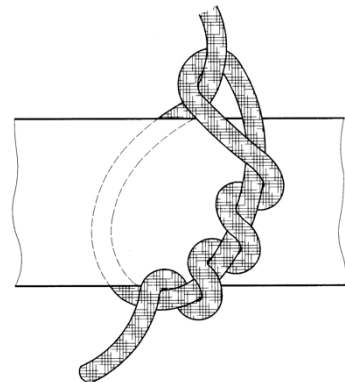
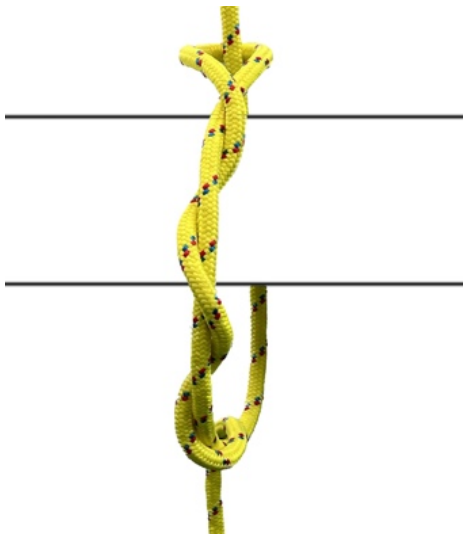
Nodo barcaiolo



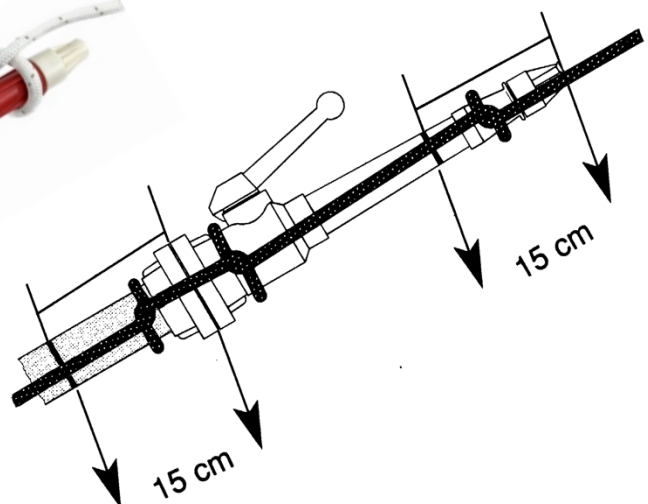
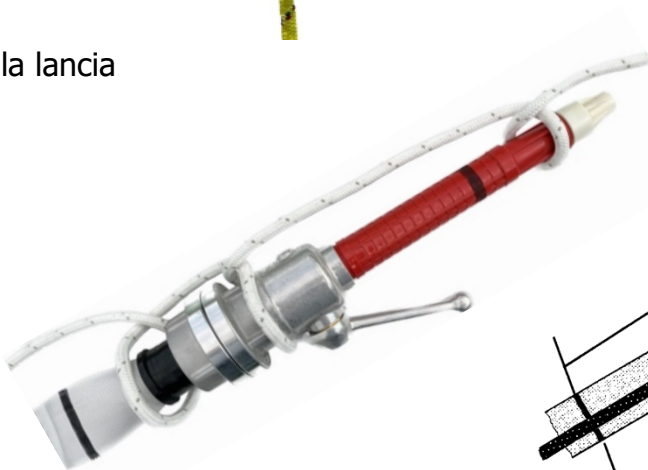
Nodo piatto



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 in gara parte con un punteggio iniziale di 1.000 punti. Da questo punteggio vengono sottratti il tempo impiegato e le penalità.
Ogni secondo impiegato per completare la manovra viene conteggiato come un punto di penalità. In caso di cronometraggio elettronico, il tempo viene registrato sempre in centesimi di secondo; in caso di cronometraggio manuale viene registrato invece in decimi di secondo.

1.8.2 Punti di 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 superiore a 360°. Ogni tubo viene valutato separatamente, comunque si conteggia al massimo una torsione per ogni tubo.
- **"Apertura del raccordo" - 20 punti**
Quando una coppia di raccordi risulta aperta alla fine della manovra ad ostacoli.
- **"Errata posa del tubo" - 10 punti**
Se la condotta di tubi "C" non raggiunge almeno il limite dei 59 metri.
- **"Attrezzatura lasciata a terra o persa" - 5 punti**
Le attrezzature (anche casco e scarpe vengono considerati attrezzature) così come le fasce portatubo lasciate a terra o perse, vengono valutate con questa penalità. Un portatubo viene considerato perso o abbandonato quando non si trova nell'apposito contenitore.
- **"Attrezzo errato al banco-attrezzi" - 10 punti**
Quando un concorrente deposita 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 (ad esempio il nodo "nodo carpentiere" deve avere almeno 3 avvolgimenti o spire).

- **“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 corretti da un concorrente non addetto a quella specifica attività; tuttavia, se una coppia di raccordi aperti viene chiusa da un concorrente non destinato a questa attività, l'errore rimane “Apertura del raccordo”.
- 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. Dopo l'arresto del tempo nel cronometraggio elettronico, non è consentito eseguire ulteriori azioni. Se un concorrente continua a svolgere l'attività verrà sanzionato con la penalità “lavoro errato”.
- Quando il concorrente esce della corsia di gara (limite laterale) con ambedue i piedi.
- Quando i numeri 2 e 3 e/o i numeri 4 e 5 non attivano sui bersagli nessuno dei 2 segnali (acustico e visivo) si attribuirà la penalità “Lavoro errato” a ciascun concorrente (10 punti per ognuno).
- Toccare la marcatura rossa al limite dei 63 metri o toccare l'area oltre questa marcatura è vietato prima e/o durante la fase di pompaggio dell'acqua nel bersaglio. L'errore verrà valutato come “Lavoro Errato”. Tuttavia è consentito toccare la marcatura rossa con i piedi sulla parte frontale.
- Tutti quegli errori per cui non esiste una penalità specifica, menzionata nel regolamento.

- **“Parlare durante la gara” - 10 punti**

L'errore “parlare durante la gara” viene valutato quando avviene in diversi punti o da parte di diversi concorrenti. Ogni Giudice prende nota di ogni caso. Il Giudice-Arbitro deve appurare quante volte l'errore è stato commesso e riportare tutti i casi sul foglio di valutazione.

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 fissa C 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 fascia 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.

Quarto settore: tratto libero, senza ostacoli.

Quinto settore: al limite dei 175 metri si trova un attrezzo (come 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 vuoto del tipo "da 6 kg"; a 5 m da questo, in direzione del traguardo (280 m), si trova in centro alla corsia 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 fasce portatubo e con i raccordi rivolti in direzione di marcia (i raccordi possono toccare per terra); di fianco, a destra, è posizionato un divisore C-B-C rivolto in direzione di marcia.

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 assegna le posizioni ai singoli membri.

È consentito l'uso di marcature sul terreno da parte del gruppo, ma queste devono essere rimosse dopo il completamento della staffetta.

2.1.5 Disposizione 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 (entro il limite dei 365 m). In caso di errore si applicano le penalità previste al capitolo 2.4.1: "Ostacolo superato irregolarmente" o "Lavoro errato", ossia 10 punti di penalità per ogni errore. 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. Dopo il passaggio del testimone il concorrente esce dalla pista.

- 2.1.6 Il numero 1 parte senza testimone, al segnale dello starter; nei tratti successivi della pista i concorrenti partono senza comando quando ricevono la lancia. Nel proprio settore ciascun concorrente può portare la lancia in qualsiasi modo - escluso in bocca - e devono affrontare l'ostacolo con la lancia (ciò non vale per il primo settore).

2.2 Abbigliamento

La squadra si presenta indossando la propria divisa di servizio in dotazione. Le scarpe sono a scelta. Sono vietate le scarpe con tacchetti o chiodi. Non vengono indossati guanti di protezione, elmetto e cinturone da vigili del fuoco. Se viene indossato un elmetto, deve essere indossato uniformemente da tutta la squadra.

2.3 Svolgimento della gara

- 2.3.1 La staffetta 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 m.
- Secondo settore: il numero 2 prende la lancia dal numero 1 entro metà settore (37,5 m), percorre il proprio settore e la passa al numero 3 dopo il limite dei 50 m.
- 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. Una volta completata questa operazione il numero 3 consegna la lancia al numero 4 dopo il limite dei 100 m.

- Quarto settore: il numero 4 prende la lancia dal numero 3 entro la metà settore (125 m), 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 abbattearla. Se essa cade, può rimetterla in posizione e ripetere il superamento dell'ostacolo. Tuttavia non è consentito lasciare la corsia di gara. Dopo aver superato l'ostacolo, consegna la lancia al numero 6 dopo il limite dei 200 m.
- Sesto settore: il numero 6, riceve la lancia dal numero 5 prima dell'ostacolo e poi lo supera. Se esso cade, può rimetterlo in posizione e ripetere il superamento. Tuttavia non è consentito lasciare la corsia di gara. Dopo aver superato 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. Se l'estintore cade è possibile rimetterlo in posizione corretta prima del passaggio della lancia al numero 8. L'estintore caduto che viene lasciato in questa posizione è valutato "Ostacolo superato irregolarmente". La base dell'estintore deve essere completamente all'interno della base di legno, non è considerato errore se il tubo di gomma dell'estintore sporge dalla base di legno. Non viene valutato errore se l'estintore cade dopo il passaggio del testimone. Dopo aver superato 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 (la sequenza di raccordo non è importante). I raccordi devono essere raccordati correttamente e non devono staccarsi. Il concorrente deve attraversare la linea del traguardo con la lancia collegata e poi depositarla a terra. L'intera lancia deve superare la linea del traguardo. La lancia non può essere staccata. Iniziata la gara, se le manichette cadono oppure se i raccordi si spostano senza l'intervento di qualcuno, il numero 9 non deve allontanarsi dal punto di partenza alla marcatura dei 350 m per ripristinare la posizione del materiale. Tuttavia non verranno assegnati punti di penalità.
È importante che la lancia sia collegata correttamente al tubo prima del superamento del traguardo (la lancia deve essere saldamente avvitata al raccordo della manichetta "C").

2.3.2 La lancia può essere passata solo di mano in mano. Se un concorrente non supera correttamente il proprio ostacolo può ripetere il superamento dell'ostacolo prima di passare la lancia; per fare questo non è necessario che il concorrente riparta dal punto di consegna della lancia o dall'inizio del proprio settore. Tuttavia nel ritornare indietro, non deve uscire dalla propria corsia di gara.

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" (nr 3) e l'estintore (nr 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 103 anni	11 anni	83 sec
104 - 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.
Quando i passaggi di lancia non vengono eseguiti correttamente.

- **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 rispetto al tempo previsto, impiegato dalla squadra per raggiungere il traguardo, viene assegnato un punto aggiuntivo
- per ogni secondo in più invece viene assegnato un punto di penalità.

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, mostrare l'errore e spiegare la penalità.

I Giudici non possono dare istruzioni ai concorrenti durante lo svolgimento della gara. 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.

Le registrazioni video e le foto non sono ammesse per i ricorsi.

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

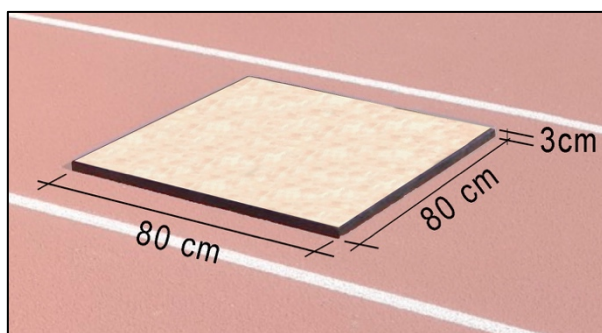
- Un concorrente non partecipa a un tratto del percorso
- tripla falsa partenza
- l'ultimo concorrente non oltrepassa la linea del traguardo
- la lancia non viene passata da un concorrente all'altro
- un concorrente esce dalla corsia di gara e ostacola intenzionalmente un altro concorrente.
- Manipolazione delle attrezzature di gara.

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.

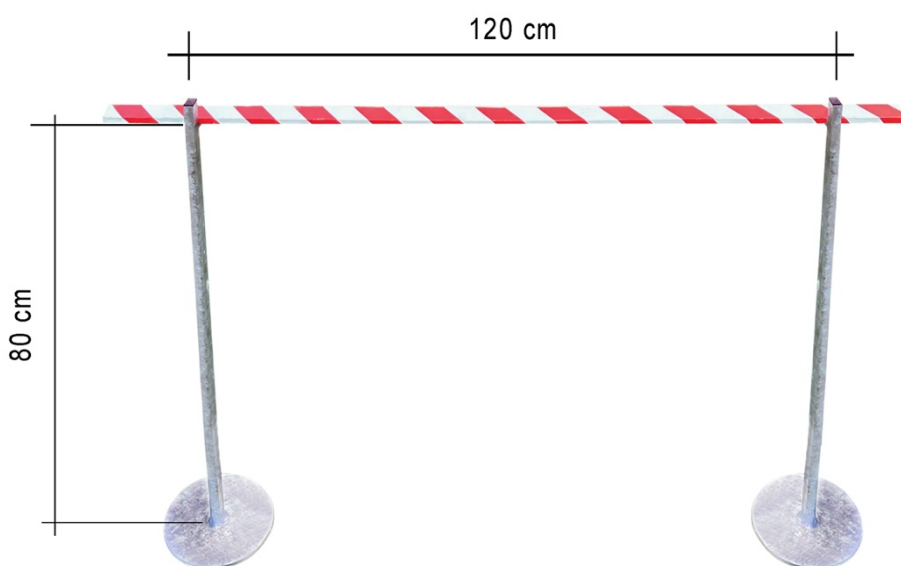
Muro-Scala



Base quadrata



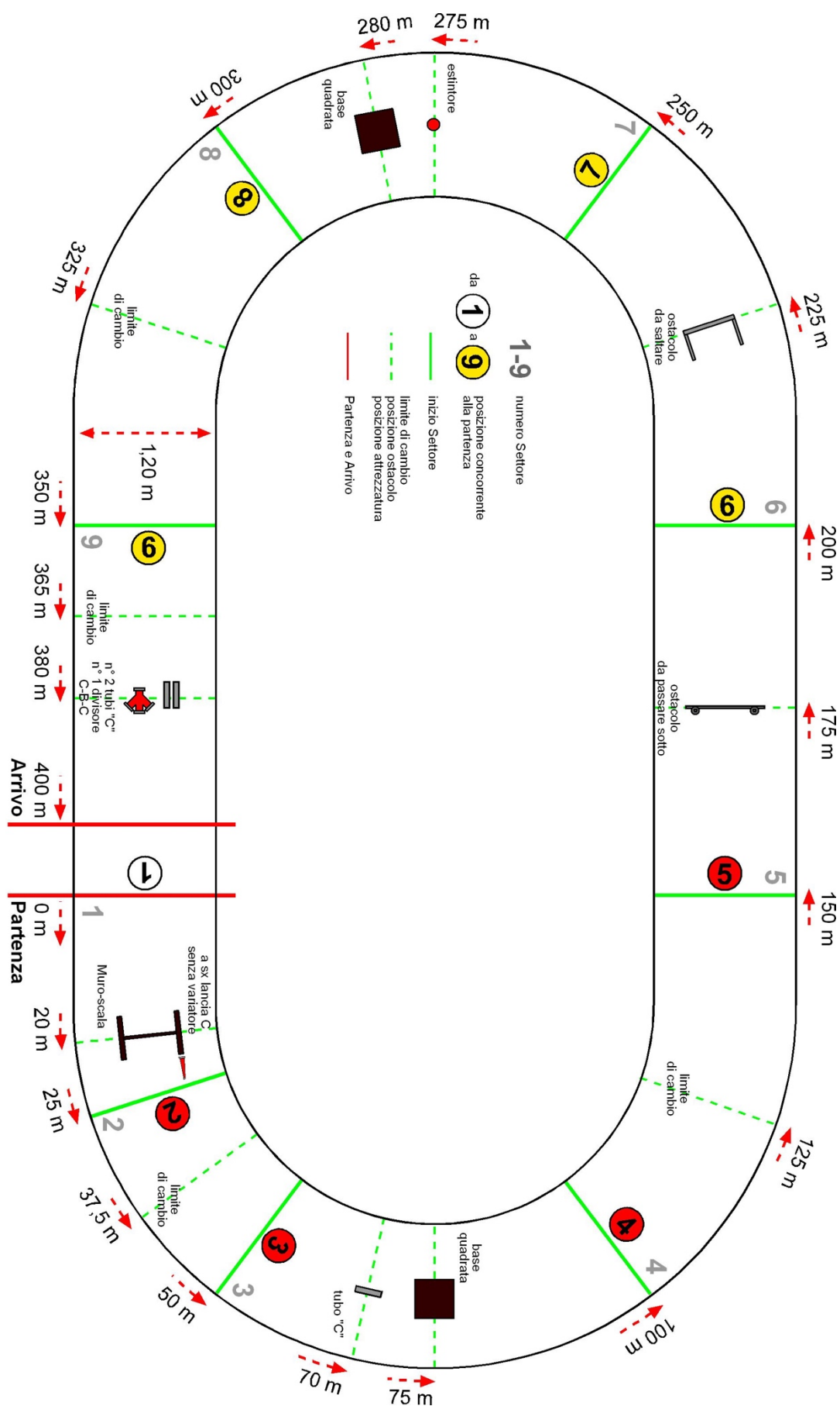
Ostacolo da passare sotto



Ostacolo da salto



2.6 La pista della staffetta (400m)



C. SVOLGIMENTO DELLA GARA E GIUDICI

1. Iscrizione e registrazione 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 di gara, le squadre devono presentarsi al Comitato Verifiche. Devono presentare l'elenco con i dati definitivi dei concorrenti e ritirare 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 la supervisione di un Direttore di Gara.

2.1.2 I Giudici e i cronometristi sono assegnati come di seguito:

Giudice 1: nel primo settore controlla la partenza, gli ostacoli "fossato" e "barriera", i tubi C posati in questo tratto e contemporaneamente funge da primo cronometrista.

Giudice 2: nel primo settore controlla gli ostacoli "tunnel" e "asse di equilibrio", i tubi C posati in questo tratto, nonché il deposito delle fasce portatubo nell'apposito contenitore e contemporaneamente funge da secondo cronometrista.

Giudice 3: nel secondo settore controlla il pompaggio con le due pompe-serbatoio, verifica che il lavoro sia stato completato correttamente; controlla la posizione del Caposquadra e se lo stesso lascia la sua posizione insieme ai concorrenti nr 2 e 3.

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

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

Ogni Giudice controlla e valuta solo il proprio settore.

Giudice-Arbitro: controlla tutti i settori e funge da terzo cronometrista. Egli annota 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.

Se viene riscontrato un errore, l'attrezzatura non può essere toccata dal Giudice prima che l'errore sia stato spiegato al Caposquadra.

Qualora fosse presente sulla pista di gara un cronometraggio elettronico, il dispositivo viene attivato all'inizio dal primo concorrente che passa attraverso la barriera fotocellula posta sulla linea di partenza e viene fermato alla fine dal Caposquadra, attraverso l'apposito pulsante posto alla fine del percorso.

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 rimangono comunque necessari.

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).
- 2.1.1 Il tempo della staffetta è determinato dalla media dei tempi dei due cronometristi. Può essere installato anche un cronometraggio elettronico, ma i due cronometristi rimangono comunque necessari. In caso di cronometraggio elettronico il tempo viene preso in secondi e centesimi di secondo.
- 2.2.2 Tutti i giudici ricevono due bandiere con colori diversi. Ognuno riceve una bandiera bianca, mentre per ogni corsia viene identificata con un colore diverso. Il colore che identifica la corsia ha il significato di "corsia libera" prima della partenza, oppure "errore" segnalato al termine della staffetta; mentre il colore bianco indica sempre "nessun errore".

D. Risultato finale e attestato di partecipazione

1. Risultato

Il punteggio finale è dato dalla somma dei punti ottenuti nella manovra a ostacoli e nella staffetta:

Esempio:

Punti iniziali:		1100 punti
Manovra ad ostacoli:		
Tempo impiegato	50 secondi	-50 punti
Errori	2 x 10 punti	-20 punti
Staffetta:		
Tempo impiegato (tempo previsto = 77 secondi)	75 secondi	+ 2 punti
Errori	10 punti	-10 punti
Punteggio finale:		1022 punti

Valutazione in caso di parità

Nel caso in cui due o più squadre ottengono lo stesso punteggio, si applicano i seguenti criteri nell'ordine indicato, fino a determinare una classifica:

- 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 classificate ex aequo (con lo stesso punteggio).

1.1 Squalifica

Se un Giudice o un membro dell'organizzazione vengono trattati in modo irrispettoso da un concorrente o da un rappresentante di una nazione, anche al di fuori della gara, il Direttore di Gara in accordo con la "Commissione Internazionale Leader dei Giovani Vigili del Fuoco" del CTIF, può decidere la squalifica di tutte le squadre di quella nazione.

Per i Concorsi gestiti dalla 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

I ricorsi devono essere presentati immediatamente dal capo delegazione, interprete e allenatore direttamente al Giudice Arbitro sulla pista di gara.

Il direttore di gara decide sul ricorso in accordo con i giudici competenti della rispettiva corsia di gara. La decisione del direttore di gara è definitiva.

Per il Campionato Provinciale i ricorsi seguono le modalità previste dal Regolamento di Gestione del Settore CTIF.

2. Distintivo di partecipazione

Il distintivo internazionale del Concorso per vigili del fuoco allievi viene consegnato alle squadre partecipanti durante la cerimonia di chiusura, ad esclusione che non vi siano squadre squalificate.

E. Foglio di valutazione

Federazione dei Corpi Vigili del Fuoco Volontari della Provincia di Trento

Foglio di Valutazione

pista e corsia n° _____

squadra n° _____

Nominativo squadra _____

Concorso C.T.I.F. Allievi _____

effettuato a _____ in data _____

Gara ad ostacoli	punti	Punteggio di partenza						1000
		G. 1	G. 2	G. 3	G. 4	G. 5	G. Arbitro	
Errore all'ostacolo	10							
Torsione del tubo	5							
Apertura del raccordo	20							
Errata posa del tubo "C"	10							
Attrezzo perso o abbandonato	5							
Attrezzo errato al banco	10							
Esecuzione errata del nodo	10							
Lavoro errato	10							
Parlare durante la gara	10							
Tempo impiegato: " "/10								
Punteggio – Gara ad ostacoli								

Giudice Arbitro

Giudice n° 1

Caposquadra (n° 1)

Staffetta	punti	Punteggio di partenza			100
Apertura del raccordo	10				
Errore all'ostacolo	10				
Lavoro errato	10				
Arrivo senza lancia	20				
T. previsto:	T. impiegato:	" "	/100	risultanza	
Punteggio – Staffetta					

Giudice Arbitro e Starter

Cronometrista

Concorrente (n° 9)

Punteggio finale _____

F. Considerazioni finali

Il presente regolamento è stato approvato dalla la "Commissione Internazionale Leader dei Giovani Vigili del Fuoco" del CTIF nella riunione del 6 novembre 2023, tenutasi in videoconferenza.

Il presente Regolamento vale per la gestione dei Concorsi sul territorio Provinciale e per quanto non previsto, si fa riferimento al Regolamento Provinciale di Gestione del Settore CTIF, approvato dalla Federazione dei Vigili del Fuoco Volontari del Trentino

8^ edizione – 2023
C.T.I.F.

*Tradotto dalla Commissione
CTIF Allievi della Federazione VVF Volontari
della Provincia autonoma di Trento - marzo 2025*