

WORLD AQUATICS -  
REGOLE PER  
IL NUOTO SPORTIVO

REGOLAMENTO 7.3.1

## MODIFICHE

2019	Questa edizione contiene tutte le modifiche decise fino al 31 agosto 2019.
2020	Trasferimento al nuovo formato A4, chiarimenti sulla procedura di partenza e sui nuovi articoli 1.1.5 e 1.2.5, altre aggiunte testuali minori, adattamento del logo e di Swiss Aquatics.
2023	<p><a href="#">Adattamenti delle modifiche al regolamento decise al Congresso Fina novembre 2022 / World Aquatics marzo 2023.</a></p> <p><a href="#">Terminologia World Aquatics (ex Fina).</a></p> <p><a href="#">Stile farfalla, altre aggiunte testuali e chiarimenti, nuova dicitura “uscire dalla vasca”.</a></p>

## INDICE DEI CONTENUTI

Vedi pagina 3.

Il testo del presente regolamento corrisponde alle disposizioni di World Aquatics.

Singole disposizioni sono state precise e/o adattate alle condizioni svizzere.

Discrepanze tra le diverse versioni linguistiche e i commenti relativi a singole formulazioni vanno segnalati immediatamente al Direttore sportivo nuoto per chiarimenti. La Direzione sportiva nuoto prenderà in seguito le decisioni necessarie.

In caso di discrepanze tra la versione tedesca, quella italiana e quella francese emerse durante una competizione, fa stato la versione tedesca.

## TERMINOLOGIA

I termini “nuotatore”, “arbitro” ecc. usati in questi regolamenti FSN includono persone [tutti](#) i sessi.

## FEDERAZIONE SVIZZERA DI NUOTO

Il Direttore sportivo di nuoto a. i.:  
Jonas Kissling

Capo «Giudici»:  
Andreas Tschanz

Capo «Competizioni»:  
Rolf Ingold

**Edizione 2023**

in vigore a partire al 1. maggio 2023

SPONSORS



PARTNERS



NATIONAL PARTNERS



## INDICE DEI CONTENUTI

1.	PARTENZA.....	3
1.1.	GARE DI STILE LIBERO, RANA, FARFALLA E MISTA INDIVIDUALI .....	3
1.2.	GARE DI DORSO E DI STAFFETTA MISTA.....	3
1.3.	PARTENZA ANTICIPATA.....	4
1.4.	PARTENZA NON VALIDA .....	4
1.5.	INFRAZIONE DELLE REGOLE DURANTE LA PROCEDURA DI PARTENZA.....	4
2.	STILE LIBERO .....	5
3.	DORSO (STILE LIBERO IN POSIZIONE DORSALE) .....	5
4.	RANA.....	6
5.	FARFALLA.....	7
6.	MISTA.....	7
7.	ALTRE REGOLE CONCERNENTI LA COMPETIZIONE .....	8
7.1.	ENTRATA ILLEGALE IN ACQUA .....	8
7.2.	ALTRE REGOLE DURANTE LA GARA .....	8
7.3.	ACCESSORI AUTORIZZATI / VIETATI.....	9
7.4.	DISTURBARE OD OSTACOLARE UN ALTRO NUOTATORE, USCIRE DALLA VASCA .....	9
7.5.	COSTUMI DI NUOTO .....	10
7.6.	DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER COMPETIZIONI MASTERS .....	11
7.7.	DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I NUOTATORI DIVERSAMENTE ABILI .....	11
8.	REGOLE SUPPLEMENTARI CONCERNENTI LE STAFFETTE.....	12
9.	MISURE DISCIPLINARI .....	13
9.1.	INFRAZIONI ALLE REGOLE DI NUOTO .....	13
9.2.	NON RISPETTO DELLE DIRETTIVE.....	13
9.3.	COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO .....	13

## 1. PARTENZA

### 1.1. GARE DI STILE LIBERO, RANA, FARFALLA E MISTA INDIVIDUALI

- 1.1.1 Nelle gare a stile libero, rana, farfalla e mista individuali, la partenza si esegue con un tuffo.
- 1.1.2 I nuotatori sono resi attenti dell'imminenza della partenza e invitati a svestirsi fino alla loro tenuta di nuoto con più colpi corti di fischetto. Devono dar seguito a questa richiesta senza attendere.
- 1.1.3 Al colpo di fischetto lungo, i nuotatori salgono immediatamente sul blocchetto di partenza e attendono il comando preliminare.
- 1.1.4 Al comando preliminare "Take your marks", i nuotatori si mettono immediatamente in posizione di partenza sul blocchetto. Almeno un piede deve trovarsi sulla parte anteriore del blocco di partenza. La posizione delle mani è irrilevante.
- 1.1.5 Se un nuotatore ritarda la procedura di partenza, in particolare assumendo lentamente la posizione di partenza in maniera evidente, è considerato come un mancato rispetto di un ordine del Giudice Arbitro o dello Starter.
- 1.1.6 Non appena tutti i nuotatori si sono messi in posizione di partenza, segue il segnale di partenza.  
Per salvaguardare le pari opportunità di tutti i nuotatori, può essere necessario interrompere la procedura di partenza tra il comando preliminare "Take your marks" e il segnale di partenza pronunciando allora lentamente e distintamente "relax, please", e in seguito "step back please" o "step down please".  
Se è necessario la corda della falsa partenza deve essere abbassata.  
In seguito, la procedura di partenza è ripetuta iniziando con un colpo lungo di fischetto che precede il comando preliminare.

### 1.2. GARE DI DORSO E DI STAFFETTA MISTA

- 1.2.1 Nelle gare di dorso e di staffetta mista la partenza avviene in acqua.
- 1.2.2 I nuotatori sono resi attenti dell'imminenza della partenza e invitati a svestirsi fino alla loro tenuta di nuoto con più colpi corti di fischetto. Devono dar seguito a questa richiesta senza attendere.
- 1.2.3 Al primo colpo di fischetto si tuffano immediatamente nell'acqua.  
Al secondo colpo di fischetto si allineano immediatamente ai blocchi di partenza, il viso in direzione del blocchetto di partenza, le due mani sulle impugnature del blocco di partenza.
- 1.2.4 Al comando preliminare "Take your marks" i nuotatori assumono immediatamente la posizione di partenza.  
È vietato stare con i piedi nel o sul canaletto di scarico o piegare le dita sul bordo dello stesso, anche se questo dovesse essere immerso.  
Le dita non possono essere piegate sopra il bordo superiore della placca del cronometraggio.  
Se si utilizza un aiuto per la partenza a dorso, almeno un dito di ogni piede deve essere in contatto con il muro o con la placca.

- 1.2.5 Se un nuotatore ritarda la procedura di partenza, in particolare non posizionandosi immediatamente in posizione di partenza sulla parete frontale in acqua al secondo lungo fischio o prendendo lentamente la posizione di partenza in maniera evidente, questo è considerato come mancato rispetto di un ordine del Giudice Arbitro o dello Starter.
- 1.2.6 Dal momento in cui i nuotatori si trovano in posizione di partenza secondo il paragrafo 1.2.4, viene dato il segnale di partenza.

Per salvaguardare **le pari opportunità** di tutti i nuotatori, può essere necessario interrompere la procedura di partenza tra il comando preliminare "Take your marks" e il segnale di partenza pronunciando allora lentamente e distintamente "**relax, please**". Se è necessario la corda della falsa partenza deve essere abbassata. I nuotatori non devono uscire dall'acqua.

In seguito, la procedura di partenza è ripetuta iniziando con un secondo lungo colpo di fischetto che precede il comando preliminare.

### **1.3. PARTENZA ANTICIPATA**

Il segnale di partenza dato è in ogni caso valido. La corda della falsa partenza non deve essere abbassata e la gara deve continuare. **Una squalifica per una partenza anticipata deve essere osservata e confermata sia dallo Starter, sia dal Giudice Arbitro.**

### **1.4. PARTENZA NON VALIDA**

Nel caso di un malfunzionamento dell'impianto di cronometraggio o per un errore di un giudice, come pure per circostanze particolari (come, per esempio, fischi o rumori di clacson provocati dal pubblico), è possibile invalidare la partenza.

In questi casi il Giudice Arbitro in funzione segnala la falsa partenza fischiando più volte, rispettivamente lo Starter ripete più volte e in rapida successione il segnale di partenza; in questo caso la corda della falsa partenza deve essere abbassata.

### **1.5. INFRAZIONE DELLE REGOLE DURANTE LA PROCEDURA DI PARTENZA**

- 1.5.1 Un nuotatore infrange le regole durante la procedura di partenza quando:
- non reagisce immediatamente agli ordini del Giudice Arbitro o dello Starter;
  - ritarda la partenza in qualsiasi maniera;
  - cade in acqua prima del segnale di partenza;
  - parte prima del segnale di partenza;
  - avvia la partenza con un movimento in avanti ("initiating").**
- 1.5.2 Se il Giudice Arbitro o lo Starter interrompono la procedura di partenza perché un nuotatore non ha rispettato le regole, quest'ultimo è escluso da questa gara e non potrà partecipare alla nuova procedura di partenza nemmeno fuori gara.

## 2. STILE LIBERO

- 2.0.1 Stile libero significa che, in una gara così designata, il **nuotatore** può nuotare in qualsiasi modo. Nella staffetta mista o nella gara di mista individuale è ammesso, nella tratta a stile libero, qualsiasi altro stile che non sia dorso, rana o **farfalla**.
- 2.0.2 Una parte del corpo deve rompere in continuazione la superficie dell'acqua, tranne che dopo la partenza e dopo ogni virata, dove al nuotatore è permesso rimanere completamente immerso per una distanza massima di 15 metri dalla parete. Al segno dei 15 metri la testa del nuotatore deve rompere la superficie dell'acqua.
- 2.0.3 Nelle virate e all'arrivo, il nuotatore può toccare la parete con una parte qualsiasi del corpo. Il tocco con una mano non è prescritto.

## 3. DORSO (STILE LIBERO IN POSIZIONE DORSALE)

- 3.0.1 Dopo il segnale di partenza e dopo le virate, il nuotatore deve spingersi dalla parete **in posizione dorsale** e mantenere continuamente la posizione dorsale tranne che durante l'esecuzione della virata secondo il paragrafo 3.0.3.  
La normale posizione dorsale contempla un movimento rotatorio del corpo fino a novanta gradi rispetto all'asse orizzontale. La posizione della testa non è determinante.
- 3.0.2 Una parte del corpo deve rompere in continuazione la superficie dell'acqua, tranne che dopo la partenza e dopo ogni virata, dove al nuotatore è permesso rimanere completamente immerso per una distanza massima di 15 metri dalla parete. Al più tardi al segno dei 15 metri la testa del nuotatore deve rompere la superficie dell'acqua.
- 3.0.3 Durante la virata, il nuotatore deve toccare la parete con una parte qualsiasi del corpo. Il corpo può essere completamente immerso.  
Nell'esecuzione della virata è permesso lasciare la posizione dorsale e girarsi in posizione ventrale. Dopo essersi messo in posizione ventrale, il nuotatore deve immediatamente:
  - a. eseguire, con un movimento continuo, una trazione con un braccio o una trazione con le due braccia simultaneamente che introducono il movimento di virata, o
  - b. toccare il muro ed eseguire in seguito il movimento di virata.Prima che i piedi si stacchino dalla parete, il nuotatore deve trovarsi in posizione dorsale.
- 3.0.4 All'arrivo il nuotatore deve toccare il muro in posizione dorsale. **Il corpo può essere totalmente immerso una volta che una parte della testa ha oltrepassato la demarcazione dei 5 metri prima dell'arrivo.**

## 4. RANA

- 4.0.1 All'inizio della prima trazione di braccia dopo la partenza e le virate, il corpo deve trovarsi in posizione ventrale.  
Non è mai permesso mettersi in posizione dorsale tranne che alle virate, quando il nuotatore può girare il corpo come vuole dopo aver toccato il muro. Lasciando il muro, il corpo deve ritrovarsi in posizione ventrale.  
Alla partenza e durante tutta la gara, il ciclo completo di un movimento è costituito, seguendo quest'ordine, da una trazione di braccia e da un movimento di gambe.
- 4.0.2 Tutti i movimenti delle braccia devono avvenire simultaneamente, alla stessa altezza e senza movimenti alternati.
- 4.0.3 Partendo dal petto, le mani devono essere portate in avanti contemporaneamente sopra o sotto la superficie dell'acqua. Tuttavia, i gomiti devono restare costantemente sott'acqua, tranne che nell'ultima trazione prima della virata, durante la virata e nell'ultima trazione prima dell'arrivo.  
Le mani devono essere portate all'indietro sott'acqua o all'altezza della superficie dell'acqua. Le mani possono essere portate all'indietro senza oltrepassare l'altezza delle anche.
- 4.0.4 Tutti i movimenti delle gambe devono essere simultanei, **senza movimenti alternati o colpi attivi**. Durante il movimento di gambe, i piedi devono essere rivolti verso l'esterno durante la fase propulsiva.
- 4.0.5 Alle virate e all'arrivo le mani devono toccare simultaneamente la parete, separate l'una dall'altra, sia all'altezza della superficie dell'acqua, sia sopra, sia sotto di essa.  
L'ultima trazione delle braccia prima di toccare il muro alla virata e all'arrivo non deve essere obbligatoriamente seguita da un movimento di gambe.
- 4.0.6 Nel corso di ogni ciclo completo del movimento, il nuotatore deve rompere la superficie dell'acqua con una parte della testa.
- 4.0.7 Dopo la partenza e le virate il nuotatore può:
- eseguire un ciclo completo di movimento di rana sotto la superficie dell'acqua prima di ritornare in superficie. Una parte della testa del nuotatore deve rompere la superficie dell'acqua al più tardi quando le mani si girano verso l'interno al momento della fase più larga della seconda trazione;
  - eseguire nel corso del primo ciclo di movimento una trazione di braccia allungandole all'indietro fino alle gambe, sia sotto, sia sopra la superficie dell'acqua;
  - eseguire, prima del primo movimento di gambe a rana, un solo e unico colpo di gambe a farfalla.

## 5. FARFALLA

- 5.0.1 All'inizio della prima trazione delle braccia, dopo la partenza e le virate, il corpo deve essere in posizione ventrale sulla superficie dell'acqua.  
In nessun momento è permesso assumere una posizione dorsale, tranne che alla virata, quando il nuotatore può girare il corpo come vuole dopo aver toccato il muro a condizione che si ritrovi in posizione ventrale lasciando il muro.
- 5.0.2 Entrambe le braccia devono essere portate in avanti contemporaneamente sopra l'acqua o visibilmente sulla superficie dell'acqua. Devono poi essere riportate contemporaneamente all'indietro sotto la superficie dell'acqua.
- 5.0.3 Tutti i movimenti dei piedi verso l'alto e verso il basso devono essere eseguiti contemporaneamente. In questo caso le gambe o i piedi non devono necessariamente trovarsi alla stessa altezza; non sono invece permessi movimenti alternati delle gambe.  
Movimenti di gambe a rana non sono permessi.
- 5.0.4 Alle virate e all'arrivo le mani devono toccare simultaneamente il muro, separate l'una dall'altra, sia all'altezza della superficie dell'acqua, sia sopra sia sotto di essa.
- 5.0.5 Dopo la partenza e le virate, il nuotatore può eseguire sott'acqua uno o più movimenti di gambe, ma una sola trazione di braccia per ritornare in superficie.  
Al nuotatore è permesso rimanere completamente immerso per un massimo di 15 metri dalla parete. Al segno dei 15 metri la testa del nuotatore deve rompere la superficie dell'acqua.

## 6. MISTA

- 6.0.1 In una prova di mista individuale vale la seguente successione dei singoli stili:  
Farfalla → Dorso → Rana → Stile libero  
Ogni frazione copre un quarto della distanza totale.
- 6.0.2 Nella staffetta mista vale la seguente successione dei singoli stili:  
Dorso → Rana → Farfalla → Stile libero
- 6.0.3 Ogni frazione deve essere nuotata e terminata **per un quarto della distanza totale** secondo le regole specifiche dello stile in questione.
- 6.0.4 **Al momento della virata che introduce la frazione stile libero, il nuotatore deve essere tornato in posizione ventrale prima di eseguire la prima bracciata o i primi movimenti di gambe di qualsiasi tipo.**

## 7. ALTRE REGOLE CONCERNENTI LA COMPETIZIONE

### 7.1. ENTRATA ILLEGALE IN ACQUA

- 7.1.1 Un nuotatore impegnato nella propria gara può entrare **solo** nella vasca di competizione:
- alla partenza della sua gara **o** dopo l'invito del Giudice Arbitro;
  - nel corso di una sua partecipazione a una gara di staffetta;
  - in casi speciali su consenso del Giudice Arbitro o di un altro giudice.
- Un'infrazione a queste disposizioni è considerata una violazione delle regole del nuoto e **comporta una squalifica**.
- 7.1.2 I nuotatori non impegnati in una gara come pure tutte le altre persone non possono entrare nella vasca di competizione salvo:
- se la vasca è stata messa a disposizione dei nuotatori per il riscaldamento o per il libero utilizzo durante una pausa, **o**
  - se il Giudice Arbitro o un altro giudice **da** l'autorizzazione.
- Un'infrazione a queste disposizioni è considerata un non rispetto delle direttive.

### 7.2. ALTRE REGOLE DURANTE LA GARA

- 7.2.1 Un nuotatore che non completa l'intera distanza **è squalificato**.
- 7.2.2 Un nuotatore non può lasciare la sua corsia durante la gara.
- 7.2.3 Al nuotatore è consentito stare in piedi sul fondo della vasca durante una gara a stile libero o durante la frazione a stile libero di una gara mista. Il nuotatore può sostare sul fondo della vasca, ma gli è proibito camminare sul fondo della vasca.
- 7.2.4 Non è permesso tirarsi alle corsie.
- 7.2.5 Durante le gare è vietato impartire istruzioni ai nuotatori (coaching). Non è permesso scandire la coda.

### **7.3. ACCESSORI AUTORIZZATI / VIETATI**

**7.3.1** Il nuotatore non è autorizzato a utilizzare mezzi artificiali che possano influenzare la sua velocità, la sua resistenza o il suo galleggiamento durante una gara (guanti, pinne, tavola, pull boy, colla, power band o altro).

È autorizzato l'uso di occhialini da nuoto, di una o due cuffie e di un tappanaso.

**7.3.2** È vietato l'uso di qualsiasi tipo di bendaggio o tape, salvo

- a. il taping di 1 o 2 dita delle mani o dei piedi a seguito di un infortunio o
- b. se un medico della Federazione di Swiss Aquatics concede un'esenzione sulla base di una domanda giustificata presentata entro il termine richiesto.

Sono autorizzati i cerotti resistenti all'acqua.

In caso di infortuni alle articolazioni avvenuti durante la competizione, il Giudice Arbitro può autorizzare dei bendaggi rinforzanti (fissi, non elastici).

**7.3.3** Le tecnologie e i dispositivi per la registrazione automatica esclusivamente di dati sono consentiti se repertoriati da World Aquatics e se non vengono violate le norme sulla protezione dei dati.

**7.3.4** L'uso di apparecchiature e installazioni per assistere la giuria è consentito solo se autorizzato per la competizione in questione.

### **7.4. DISTURBARE OD OSTACOLARE UN ALTRO NUOTATORE, USCIRE DALLA VASCA**

**7.4.1** Il nuotatore non può disturbare o ostacolare un altro nuotatore.

**7.4.2** All'arrivo il nuotatore o **il nuotatore di staffetta** deve uscire dalla vasca lateralmente in tempo utile in funzione delle circostanze. Il Giudice Arbitro può impartire ordini a questo proposito e il nuotatore deve dar seguito alle richieste individuali dei giudici.

**7.4.3** In caso di inosservanza delle disposizioni per l'uscita dalla piscina, il nuotatore può

- a. essere ammonito;
- b. essere squalificato in caso di recidiva.

## 7.5. COSTUMI DI NUOTO

- 7.5.1 I costumi di nuoto possono essere costituiti da una o da due parti; devono arrivare al massimo sopra le ginocchia e non devono:
- per gli **uomini** oltrepassare l'ombelico;
  - per le **donne** coprire il collo o le spalle.
- Non sono consentite cerniere e altri sistemi di chiusura (simili).
- 7.5.2 Durante la gara è autorizzato unicamente l'uso di un costume di nuoto. Non è permesso indossare due o più costumi uno sopra l'altro né interamente, né parzialmente, né separatamente, né attaccati.
- 7.5.3 I costumi di nuoto non devono andare contro le regole del pudore, non devono essere trasparenti e devono essere in tessuto (maglia o tessuto) permeabile ["Textile material(s)" secondo **World Aquatics**].
- 7.5.4 Nelle competizioni in Svizzera sono ammessi tutti i costumi di nuoto che rispettano i criteri elencati nei paragrafi **7.5.1 fino a 7.5.3**, anche se non portano l'etichetta ufficiale **di World Aquatics**.  
Possono essere applicate altre disposizioni in manifestazioni di federazioni nazionali.  
In caso di manifestazioni sotto l'egida di **World Aquatics**, della LEN **European Aquatics** e/o di altre organizzazioni internazionali, possono essere indossati solamente costumi di nuoto che figurano sulla lista attuale dei modelli testati e approvati **da World Aquatics**.  
Queste disposizioni sono ugualmente valide per l'ottenimento dei tempi di qualifica per una partecipazione a una manifestazione che si disputa sotto l'egida **di World Aquatics**, della LEN **European Aquatics** e/o d'altre organizzazioni internazionali e per il riconoscimento di un primato. Il nuotatore è responsabile di provare che ha nuotato con un costume di nuoto omologato **da World Aquatics**.

## **7.6. DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER COMPETIZIONI MASTERS**

- 7.6.1 Le gare Master sono le manifestazioni che menzionano le categorie Master nel loro invito. Per queste competizioni valgono i regolamenti di World Aquatics Masters.
- 7.6.2 La partenza può avvenire tuffandosi dal blocco di partenza, dal bordo della vasca o spingendosi dalla parete stando nell'acqua.
- 7.6.3 Nelle [gare a farfalla](#), sono autorizzati dei cicli di movimento composti rispettivamente da una [trazione di braccia a farfalla](#) e da un movimento di gambe a rana in quest'ordine.  
Dopo la partenza e dopo la virata è autorizzato un solo movimento di gambe a rana prima della trazione delle braccia.  
Prima di ogni virata e prima dell'arrivo è autorizzato un solo movimento di gambe a rana, con le braccia tese in avanti.

## **7.7. DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I NUOTATORI DIVERSAMENTE ABILI**

- 7.7.1 I nuotatori diversamente abili che partecipano a competizioni sotto il controllo di Swiss Aquatics non devono essere squalificati se, a causa del loro handicap, non rispettano le regole di nuoto alla lettera. Basandosi su questa norma, un nuotatore diversamente abile non deve tuttavia trarre nessun vantaggio nei confronti di un nuotatore senza handicap per il quale sono applicate le regole di nuoto.
- 7.7.2 La partenza può avvenire tuffandosi dal blocco di partenza, dal bordo della vasca o spingendosi dalla parete stando nell'acqua.

## 8. REGOLE SUPPLEMENTARI CONCERNENTI LE STAFFETTE

- 8.0.1 Ogni squadra di staffetta è composta da tanti nuotatori quante sono le tratte da percorrere. Qualora una società partecipi a una gara di staffetta con più squadre, deve essere utilizzato un numero di nuotatori pari al numero complessivo di tratte che la società deve effettuare. Una squadra può, in batterie differenti, nuotare con una composizione diversa.
- 8.0.2 I nomi dei nuotatori di una squadra di staffetta e il loro ordine di partenza devono essere annunciati per iscritto al Giudice Arbitro non oltre al termine indicato nell'invito. Nel caso in cui nell'invito non è stabilito alcun termine, il Giudice Arbitro lo determina nel corso della seduta dei capi squadra. L'impiego di un nuotatore non annunciato al posto di uno annunciato o il cambiamento dell'ordine di partenza sono accettati dal Giudice Arbitro solo in casi eccezionali e motivati.
- 8.0.3 **I cambi devono essere eseguiti dal blocchetto di partenza tranne nelle staffette a dorso.**  
**I cambi di staffetta eseguiti correndo sul bordo vasca non sono autorizzati.**
- 8.0.4 Nelle staffette un nuotatore non può staccare i piedi dal blocco di partenza (rispettivamente nelle staffette a dorso dalla parete verticale) prima che **il suo compagno** in arrivo abbia toccato la parete.
- 8.0.5 Non è permesso che un membro della squadra di staffetta diverso da quello chiamato a nuotare la sua tratta entri in acqua prima che tutte le altre squadre partecipanti abbiano terminato la loro gara.

## 9. MISURE DISCIPLINARI

### 9.1. INFRAZIONI ALLE REGOLE DI NUOTO

- 9.1.1 Ogni nuotatore che non rispetta le regole della competizione sarà squalificato.
- 9.1.2 L'infrazione alle regole di nuoto di un nuotatore è annullata se originato da un errore del Giudice Arbitro, dello Starter o di un altro membro della giuria, oppure se è la conseguenza di un errore tecnico.
- 9.1.3 Se, nel corso di una batteria eliminatoria o con classifica a tempo, le possibilità di un nuotatore sono state compromesse da un altro nuotatore, da un'altra persona o da un errore tecnico, il Giudice Arbitro può permettergli di partecipare a una delle batterie successive o di nuotare da solo; in questo caso il tempo nuotato prima è annullato.  
Se l'errore è stato commesso in finale o in una serie principale di una gara con classifica a tempo, il Giudice Arbitro può ordinare la ripetizione della gara.

### 9.2. NON RISPETTO DELLE DIRETTIVE

- 9.2.1 Il Giudice Arbitro può ammonire, squalificare o escludere ogni nuotatore o accompagnatore ufficiale che non rispettano immediatamente le direttive orali o scritte del Giudice Arbitro o di un altro giudice.

### 9.3. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

- 9.3.1 È considerato un comportamento antisportivo in modo particolare:
  - a. quando una persona infrange intenzionalmente il regolamento per procurare un vantaggio a sé stesso o a un altro nuotatore;
  - b. quando **una persona già ammonita**, nel corso della stessa competizione, non rispetta nuovamente una direttiva orale o scritta;
  - c. quando una persona reclama nei confronti di un **giudice**, insulta dei **giudici** o persone terze o si comporta in un modo inaccettabile;
  - d. quando un nuotatore non partecipa a una cerimonia protocollare senza esserne stato esonerato dal Giudice Arbitro.
- 9.3.2 Ogni nuotatore che si comporta in maniera antisportiva non può prendere la partenza nella gara successiva individuale alla quale è iscritto, nemmeno fuori concorso.  
Ogni accompagnatore ufficiale che si comporta in modo antisportivo perde i suoi privilegi e diritti particolari di accompagnatore.  
Ogni nuotatore o accompagnatore ufficiale che si comporta in maniera antisportiva è, inoltre, menzionato sul rapporto del Giudice Arbitro di modo che le istanze responsabili possano decidere misure disciplinari adeguate al riguardo.

9.3.3 Il Giudice Arbitro può impedire la presenza nella zona attorno all'installazione di competizione e/ o sulle tribune a ogni persona che ha un comportamento antisportivo o che si comporta in maniera inaccettabile per un tempo limitato o per tutta la manifestazione.

Inoltre, può chiedere al responsabile delle installazioni di limitarne o impedirne l'accesso in piscina.