

REGOLAMENTO MEMORIAL ESCURIALE-BARBERINI

La gara si svolge a coppie (apneista – subacqueo), la partenza di ogni coppia, assieme, è determinata da sorteggio, attrezzatura richiesta: maschera, pinne, zavorra a piacere.

In immersione sono da fare alcuni esercizi, di cui uno è a sorteggio.

Il sorteggio di partenza e esercizio viene fatto prima dell'inizio della gara.

PARTE SUBACQUEO

Dopo il percorso di nuoto di superficie, arrivato al punto "A" indossa le pinne e la maschera e in immersione, seguendo il percorso, raggiunge la bombola completa di erogatore, raggiunge il punto "1" e gonfia il SSS poi passa il cerchio (senza toccarlo) e si dirige al punto "2" dove nella cesta troverà 2 barre lunghe e una corta raccolto quello che serve si dirige al punto "3" e gonfia il SSS e poi nella cesta troverà alcuni bulloni, raccolto quello che serve, si dirige al punto "D" e attende il compagno.

PARTE APNEISTA

Dopo il percorso di nuoto di superficie, arrivato al punto "A" indossa le pinne e la maschera e in immersione, seguendo il percorso, passa i due cerchi (senza toccarli), arrivato al punto "B" nella cesta troverà 2 barre lunghe e 2 corte, recuperato quello che serve si dirige verso il punto "C" nella cesta troverà alcuni dadi, raccolto quanto serve si dirige verso il punto "D" dove troverà il suo compagno.

Note: può riemergere tre 3 volte senza nessuna penalità

PARTE COMUNE

Arrivati al punto "D" dovranno costruire l'oggetto sorteggiato all'inizio gara, eseguito il compito si dirigono verso l'arrivo, durante il percorso troveranno una sacca, dovranno pescare, ognuno, cinque oggetti che porteranno all'arrivo assieme all'oggetto costruito.

All'arrivo non importa se assieme o separati, ognuno dovrà pigiare il pulsante di arrivo, il cronometro si fermerà quando tutti e due i pulsanti saranno premuti.

PENALITÀ e BONUS

Riemersione del sub	30 secondi
Riemersione apneista dopo 3 volte	10 secondi per ogni riemersione
Toccare i cerchi	10 secondi
Non seguire il percorso	10 secondi
Non completare la costruzione	20 secondi
Non gonfiare SSS	30 secondi

BONUS

Nella sacca ci sono tanti oggetti ognuno in base al colore ha un bonus variabile da 1 secondo a 2 secondi, non si può pescare più di una volta ciascuno, ne guardare all'interno della sacca, si deve utilizzare una sola mano.

Le decisioni prese dai giudici di gara sono inappellabili.