



Entrada/DIR-Portugal

Identificação de Equipamento

Porquê, Onde e Como ...

Índice

1	PORQUÊ IDENTIFICAR O EQUIPAMENTO	3
2	TIPO DE IDENTIFICAÇÃO	3
3	UNIFORMIZAÇÃO	4
4	QUE EQUIPAMENTO IDENTIFICAR	4
4.1	GARRAFA DECO / STAGE	4
4.2	BIS	5
4.3	ÁRGON.....	6
4.4	BÓIAS	6
4.5	CARRETOS E SPOOLS.....	7
4.6	SETAS E COOKIES.....	7
4.7	SCOOTERS.....	8
5	MATERIAIS UTILIZADOS.....	9

Registo de Alterações

Versão	Autor	Data	Alterações
0100	R. Constantino	15-02-2007	Primeira versão

1 Porquê Identificar o Equipamento

A utilização primária das marcas de identificação que colocamos no nosso equipamento de mergulho, é subaquática. A identificação serve sobretudo para apoiar objectivos e procedimentos de mergulho, e assim tornarem o mergulho mais seguro.

Como benefício secundário as marcas de identificação também servem para encontrar e “não perder” o equipamento, mas é para uma utilização durante o mergulho que a identificação deve ser definida e implementada.

Alguns exemplos :

- **Garrafas** : é praticamente unânime a utilização de marcas identificadoras nas garrafas (deco e stage) que permitem ao mergulhador ter a certeza que a garrafa que vai utilizar é efectivamente a sua (e que foi a que analisou antes do mergulho).
- **Setas** : Em sistemas de grutas subaquáticas é usual vermos várias equipas a mergulhar o mesmo sistema em simultâneo. O nome do mergulhador nas setas e “cookies” é um meio importante de ajuda na navegação do sistema, sem comprometer a navegação das outras equipas.

2 Tipo de Identificação

É normal utilizar o nome, alcunha ou iniciais do mergulhador como marca identificadora no seu equipamento. Será vantajoso usar sempre a mesma marca em todos os equipamentos para facilitar a vida aos parceiros de mergulho que têm de reconhecer as marcas dos seus membros de equipa.

Existe um equilíbrio entre o numero de caracteres e o tamanho da marca que tem de ser pesado. Um nome com 11 caracteres (exemplo CONSTANTINO), dificilmente entrará em conflito com o nome de outro mergulhador, mas obriga a utilizar um tamanho de letra pequena para permitir encaixar nos espaços disponíveis nos equipamentos (garrafas, setas etc).

Uma sigla mais pequena (exemplo iniciais RJMC), não só torna mais fácil o trabalho de identificar tudo, mas possibilita a utilização de letras maiores e consequentemente de mais fácil leitura debaixo de água.

O importante é escolher uma marca que seja pratica de utilizar (tamanho) e que não seja igual a outros membros da equipa.

3 Uniformização

Independentemente do sistema de identificação que venha a ser adoptado, parece-nos importante e de valor acrescentado que todos os elementos da equipa (e aqui podemos definir equipa mais ou menos alargada e mesmo geograficamente dispersa) sigam o mesmo mecanismo e regras de identificação. Será caso para dizer que o mais importante é uniformizar as regras do que propriamente discutir se as regras podiam ou não ser melhoradas para esta ou aquela situação.

4 Que Equipamento Identificar

4.1 Garrafa Deco / Stage

Todas as garrafas de deco e stage devem estar identificadas com o nome do mergulhador.

A identificação deve estar em local acessível para o mergulhador e os seus membros de equipa, e deve ser uma identificação clara e limpa para permitir uma rápida e correcta identificação da garrafa.

As garrafas de deco e stage são largadas (“dropped”) durante o percurso do mergulho (as deco às suas profundidades MOD, as stage de acordo com as regras de gestão de gás que estejam a ser utilizadas). Quando o mergulhador regressa ao local onde largou as garrafas ele necessita da marca na garrafa com o seu nome ou sigla para identificar positivamente a sua garrafa.

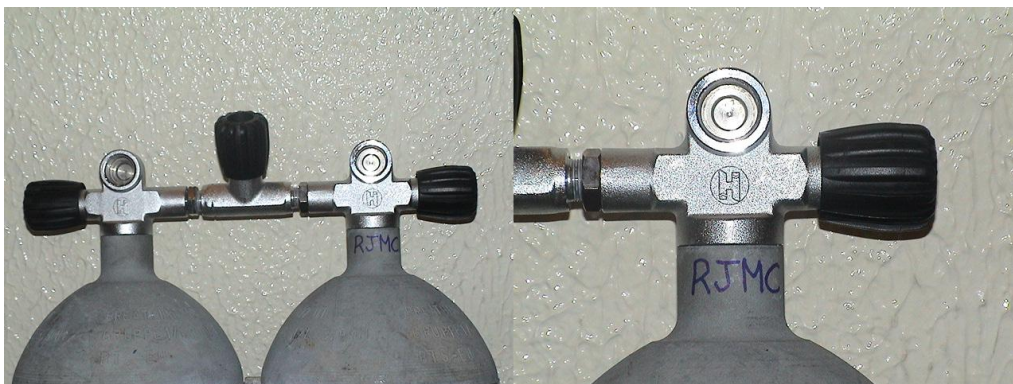
Em mergulhos de mar (águas abertas) é menos frequente largar as garrafas durante o mergulho.



4.2 Bis

Não está prevista (nem seria desejável !) largar as garrafas que levamos às costas ("back-gas"). Assim sendo a identificação não necessita de ser tão visível como as utilizadas nas garrafas de Deco / Stage.

Aqui a identificação serve sobretudo para facilitar a gestão das garrafas em terra durante operações de transporte, enchimentos etc.



4.3 Árgon

Também aqui a identificação serve sobretudo propósitos práticos e logísticos em terra. Convém lembrar que algumas garrafas de Árgon podem ser bastante “grandes” (de igual tamanho a algumas deco utilizadas por alguns mergulhadores), e convém estarem identificadas com o seu conteúdo (Árgon), mesmo que em alguns mergulhos as utilizemos com ar.

Existem mergulhos onde também é necessário fazer o stage de garrafas de árgon, e onde também é importante identificar estas garrafas utilizando as mesmas regras para as garrafas de stage.

4.4 Bóias

A utilização de uma bóia em mar aberto (OW) para indicar ao Skipper a localização da equipa de mergulhadores é pratica comum, embora a sua utilização deva ser reflectida e bem planificada (em termos de equipas na água, correntes, condições climatéricas, skippers, embarcações de apoio, distancia de terra etc). Alguns mergulhadores não defendem a regra de que a bóia seja utilizada sempre e exclusivamente como meio de identificação da equipa de mergulhadores, mas as bóias tem o seu uso e são uma ferramenta indispensável em muitos mergulhos.

É também necessário identificar cada bóia com o nome ou sigla do mergulhador, para que o Skipper possa saber quem está onde e assim melhor gerir qualquer situação.



4.5 Carretos e Spools

Em grutas (e não só) a utilização de carretos e spools para marcar o trajecto de retorno como uma linha contínua é universal. O próprio spool e carreto são, em si mesmo, marcas de navegação que transmitem informação à equipa sobre o trajecto a seguir, e como tal devem ser claramente identificados.

Numa equipa é obrigatório que cada elemento conheça as marcas (siglas) de todos os seus companheiros, para que este possa utilizar de forma segura e positiva as marcas deixadas por os seus companheiros.

É também comum fixar uma marca não visual nos spools para permitir a sua identificação mesmo sem auxílio da visão (numa situação de visibilidade reduzida).



4.6 Setas e Cookies

As setas e cookies foram justamente inventadas como ferramentas de apoio à navegação em sistemas de gruta. Normalmente todas as grutas têm um fio de ariane permanente (main line), e um conjunto de marcas de navegação “permanentes” (por exemplo uma seta a apontar para a saída todos os 100m).

Cada equipa que esteja a mergulhar no sistema tem a responsabilidade de utilizar as suas próprias marcas de navegação sem contudo alterar (conscientemente) a navegação geral e “fixa” do sistema. Por esta razão é aconselhado sempre que possível a utilização de cookies (que sendo individuais e sem informação de direcção, não alteram a navegação do sistema) em vez de setas.

Todas as setas e cookies devem estar marcadas com o nome (sigla) do mergulhador (nos dois lados).



4.7 Scooters

Em gruta é normal a utilização de múltiplas scooters (como meio adicional de contingência e segurança), sendo estas largadas (dropped) se acordo com as regras de gestão das baterias que a equipa esteja a utilizar.

Por esta razão é também importante marcar as scooters para o mergulhador puder identificar cada uma individualmente.



5 Materiais Utilizados

Papel para imprimir a laser : <http://www.servisoft.pt/produto.asp?id=16292>

