



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

APNEA DINÁMICA

REGLAMENTO

INTERNACIONAL

VERSIÓN 2017/02

CA-195

INDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE CONTENIDO	2
1. SECCIÓN-I	4
1.1 DEFINICIONES	4
1.1.1 Apnea	4
1.1.2 Competencia, modalidad e intento	4
1.1.3 Apnea dinámica	4
1.1.4 Pérdida de la conciencia-Blackout.....	5
1.1.5 Uso del pronombre masculino	4
1.1.6 Penalización	4
1.1.7 Violación de las reglas	4
1.1.8 Competencias y homologación de records	5
2. SECCIÓN II	6
2.1 GENERALIDADES TÉCNICAS.....	6
2.1.1 Categorías, materiales y equipos para los atletas	6
2.1.2 Establecimiento del área de competencia	7
2.1.3 Área de competencia	7
2.1.4 Instrumento de medición.....	8
2.1.5 Área de calentamiento	8
2.1.6 Pérdida de conciencia -Blackout- Pérdida del control motor.....	9
2.1.7 Asistentes del atleta.....	10
2.2 PANEL DE JUECES Y PERSONAL	11
2.2.1 Generalidades	11
2.2.2 Juez principal.....	11
2.2.3 Juez del área de competencia.....	12
2.2.4 Juez de superficie	13

2.2.5 Juez de calentamiento	13
2.2.6 Técnica y juez de seguridad	14
2.2.7 Juez de salida (Starter).....	14
2.2.8 Secretario de competencia	14
2.2.9 Asistencia médica.....	15
2.2.10 Otros Asistentes.	16
3. SECCIÓN III.....	17
3.1 DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	17
3.1.1 Inicio	17
3.1.2 Inmersión.....	18
3.1.3 Trayectoria horizontal.	18
3.1.4 Emersión.....	18
3.1.5 Organización de la competencia.....	20

1. SECCIÓN-I

1.1 DEFINICIONES

1.1.1 Apnea;

El término "apnea" designa un evento deportivo donde el atleta contiene la respiración manteniendo las vías respiratorias por debajo de la superficie del agua.

1.1.2 Competencia , modalidad e intento

El término competencia o competición se utiliza para definir un evento de apnea, que puede abarcar varias modalidades.

El término modalidad se utiliza para definir cada uno de los diferentes eventos que conforman una sola competición.

EL término intento señala la sola acción del atleta.

El performance es el resultado de un atleta en su intento, medido a través de la distancia o el tiempo.

1.1.3 Apnea dinámica;

La apnea dinámica es la prueba en la que el atleta tiene como objetivo cubrir la máxima distancia horizontal manteniendo el cuerpo por debajo de la superficie del agua en apnea (con o sin aletas).

El evento se puede realizar en una piscina o en aguas abiertas, con el uso de aletas (BI-aletas y monoaleta en competiciones separadas) o sin ellas. Cuando se utilizan aletas, éstas deben ser alimentadas sólo por la potencia muscular del deportista, sin utilizar ningún otro tipo de mecanismo, aunque este último sea activado por los músculos.

En la modalidad de bi-aletas el estilo de nado es el de patada alterna (no se permite patada de delfín, excepto en una zona de 3 metros al comienzo y al retorno, sea en piscina o en aguas abiertas).

1.1.4 Pérdida de la conciencia - Blackout;

El término "Blackout" se usa para la pérdida de conciencia y debe ser diferenciado del término "Samba", que define la pérdida de control motor.

1.1.5 Uso del pronombre masculino

En el siguiente documento el pronombre masculino será utilizado indistintamente. No hace falta decir que esto se hace únicamente con el fin de evitar formulaciones torpes y se entiende perfectamente que todas las personas que participan en una competencia (independientemente del rol que cumplan).pueden ser de cualquier sexo.

1.1.6 Penalización

Cada vez que una norma (que no amerite descalificación) es violada, se aplica una sanción general. La sanción general consiste en restar cinco metros a la marca realizada por el atleta. En caso de giro temprano, se aplica una penalización de distancia suplementaria, tal como se describe en el artículo 3.1.3.4.

1.1.7 Violación de las reglas

La violación de las reglas conduce a la descalificación, a menos que se especifique lo contrario en el artículo correspondiente.

1.1.8 Competencias y homologación de Records

Las competencias y homologaciones de records están sujetas a las últimas versiones de "Procedimientos de Campeonatos" y a los documentos de "Contratos para Intentos de Records".

2. SECCIÓN-II

2.1 GENERALIDADES TÉCNICAS

2.1.1 Categorías, materiales y equipo de los atletas

2.1.1.1 Categorías;

2.1.1.1.1 Las competencias oficiales se organizan para hombres y/o mujeres.

2.1.1.2 Material autorizado;

2.1.1.2.1 El uso de bi-aletas y monoaletas está permitido sin alguna restricción referente a las dimensiones o al material. En las competencias con monoaletas se permite el uso de bi-aletas, pero el uso de monoaletas en competencias de bi-aletas está prohibido.

2.1.1.2.2 El número del deportista se fija en las aletas (arriba y/o abajo),

2.1.1.2.3 Visor o lentes. El visor o los lentes deben ser transparentes para que los jueces puedan ver los ojos del atleta,

2.1.1.2.4 Tapa nariz.

2.1.1.3 Equipo auxiliar

2.1.1.3.1 El uso del traje de neopreno o de un traje de buceo está autorizado,

2.1.1.3.2 Los atletas pueden usar su peso personal. Si se utiliza un peso extra, el atleta debe utilizarlo necesariamente con un sistema de liberación rápida y debe llevarlo encima del traje. En ningún caso los atletas pueden tener pesos ocultos bajo la ropa. La infracción conduce a la descalificación. Los atletas tienen el derecho de dejar su peso durante la prueba o durante el protocolo de superficie.

2.1.1.3.3 Para todas las competencias y campeonatos internacionales, la publicidad en aletas o visor están permitidas sin restricción.

2.1.1.3.4 La publicidad también se permite en la ropa, sin embargo, en los campeonatos internacionales, los atletas están obligados a presentarse para las ceremonias en el vestuario oficial de su equipo nacional,

2.1.1.3.5 El uso de oxígeno está estrictamente prohibido. Un deportista que haya sido declarado culpable del uso de oxígeno o de una mezcla con exceso de oxígeno será descalificado inmediatamente y será sometido a un procedimiento de suspensión de la participación en competencias CMAS y campeonatos por un período que será definido por la Confederación.

2.1.2 Establecimiento del área de competencia

2.1.2.1 Las competiciones de apnea dinámica en piscinas deben tener lugar en una piscina de 50 metros (con aletas) y 25 o 50 metros (sin aletas), con una profundidad mínima de 1,40 metros.

2.1.2.2 Estas mediciones deben ser verificadas y validadas por el Juez principal de la CMAS.

2.1.2.3 El juez de salida debe tener un micrófono / megáfono para dar órdenes verbales.

2.1.2.4 Pueden ser instaladas hasta 4 áreas de competencia en la misma piscina. Es obligatorio tener una carrilera a ambos lados del área de competición (no se permite la salida en el borde) para campeonatos CMAS, competiciones internacionales e intentos de récord mundial. Si se cumple esta condición, se permiten los dos carriles externos de cada lado de la piscina como áreas de competición.

2.1.2.5 Cuando se usen múltiples carriles, el lugar del área de competición se determinará por sorteo. El público sólo será permitido fuera del área de competición.

2.1.2.6 Para ayudar a los jueces en sus decisiones, un video oficial del evento debe ser filmado desde la superficie, registrando el intento total del atleta, incluyendo el protocolo de entrada y salida. Si es técnicamente posible, otro video debe cubrir la parte subacuática.

2.1.3 Área de competencia

2.1.3.1 La zona de salida debe estar claramente marcada dentro y fuera de la piscina.

2.1.3.2 Si el carril más cercano al borde de la piscina tiene características no deseadas para conducir el evento, debe utilizarse el siguiente carril.

2.1.3.3 En caso de una competencia de un solo carril, el área de competición a la derecha o izquierda de la piscina se debe componer de tres carriles. El carril más cercano al borde de la piscina está reservado para el competidor (salida permitida sólo en carrileras); el siguiente carril (a su izquierda o derecha) está reservado a los asistentes; y el tercero puede reservarse para operadores de video y fotógrafos autorizados.

2.1.3.4 Una marca "T" de al menos 20 cm de ancho debe estar situada en el fondo de la piscina a una distancia de dos metros al inicio y dos metros antes del giro.

2.1.3.5 Debe haber una línea central que indique los 25 metros de la piscina.

2.1.3.6 Si la parte de salida de la piscina es más profunda que 1,40 metros, entonces la zona de salida debe estar equipada con una plataforma móvil para que el atleta se pare.

2.1.4 El instrumento de medición

2.1.4.1 La medición de la distancia se hará a partir del punto en que las vías respiratorias del atleta salgan del agua y será realizada con un metro puesto en el borde de la piscina.

2.1.4.2 Puede utilizarse otros sistemas de medición electrónica automática, que hayan sido previamente aprobados por la CMAS o hayan sido ensamblados a petición de la federación organizadora y aprobados por el Juez principal.

2.1.5 Área de calentamiento

2.1.5.1 El resto de los carriles no reservados para la competencia, tal como se define en el artículo 2.1.3.3, están disponibles para el calentamiento.

2.1.5.2 El área de calentamiento está reservada para los atletas que se preparan para la competición bajo las órdenes del juez de calentamiento.

2.1.6 Pérdida de conciencia - Pérdida de control Motor (LMC, por sus siglas en ingles)

2.1.6.1 La pérdida de control motor conduce a la descalificación si el atleta no puede hacer el protocolo "OK".

2.1.6.2 En caso de pérdida de conciencia-Blackout, si el juez responsable decide que el atleta necesita ayuda, puede ordenar a los asistentes de seguridad sacar al atleta (por lo menos las vías respiratorias), esto conduce a la descalificación y suspensión del atleta de la prueba actual y del resto de la competencia.

2.1.7 Asistentes de atleta

21.7.1 El atleta puede tener sólo un asistente, el cual puede permanecer con él hasta que sea llamado para los últimos tres minutos. Después de este llamado nadie puede estar cerca del atleta. El asistente debe abandonar el área de competencia, pero puede permanecer en el área de calentamiento.

21.7.2 El juez avisará al asistente una sola vez. De no abandonar el área de competencia, esta violación conducirá a una penalidad general para el atleta.

21.7.3 Sólo el Juez principal puede permitir, en caso de un problema técnico, que el representante del equipo intervenga.

2.2 PANEL DE JUECES Y PERSONAL

2.2.1 Generalidades

2.2.1.1 Los jueces y el personal deben tomar sus decisiones de manera autónoma, sin dependencia entre sí, a menos que las normas dispongan lo contrario.

2.2.1.2 Los jueces y el personal son responsables de preparar y conducir la competencia.

2.2.1.3 Composición del jurado y del personal.

El panel de jueces y el personal se componen de:

- Juez principal designado, para los Campeonatos CMAS, por CMAS,
- Juez responsable del área de competencia,
- Juez de superficie,
- Juez de calentamiento,
- Juez técnico y de seguridad,
- Juez de salida
- Secretario de la competencia,
- Asistente médico,
- otros asistentes.

2.2.1.4 Para las competencias mundiales y continentales, los dos jueces (juez principal y juez de superficie) deben ser de nacionalidades diferentes. El juez principal debe ser de nacionalidad diferente a la del comité organizador.

2.2.1.5 El panel de jueces y el personal, con excepción del juez principal, son propuestos por el organizador de la competencia. Ellos son totalmente responsables de preparar y conducir la competencia.

2.2.2 Juez Principal

2.2.2.1 Para los campeonatos CMAS, el juez principal es propuesto por la Comisión de Apnea y designado por la Mesa Directiva de CMAS.

2.2.2.2 Es la máxima autoridad de la competencia y tiene pleno control y autoridad sobre el resto de los jueces. Debe aprobar sus posiciones y dar instrucciones con respecto a reglas particulares de la competencia.

2.2.2.3 Su misión es:

- inspección de las instalaciones de la competencia,
- control y aprobación de los documentos de los participantes concernientes a su idoneidad para participar en la competencia,
- control y aprobación de los formularios de inscripción y la determinación del orden de salida,
- aprobación y firma de la clasificación antes de la publicación de los resultados.

2.2.2.4 Debe asegurarse del cumplimiento de las reglas y decisiones de CMAS. Tiene que dar soluciones relativas a la organización de la competencia cuando las reglas no proporcionan ninguna solución.

2.2.2.5 Debe asegurarse de que todos los jueces y personal necesario para la adecuada organización de la competencia, estén en sus respectivas posiciones. Puede nombrar reemplazos para jueces ausentes y para sustituir a aquellos que son incapaces de llevar a cabo sus tareas. Puede nombrar jueces suplementarios si decide que esto es necesario.

2.2.2.6 Autoriza al juez de salida a dar la señal de partida cuando haya asegurado que todos los miembros del jurado están en su lugar y a su disposición.

2.2.2.7 Puede tomar la decisión de un inicio falso y reiniciar el procedimiento.

2.2.2.8 El juez principal tiene el derecho de cancelar o suspender las competencias en caso de alguna fuerza mayor, tales como condiciones meteorológicas desfavorables (en el caso de una piscina al aire libre o en aguas abiertas) o si el lugar de la competición no es del todo apto para los requisitos del reglamento.

2.2.2.9 El juez principal puede descalificar a cualquier atleta por cualquier violación de las reglas que personalmente observe o de las cuales sea notificado por otros jueces.

2.2.3 Juez del área de competencia

2.2.3.1 Es el juez responsable del área de competencia y debe ubicarse en el borde de la piscina.

2.2.3.2 Su tarea es organizar el trabajo de los otros jueces del área. Es responsable del cambio de jueces y asistentes en su zona.

2.2.3.3 Autoriza el inicio del intento de cada atleta y supervisa la secuencia de los eventos.

2.2.3.4 Recibe las notas sobre violaciones a las reglas observadas por otros jueces con la posible proposición de una sanción o descalificación; y toma decisiones sobre ellas.

2.2.3.5 Recibe las protestas de los representantes de los equipos participantes.

2.2.3.6 Al final de los eventos, deberá:

2.2.3.6.1 solicitar la intervención del juez principal y de los jueces involucrados para examinar las protestas.

2.2.3.6.2 aplicar las decisiones tomadas por el juez principal sobre las protestas,

2.2.3.6.3 elaborar la clasificación definitiva de su área de competencia,

2.2.3.6.4 remitir la copia de la clasificación final al juez principal,

2.2.4 Juez de superficie

2.2.4.1 El juez de superficie debe señalar la llegada del atleta a la superficie levantando un brazo.

2.2.4.2 El juez de superficie vigila al atleta durante el intento y continúa haciéndolo durante los 30 (treinta) segundos del tiempo de protocolo. El atleta debe cumplir con éxito el protocolo dentro de ese tiempo.

2.2.4.3 Controla la medida de la distancia recorrida y transmite el resultado a través de su asistente al juez responsable del área de competición.

2.2.4.4 Deberá comprobar que el atleta, durante todo el evento, está en buenas condiciones y que no necesita asistencia. Señala eventuales irregularidades al juez principal.

2.2.4.5 Realiza su trabajo desde el borde de la piscina o en el agua en competiciones de carriles múltiples.

2.2.4.6 El juez de superficie puede usar camisa amarilla.

2.2.5 Juez de calentamiento

2.2.5.1 El juez de calentamiento está situado en el área de calentamiento en el centro de la piscina.

2.2.5.2 Es responsable de los atletas, llama a los atletas y los pone a disposición del juez de salida sobre la base del orden de salida.

2.2.5.3 Comprueba que los competidores esperan su turno y gestiona el calentamiento de los atletas en el área de calentamiento.

2.2.5.4 Comprueba el equipo del atleta: visor, peso, número, etc.

2.2.6 Técnico y juez de seguridad

2.2.6.1 Es responsable de vigilar las normas de seguridad y los problemas técnicos de la competencia.

2.2.6.2 Está bajo la autoridad del juez principal.

2.2.6.3 Deberá hacerse cargo de todo el material e instrumentos necesarios para la realización de las pruebas.

2.2.6.4 Es responsable de la adecuación de la competencia de acuerdo con los planes publicados en las normas específicas.

2.2.6.5 Podrá exigir que el comité de organización ponga a su disposición un número suficiente de ayudantes para que pueda cumplir su misión sin dificultad.

2.2.6.6 Al menos dos auxiliares de seguridad deben estar en el agua: uno en el carril de competición y el otro en el carril al lado del carril de competición.

2.2.6.7 Otro asistente de seguridad en el borde de la piscina debe tener un salvavidas que el atleta pueda sujetar cuando llegue a la superficie.

2.2.7 Juez de salida

2.2.7.1 Informa al atleta que debe ir al área de salida.

2.2.7.2 Es el responsable de la cuenta regresiva y controla si el atleta ha comenzado dentro del periodo de tiempo determinado.

2.2.8 Secretario de Competencia

2.2.8.1 Es responsable de verificar los resultados recibidos del juez principal después de cada competencia.

2.2.8.2 Designa a los secretarios adjuntos y dirige su trabajo.

2.2.8.3 Prepara todo el material de la secretaría así como la documentación necesaria para el concurso.

2.2.8.4 Verifica los resultados, firma los nuevos records y los pone en el informe oficial.

2.2.8.5 Garantiza que las decisiones del juez principal se incluyan en el informe oficial.

2.2.8.6 Refleja los resultados relativos a los lugares del podio.

2.2.8.7 Los resultados y los records deben ser enviados por el secretario para su publicación sólo después de haber sido autorizados por el juez principal.

2.2.8.8 Prepara el informe final de la competencia.

2.2.8.9 Si existe una oficina de prensa, el secretario de la competencia, con previa autorización del juez principal, proporciona toda la información sobre la competencia a los medios de comunicación.

2.2.9 Asistencia médica

2.2.9.1 La asistencia médica debe garantizar la intervención con primeros auxilios a quienes sufran accidentes, brindándoles la ayuda necesaria, desde el inicio del accidente hasta el restablecimiento de sus condiciones de salud en un centro de salud local. La información que el equipo de asistencia médica facilitará al doctor del centro de salud local incluirá las causas y circunstancias del accidente del atleta.

2.2.9.2 Los asistentes médicos son nombrados por el comité organizador y son responsables de controlar el evento desde el punto de vista de su competencia médica. El equipo médico se compone de:

- Un doctor (MD) que debe ser experto, experimentado, equipado y capaz de realizar RCP (resucitación cardiopulmonar), proporcionar primeros auxilios, ser responsable del evento y siempre estar presente en la zona de competencia,
- Una ambulancia reservada para el evento (con un doctor a bordo). Debe estar ubicada cerca del área de atención médica.
- Una instalación hospitalario oficial que sea de fácil acceso para la ambulancia,
- Es recomendable disponer de transporte en helicóptero.

Los asistentes que ocupan la tarea de dar primeros auxilios estarán equipados con:

- Boquilla o mascarilla para respiración artificial boca a boca,
- BVM (Bolsa-Válvula-Mascarilla),

- Un tanque de oxígeno con un regulador,
- Agua y bebidas azucaradas,
- Cualquier otro equipo a disposición del doctor.

2.2.10 Otros asistentes

2.2.10.1 Los demás asistentes son nombrados por el comité organizador del evento, y responden a la persona responsable de los asistentes que, junto con el juez principal, establece las diferentes tareas que se asignarán a cada asistente de manera individual.

3. SECCIÓN III

3.1 DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

3.1.1 Inicio

31.1.1 Los atletas admitidos a la competición deberán estar presentes una hora antes del inicio en la sala de espera de la piscina o en el área de calentamiento situada cerca del área de competición.

31.1.2 30 (Treinta) minutos antes de su inicio (de la cuenta regresiva de los últimos tres minutos), los atletas deberán estar a disposición del juez de calentamiento, quien informará esto al juez de salida.

31.1.3 Sólo en el período de los últimos 30 (treinta) minutos antes de su inicio, el atleta está autorizado a entrar en la piscina.

31.1.4 Los atletas de cada área de competencia comenzarán su prueba con un intervalo de tiempo de 8 (ocho) minutos como mínimo.

31.1.5 En caso de realizarse varios intentos al mismo tiempo, el comienzo de los intentos debe tener lugar en tiempo diferentes.

31.1.6 El intento comienza cuando el juez de salida informa al atleta de que debe ir al área de salida.

31.1.7 El atleta tendrá tres minutos de preparación para sumergirse.

31.1.8 El juez de salida le recordará la hora;

- Últimos 3 minutos / 2 minutos / 1 minuto / 45s / 30s / 15s / 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 / Official Top / +1, +2, +3, + 4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +15, +20, +30.
- El atleta puede salir a partir del oficial top hasta los +30s (ventana temporal de 30s). Si las vías respiratorias no están en el agua a la cuenta de + 30s, el atleta será descalificado.

31.1.9 En competencias internacionales, la cuenta regresiva debe ser anunciada en inglés.

3.1.2 Inmersión

3.1.2.1 El atleta debe salir tocando la pared de la piscina con cualquier parte del cuerpo o equipo estrictamente relacionado con el cuerpo, y comenzar la fase de apnea antes de que dicha parte haya dejado de tocar la pared.

3.1.2.2 Se permite que el atleta se sienta en el borde de la pared de la piscina en el punto de partida y se vaya al agua desde esa posición. No está permitido saltar al agua

3.1.2.3 Necesariamente el atleta debe tocar la pared de la piscina en cada vuelta (con una parte de su cuerpo o con su equipo), de lo contrario el atleta quedará descalificado.

3.1.3 Trayectoria horizontal

3.1.3.1 Durante el intento, el equipo o cualquier parte del cuerpo puede salir de la superficie del agua, pero no se permite nadar en la superficie ni la salida de las vías respiratorias fuera del agua.

3.1.3.2 Durante el intento, el atleta debe estar dentro del carril competitivo. Si se desvía del carril de competición (con el cuerpo completo) se aplica una penalización. Solo se permiten desvíos parciales.

3.1.3.3 Cuando el atleta llega a la superficie, la medición de la distancia recorrida se realiza desde el punto en que las vías respiratorias están fuera del agua.

3.1.3.4 Si quiere salir del agua en los extremos de la piscina (en el borde de salida o en el borde de retorno), primero debe tocar la pared y luego subir a la superficie. De lo contrario, la medición del intento se realizará desde el punto en que las vías respiratorias estén fuera del agua.

3.1.3.5 Si quiere salir del agua justo después de girar en la pared (en el borde de salida o en el borde de retorno), tiene que tocar primero la pared, completar el giro y luego salir del agua. De lo contrario, la medición del performance se realizará tal como se define en el artículo 3.1.3.4.

3.1.4 Emersión

3.1.4.1 El atleta no debe ser ayudado o tocado por ninguna razón antes del final del intento, a menos que esté en alguna dificultad.

3.1.4.2 Los asistentes del juez pueden dar al atleta (cuando llegue a la superficie) un salvavidas que ayudará al atleta a recuperarse mientras lo sostiene.

3.1.4.3 Si el asistente del atleta toca el salvavidas para ayudar al atleta antes de que finalice todo el protocolo del artículo 3.1.4.6, el atleta queda descalificado.

3.1.4.4 En caso de contacto accidental, es responsabilidad del juez principal (según su apreciación) validar o invalidar el resultado del atleta.

3.1.4.5 Al final del intento, el atleta, durante el conteo de 30 (treinta) segundos de tiempo de protocolo debe hacer un Signo OK. Durante estos 30 (treinta) segundos de tiempo de protocolo debe mantenerse a flote, sujetando la carrilera o el salvavidas, sin necesidad de ayuda externa.

3.1.4.6 El atleta debe mantener su cabeza sobre la superficie durante los 30s. Las vías respiratorias y todas las áreas de la cabeza (lados y parte posterior de la cabeza) que estén a esa altura, deben hallarse sobre la superficie del agua. En caso de haber una ola, se debe tomar la decisión como lo indica en el artículo 3.1.4.9.

3.1.4.7 No está prohibido que el atleta (solo el atleta) hable durante el protocolo.

3.1.4.8 La señal OK debe ser hecha en dirección al juez principal o al juez de superficie que estarían al borde de la piscina o que, en el caso del juez de superficie (en competiciones de carriles múltiples), podría estar en el agua.

3.1.4.9 Para el protocolo de superficie, estarán presente dos jueces (el juez de superficie y el juez principal); la decisión final sobre el performance del atleta será dada dentro de los 3 minutos posteriores a la finalización de la prueba.

3.1.4.9.1 Después del protocolo de superficie, si todo está bien, el juez principal le mostrará al atleta una tarjeta blanca.

3.1.4.9.2 En caso de mostrar una tarjeta amarilla, el atleta debe esperar en el área de competencia mientras los jueces deliberan.

3.1.4.9.3 Si se muestra una tarjeta roja, el performance no se valida (DQ).

3.1.4.10 El arbitraje por video es obligatorio para los campeonatos internacionales.

3.1.4.11 Los entrenadores y espectadores deben permanecer en calma y en silencio durante el protocolo de superficie del atleta y su recuperación. En violación de esto, el juez principal puede desalojar a las personas/miembros del equipo del área de competencia.

3.1.5 Organización de la competición

3.1.5.1 El orden de los intentos de los atletas se obtendrá mediante la declaración (durante el congresillo técnico antes de la competición) de la distancia que se intentará. El atleta con el objetivo más corto será el primero en competir. Si hay varios atletas declarando la misma distancia, el orden de los mismos es fijado por el juez principal por sorteo. Todos los competidores harán un intento. Una vez que todo el mundo ha hecho su intento, se establece una clasificación y se hace público inmediatamente.

3.1.5.2 Si la distancia alcanzada (DR) es menor que la distancia declarada (DD), la distancia del performance será dada por DR menos (DD-DR). La penalización aquí es la penalización de distancia que es un metro de penalidad por cada metro faltante. También se aplica una sanción general.

Resultado final = Distancia alcanzada – Penalización de distancia - Penalización general,

Ej.

$$DD = 100$$

$$DR = 90$$

$$(DD-DR) \text{ es } (100-90) = 10 \text{ metros}$$

$$\text{Resultado final: } 90-10 \text{ (penalización de distancia)} - 5 \text{ (penalización general)} = 75 \text{ metros}$$

3.1.5.3 En caso de empate, el atleta que esté más cerca de la distancia declarada será el ganador. Si el empate se mantiene, entonces los atletas serán clasificados "ex aequo" (iguales).