



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

*Reglas de apnea de velocidad-
resistencia*

Versión revisada 2017/02 CA-195

2/17

12/7/17

CONTENIDO

.....	2
1. SECCIÓN-I.....	3
1.1 DEFINICIONES	3
1.1.1 Apnea	3
1.1.2 Competición, evento e intento	3
.....	3
1.1.3 Apnea de velocidad-resistencia	3
1.1.4 Pérdida de Conciencia-Black Out	3
1.1.5 Penalización	4
1.1.6 Uso del pronombre masculino	4
1.1.7 Violación de las reglas	4
1.1.8 Competiciones y homologaciones de récords	4
2. SECCIÓN-II	5
2.1 GENERALIDADES TÉCNICAS	5
2.1.1 Categorías, materiales y equipos para los atletas	5
2.1.2 Área de competencia	6
2.1.3 Área de calentamiento	6
2.1.4 Pérdida de Conciencia-Black Out	6
2.1.5 Asistentes de atleta	7
2.2 El PANEL de JUECES y el PERSONAL	8
2.2.1 General	8
2.2.2 Delegado Técnico	8
2.2.3 Juez del Área de Competición	9
2.2.4 Juez de superficie	11
2.2.5 Juez de calentamiento	11
2.2.6 Starter	11
2.2.7 Los jueces Linea y Turno.....	12
2.2.8 cronometristas	12
2.2.9 Técnico y el Juez de Seguridad	12
2.2.10 Juez de inicio (Starter)	13
2.2.11 Secretario de Competencia	13
2.2.12 Asistencia medica	14
2.2.13 Otros Asistentes	14
3. SECCIÓN-III	15
3.1 REALIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES	15
3.1.1 Comienzo	15
3.1.2 Descendencia	16
3.1.3 Trayectoria horizontal	16
3.1.4 Ascenso	16
3.1.5 Puesta en escena de la competencia	17

*Reglas de apnea de velocidad-resistencia**Versión revisada 2017/02 CA-195*

3/17

12/7/17

1. SECCIÓN-I**1.1 DEFINICIONES****1.1.1 Apnea**

El término "Apnea" designa un evento deportivo donde el atleta se queda sin aliento, la respiración de las vías respiratorias debajo de la superficie del agua.

1.1.2 Competencia, Evento e Intento

El término competencia se usa para indicar una reunión de apnea, que puede comprender varias disciplinas.

El término evento indica cada uno de los concursos que componen una competencia.

El término intento designa la acción individual del atleta.

El rendimiento es el resultado del intento del atleta, mensurable como una distancia o tiempo intervalo.

1.1.3 Apnea de velocidad-resistencia

La apnea de velocidad-resistencia es un evento donde el atleta intenta cubrir una distancia fija en el menor tiempo posible. El evento se lleva a cabo en una piscina y es nadador en fracciones de un grupo de apnea de natación de apnea alterna con recuperación pasiva en los extremos de la piscina.

El evento es con el uso de aletas (bi-aletas y monoaleta como competencias separadas).

Si se usan las aletas, las aletas deben ser alimentadas solo por la fuerza muscular del atleta, sin el uso de ningún mecanismo, incluso si este último es activado por los músculos.

En la competencia de bi-aletas, no solo el material sino también el estilo de patear las aletas (no se permite la patada de delfines, excepto en la zona de 3 metros al inicio y la vuelta al aire libre y iniciar y girar zonas en interiores).

Las distancias típicas de la apnea de velocidad-resistencia son Velocidad 2x50m y Resistencia 8x50m y 16x50m.

1.1.4 Pérdida de Conciencia-Black Out

El término "Black-out" se usa para la pérdida de la Conciencia

4/17

12/7/17

La pérdida de la conciencia se debe distinguir del término "Samba" que significa una pérdida de control de motor.

1.1.5 Penalización

Cuando una regla es violada de una manera que no implica una descalificación (estas violaciones menores definidas en los artículos correspondientes) una pena general será aplicada. La penalización equivale al diez por ciento del tiempo final.

1.1.6 Uso del pronombre masculino

En lo que sigue, el pronombre masculino se usará en todo momento. No hace falta decir que esto se hace únicamente para evitar formulaciones incómodas y se entiende perfectamente que todas las personas que participan en una competencia, con cualquier rol, pueden ser de cualquier sexo.

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 Competencia y homologaciones de récords

Las competencias y homologaciones de records están sujetas a las últimas versiones de "Procedimientos de Documentos "Campeonatos" y "Contrato de intentos de registro".

2. SECCIÓN-II

2.1 GENERALIDADES TÉCNICAS

2.1.1 Categorías, materiales y equipos para los atletas

Categorías;

2.1.1.1

2.1.1.1.1 Las competencias oficiales están organizadas para hombres y / o mujeres.

Material autorizado:

2.1.1.2

2.1.1.2.1 Bi-aletas y mono-aletas sin restricciones relativas a las dimensiones y el Material. En mono-aletas, se permite el uso de bi-aletas, en el uso de la competencia de dos aletas mono-aleta no está permitida.

2.1.1.2.2 Máscara, visor: la máscara o visor deben ser transparentes para los jueces para poder ver los ojos,

2.1.1.2.3 Clip de nariz.

Equipo auxiliar:

2.1.1.3

2.1.1.3.1 Se **autoriza** el uso de un traje de neopreno o un traje de buceo,

2.1.1.3.2 Los atletas pueden usar su peso personal, los atletas tienen derecho a tener su peso durante el rendimiento o el protocolo de superficie.

2.1.1.3.3 Para todas las competencias y campeonatos internacionales, el uso de la publicidad en las aletas y la máscara está autorizada sin restricción,

2.1.1.3.4 También se permite la publicidad en la ropa, pero queda clara que para los campeonatos internacionales tengan lugar, los atletas están obligados a presentar ellos mismos para las ceremonias en la indumentaria oficial de su equipo nacional.

2.1.1.3.5 El uso de oxígeno está estrictamente prohibido. Un atleta que ha sido declarado culpable del uso de oxígeno o de una mezcla con exceso de oxígeno será inmediatamente descalificado y será sometido a un procedimiento de

suspensión de participación en las competiciones CMAS y campeonatos por un período que será definido por Confederación.

Página 6

Reglas de apnea de velocidad-resistencia

Versión revisada 2016/02 CA-195

6/17

12/7/17

2.1.2 Área de competencia

Los campeonatos CMAS de apnea de resistencia y velocidad deben hacerse en piscinas

2.1.2.1

Deben llevarse a cabo en una piscina de 50 metros, con una profundidad mínima de 1.40 (un punto cuarenta) metros.

Las medidas de la piscina deben ser verificadas y validadas por el técnico de CMAS o el delegado

2.1.2.2

Todos los carriles se pueden usar para la competencia.

2.1.2.3

Una "T" marca de al menos 20 (veinte) cm de ancho debe establecerse en la parte inferior de la Piscina

2.1.2.4

Debe llevar una distancia de dos metros desde el inicio y dos metros antes del giro. Puede haber una almohadilla electrónica en los bordes de cada carril de la competencia.

2.1.2.5

Debe haber una línea central que indique el 25 ° (vigésimo quinto) metro del grupo.

2.1.2.6

Para los eventos de apnea de resistencia y velocidad los atletas pueden realizar apnea desde el comienzo

2.1.2.7

El atleta debe estar en contacto con la pared de la piscina hasta ella señal de inicio

2.1.2.8

Debe sumergir vías respiratorias antes de comenzar a tocar la pared.

Cuando se usan carriles múltiples, el lado del área de competencia será determinado por sorteo.

2.1.2.9

El público solo podrá salir del área de competencia. Para ayudar a los jueces en sus decisiones, un video oficial del evento

2.1.2.10

Debe estar presente en la superficie, registrando el intento total del atleta, incluyendo protocolo de entrada y salida.

2.1.3 Área de calentamiento

Se debe proporcionar un área de calentamiento para los atletas en una piscina auxiliar.

2.1.3.1

Si esto no es posible, entonces se debe organizar una sesión de calentamiento en el grupo principal.

El área de calentamiento está reservada para los atletas que se preparan para la competencia

2.1.3.2

Y esta está bajo las órdenes del juez de calentamiento.

2.1.4 Pérdida de Conciencia-Black Out

La pérdida del control motor lleva a la descalificación si el atleta no puede hacer el OK como protocolo

2.1.4.1

En caso de pérdida de Conciencia -Black Out, el juez responsable decide que el atleta necesita ayuda

2.1.4.2

El ordena a los asistentes de seguridad que saquen al atleta (al menos las vías respiratorias)

Esto lleva a la descalificación y suspensión del evento actual y el resto de la competencia.

2.1.5 Asistentes del atleta

El atleta puede tener solo un asistente hasta la llamada de los últimos tres minutos, después de la llamada de los últimos tres minutos nadie está permitido. El asistente se irá del área de la competencia

2.1.5.1

él puede permanecer en el área de calentamiento.

El juez advertirá al asistente una sola vez. Si él continúa estando en la zona será una violación que conduce a una penalización general para el atleta

2.1.5.2

Solo el delegado técnico puede permitir que el representante del equipo intervenga en caso de un problema técnico

*Reglas de apnea de velocidad-resistencia**Versión revisada 2016/02 CA-195*

8/17

12/7/17

2.2 El PANEL de JUECES y el PERSONAL**2.2.1 General**

Los jueces y el personal deben tomar sus decisiones de manera autónoma

2.2.1.1

a menos que las reglas estipulen lo contrario de forma independiente el uno del otro.

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

2.2.1.2

Composición del panel de jueces y el personal.

2.2.1.3

El panel de jueces y el personal se componen de:

- Delegado técnico designado, para el Campeonato CMAS, por CMAS,
- juez del área de competencia,
- juez de superficie,
- juez de calentamiento,
- juez de salida (juez de salida) ,,
- jueces de carril y de giro,
- cronometradores
- Juez de meta
- juez técnico y de seguridad,
- secretario de competencia,
- asistencia médica,
- otros asistentes.

Para competencias mundiales y continentales, los dos jueces, (delegado técnico y juez de superficie),

2.2.1.4

Deben ser de diferentes nacionalidades. El delegado técnico debe ser Nacionalidad diferente del comité organizador.

El panel de jueces y el personal, con la excepción del delegado técnico

2.2.1.5

Son puestos en su lugar por el organizador. Son enteramente responsables de la preparación y el proceso de la competencia

2.2.2 Delegado técnico

Para los Campeonatos CMAS, el Delegado Técnico es propuesto por la comisión y ejecutivos miembros de CMAS

2.2.2.1

Él es el juez principal de la competencia y él tiene el control y la autoridad total sobre todos el personal

2.2.2.2

Él debe aprobar sus posiciones y darles instrucciones para el reglas particulares sobre la competencia.

Su misión es:

2.2.2.3

- Inspección de las instalaciones de competición,
 - Control y aprobación de los expedientes de los participantes sobre su idoneidad para participar en los eventos,
 - Control y aprobación de los formularios de registro y determinación del orden de inicio
 - aprobación y firma de la clasificación antes de la publicación de la resultados.
-

Debe asegurarse de que se sigan las reglas y las decisiones de CMAS. Él tiene que dar soluciones sobre la organización de la competencia, cuando las reglas no proporcionan solución.

2.2.2.4

Debe asegurarse de que todos los cargos necesarios para la adecuada organización de la competencia están en sus respectivas posiciones.

2.2.2.5

Él puede nominar reemplazos por ausentes jueces, para sustituir a aquellos que son incapaces de llevar a cabo sus tareas.

El puede nombrar cargos suplementarios si él decide que esto es necesario.

Él autoriza al juez de salida a dar la señal de inicio cuando haya asegurado que todos los miembros del panel de jueces están en su lugar y listos para comenzar.

2.2.2.6

Él puede tomar la decisión de un comienzo en falso y reiniciar el procedimiento de inicio.

2.2.2.7

El delegado técnico tiene derecho a cancelar o suspender las competencias

2.2.2.8

En caso de fuerza mayor, como condiciones meteorológicas desfavorables (en el caso de una piscina al aire libre o aguas abiertas) o si la ubicación de la competencia no es más de acuerdo con los requisitos de las reglas.

El delegado técnico puede descalificar a cualquier atleta por cualquier violación de las reglas que él personalmente observa o de lo que otros funcionarios le notifican.

2.2.2.9

2.2.3 Juez del área de competencia

Este es el juez responsable del área de competencia debe ubicarse en el borde de la piscina.

2.2.3.1

Su tarea es organizar la actividad de los otros jueces del área.

2.2.3.2

Él autoriza el inicio del intento para cada atleta y supervisa el responsable de los cambios de los jueces y asistentes en su zona.

2.2.3.3

Y supervisa la secuencia de los eventos.

Recibe las notas sobre las violaciones a la regla observadas por otros jueces con el posible proposición de una sanción o descalificación y decide sobre ellos.

2.2.3.4

Recibe las protestas de los capitanes de los equipos participantes.

2.2.3.5

Al final de los eventos, él debería,

2.2.3.6

2.2.3.6.1 solicitar la intervención del delegado técnico y el asistente

Jueces involucrados, para examinar las protestas.

2.2.3.6.2

aplicar las decisiones tomadas por el delegado técnico sobre las protestas,

10/17

12/7/17

2.2.3.6.3 elaborar la clasificación definitiva de su área de competencia,

2.2.3.6.4 reenviar la copia de la clasificación final al delegado técnico,

2.2.4 Juez de superficie

El juez de superficie observa al atleta durante el intento y continúa

2.2.4.1

hágalo durante el tiempo de protocolo de 30 (treinta) segundos que el atleta debe hacer el OK protocolo dentro de ese tiempo.

Él controla la medición del tiempo cubierto y transmite el resultado

2.2.4.2

a través de su asistente al juez responsable del área de competencia.

Él debe verificar que el atleta, durante todo el evento, esté en buenas condiciones

2.2.4.3

Y que él no necesita ninguna ayuda. Señala cualquier posible irregularidad a la/ o el Delegado Técnico. Él lleva a cabo su función en el borde de la piscina.

2.2.4.4

El juez de superficie puede usar una camiseta amarilla.

2.2.4.5

2.2.5 Juez de calentamiento

El juez de calentamiento es responsable de los competidores y gestiona el calentamiento

2.2.5.1

Llama a los atletas en el área de calentamiento.

Él es responsable de los atletas y él llama a los atletas para colocarlos a disposición del juez de salida

2.2.5.2

Él revisa el equipo del atleta: visor, pesas, traje etc.

2.2.5.3

2.2.6 Juez de arranque/ o salida

Él tiene completa autoridad sobre los atletas desde el momento en que el técnico de calentamiento da el ok

2.2.6.1

Este delegado ha entregado el control de la competencia.

El juez de salida debe indicar al Delegado Técnico cualquier atleta que demore al comenzar

2.2.6.2

O si se niega a respetar una orden o no se comporta correctamente durante el inicio del procedimiento.

Él tiene el derecho de decidir si el inicio es correcto o no.

2.2.6.3

Si él piensa que el inicio no está avanzando correctamente, debe recordar a los atletas que ya está en tiempo

El juez de salida puede anticipar el comienzo cuando juzga que un atleta retrasa exageradamente la toma de su posición inicial.

2.2.6.4

La posición del juez de salida cuando da la señal de inicio debe estar en el costado de la piscina

2.2.6.5

Los cronometristas y todos los participantes deberían poder escucharlo claramente.

Él coordina la evacuación de la piscina al final de cada evento.

2.2.6.6

2.2.7 Los jueces de Linea y Turno

Ellos son nominados para cada carril por el Delegado Técnico.

2.2.7.1

Deben verificar si el atleta ha realizado su turno de acuerdo con el reglamento

2.2.7.2

Reportan cualquier violación de regla al Delegado Técnico.

2.2.8 verificadores del tiempo

La medición de tiempo se realiza mediante la almohadilla electrónica, pero para fallas, registran los tiempos de los atletas de los que son responsables

2.2.8.1

Usan relojes aprobados por el cronometrador principal o el Delegado Técnico.

En la señal de inicio, los cronometristas comienzan sus cronómetros y lo detienen cuando el atleta ha tocado la plataforma.

2.2.8.2

Inmediatamente después de la salida ellos deben escribir la hora mostrada por sus cronómetros en la tarjeta de tiempo que manejan al cronometrista principal. Al mismo tiempo, muestran sus cronómetros para control.

No deben restablecer sus cronómetros a cero antes del cronometrista principal o El delegado técnico les dice "cronómetros a cero".

2.2.8.3

Ellos son responsables de la grabación de los tiempos intermedios en las carreras de más de 100 metros de distancia.

2.2.8.4

Su tarea es también verificar que los giros y la llegada estén de acuerdo con las normas

2.2.8.5

El vigilante del tiempo asigna los carriles a los cronometradores. Debe haber de uno a tres cronometradores por carril.

2.2.8.6

Ellos son responsables de sustituir el tiempo de los cronometristas cuyo cronómetro falló durante el evento o que, por cualquier motivo, no pueden medir el tiempo El encargado del cronometraje recibe, de todos los encargados de

medir tiempo, las tarjetas de tiempo, los controles las entradas y los cronómetros si es necesario.

2.2.8.7

Él registra y verifica el tiempo oficial de la tarjeta de tiempo para cada atleta.

Él remite los tiempos registrados para cada atleta a la secretaria.

2.2.8.8

2.2.9 Técnico y el juez de seguridad

Él es responsable de la observación de los requisitos de seguridad en vigor y los problemas técnicos de la competencia.

2.2.9.1

Está bajo la autoridad del Delegado Técnico.

2.2.9.2

Debe ocuparse de todo el material y los aparatos necesarios para el despliegue de la competencia.

2.2.9.3

Él es responsable de la instalación de la piscina de acuerdo con los planes publicado en las reglas específicas.

2.2.9.4

Puede requerir que el comité organizador ponga a su disposición mas colaboradores

2.2.9.5

O Un número suficiente de asistentes que puede estar en el agua.

2.2.9.6

Otros dos asistentes deben estar en el borde de la piscina para ayudar, en caso de que sea necesario

2.2.9.7

Para cuando los atletas cuando salen a la superficie.

2.2.10 Juez de inicio (Starter)

Él le informa al atleta que debe ir al área de inicio.

2.2.10.1

Él es responsable de la cuenta regresiva y controlar si el atleta comenzó dentro del tiempo autorizado

2.2.11 Secretario de competencia

Él es responsable de verificar los resultados escritos y las posiciones en cada

2.2.11.1

Competencia recibida del Delegado Técnico. Él designa a los secretarios asistentes y dirige su trabajo.

2.2.11.2

Él prepara todo el material de la oficina de la secretaria, así como el documentación necesaria para la competencia.

2.2.11.3

Él verifica el resultado, firma los nuevos registros y los coloca el informe oficial

2.2.11.4

Él asegura que las decisiones del Delegado Técnico se pongan en el informe oficial oficial

2.2.11.5

Transmite los resultados relativos a los lugares del podio y la composición de los resultados finales

2.2.11.6

Los resultados y los registros deben ser enviados por la secretaria para su distribución

2.2.11.7

Solo después de haber sido autorizado por el delegado técnico.

Él prepara el informe final de la competencia.

2.2.11.8

Si existe una oficina de prensa, el secretario de competencia, previa autorización del Delegado técnico, proporciona toda la información sobre la competencia para los medios.

Reglas de apnea de velocidad-resistencia

Versión revisada 2016/02 CA-195

14/17

12/7/17

2.2.12 Asistencia médica

La asistencia médica debe garantizar las intervenciones de primeros auxilios a quienes sufrir accidentes brindándoles la ayuda necesaria desde el comienzo del accidente hasta el restablecimiento de las condiciones de salud en los establecimientos de salud locales.

2.2.12.1

La comunicación del equipo de asistencia médica y el médico de los establecimientos de salud locales deberá incluir las causas y circunstancias del accidente del atleta

Los asistentes médicos son nombrados por el Comité Organizador)

2.2.12.2

Estos son responsables de controlar el evento en el nivel de su competencia (médica).

El equipo médico está formado por:

- Un médico (MD) que debe ser experto, experimentado, equipado y capaz de realizar RCP (reanimación cardiopulmonar), así como proporcionar primeros auxilios, quién es responsable de la competencia y siempre está presente en el área de competencia
- Una ambulancia reservada para la competencia, con un médico a bordo.
- Una instalación hospitalaria oficial que debe ser fácilmente accesible por la ambulancia,
- Se recomienda la disponibilidad de transporte sanitario en helicóptero.

Los asistentes que ocupen la misión de primeros auxilios estarán equipados con:

- Máscaras pequeñas para respiración artificial de boca a boca
- Ambu-bag,
- Un tanque de oxígeno con un regulador,
- Agua y bebidas azucaradas,
- Cualquier otro equipo a criterio del médico.

2.2.13 Otros Asistentes

Otros asistentes son nombrados por el Comité Organizador para la competencia en casos de sufrir accidentes, este equipo estará brindándoles la ayuda necesaria desde el comienzo del accidente

Hasta el restablecimiento de las condiciones de salud en los establecimientos de salud locales.

3. SECCIÓN III

3.1 REALIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

3.1.1 Inicio

Los atletas admitidos a la competencia deben estar presentes una hora antes de comenzar en la sala de espera de la piscina,

3.1.1.1

o en el área de calentamiento que está situada cerca del área de competencia.

30 (Treinta) minutos antes de su inicio (de los últimos tres minutos) los atletas

3.1.1.2

debe estar a disposición del Juez de Calentamiento quien lo informará al Juez de Inicio.

Antes de los últimos 30 (treinta) minutos antes de su inicio, el atleta no puede estar en la piscina

3.1.1.3

La señal de inicio se dará como mínimo cada 5 (cinco) minutos.

3.1.1.4

La salida dará comienzo cuando el juez de salida informa al atleta que debe ir al área de inicio.

3.1.1.5

El atleta tendrá tres minutos para prepararse para sumergirse.

3.1.1.6

El abridor le recordará el tiempo;

3.1.1.7

- Últimos 3 minutos / 2 minutos / 1 minuto / 45s / 30s / 15s / 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 / "0" -Oficial superior / +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +15, +20, +30.

- El atleta puede comenzar desde "0" - arriba oficial a +30 s (ventana de 30 s). Si las vías respiratorias no están en el agua a la cuenta de +30 s, él está descalificado.

La cuenta regresiva debe anunciarse en inglés en todas las competencias internacionales.

3.1.2 Descenso

El atleta debe comenzar a tocar 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 tenga despegado de la pared.

3.1.2.1

El atleta debe necesariamente tocar el borde de la piscina en cada giro con una parte de su cuerpo o con su equipo

3.1.2.2

De lo contrario, el atleta queda descalificado.

3.1.3 Ruta horizontal

Durante el resto de la ruta horizontal, solo el equipo o cualquier parte del cuerpo,

3.1.3.1

pero no las vías respiratorias pueden salir de la superficie del agua.

Un tiempo de recuperación entre apneas sucesivas (cada 50 m) en el evento de resistencia está permitido.

3.1.3.2

Cuando el atleta llega al final no puede respirar antes de tocar la pared

3.1.3.3

Esto es válido para todos los turnos y al final de la competenciaa.

3.1.4 Ascenso

Después de la inmersión, el atleta no debe ser ayudado o tocado por ningún motivo antes su procedimiento de finalización del rendimiento, a menos que esté en dificultad.

3.1.4.1

El atleta puede sostener la línea o la pared del borde de la piscina,

3.1.4.2

En caso de pérdida de conciencia BLACKOUT como se define en el artículo 2.1.4, antes, durante o después de su esfuerzo, el atleta queda descalificado.

3.1.4.3

Si el asistente del atleta toca al atleta antes de todo el protocolo según lo establecido el artículo 3.1.4.6 está terminado, el atleta está descalificado.

3.1.4.4

En caso de contacto accidental, depende de la apreciación del delegado técnico validar o invalidar la prueba

3.1.4.5

Al final de la prueba vuelve a la superficie, el atleta, durante el conteo del tiempo de protocolo de 30 (treinta) segundos debe hacer el protocolo OK (OK y la señal). Y durante este 30

(treinta) segundos de protocolo de tiempo que debe mantenerse a flote, sosteniendo el borde o línea de carril sin necesitando asistencia externa.

3.1.4.6

El atleta debe mantener la cabeza sobre la superficie durante 30 s. Las vías aéreas y el nivel equivalente de los lados y la parte posterior de la cabeza debe estar sobre la superficie del agua.

3.1.4.7

Si hay una ola, la decisión se toma como en el artículo 3.1.4.14.

No está prohibido solo para los atletas hablar durante el protocolo.

3.1.4.9

El signo OK debe hacerse en la dirección del Delegado Técnico que está en la cubierta de la piscina o al juez de superficie que podría estar en el agua.

3.1.4.10

Para el protocolo de superficie, dos jueces (juez de superficie y delegado técnico) estarán presente y la decisión final sobre el rendimiento se dará en 3 minutos después de la finalización de la actuación. Si es técnicamente imposible llegar a una decisión en tres minutos, el Delegado Técnico puede decidir dar la decisión al final de la competencia actual, para no interrumpir el tiempo de la competencia.

3.1.4.10.1

Después del protocolo de superficie, si todo está bien (con el juez de superficie) El Delegado Técnico le mostrará al atleta una carta blanca.

3.1.4.10.2

Si se muestra una tarjeta amarilla, el atleta debe esperar en la zona de competencia mientras los jueces deliberan ..

3.1.4.10.3

Si se muestra una tarjeta roja, el rendimiento no se valida (descalificado).

3.1.4.11

El video arbitraje es obligatorio para los campeonatos internacionales.

3.1.4.12

Los entrenadores, los miembros del equipo y los espectadores deben permanecer en calma y en silencio durante el protocolo y la recuperación de la superficie del atleta.

En la violación de esto, el Técnico o el delegado puede suspender a las personas / miembros del equipo del área de competencia.

3.1.5

El comienzo y de la competencia

3.1.5.1

El orden de los atletas se determinará sobre la base de los tiempos declarados en la reunión técnica. Los atletas con el tiempo más largo competirán primero mientras que el atleta con el tiempo más corto competirá el último.

3.1.5.2

Todos los competidores harán un intento. Al final de esta etapa, una clasificación se establece y se hace pública inmediatamente.

3.1.5.3

El tiempo utilizado para la clasificación de los atletas es el tiempo efectivo de la apnea, siempre que esta última sea menor o igual que el tiempo declarado. Si el tiempo efectivo de apnea es más alto que el tiempo declarado, luego se aplica una penalización. Eso consiste en agregar al tiempo de apnea efectivo la diferencia entre el tiempo declarado y el tiempo efectivo. Para hacer las cosas explícitas, si el atleta registra un tiempo "t", mayor que el tiempo declarado "T", el tiempo utilizado para la clasificación será $t + (t-T)$.

En el caso de un empate, el que está más cerca del tiempo objetivo declarado será el ganador.

Si el empate aún subsiste, los atletas se clasificarán "ex aequo".