



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

**REGLAMENTO
INTERNACIONAL CMAS
APNEA INDOOR**

Versión 2021/01

CA 212

CONTENIDOS

CONTENIDOS	2
1. REGLAS GENERALES	4
1.1 Generalidades.....	4
1.1.1 Apnea o Buceo Libre	4
1.1.2 Competencia, Evento e Intento	4
1.1.3 Uso de Aletas.....	4
1.1.4 Patada de Delfín (en Apnea).	4
1.1.5 Natación (en Apnea)	4
1.1.6 Material Autorizado	5
1.1.7 Categorías	5
1.1.8 Disciplinas.....	5
1.1.9 Uso de Oxígeno	6
1.1.10 Pérdida de la conciencia-desmayo Black Out (BO);	6
1.1.11 Uso de pronombre masculino	6
1.1.12 Publicidad	7
1.1.13 Penalidades.....	7
1.1.14 Violación de las reglas	7
1.1.15 Competiciones y homologación de récords	7
1.2 Protocolos.....	8
1.2.1 Protocolo de inicio.....	8
1.2.2 Protocolo al final/superficie	9
1.2.3 Las tarjetas;.....	10
1.2.4 Puesta en escena y clasificación del evento.....	11
2. REGLAS ESPECÍFICAS DE DINÁMICA	12
2.1 Organización del Evento	12
2.1.1 Piscina.....	12
2.1.2 Área de Competencia	12
2.1.3 Área de Salida	13
2.1.4 Instrumento de medición	13
2.1.5 Área de calentamiento.....	13
2.1.6 Asistente del Atleta	13
2.2 Realización de la Competición	14
2.2.1 Salida.....	14
2.2.2 Recorrido horizontal.....	14
2.2.3 Ascenso.....	15
2.2.4 Clasificación.....	15
3. REGLAS ESPECÍFICAS PARA ESTÁTICA	16
3.1 Organización del evento.....	16
3.1.1 Área de Competencia.....	16
3.1.2 Asistentes del atleta.....	16
3.1.3 Cronometristas.....	16
3.2 Realización de la Competición	17
3.2.1 Apnea	17
3.2.2 Finalización.....	17
3.2.3 Clasificación.....	18

4. REGLAS ESPECÍFICAS PARA SPEED Y ENDURANCE.....	19
4.1 Organización del evento.....	19
4.1.1 Área de competición	19
4.1.2 El Carril y los jueces de vuelta	19
4.1.3 Cronometristas.....	19
4.2 Realización de la Competición.....	20
4.2.1 Descenso	20
4.2.2 Recorrido horizontal.....	20
4.2.3 Ascenso.....	21
4.2.4 Clasificación.....	21

1. REGLAS GENERALES

1.1 General

1.1.1 Free Diving (Buceo Libre / Apnea)

El Término "Free Diving" (Buceo Libre en inglés) designa un evento deportivo en "Apnea" donde el atleta aguanta la respiración manteniendo las vías respiratorias por debajo de la superficie del agua.

1.1.2 Competición, Evento e Intento

1.1.2.1 El término **competición** es usado para indicar un encuentro de Apnea, que puede comprender varias disciplinas.

1.1.2.2 El término **evento** indica cada una de las pruebas que componen una competición.

1.1.2.3 El término **intento** designa una sola acción del atleta. Por ejemplo, una apnea dinámica o una apnea estática.

1.1.2.4 El **Desempeño** es el resultado del intento del atleta, medido en distancia, o intervalo de tiempo.

1.1.3 Uso de aletas

1.1.3.1 El atleta puede usar una monoaleta o bialetas (excepto para eventos sin aletas).

1.1.3.2 Cuando se utilizan aletas, deben ser impulsadas únicamente por la fuerza muscular del atleta, sin uso de ningún mecanismo, incluso si éste último es activado por los músculos.

1.1.3.3 En los eventos de bialetas, no solo importa el material, sino también el estilo de nado: no se permite la patada de delfín excepto en las zonas de 3 metros al inicio y al dar la vuelta. Si el atleta practica una patada de delfín, se aplica una penalización general por cada ciclo (un ciclo es hacia arriba y hacia abajo).

1.1.4 Patada de delfín (en Apnea)

1.1.4.1 Es una patada en la que las piernas suben y bajan juntas. El movimiento arriba y abajo constituye un ciclo.

1.1.5 Natación (en Apnea)

1.1.5.1 Impulsarse por el agua por el movimiento de las extremidades

1.1.6 **Material autorizado**

1.1.6.1 Máscara o lentes.

1.1.6.2 Clip de nariz.

1.1.6.3 Traje de buceo.

1.1.6.4 Reloj-computadora de buceo

1.1.6.5 Los atletas pueden usar su peso personal. Si se usa un peso, el atleta necesariamente debe usarlo con un sistema de liberación rápida y debe usarlo sobre su ropa. En ningún caso los deportistas podrán tener pesos escondidos bajo la ropa. Los atletas tienen el derecho a dejar sus pesos durante el intento o durante el protocolo de superficie.

1.1.7 **Categorías**

1.1.7.1 Las competiciones oficiales se organizan para hombres y / o mujeres. Los atletas que tienen entre 15 y 18 años participan en la categoría junior. La categoría senior corresponde a edades de más de 18 a 49 años. Atletas que tengan al menos 50 años pertenecen al grupo masters, que se subdivide en las categorías 50-54, 55-59, 60-64, 65-70 y mayores de 70. Los atletas Master pueden, si lo desean, competir en la categoría senior. Esta elección será obligatoria durante toda la temporada en curso.

1.1.8 **Disciplinas**

Dinámica

1.1.8.1 La dinámica es una disciplina 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.

1.1.8.2 Esta disciplina se puede realizar en piscina o en aguas abiertas con el uso de aletas o sin aletas. Hay tres categorías: **DYN** (monoaleta y/o bialeas) **DBF** (solo con bialeas) como competencias separadas o **DNF** (sin aletas).

Estática

1.1.8.3 La apnea estática es una disciplina en la que el atleta tiene el objetivo de realizar la mayor duración en "Apnea". La apnea se realiza conteniendo la respiración en la superficie del agua.

Speed-Endurance (Velocidad-Resistencia)

1.1.8.4 Speed - Endurance son disciplinas en las que el atleta tiene como objetivo cubrir una distancia en el mínimo tiempo posible. El evento se realiza en piscina y se nada en fracciones de la longitud de la piscina alternando natación en apnea con recuperación pasiva en los extremos de la piscina.

1.1.8.5 Esta disciplina se nada con aletas, sin distinción entre bialetas y monoaleta y con una sola clasificación, lo que significa que el estilo de natación con bialetas es libre.

1.1.8.6 Las distancias comunes de speed-endurance son Speed 2x50m y Endurance 8x50m y 16x50m.

1.1.9 Uso de Oxígeno

1.1.9.1 . Antes del intento está estrictamente prohibido el uso de oxígeno. 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 y campeonatos CMAS por un período que será definido por la Confederación.

1.1.10 DQ – Pérdida de conciencia / desmayo- Black Out (BO);

1.1.10.1 El atleta será descalificado si no puede completar el protocolo de superficie dentro de los 20 segundos, o si necesita ayuda antes, durante o después de los 20 segundos.

1.1.10.2 En caso de pérdida de conciencia o Black Out en superficie, el atleta será descalificado. Será examinado por un médico que decidirá si es capaz de continuar en la competición el siguiente día

1.1.10.3 En caso de Black Out bajo el agua, el atleta será descalificado y no le será permitido competir al siguiente día. El atleta debe ser examinado por un médico y el podrá continuar en la competición el día próximo al siguiente con la aprobación del médico.

1.1.11 Uso de pronombre masculino

1.1.11.1 En lo que sigue, se utilizará el pronombre masculino en todas partes. Esto se hace únicamente para evitar formulaciones incómodas y es entendido perfectamente que todas las personas que participan en una competición, con cualquier función, puede ser de cualquier sexo.

1.1.12 Publicidad

1.1.12.1 Para todas las competiciones y campeonatos internacionales el uso de publicidad en las aletas y la máscara está autorizado sin restricción.

1.1.12.2 La publicidad también está permitida en la ropa, pero no obstante dejando en claro que cuando se llevan a cabo campeonatos internacionales, los atletas están obligados a presentarse a las ceremonias con la indumentaria oficial de su selección nacional.

1.1.13 Penalidad

1.1.13.1 Siempre que se infrinja una regla de una manera definida con precisión en los artículos correspondientes se aplica una sanción general. En el caso de apnea dinámica la sanción general consiste en restar 3 (tres) metros a la actuación realizada por el atleta. En el caso de eventos de velocidad-resistencia, la penalización general es igual a 10% del tiempo final.

1.1.14 Violación de las reglas

1.1.14.1 La violación de las reglas significa la descalificación del evento, a menos que en caso contrario (una penalidad o penalidad general) esté especificada en el artículo correspondiente.

1.1.15 Competiciones y homologación de récords

1.1.15.1 Las competencias y homologación de records están sujetas a las últimas versiones de “Procedimientos de Campeonatos” y “Contrato para intentos de récords” documentos disponibles en el sitio web de CMAS.

1.2 Protocolos

1.2.1 Protocolo de inicio

1.2.1.1 Los atletas admitidos a la competición deben estar presentes una hora antes de la salida en el lugar definido por el Juez Jefe, como en el área de calentamiento que es situada cerca de la zona de competición

1.2.1.2 Treinta (30) minutos antes de su inicio (de los últimos tres minutos) los atletas deben estar a disposición del Juez de Calentamiento quien así lo informará al Juez de Salida.

1.2.1.3 Solo en el período de los últimos 30 (treinta) minutos antes de su salida, se les permite entrar al agua a los atletas.

1.2.1.4 Los atletas comenzarán cada 5 (cinco) minutos como mínimo.

1.2.1.5 En caso de existir varios carriles de competición, la competencia iniciará al mismo tiempo.

1.2.1.6 El intento comienza cuando el juez informa al atleta que debe ir a la zona de inicio.

1.2.1.7 El atleta tendrá entonces tres minutos para prepararse para sumergirse. Si el punto de partida está libre del atleta anterior, el atleta puede llegar antes preguntando al juez.

1.2.1.8 El juez de salida le recordará la hora;

- Últimos 3 minutos / 2 minutos / 1.5 minutos / 1 minuto / 30s / 20s / 10s / 5, 4, 3, 2, 1 / "Top Time" / +10s / +20s / +25, 26, 27, 28, 29, 30.
- El atleta puede iniciar desde el Top Time hasta +30s (ventana de 30 segundos). Si las vías respiratorias no están en el agua a la cuenta de +30s, es descalificado (excepto en Speed y Endurance).

1.2.1.9 El atleta no puede comenzar antes del "Top Time" o de lo contrario será descalificado.

1.2.1.10 En speed-endurance, los cronometristas inician sus cronómetros en el "Top Time".

1.2.1.11 El conteo debe ser anunciado en inglés en todas las competencias internacionales.

1.2.2 Protocolo final / superficie

1.2.2.1 Al final del intento, el atleta puede empujar el fondo de la piscina para emerger a la superficie

1.2.2.2 Inmediatamente que las vías aéreas del atleta salgan a la superficie, inicia el protocolo de salida y el conteo de 20 segundos.

1.2.2.3 Cuando esté en la superficie, durante la cuenta de 20 (veinte) segundos a partir de la salida a la superficie, el atleta debe: completar el Protocolo de Superficie (Signo OK de las actividades subacuáticas convencionales como dos dedos haciendo un círculo) a la dirección del Juez Jefe que estará en el borde de la piscina

1.2.2.4 El atleta no puede sostener el borde de la piscina en las disciplinas dinámicas y debe mantenerse a flote, manteniendo la línea del carril sin necesitar ayuda externa para todas las disciplinas excepto en estática STA.

1.2.2.5 Toque accidental (no agarre), depende de la decisión del Juez Jefe.

1.2.2.6 El atleta puede sujetar el borde de la piscina en estática STA

1.2.2.7 Mantener la cabeza sobre la superficie. Las vías respiratorias y el nivel equivalente de los lados (aproximadamente desde la mitad de las orejas) y la línea continua a través de la parte posterior de la cabeza debe estar sobre la superficie del agua.

1.2.2.8 Durante el protocolo, la cabeza de los atletas (como se define arriba) no debe estar en contacto con la línea del carril o con cualquier parte del cuerpo como manos, brazos, etc. para obtener apoyo o ayuda de ella. Si es el caso, el juez le pedirá al asistente de seguridad que sostenga / ayude el atleta que lleva a la decisión de DQ.

1.2.2.9 Para el Protocolo de Superficie en Competiciones Internacionales CMAS, estará el juez principal (asignado por CMAS), o el juez asistente (asignado por CMAS para asistir al Juez Principal) y el Juez Nacional responsable de la observación de video. En otras competiciones (privadas, nacionales, etc.) el Juez Jefe y Juez de video serán suficientes.

1.2.2.10 Los jueces estarán presentes y darán la decisión final sobre la ejecución dentro de los 3 (tres) minutos posteriores a la finalización del intento. Si es técnicamente imposible llegar a una decisión en tres minutos, el Juez Jefe puede decidir si dar la decisión al final del evento actual, para no interrumpir el momento de la competencia.

1.2.2.11 El atleta puede hablar durante el protocolo pero no el asistente del atleta.

1.2.2.12 Si el deportista es tocado por personas de la organización accidentalmente, la última decisión sobre este acto, sea de ayuda o no, la tomará el Juez principal.

1.2.2.13 El video arbitraje es obligatorio para los campeonatos internacionales.

1.2.2.14 Las personas alrededor y los espectadores deben permanecer tranquilos y en silencio durante el Protocolo de superficie y recuperación del atleta. En caso de violación de esto, el Juez Jefe puede decidir desalojar a las personas / miembros del equipo del área de competencia

1.2.2.15 Cualquier tipo de grito o ayuda de delegados, entrenadores o miembros del equipo nacional del deportista conlleva la descalificación del deportista.

1.2.3 Las tarjetas

1.2.3.1 El significado de las tarjetas es el siguiente;

- Si todo está bien (con el juez de superficie), el juez principal mostrará al atleta una tarjeta blanca.
- Si se muestra una tarjeta amarilla, significa que algo puede haber salido mal; puede haber una penalización o un problema de DQ, entonces el atleta tiene que esperar en la zona de competencia y los jueces deliberarán, tienen un máximo de 3 minutos para dar la decisión final (si estos 3 (tres) minutos no son suficientes, entonces puede dar una decisión una vez finalizado el evento).
- Si se muestra una tarjeta roja, el desempeño no está validado (DQ).

1.2.4 Puesta en escena y clasificación del evento

1.2.4.1 Habrá dos listas de salida para Hombres y Mujeres por separado y las Mujeres inician primero sus intentos (a menos que se acuerde lo contrario en la reunión técnica).

1.2.4.2 La lista de salida puede determinarse sobre la base de la mejor marca personal (PB) de los deportistas entregados por los capitanes de los equipos en la inscripción. Con la mejor marca personal, significa un resultado de competición oficial del año actual o del año anterior. Para inicio de a estática la lista debe seguir la regla PB pero el atleta (para las señales) puede declarar un tiempo que puede ser más bajo que el PB.

1.2.4.3 Competirán los deportistas con menor tiempo o menor distancia. primero, mientras que el atleta con mayor tiempo o mayor distancia competirá en último lugar (excepto en Velocidad-Resistencia donde competirán primero los atletas con más tiempo). Este orden podría cambiarse de acuerdo con los requisitos del Juez Jefe.

1.2.4.4 Todos los competidores harán un intento. Al final de esta etapa, se establecerá la clasificación y se hará pública de inmediato.

1.2.4.5 En caso de empate, los atletas serán clasificados "ex aequo" o igualmente.

2. REGLAS ESPECÍFICAS PARA DINÁMICA

2.1 Organización del evento

2.1.1 Piscina

2.1.1.1 Las competiciones de apnea dinámica en piscina deben tener lugar en una piscina de 50 metros (competición con aletas) y 25/50 (veinticinco / cincuenta) metros (competición sin aletas), con una profundidad mínima de 1,20 (uno punto veinte) metros.

2.1.1.2 Estas medidas deben ser verificadas y validadas por el Juez principal CMAS.

2.1.2 Área de Competición

2.1.2.1 Se pueden instalar hasta 4 (cuatro) áreas de competición en la misma piscina. En este caso, los dos carriles externos de cada lado de la piscina no están permitidos como áreas de competencia. Es obligatorio tener línea flotante en ambos lados del área de competencia con una distancia mínima de 0,80 m desde el borde (la salida por el borde no es permitida excepto en los bordes de 25m-50m y / o bordes múltiples) para campeonatos CMAS, concursos internacionales y reconocimiento de récords mundiales.

2.1.2.2 Cuando se utilizan varios carriles, el juez principal definirá en qué lado será el área de competencia. Solo se permitirá la entrada al público en la tribuna.

2.1.2.3 Para ayudar a los jueces en sus decisiones, un video oficial del evento debe estar presente registrando todo el desempeño del atleta en la superficie, y si es técnicamente posible, otro para la parte subacuática.

2.1.2.4 Si el carril más cercano al borde de la piscina tiene características indeseables para el realizar el evento, se puede utilizar el siguiente carril.

2.1.2.5 Se debe colocar una marca "T" de al menos 20 (veinte) cm de ancho en la parte inferior de la piscina a dos metros de la salida y dos metros antes de la vuelta.

2.1.2.6 Debe haber una línea central que indique el 25to (vigésimo quinto) metro de la piscina.

2.1.3 Zona de inicio

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

2.1.3.2 Si la zona de salida de la piscina es más profunda que 1,40 (uno punto cuarenta) metros entonces el sitio de la competencia debe estar equipado con una plataforma móvil para que el atleta pueda pararse. La plataforma se quitará cuando el atleta haya comenzado.

2.1.4 La Medición

2.1.4.1 La medición de la distancia se realizará desde el punto donde los atletas sacan sus vías respiratorias fuera del agua y la medición se realizará con un metro puesto en el borde de la piscina.

2.1.4.2 Otros sistemas de medición electrónica automática, que hayan sido aprobados previamente por CMAS o han sido ensamblados después de una solicitud por parte de la federación organizadora y aprobada por el juez principal, pueden ser utilizados.

2.1.5 Área de calentamiento

2.1.5.1 El resto de carriles están dedicados al calentamiento.

2.1.5.2 El área de calentamiento está reservada para los atletas que se preparan para la competencia bajo las órdenes del Juez de Calentamiento.

2.1.6 Asistente del atleta

2.1.6.1 El atleta puede tener un solo asistente hasta la llamada de los últimos tres minutos, después de la llamada de los últimos tres minutos no se permite a nadie. El asistente dejará la zona de competición. El juez advertirá al asistente solo una vez.

2.1.6.2 Si el asistente continúa en la zona, esta infracción da lugar a sanción general al atleta.

2.1.6.3 Solo el Juez Jefe puede permitir que el representante del equipo intervenga en caso de un problema técnico.

2.2 Realización de la competencia

2.2.1 Inicio

2.2.1.1 Para cualquier disciplina, el atleta puede poner su boca bajo el agua y puede exhalar varias veces durante el calentamiento.

2.2.1.2 El deportista debe iniciar la fase de apnea en el punto de partida, tocando la pared de la piscina con cualquier parte del cuerpo o las aletas.

2.2.1.3 Se le permite tocar la pared después de sumergir las vías respiratorias si no estuvo en contacto con la pared durante la inmersión.

2.2.1.4 Si no está en contacto con la pared al comenzar, se le aplicará una penalización general.

2.2.1.5 El atleta debe necesariamente tocar el borde de la piscina en cada vuelta con una parte de su cuerpo o las aletas (cualquier parte de las aletas).

2.2.2 Recorrido horizontal

2.2.2.1 Durante la ejecución, el equipo o cualquier parte del cuerpo, pero no las vías respiratorias pueden salir de la superficie del agua.

2.2.2.2 No se permite nadar en la superficie. De lo contrario, es una penalidad general.

2.2.2.3 El atleta debe permanecer dentro del carril de competencia. Si todo el cuerpo está fuera de la pista de competición, se aplica una penalización general. Se permiten desviaciones parciales.

2.2.2.4 El desempeño final se mide desde el punto donde las vías respiratorias están fuera del agua.

2.2.2.5 Si quiere salir del agua en los bordes (paredes de inicio y giro) entonces hay 3 casos son posibles:

- Si las vías respiratorias salen fuera antes de que el atleta toque la pared, la medición del desempeño se realizará desde el punto en el que las vías respiratorias están fuera del agua y el rendimiento final será menor que el múltiplo de la longitud de la piscina.
- Si el atleta toca la pared y sale, entonces el desempeño final será un múltiplo exacto de la longitud de la piscina (es decir, 150 m, 200 m, etc... en piscinas de 50) o 125 m, 150 m 175 m, por ejemplo, en una piscina de 25 m.)

- Si el atleta toca la pared, hace una vuelta completa en "U" con los hombros y luego emerge, la medición del desempeño se hará desde el punto donde las vías respiratorias salen fuera del agua y el rendimiento final será superior al múltiplo de la longitud de la piscina.

2.2.3 Ascenso

2.2.3.1 Al final del intento, los asistentes oficiales pueden dar al atleta, cuando sale a la superficie, una boya que ayudará al deportista a recuperarse mientras la sujeta.

2.2.3.2 Para que su desempeño sea validado, el atleta debe realizar el Protocolo de final / superficie

2.2.3.3 No se debe ayudar ni tocar al atleta por ningún motivo ni de ninguna manera antes del final del protocolo de superficie, a menos que tenga dificultades.

2.2.4 Clasificación

2.2.4.1 La distancia realizada (RD) puede ser menor o mayor que la declarada (PB)

2.2.4.2 No se aplican penalidades por cualquier diferencia entre el distancia realizada (RD) y distancia declarada (PB).

2.2.4.3 En caso de empate, los atletas serán clasificados "ex aequo" o igualmente.

3. REGLAS ESPECÍFICAS PARA ESTÁTICA

3.1 Organización del evento

3.1.1 Área de Competición

3.1.1.1 Los Campeonatos CMAS de estática deben realizarse en piscina.

3.1.1.2 La piscina debe ser verificada y validada por el juez jefe CMAS.

3.1.1.3 Se utiliza un carril o más cerca del borde para la competencia mientras los carriles restantes están reservados a los jueces auxiliares de seguridad que garantizan la seguridad

3.1.1.4 Cuando se utilizan múltiples carriles, el lado del área de competencia será determinado por el juez principal. El público solo podrá estar fuera del área de competencia.

3.1.1.5 Para ayudar a los jueces en sus decisiones, es obligatorio un video oficial del evento presente en la superficie, registrando el intento total del atleta, incluido el protocolo de entrada y salida.

3.1.2 Asistentes del Atleta

3.1.2.1 El atleta solo puede tener un asistente personal en el borde o en la piscina para ayudarlo durante el intento.

3.1.2.2 Este asistente puede permanecer con el atleta en el área de competencia y en la piscina, pero no debe gritar, hablar, tocar o hacer gestos para ayudar o auxiliar al atleta durante el Protocolo y hasta que el juez muestre la tarjeta.

3.1.3 Cronometristas

3.1.3.1 Los cronometristas inician sus cronómetros cuando el atleta sumerge sus vías respiratorias, después del TOP TIME y lo detienen cuando las vías respiratorias emergen.

3.1.3.2 Inmediatamente después del intento deben anotar el tiempo mostrado por sus cronómetros en la tarjeta de cronometraje que entregan al cronometrador principal. Al mismo tiempo, toman una foto y muestran sus cronómetros para el control.

3.2 Realización de la competición

3.2.1 Apnea

3.2.1.1 Durante la apnea el atleta está bajo la supervisión de un juez de superficie.

3.2.1.2 El procedimiento de control de seguridad consiste en que el juez se comunique con el atleta por tacto a intervalos de tiempo regulares durante la apnea.

3.2.1.3 La señal del juez y la respuesta del atleta deben ser acordadas por los dos antes del comienzo del intento.

3.2.1.4 La primera señal debería darse un minuto antes del tiempo declarado (actuación anunciada, o PB), el segundo 30 (treinta) segundos antes del tiempo declarado, el tercero a los 15 (quince) segundos antes del tiempo declarado y el cuarto al tiempo declarado. A partir de ahí (y también si la apnea pasa más allá del tiempo declarado) las señales se dan a intervalos de 15 (quince) segundos.

3.2.1.5 Si el tiempo declarado no es un múltiplo entero de medio minuto, el tiempo para la primera señal se obtiene truncando este tiempo al medio minuto inferior, anticipando de ahí el tiempo de la primera señal. Esto debe ser recordado al atleta por el juez asistente justo antes del intento.

3.2.1.6 Si el atleta no responde a la señal del juez asistente con la respuesta apropiada el juez toca al atleta una vez más. Si el atleta persiste en no responder, el juez interrumpe el evento y trae al atleta a la superficie, descalificándolo debido a BO.

3.2.2 Finalización

3.2.2.1 Al final del intento, el atleta no debe ser ayudado ni tocado por cualquier motivo y en cualquier forma antes de que termine su procedimiento de finalización, a menos que esté en dificultad.

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

3.2.2.3 Para que su desempeño sea validado, el atleta debe realizar el Protocolo de final / superficie.

3.2.3 Clasificación

3.2.3.1 El tiempo realizado del atleta se calcula como una media entre los tiempos registrados por los cronometristas

3.2.3.2 El tiempo que se utilizará para la clasificación de los atletas es el tiempo efectivo de la apnea.

3.2.3.3 El tiempo realizado (RT) puede ser menor o mayor que el declarado (PB)

3.2.3.4 No se aplican penalidades por cualquier diferencia entre el tiempo realizado (RT) y el declarado (PB)

3.2.3.5 En caso de un empate, los atletas son clasificados “ex aequo” o igualmente.

4. REGLAS ESPECIFICAS PARA SPEED Y ENDURANCE

4.1 Organización del evento

4.1.1 Área de Competición

4.1.1.1 Los Campeonatos CMAS de apnea velocidad-resistencia en piscinas deben tener lugar en una piscina de 50 metros, con una profundidad mínima de 1,40 (un punto cuarenta) metros. Si la zona de salida de la piscina es más profunda, que 1,40 (un punto cuarenta) metros entonces el sitio de la competencia debe estar equipado con una plataforma móvil para que el atleta pueda pararse. La plataforma se quitará cuando el atleta haya comenzado.

4.1.1.2 Todos los carriles se pueden utilizar para la competición.

4.1.1.3 Se debe colocar una marca "T" de al menos 20 (veinte) cm de ancho en la parte inferior de la piscina a dos metros de la salida y dos metros antes de la vuelta.

4.1.1.4 Puede haber tablero electrónico en los bordes de cada carril de competencia.

4.1.1.5 Para los eventos de apnea velocidad-resistencia, los atletas deben iniciar en el agua.

4.1.1.6 El atleta debe tener contacto con la pared de la piscina hasta la señal de inicio y sumergir sus vías respiratorias antes de comenzar tocando la pared.

4.1.1.7 Cuando se utilizan múltiples carriles, el lado del área de competencia será determinado por el juez principal. El público solo podrá estar fuera del área de competencia.

4.1.1.8 Con el fin de ayudar a los jueces en sus decisiones, un video oficial del evento debe estar presente en la superficie, registrando el intento total del atleta, incluido el protocolo de entrada y salida.

4.1.2 Los jueces de recorrido y viraje

4.1.2.1 Son nominados para cada carril por el Juez Jefe.

4.1.2.2 Deben comprobar si el deportista ha realizado su vuelta de acuerdo con las normas.

4.1.2.3 Reportan cualquier violación de las reglas a Juez Jefe.

4.1.3 Cronometristas

4.1.3.1 La medición del tiempo principal la realiza el tablero electrónico, pero para asegurar fallas, los cronometristas registran los tiempos de los atletas de los que son responsables.

4.1.3.2 A la señal de inicio, los cronometradores inician sus cronómetros y paran cuando el atleta ha tocado la plataforma de llegada. Inmediatamente después del intento deben escribir el tiempo que muestran sus cronómetros en la tarjeta de tiempo que entregan al cronometrador principal. Al mismo tiempo, toman una foto y muestran sus cronómetros para el control.

4.1.3.3 Son responsables de la anotación de los tiempos intermedios en eventos de más de 100 metros de distancia.

4.1.3.4 Su tarea es también verificar que los giros y el final estén de acuerdo con las reglas.

4.2 Realización de la Competencia

4.2.1 Descenso

4.2.1.1 El atleta debe comenzar tocando la pared de la piscina con cualquier parte del cuerpo o aletas y comienza la fase de apnea antes de que se haya despegado de la pared.

4.2.1.2 El atleta debe necesariamente tocar el borde de la piscina en cada vuelta con una parte de su cuerpo o con las aletas.

4.2.1.3 El atleta no puede comenzar antes del "Top Time", de lo contrario será declarado en "Salida en Falso".

4.2.2 Recorrido horizontal

4.2.2.1 Durante el resto del recorrido horizontal, solo el equipo o cualquier parte del cuerpo, pero no las vías respiratorias pueden salir de la superficie del agua.

4.2.2.2 Un tiempo de recuperación entre apneas sucesivas (cada 50 m) en un evento de velocidad – resistencia es permitido.

4.2.2.3 Cuando el atleta llega al final de la línea, no se le permite respirar antes de tocar la pared. Esto es válido para todos los giros y al final del intento.

4.2.2.4 No se permite nadar en superficie. De lo contrario es una penalidad general.

4.2.3 Ascenso

4.2.3.1 Tras la inmersión, no se debe ayudar ni tocar al atleta por ningún motivo.

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

4.2.3.3 Al final del intento, de regreso a la superficie, el atleta debe realizar el protocolo de superficie.

4.2.4 Clasificación

4.2.4.1 . El tiempo realizado (RT) puede ser menor o mayor que el declarado (PB)

4.2.4.2 No se aplican penalidades por cualquier diferencia entre el tiempo realizado (RT) y el declarado (PB)

4.2.4.3 En caso de un empate, los atletas son clasificados “ex aequo” o igualmente.

*Traducción y adaptación del reglamento original en inglés realizada por Miguel Cedeño
miguelsportsub@gmail.com Juez de la Federación Venezolana de Actividades subacuáticas.
Revisión: 13 de octubre 2021*