



CASADRA

COMITE DE ARBITROS DE SALVAMENTO ACUATICO DEPORTIVO
DE LA REPUBLICA ARGENTINA

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE SALVAMENTO ACUATICO DEPORTIVO 2015



SECCIÓN 1 – INFORMACIÓN GENERAL.....	4
1.1 - APLICACIÓN Y MODIFICACIÓN.....	4
1.2 - COMPETIDORES MASCULINOS Y FEMENINOS.....	4
1.3 - CATEGORÍAS.....	4
1.4 - PISCINA.....	5
 SECCIÓN 2 – COMPETENCIAS.....	 6
2.1 - AUTORIDAD DEL E.P.S.A.....	6
2.2 - FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETENCIA.....	7
2.3 - PROGRAMA DE PRUEBAS.....	9
2.4 - PUNTUACIÓN.....	9
2.4 - RÉCORDS Y PUNTUACIÓN OFICIAL.....	11
 SECCIÓN 3 – REGLAS GENERALES Y PROCEDIMIENTOS.....	 12
3.1 - NORMATIVA DE PARTICIPACIÓN.....	12
3.2 - MATERIAL Y EQUIPACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	12
3.3 - CÓDIGO DE CONDUCTA.....	14
3.4 - MALA CONDUCTA.....	16
3.5 - DESCALIFICACIONES.....	17
3.6 - RECLAMOS.....	18
3.7 - CONTROL ANTI-DOPING.....	19
 SECCIÓN 4 – PRUEBAS DE PISCINA	 20
4.1 - CONDICIONES GENERALES PARA COMPETICIÓN EN PISCINA.....	20
4.2 - LA SALIDA.....	21
4.3 - MANIQUÍ.....	23
4.4 - PRUEBAS Y CONFECCIÓN DE SERIES.....	26
4.5 - CRONOMETRAJE Y CLASIFICACIÓN.....	27
4.6 - JUECES.....	28
4.7 - PRUEBAS CATEGORIAS JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	29
4.7.1 - 200m NATACIÓN CON OBSTÁCULOS - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	29
4.7.2 - 50m ARRASTRE DE MANIQUÍ - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	31
4.7.3 - 100m COMBINADA DE SALVAMENTO - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	33
4.7.4 - 100m ARRASTRE DE MANIQUÍ CON ALETAS - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	35
4.7.5 - 100m SOCORRISTA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	37
4.7.6 - 200m SÚPER SOCORRISTA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	40
4.7.7 - LANZAMIENTO DE CUERDA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	44
4.7.8 - 4 x 25m RELEVO ARRASTRE DE MANIQUÍ - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	47
4.7.9 - 4 x 50m RELEVO OBSTÁCULOS - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	50
4.7.10 - 4 x 50m RELEVO COMBINADA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	52

SECCIÓN 5 – PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS.....	55
5.1 - CONDICIONES GENERALES PARA PRUEBAS EN AGUAS ABIERTAS.....	55
5.2 - LA SALIDA.....	56
5.3 - LLEGADAS.....	59
5.4 - CONFECCIÓN DE SERIES.....	59
5.5 - PRUEBAS CATEGORIAS JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	61
5.5.1 - NADAR SURF - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	61
5.5.2 - SALVAMENTO CON TUBO DE RESCATE - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	63
5.5.3 - CORRER - NADAR – CORRER - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	66
5.5.4 - BANDERAS - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	67
5.5.5 - SPRINT - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	70
5.5.6 - RELEVO SPRINT - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	72
5.5.7 - CARRERA CON SKI - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	74
5.5.8 - CARRERA CON TABLA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER.....	76
5.5.9 - RELEVO RESCATE CON TABLA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER	78
5.5.10 - OCEANMAN/OCEANWOMAN - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER	80
5.5.11 - TAPLIN - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER	83
5.5.12 - RELEVO TRIADA - JUVENIL, ABSOLUTO y MASTER	86
 SECCIÓN 6 – INSTALACIONES Y MATERIAL OFICIAL.....	 83
6.1 - INSTALACIONES DE PISCINA OFICIAL.....	83
6.2 - BANDERAS.....	92
6.3 - TABLA.....	92
6.4 - SKI.....	92
6.5 - BOYAS.....	92
6.6 - MANIQUÍ.....	92
6.7 - OBSTÁCULOS.....	93
6.8 - TUBO DE RESCATE.....	94
6.9 - ALETAS.....	95
6.10 - CUERDA.....	95
6.11 - NEOPRENO.....	95
6.12 - CONTROL Y MEDICIÓN DEL MATERIAL.....	96

LA VIGENCIA DEL PRESENTE REGLAMENTO SERÁ HASTA QUE POR MOTIVOS DE MODIFICACIÓN, AGREGADOS QUE SEAN ANALIZADOS SE EDITE Y PUBLIQUE UNA NUEVA VERSIÓN DEL MISMO

SECCIÓN 1 – INFORMACIÓN GENERAL

1.1 - APLICACIÓN Y MODIFICACIÓN

1-El presente reglamento será de aplicación a todas las competencias organizadas o no por E.P.S.A., y/o clubes afiliados y siendo fiscalizadas por su Organismo Fiscalizador Interno, el CASADRA (**Comité de Árbitros de Salvamento Acuático Deportivo de la República Argentina**) y será de obligatorio cumplimiento en todas las competencias para que sus resultados sean considerados como oficiales.

2-Toda modificación del reglamento de la **ILS / ILSE / FLASS**, será inmediatamente asumida por E.P.S.A., e informándole al CASADRA para su incorporación al presente Reglamento.

3-Los Oficiales, Jueces y Árbitros aplicarán el reglamento bajo los Reglamentos y Estatutos ILS.

4-Con las Facultades Propias pertenecientes al CASADRA adquiridas mediante la aprobación de su Estatuto por La Secretaría de Deportes de E.P.S.A., y en uso de lo expuesto en su Capítulo 1, Artículo 3, Inciso 4, toda modificación u agregado realizado con la idea de mejorar la realización de las Competencias Nacionales, se encontrarán en este reglamento con texto de color **ROJO y RESALTADO**.

5-El presente reglamento será publicado anualmente y modificado de ser necesario, según las eventuales modificaciones surgidas de la I.L.S., o por aquellas analizadas por este comité con el único objetivo de fortalecer el mejoramiento, desarrollo y crecimiento de esta disciplina.

1.2 - COMPETIDORES MASCULINOS Y FEMENINOS

1-Todas las pruebas se realizarán en categorías masculina y femenina. No es obligado el incluir competidores masculinos y femeninos como miembros del equipo. Todo equipo que no tenga competidores de ambos sexos competirá en las pruebas correspondientes masculinas o femeninas.

2-Las palabras de este reglamento que indiquen género masculino, como “él”, etc., se harán extensibles al género femenino.

3-No está permitido en toda competencia oficial de carácter Nacional y/o Internacional, la participación de equipos de relevo y/o Lanzamiento de Cuerda, integrados por competidores de ambos sexos, considerados estos como mixtos.

1.3 - CATEGORÍAS

1-La edad se considerará con los años cumplidos durante el año natural, es decir desde el 01 de Enero al 31 de Diciembre del año en curso.

2-La edad mínima de participación en un Campeonato de Argentina será establecida por la nomenclatura del presente reglamento.

3-La edad mínima de participación en un Campeonato Sudamericano o Rescue, vendrá dado por la normativa de la competencia en particular.

4-Las categorías por edades de las pruebas individuales, tanto en masculino como en femenino, son:

- Juvenil: **De 15 a 18 años.**
- Absoluto: **De 19 a 29 años.**
- Master A: De 30 a 39 años.
- Master B: De 40 a 49 años.

- Master C: De 50 a 59 años.

- Master D: Mas de 60 años.

5-Todos aquellos deportistas participantes que fuesen menores a las edades comprendidas en la nomenclatura de las categorías individuales, tendrán la decisión de optar por su participación en las exhibiciones de Salvamento en Edades Tempranas, o participar de forma oficial en la categoría Juvenil. La decisión escogida por el deportista deberá estar indicada por su entrenador, delegado o capitán de equipo al momento de la presentación de la planilla de inscripción correspondiente.

6-En la prueba de lanzamiento de cuerda, las categorías serán puras debiendo ser ambos competidores de una misma categoría, según la nomenclatura de las pruebas individuales.

7-En las pruebas de relevo las categorías serán por sumatoria de edades de los 4 integrantes:

- . **Categoría Pre: Hasta 72 años.**

- . **Categoría A: De 73 a 99 años.**

- . Categoría B: De 100 a 119 años.

- . Categoría C: De 120 a 139 años.

- . Categoría D: De 140 a 159 años.

- . Categoría E: De 160 a 199 años.

- . Categoría F: Mas de 200 años.

8-En las pruebas de relevo se permitirá únicamente la participación de aquellos deportistas registrados dentro de las categorías comprendidas en la nomenclatura de las pruebas individuales. No permitiendo la participación en dichos equipos de relevo de aquellos deportistas pertenecientes a las exhibiciones de Salvamento en Edades Tempranas.

1.4 - PISCINA: Todas las competencias se desarrollaran en piscina de 25m o 50m.

SECCIÓN 2 – COMPETENCIAS

2.1 - AUTORIDAD DE E.P.S.A.

1-El E.P.S.A. asume totalmente la responsabilidad de la organización administrativa de los campeonatos nacionales y toda competencia oficial a desarrollarse en nuestro país a través del ADMINISTRADOR GENERAL DE COMPETENCIA (Designación anual proveniente de La Secretaría de Deportes de E.P.S.A., y el CASADRA), junto a la entidad organizadora designada por La Asamblea General o por la Secretaria de Deportes de E.P.S.A., en los casos que así fuera.

2-El E.P.S.A. es el encargado de la coordinación, dirección y fiscalización de los distintos campeonatos de Argentina y demás competencias nacionales, en forma directa a través del CASADRA para lo que nombrará:

- **Administrador General de Competencias.**
- **Chief Referee.**
- **Comité de Apelación.**
- **Al Jurado de Competencia, a través del CASADRA.**

Administrador General de Competencia.

1-Tendrá a su cargo el total control administrativo de todo campeonato y/o competencia oficial que se desarrolle dentro del territorio nacional junto a la entidad organizadora si así fuese necesaria.

2-Será de su exclusiva responsabilidad.

A-La recepción de las planillas de inscripciones vía mail a través de oficial.casadra@epsa.org.ar

B-Deberá formular los cancheos correspondientes a cada jornada competitiva.

C-Efectuará y proveerá de todo el material administrativo necesario para el desarrollo de la competencia.

D-Al finalizar cada jornada confeccionará los resultados oficiales y elevarlos a La Comisión de Deportes de E.P.S.A., para que esta realice la publicación de los mismos.

Chief Referee

1-Tendrá competencia plena sobre la organización, el desarrollo y personas de la competencia, tendrá la capacidad de modificar horarios y dar las instrucciones necesarias para la organización y desarrollo de las distintas pruebas, de acuerdo con los Reglamentos y Estatutos adoptados y aprobados por E.P.S.A.

Atenderá y resolverá todos los reclamos efectuados antes y durante el campeonato y/o competencia.

2-Debe ser una persona cualificada (Árbitro Nacional) y tiene autoridad para intervenir en cualquier momento de la competencia con el fin de asegurar que se cumpla el reglamento de competencia.

3-Estará capacitado y formado para intervenir cuando lo considere necesario para cumplir cualquier función del jurado de competencia que a su criterio lo considere que se está desempeñando en forma defectuosa u errónea con el fin de lograr el buen desarrollo de la jornada competitiva.

4-Ratificará con su firma todos los resultados.

Comité de Apelación.

Estará facultado para resolver en última instancia, a petición del Delegado afectado, los posibles reclamos que pudieran producirse durante la competencia y que no fueron aceptados por el **Chief Referee**.

Jurado de Competencia.

En los campeonatos nacionales debe haber los siguientes jueces:

- Chief Referee (Nombrado por el CASADRA).
- Árbitro General de pruebas masculinas (Nombrado por el CASADRA).
- Árbitro General de pruebas femeninas (Nombrado por el CASADRA).
- Juez de Salidas (Nombrado por el CASADRA).
- Jueces de Recorrido y Llegadas (Nombrados por el CASADRA).
- Jueces cronometristas y precompetencia, nombrados por las Entidades o Clubes Territorial de la CCAA donde se celebre el campeonato o competencia.
- Jefe de cronometristas nombrados por las Entidades o Clubes Territorial de la CCAA donde se celebre el campeonato o competencia.

La cantidad de personas que compongan el Jurado de Competencia en los Campeonatos en Argentina, dependerá de las características de este.

2.2-FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETENCIA.

LOS OFICIALES Y JUECES ASISTENTES NO DEBERAN DAR EXPLICACIONES A NINGUNA PERSONA AJENA AL COMITÉ DE ARBITRAJE, EN CASO DE SER CONSULTADOS LO DEBEN DERIVAR AL AG PARA QUE ESTE EN PRECENCIA DEL CHIEF REFEREE BRINDE LAS EXPLICACIONES NECESARIAS, LAS CUALES SE BRINDARAN UNICAMENTE A CAPITANES Y/O DELEGADOS.

NOTA 1. En caso de no poseer un Árbitro General y un Juez de Salidas, el Árbitro General deberá cumplir ambas funciones.

NOTA 2. Según lo establecido en la NOTA 1, si el Árbitro General de una prueba realizará en forma incorrecta o defectuosa las salidas, el Chief Referee por facultades propias de su cargo establecidas en la sección 2.2.3, asumirá como Juez de Salidas.

2.2.1-CHIEF REFEREE

VER SECCIÓN 2.1 CHIEF REFEREE DEL PRESENTE REGLAMENTO.

2.2.2-ÁRBITRO GENERAL (Pruebas masculina y femenina)

1-Tendrá competencia plena sobre el desarrollo y las personas de las competencia, tendrá la capacidad de dar las instrucciones necesarias para la organización y desarrollo de las pruebas a su cargo, de acuerdo con los Reglamentos y Estatutos adoptados y aprobados por E.P.S.A.

2-Decide en última instancia el orden de llegada de los participantes, teniendo en cuenta para ello a los Jueces de Llegadas y placa electrónica si la hubiera.

3-En las pruebas de piscina, **y en caso que el Chief Referee asuma la función de Juez de Salidas**, al comienzo de cada una de ellas, deberá señalar a los competidores con una serie de silbatos cortos para que se quiten la ropa salvo el traje de baño, y seguidamente con un silbido largo, indicará que tomen sus posiciones en las plataformas de salidas, (o para las salidas con maniqués para que se lancen inmediatamente al agua). Cuando todos los participantes estén dispuestos para la salida, el **AG.**, deberá hacer una señal al Juez de Salidas con el brazo extendido para indicar a los participantes que están bajo el control del Juez de Salidas. El brazo extendido deberá de permanecer en esta posición hasta que se haya dado la salida.

4-Descalificará a cualquier participante u equipo, por los hechos que él personalmente observe o que le sea reportado por los oficiales autorizados, **debiendo notificar de inmediato al Chief Referee de la determinación adoptada por él.**

2.2.3-JUEZ DE SALIDAS

1-Controlará que los participantes se corresponden con las series asignadas en el caso de que no haya persona en zona de precompetencia.

2-Revisará todo el material antes de la salida, tubos de rescate, aletas, maniqués, skies, tablas, etc., así como la correcta señalización de la zona de salida. Si detecta que un participante se presenta a la salida con material incorrecto, lo comunicará al **Arbitro General** para su descalificación inmediata de esa prueba.

3-Tiene pleno control sobre los competidores, desde que el **AG** se lo autoriza hasta el inicio de la prueba.

4-El Juez de Salidas comunicará al **AG**, si un competidor está retrasando deliberadamente la salida, si desobedece voluntariamente una orden o comete cualquier otra falta en el momento de la salida, pero solamente el **AG** podrá descalificarlo.

5-Tendrá poder para decidir si la salida es correcta o no, sujeto a la decisión del **AG**.

6-Cuando el campeonato se rija por la norma de "Salida Única", si decide que ha habido salida incorrecta, dejará que transcurra la prueba y se descalificará al infractor o infractores, al finalizar la misma.

7-Para dar la salida debe situarse a un lado de la piscina, a una distancia aproximada de 5 metros de la línea de salida, de forma que tanto los cronometristas, como los competidores, puedan oír perfectamente la señal de salida.

8-La salida en las pruebas de piscina se efectuará por medio de un salto (menos las salidas con maniquí, que lo harán desde el agua). Cuando el **AG** dé un silbido largo, los competidores subirán a las plataformas de salidas y permanecerán allí. A la señal del Juez de Salidas de "**preparados**", se pondrán inmediatamente en posición de salida con al menos un pie en la parte delantera de la plataforma de salidas. La posición de las manos es irrelevante. Cuando todos los competidores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida.

9-No podrá dar la orden de salida, si los competidores, ayudantes y material no están correctamente colocados. Excepto en caso de no presentación del competidor debidamente en precompetencia.

2.2.4-JUECES DE RECORRIDO Y LLEGADAS

1-Informa al **AG** de cualquier infracción que se realice en los carriles o recorrido que tengan asignado.

2-En piscina estarán colocados a ambos laterales de la misma y observarán las vueltas correspondientes.

3-Controlarán la correcta colocación de los maniqués y obstáculos, así como de las medidas y señalizaciones de cada una de las pruebas de piscina.

4-En Aguas Abiertas, podrán permanecer en embarcaciones o en playa, dependiendo del puesto asignado por el **AG**, debiendo de controlar las correctas señalizaciones de las boyas y llegadas.

5-Asignarán los puestos de llegada de los participantes por escrito y lo entregarán al **AG**.

2.2.5-JUEZ CRONOMETRISTA

- 1-Tomará el tiempo del competidor que participa en el carril que le ha sido asignado.
- 2-Pone en marcha su cronómetro a la señal de salida y lo para cuando el competidor haya completado la prueba.
- 3-Inmediatamente después de cada prueba, anota el tiempo en la ficha correspondiente y la entregará al Jefe de Cronometristas. No deberán poner el cronometro a cero hasta que el **Árbitro General** lo indique.
- 4-Se deberá de disponer de cronometristas auxiliares, para los casos de averías o fallas de cronómetros o cronometristas.
- 5-Jueces Cronometristas, nombrados por las Entidades o Clubes Territorial en cuya CCAA se celebra el campeonato o competencia.

2.2.6-JEFE DE CRONOMETRISTAS

- 1-Asignará a todos los cronometristas sus posiciones y los carriles de los que son responsables.
- 2-Recogerá las fichas con los tiempos de cada uno de los carriles y si es necesario inspeccionará los cronómetros.
- 3-Comprobará que las llegadas de los Jueces de Llegadas y **Árbitro General**, coinciden con los tiempos registrados. En caso de no coincidir los tiempos con las llegadas, consultará al **Árbitro General** el orden y los tiempos asignados.

2.3-PROGRAMA DE PRUEBAS

Según normativa de la competencia.

2.4-PUNTUACIÓN

El Sistema de Puntuación será el siguiente:

1°---20 Pts.

2°---18 Pts.

3°---16 Pts.

4°---14 Pts.

5°---13 Pts.

6°---12 Pts.

7°---11 Pts.

8°---10 Pts.

2.4.1-Sistema de bloqueo.

Según normativa de la competencia.

2.4.2–Descalificaciones.

Para las competencias Oficiales realizadas dentro del Territorio Nacional se utilizará el Sistema de Final Directa para las Pruebas de Aguas Cerradas y el de Eliminación Simple para las Pruebas de Aguas Abiertas.

Los competidores ganarán los puntos que indique la normativa de cada campeonato, si no terminan la prueba o son descalificados en una final:

- Por incomparecencia en la salida de la final.
- Por infracción de cualquiera de las “Condiciones Generales” de las pruebas o de las reglas de la propia prueba.
(Ver 3.6 Descalificaciones).

Los competidores no ganarán ningún punto si son descalificados por:

- Competir de forma antideportiva.
- Grave ofensa disciplinaria.
(Ver 3.5 Mala Conducta).

2.4.3-Baja en una serie.

Los competidores que se den de baja en una Final antes de la salida tendrán los puntos correspondientes al último puesto.

Cuando uno o más competidores se den de baja en una final, no serán llamados los competidores precedentes de las eliminatorias, la final no será reorganizada.

Nota: si son varios los descalificados o bajas en una final, todos ocuparán la misma posición y puntuación.

2.4.4-Cancelación de pruebas.

Si una prueba es cancelada no se asignará ningún punto, aunque se haya celebrado alguna serie de dicha prueba.

2.4.5-Empates.

Los empates en clasificaciones generales se desharán siguiendo el siguiente sistema:

- Mayor número de primeros puestos en finales.
- Mayor número de segundos puestos en finales.
- Mayor número de terceros puestos en finales,... y así sucesivamente.

Los empates en finales serán declarados como tales y los puntos que se obtengan serán los mismos que los de la posición. Por ejemplo, en un empate por el primer puesto los dos competidores obtendrán 20 puntos cada uno, siendo el siguiente competidor el tercero con 16 puntos, igual para el resto de las posiciones.

Cuando el empate ocurre en una prueba de aguas abiertas que clasifica para la final, ambos competidores pasan a la final. En el caso de no haber plazas disponibles para la final, deberá realizarse un desempate entre ambos competidores para determinar el finalista.

2.5- RÉCORDS Y PUNTUACION OFICIAL

2.5.1-RECORDS

Según normativa E.P.S.A. de récords.

2.5.2-PUNTACIÓN OFICIAL

1-Durante el desarrollo de la jornada el club organizador desde su mesa de control realizará la tarea correspondiente para la premiación respectiva al podio de cada prueba individual y de relevos de ese día.

2-Finalizada la jornada y premiación correspondiente deberá entregar al AG la totalidad de la documentación de los registros de tiempos realizados en la jornada, para ser evaluados y oficializados por el CASADRA y su posterior publicación como tiempos oficiales.

3-Si el CASADRA encontrase alguna anomalía u error cometido involuntariamente al momento de la premiación de la jornada, se ratificará el puesto y puntaje asignado tomándose como oficial lo publicado por este comité.

NOTA: En lo referido a lo establecido en el S.2.5.2 inc. 3, no se le hará entrega de medallas al competidor u equipo que fuese ratificado en un puesto por el CASADRA, ni se pedirá la devolución del o los competidores que fuesen premiados equivocadamente.

SECCIÓN 3 – REGLAS GENERALES Y PROCEDIMIENTOS

3.1-NORMATIVA DE PARTICIPACIÓN

REGISTRO EN UN CAMPEONATO

Todos los equipos deben registrarse anteriormente al campeonato acorde con la normativa de competencia y los plazos establecidos por el presente Reglamento de E.P.S.A.

Los competidores integrantes de los equipos deberán poseer al día la Licencia Deportiva E.P.S.A.

La Presentación de las Planillas de Inscripción correspondientes a campeonatos o competencias oficiales nacionales deberán ser enviadas el día Lunes anterior al Campeonato o Competencia a desarrollarse, vía mail a oficial.casadra@epsa.org.ar

3.2-MATERIAL Y EQUIPACIÓN DE LOS EQUIPOS

3.2.1-Tatuajes.

Se pueden llevar tatuajes de patrocinadores pero sin exceder los 15x5cm de tamaño.

3.2.2-GORROS

1-Todos los competidores deben usar gorros del equipo del mismo color en cada prueba. El uso del gorro ayuda a identificar a cada competidor y equipo en la labor arbitral.

2-En las pruebas de aguas abiertas, los gorros deben llevarse atados bajo la barbilla al comienzo de cada prueba.

3-En las pruebas de piscina, los gorros (de tela, látex o silicona) deben llevarse por los competidores al comienzo de cada prueba.

4-En todas las pruebas de embarcación, los competidores deben llevar chalecos salvavidas en las mismas condiciones que el gorro. Los chalecos deben ser de los colores del equipo.

5-Un competidor no será descalificado si pierde después de la salida el gorro o el chaleco siempre que los árbitros puedan identificar al competidor correctamente al término de la prueba.

3.2.3-TRAJES DE COMPETENCIA

El **Árbitro General** está autorizado a excluir a un competidor cuyo traje de competencia no se ajuste a las siguientes normas:

1-El traje de competencia de todos los competidores debe ser moralmente correcto y no llevar símbolos ofensivos.

2-El traje de competencia no debe ser transparente.

3-Los competidores no pueden usar trajes de competencias que puedan ocasionar cualquier tipo de ayuda.

4-Todos los trajes de competencia deben ajustarse a la política de publicidad.

Se puede usar antiparras de nadar.

El uso de petos y licras son opcionales.

3.2.3.1-El traje de competencia para los hombres no se extenderá por encima del ombligo, ni debajo de la rodilla.



3.2.3.2-El traje de competencia para las mujeres puede ser de una o dos piezas, pero no deberá cubrir el cuello, se extiende más allá del hombro (hombros descubiertos), ni se extenderá por debajo de las rodillas, y la espalda debe estar descubierta.



3.2.3.3-No se permitirá para ambos sexos que sus trajes de baños posean cierres, clips u otro mecanismo o método de cierre. Únicamente se permitirá como tal un cordón sujetador.

3.2.3.4-Solo se permitirá la utilización de un traje de competencia al momento de participar en una prueba, es decir, no esta permitida la superposición de trajes de competencia. Como así tampoco el uso de ropa interior debajo del traje de competencia, como así tampoco utilizar short o bermudas sobre el traje de competencia.

3.2.4-CALZADO

1-Los competidores no pueden usar calzado en ninguna prueba menos en aquellas en las que lo especifique en la descripción de la prueba.

Los portadores de maniquí (ayudantes) pueden llevar calzado en las pruebas de piscina. Siendo estos los únicos autorizados a menos que lo especifique la descripción de la prueba.

3.2.5-NEOPRENO

1-Se permite el uso de neopreno, o similar, en las pruebas de aguas abiertas solo si la temperatura del agua es de 16°C o menor, o cuando el **Chief Referee (consultando con un consejero médico) determina que los factores de viento frío son peligrosos. La temperatura del agua se toma a 30cm de profundidad.**

2-El neopreno no se permite en pruebas de piscina.

3-El neopreno debe cumplir las normas E.P.S.A. de la Sección 6 – Instalaciones y Material a utilizar.

3.2.6-MATERIAL DE COMPETENCIA

Los competidores usaran el siguiente material que facilitará el comité organizador:

- Los testigos que se usan en el relevo sprint y en la prueba de banderas.
- Los maniquís en las pruebas de piscina.
- Los tubos de rescate para las pruebas de piscina y de aguas abiertas.

- Las cuerdas en la prueba de piscina.
- Los obstáculos para las pruebas de piscina.

3.3-CÓDIGO DE CONDUCTA

3.3.1-CÓDIGO DE CONDUCTA PARA COMPETIDORES Y ÁRBITROS

- 1-Los campeonatos son actos donde acude gran cantidad de público. El E.P.S.A. espera que todos los competidores y árbitros cooperen en asegurar una buena imagen.
- 2-Comportamientos que causen situaciones embarazosas o dañen la imagen del E.P.S.A., de la entidad organizadora o del campeonato serán remitidos al comité de disciplina.
- 3-La sanción puede incluir la expulsión de competidores o del equipo al completo de la competencia.
- 4-El E.P.S.A. espera un gran comportamiento de los competidores, árbitros y participantes en general. Esta expectativa se refleja en el reglamento y manual del E.P.S.A.
- 5-Para el propósito de aplicar el código de conducta, la definición de “equipo” incluye competidores, entrenadores, ayudantes, espectadores, etc... La violación de este código dará como resultado la descalificación individual o del equipo de la competencia.

3.3.2-CÓDIGO DE JUEGO LIMPIO

- 1- Es muy importante que la competencia sea conducida por el espíritu de la amistad y de la deportividad.
- 2-A los competidores se les requiere que se comporten de acuerdo con las reglas.
- 3-Cualquier acto fuera de reglamento será reportado al **Árbitro General** que tomará medidas como indica el punto 3.5 Mala Conducta.
- 4-Los miembros de un equipo representan a su país, a su federación, a su club, a sus patrocinadores y al E.P.S.A.. Como tal, todos los miembros del equipo deberán en todo momento comportarse de manera apropiada, tanto en el campeonato como en las actividades alternativas incluyendo los actos sociales.
- 5-El comportamiento impropio de un equipo o de sus acompañantes es una seria ofensa y será tratado como tal.
- 6-El comportamiento general de todos los participantes será medido por los siguientes códigos de conducta:

3.3.3-E.P.S.A

- 1-Promocionará y promoverá el juego limpio a través de sus miembros.
- 2-Insistirá a los competidores, entrenadores, árbitros, y administradores de la necesidad de mantener un nivel alto de deportividad.
- 3-Se asegurará que todas las reglas sean justas, claramente comprendidas por los competidores, entrenadores, árbitros y administradores y que se puedan cumplir.
- 4-Se asegurarán que cada regla se cumple de forma consistente e imparcial.
- 5-Tratará a todos los miembros igualmente, sin tener en cuenta género, raza o apariencia física.

3.3.4-LOS ÁRBITROS

- 1- Actuarán de acuerdo con las reglas y el espíritu de la competencia.
- 2-Serán honestos, justos y éticos en el trato con los demás.
- 3-Serán profesionales en apariencia, aptitud y lenguaje.
- 4-Resolverán los problemas de forma justa y puntual respetando siempre la normativa.
- 5-Se mantendrán estrictamente imparciales.
- 6-Mantendrán un buen ambiente con los demás.
- 7-Serán respetuosos y considerados con los demás.
- 8-Serán un modelo a seguir.

3.3.5-LOS COMPETIDORES

- 1-Actuarán de acuerdo con las reglas y el espíritu de la competencia.
- 2-Aceptarán la decisión de los árbitros y jueces sin cuestionar ni quejarse.
- 3-Nunca considerarán hacer trampas, particularmente el tratar de mejorar la actuación individual con el uso de drogas.
- 4-Su actuación será tolerante en todo momento.
- 5-Aceptarán el éxito y el fracaso, la victoria y la derrota con elegancia y magnanimidad.
- 6-Tratarán al resto de equipos y competidores con respeto, tanto dentro como fuera de la competencia.
- 7-Los competidores deberán participar para un mismo club durante el año de competencia vigente de su licencia deportiva, en caso de tener la intención de cambiar de institución deberá abonar una nueva licencia correspondiente a la nueva institución.

3.3.6-LOS DELEGADOS Y ENTRENADORES

- 1-Se preocuparán de que los competidores entienden y actúan bajo los principios del juego limpio.
- 2-Nunca tolerarán el uso de drogas a los competidores.
- 3-Nunca emplearán métodos o prácticas que conlleven riesgos, físicos o psíquicos, en el desarrollo de las competencias.
- 4-No tratarán de manipular las reglas para conseguir ventaja sobre los oponentes.
- 5-Respetarán las normas y autoridades del E.P.S.A., CASADRA y a los miembros de la organización; y no tratarán de evitar o burlar sus normas.
- 6-Reconocerán la regla especial que deben cumplir referente a ser buen ejemplo de deportividad en todo momento.
- 7-Respetarán al resto de los equipos evitando cualquier acto que los perjudique.
- 8-No se esforzarán en influenciar el resultado de una competencia con cualquier acto dentro de las reglas o dentro de los fundamentos del juego limpio.

9-Controlarán el comportamiento de los acompañantes del equipo.

10-El delegado será la ÚNICA persona autorizada para dirigirse a la organización o al cuerpo de Árbitros.

3.3.7-LOS ACOMPAÑANTES Y ESPECTADORES

1-Respetarán la autoridad y las normas del E.P.S.A. y no tratarán de evitar o burlarse de ellas.

2-Aceptarán las decisiones de los árbitros y jueces.

3-Actuarán de acuerdo con el espíritu de la competencia.

4-Serán responsables en todo momento.

5-Serán considerados y respetuosos con los demás.

6-Admitirán con agrado y magnanimidad lo que acontezca en la competencia.

3.4-MALA CONDUCTA

3.4.1-CONDUCTA GENERAL Y DISCIPLINA

El E.P.S.A., bien por una sanción publicada predeterminada o bien por una decisión adoptada del comité de disciplina, puede, a su discreción, publicar una sanción individual de un competidor, de un club, o de un equipo nacional.

3.4.2-COMPETIR DE FORMA NO REGLAMENTARIA

Los competidores o equipo que compitan de forma no reglamentaria serán descalificados de la prueba o expulsados del campeonato. El **Árbitro General** puede hacer constar al comité de disciplina el aumento de una sanción para un competidor o equipo.

Ejemplos de competir de forma no reglamentaria son:

1-Cometer una infracción de doping.

2-Suplantar a un competidor por otro competidor.

3-Competir dos veces en la misma prueba individual.

4-Competir dos veces en la misma prueba por diferentes equipos.

5-Interferir a propósito de un modo para obtener ventaja.

6-Empujar u obstruir a otro competidor o ayudante de forma que obstruya su progreso.

7-Recibir ayuda física o material (o verbal u otra clase de ayuda excepto cuando específicamente lo permitan las reglas).

El **Árbitro General** y/o el juez pertinente tendrán absoluta discreción en determinar si un competidor, equipo o ayudante ha competido de manera no reglamentaria.

3.4.3-SERIA OFENSA DISCIPLINARIA

1-Si un competidor o equipo comete lo que podría ser una seria ofensa disciplinaria, deberían contactar inmediatamente con la dirección del comité del E.P.S.A. y detallar las circunstancias. El hecho de no hacer el informe de una posible violación de la reglas es una ofensa contra las reglas del E.P.S.A.

2-Todas las acusaciones de una ofensa disciplinaria serán comunicadas al comité de disciplina.

Si el **Árbitro General** descalifica a un competidor o equipo por seria ofensa en competencia, el **Árbitro General** podría también decidir hacer un informe al comité de disciplina en el cual solicitar una sanción mayor para el competidor o para el equipo y sus miembros.

3.5-DESCALIFICACIONES

Un competidor o equipo podrá ser descalificado de una prueba o de toda la competencia.

Cuando un competidor es descalificado o no termina la prueba por cualquier razón, en una serie o en la final, el lugar que ocupaba será reemplazado por el competidor que terminó detrás de él, el resto de los competidores que en posición estaban debajo suben un lugar; y pasará a ser último de la clasificación (si fuera en una serie) o última de la final (en caso de ser en una final).

Cuando un competidor es descalificado de una prueba, en los resultados aparecerá sin tiempo ni lugar. **Con la sigla DQ, y el motivo por el cual se produjo la descalificación.**

Cuando un competidor no termina una prueba, en los resultados aparecerá sin tiempo ni lugar.

3.5.1-DESCALIFICACION DE LA COMPETENCIA

Ejemplos de comportamiento cuyo resultado sea la descalificación de un competidor o de un equipo de una competencia, son:

- 1-Negarse a cumplir las condiciones de participación.
- 2-Infringir en el código de conducta del E.P.S.A..
- 3-Suplantar competidores o usar aquellos que no corresponde.
- 4-Realizar actividades cuyo resultado sea dañar a propósito en el lugar de la competencia, en el alojamiento, o en el resto de las propiedades.
- 5-Insultar o maltratar a los árbitros.

Se podrá descalificar a un equipo de toda la competencia por mal comportamiento reiterado de sus acompañantes.

3.5.2-DESCALIFICACION DE UNA PRUEBA

Ejemplos de comportamiento, cuyo resultado sea la descalificación de un competidor o de un equipo de una prueba, son:

- 1-Estar ausente en la salida de una prueba.
- 2-Cualquier infracción de las condiciones generales o reglamento de la prueba.

A los competidores les será notificado su descalificación de una prueba por el **Árbitro General** o quien él designe, al término de la prueba. Los competidores no saldrán de la zona de competencia hasta que tengan permiso del **Árbitro General**.

Si el error de un juez sigue al error de un competidor, el error del competidor podrá ser anulado, a criterio del **Árbitro General**.

Ver los códigos de descalificaciones para las pruebas de piscina.

3.6-RECLAMOS

La dirección del comité del E.P.S.A. se reserva el derecho a suprimir, alterar, o de cualquier modo variar cualquier regla, criterio de competencia, horario o cualquier otro asunto que se estime necesario. Se hará todo el esfuerzo posible para que a todos los delegados de equipo se les notifique cualquier cambio. No se considerarán los reclamos referentes a tales cambios de la dirección del comité del E.P.S.A..

Además, los recorridos y las zonas de competencia de las pruebas, en la descripción de este reglamento, permite que sean modificados si el **Árbitro General** lo estima necesario y todos los equipos han sido avisados del cambio antes de la salida de la prueba.

Un delegado de equipo puede reclamar a un árbitro, y posteriormente discutir la decisión del juez de la manera descrita abajo.

3.6.1-TIPO DE RECLAMOS

Reclamos cuyo resultado sea una sanción, se agrupan de la siguiente manera:

- 1-Reclamaciones sobre procedimiento y elegibilidad de participación.
- 2-Reclamaciones sobre el escrutinio y elegibilidad del material.
- 3-Reclamaciones sobre la participación durante la competencia e/o infracción de las reglas.

3.6.2-PRESENTAR UN RECLAMO

Las condiciones relativas a la presentación de reclamos serán de la siguiente manera:

- 1-No se aceptará ningún reclamo relacionado con el orden de llegadas dado por los jueces.
- 2-Todo reclamo relacionado con las condiciones sobre las que una prueba va a ser realizada, se presentará verbalmente al **Árbitro General** antes de la prueba, quien informará del reclamo a los competidores de tal prueba, antes de que comience.
- 3-Todo reclamo contra un competidor o equipo, o contra la decisión del Jurado deberá ser entregado por el Delegado o Entrenador de equipo en la Mesa de Control, y se habrá de hacer de forma escrita y firmada por el Delegado o Entrenador de equipo. La mesa entregará posteriormente el reclamo al **Árbitro General** para su estudio y contestación.
- 4-Todo reclamo deberá presentarse antes de quince (15) minutos tras la finalización de la prueba o antes de transcurridos quince (15) minutos desde la publicación de los resultados oficiales de la misma, acompañada de una fianza del valor a **dos Licencias Deportivas de E.P.S.A.**
- 5-Se podrá presentar un video como prueba del reclamo, siempre y cuando esté disponible dentro de los treinta (30) minutos siguientes a la presentación del reclamo y no exista un video oficial.
- 6-Todo reclamo podrá ser retirado, por el Delegado o Entrenador de equipo, tras petición verbal al **Árbitro General**, siempre y cuando no se haya comenzado su examen.
- 7-Si la protesta es retirada antes de que se inicie su examen, se reintegrará al equipo reclamante el 50% de la fianza depositada (**Una Licencia Deportiva de E.P.S.A.**).
- 8-Si el reclamo es aceptado, la fianza será devuelta por completo al equipo reclamante. Si el reclamo no es admitido, no será devuelta la fianza.
- 9-Todo reclamo no aceptado, podrá ser presentado al Comité de Apelación para su estudio.

10-En el caso de que se presente un reclamo, el resultado de la prueba se mantendrá en suspenso hasta que una decisión sea tomada. Si la protesta es admitida, los trofeos serán entregados de acuerdo a los resultados derivados de la misma.

11-El resultado de un reclamo deberá ser anotado en la parte posterior de la hoja de resultados, y también en el formulario de protestas.

3.7-CONTROL ANTI-DOPING

Política de drogas.

Se establece como norma el no uso de drogas en las competencias, y se podrán realizar controles antidopaje como medida adoptada por el E.P.S.A. en todas las competencias.

Se registrará por el REGLAMENTO ANTIDOPAJE E.P.S.A. y estará controlado por la COMISIÓN ANTIDOPAJE de E.P.S.A..

SECCIÓN 4-PRUEBAS DE AGUAS CERRADAS - PISCINA

Es necesario mencionar que el presente reglamento tendrá como contenido únicamente aquellas pruebas que correspondan a las categorías: Juvenil, Junior y Absoluto en el reglamento ILS, las cuales serán de aplicación para las categorías: Juvenil, Absoluto y Master.

Las siguientes pruebas de piscina están descritas en esta sección:

Pruebas Individuales.

4.7.1-200 m. Natación con obstáculos.

4.7.2-50 m. Arrastre del maniquí.

4.7.3-100 m. Combinada de salvamento.

4.7.4-100 m. Arrastre de maniquí con aletas.

4.7.5-100 m. Socorrista (100m Remolque de maniquí).

4.7.6-200 m. Súper socorrista (200m Arrastre y Remolque de maniquí).

Pruebas de Relevé o Grupales.

4.7.7-Lanzamiento de cuerda.

4.7.8-4 x 25 m. Relevé arrastre del maniquí.

4.7.9-4 x 50 m. Relevé natación con obstáculos.

4.7.10-4 x 50 m. Relevé combinada de salvamento.

4.1-CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA EN PISCINA

Los delegados de equipo y competidores tienen la responsabilidad de familiarizarse con el **presente reglamento**, programa de competencia, con su normativa y con las reglas de cada prueba.

1-No se permitirá salir en una prueba al competidor que llegue tarde a la zona de precompetencia.

2-Todo competidor o equipo que no se presente en la salida de una prueba será descalificado.

3-Solo los competidores y los jueces podrán estar en la zona de la piscina designada como "área de competencia". Los competidores y jueces que no compitan o no arbitren deberán estar fuera de esta zona.

4-A menos que lo indique el reglamento, no podrá utilizarse ningún medio de propulsión artificial en competencia (por ejemplo palas, manoplas...).

5-El uso de sustancias pegajosas o adherentes (líquidas, sólidas o gaseosas) en pies o manos, o aplicadas en la superficie del maniquí o tubo de rescate para mejorar el agarre o ayudar al competidor a impulsarse del fondo de la piscina, no está permitido en pruebas de piscina.

6-El cambio de un competidor por otro, sin la autorización de la Mesa de Control y el **AG** y la participación de competidores no autorizados dará como resultado la descalificación del competidor y/o equipo para todo el campeonato.

7-Los competidores no se impulsarán del fondo de la piscina excepto cuando lo indique específicamente la prueba (por ejemplo en **las pruebas de obstáculos y las de recogida de maniquí**).

8-No se permite ayudarse de elementos de la piscina tales como corcheras, escalones o salientes.

9-Un competidor que interfiera a otro durante una carrera será descalificado.

10-En todas las pruebas, al finalizar la carrera, el competidor permanecerá en el agua, dentro de su carril, hasta que el juez le permita salir del agua.

11-No se permite que un competidor manipule de ninguna manera el material, de tal forma que el material en cuestión no cumpla con las especificaciones marcadas y proporcione algún tipo de ventaja deportiva. Se podrá proceder a la descalificación del competidor o del equipo que haya producido los hechos.

12-Los competidores deberán salir por los laterales de la piscina, nunca por los frontales, por donde están las placas electrónicas.

13-El competidor debe llevar su gorro de club o equipo nacional en todas las pruebas. Se pueden usar los gorros de playa, de silicona o látex.

14-El orden de llegadas, dado tanto por jueces como por sistema de cronometraje automático, no podrá ser objeto de reclamo o apelación.

15-Las decisiones referentes a la salida, tomadas por el **Árbitro General** o por quien él designe, no podrá ser objeto de reclamo o apelación.

16-El **Árbitro General**, se reserva el derecho de variar cualquier horario o aspecto si ello es necesario para facilitar el desarrollo de la competencia. Tales alteraciones deberán ser dadas a conocer realizando todo el esfuerzo posible para asegurarse de que todo delegado o entrenador de equipo recibe dicha información.

17-**Defectos del tubo.** Si en opinión del **Árbitro General**, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se le puede permitir al competidor que repita la prueba.

4.2-LA SALIDA

Antes de la salida de cada carrera, el **Árbitro General** deberá:

1-Comprobar que todos los jueces están en sus posiciones.

2-Comprobar que los competidores, los portadores de maniquí y las víctimas están correctamente uniformados y en posición correcta.

3-Comprobar que todo el material está en posición correcta.

4-Notificar a los competidores mediante silbatos cortos que se quiten la ropa excepto el traje de competencia y se preparen para la prueba.

Cuando los competidores y los jueces están preparados para una salida correcta, el **Árbitro General**:

A. Dará la señal de salida para cada prueba con un silbido largo indicando a los competidores que deben tomar la posición de salida en la plataforma de salida; o entrar en el agua, si es relevo de maniquí.

B. Señalará al Juez de Salidas (que los competidores están bajo el control del Juez de Salidas) con un brazo extendido en dirección al recorrido y lo mantendrá en esa posición hasta que la salida haya sido efectuada.

4.2.1 - Procedimiento de salida “en salto”.

En las pruebas con salida con zambullida, el proceso será:

1-Al silbido largo, los competidores se suben a la plataforma de salida y permanecerán ahí.

2-Al comando del Juez de Salidas “**Preparados**”, los competidores inmediatamente asumen una posición de salida con al menos un pie en la parte delantera de la plataforma. Cuando todos los competidores estén inmóviles, el Juez de Salidas da la señal acústica de salida.

Los competidores máster pueden salir de la plataforma de salida, o desde el borde de salida, o desde el agua con al menos una mano en contacto con la pared o la plataforma de salida.

4.2.2-Procedimiento de salida “en el agua”.

El relevo de arrastre de maniquí empieza con una salida en el agua como sigue:

1-Con el silbido largo, entran los competidores en el agua.

2-Al segundo silbido largo, los competidores adoptan sin excesivo retraso la posición de salida.

3-El competidor empieza en el agua agarrando el maniquí con una mano (manteniendo la cabeza por encima de la superficie del agua) y el borde de la piscina o plataforma de salida con la otra.

4-Cuando todos los competidores han asumido la posición de salida, el Juez de Salidas dará el comando “**Preparados**”. Cuando todos los competidores están inmóviles, el Juez de Salidas da la señal acústica de salida.

Nota.- El Juez de Salidas no dará la señal de salidas, mientras los deportistas, ayudantes y material chequeados en la zona de precompetencia no estén correctamente colocados.

4.2.3-Descalificaciones en la salida (DQ).

Cuando rija la norma de “Salida Única”:

1-Todo competidor que **empiece** antes que la señal de salida sea dada y después del comando “preparados”, será descalificado.

2-Si la señal de salida suena antes de que la descalificación se haya efectuado, la carrera continuará y el/los competidor/es infractor/es serán descalificados al término de la carrera.

3-Si la descalificación se efectúa antes de la señal de salida, la señal de salida no debe darse, y los competidores que queden serán llamados de nuevo para iniciar la salida otra vez.

- Alternativamente, si el **Árbitro General** o su designado decide que la salida ha sido nula, el juez hará sonar el silbato de la señal de salida repetidas veces.

- Para la prueba de arrastre de maniquí con aletas, la señal para volver a llamar a los competidores será subacuática si es posible, los competidores serán avisados de tal señal.

- Si el error de un juez sigue al error de un competidor, el error del competidor podrá ser anulado, a criterio del **Árbitro General**.

Notas:

1-La función del **Árbitro General** y del Juez de Salidas es asegurar una salida justa. Si el **Árbitro General**, o el Juez de Salidas bajo la decisión del **Árbitro General**, decide que ha habido salida nula por cualquier razón, incluyendo fallo técnico, se cortará la carrera y la salida se dará de nuevo.

2-Uno o varios competidores serán descalificados si “ hacen un movimiento **de inicio** de la salida” antes de la señal de salida y después del “Preparados”.

3-Movimiento por sí mismo no es descalificación. Anticiparse a la señal de salida y empezar el movimiento de salida es descalificación.

4-El **Árbitro General** y el Juez de Salidas a su juicio, determinarán si uno, o varios competidores han iniciado el movimiento de salida. Frecuentemente, el movimiento de un competidor provoca el movimiento de otros competidores, estos últimos no son motivo de descalificación.

5-Las decisiones del Juez de Salidas y del **Árbitro General** en referente a la salida no serán motivo de reclamo o apelación.

4.3-MANIQUEÍ

Esta sección contiene las correcciones correspondientes realizadas por ILS en su Boletín Informativo sobre el uso del maniquí de salvamento, publicado con fecha 14 de noviembre 2013.

Fuente: Manual de Competencia ILS, Edición 2013, 4.3.2, 4.3.3

Las cuales se encontrarán en texto de color azul.

4.3.1-Recoger el maniquí.

Los competidores pueden impulsarse del fondo de la piscina para recoger el maniquí. Los competidores deben tener el maniquí en posición correcta de arrastre cuando la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5m. (arrastre de maniquí, combinada, y súper socorrista) o de los 10m (arrastre de maniquí con aletas).

4.3.2-Arrastre de maniquí.

4.3.2.1-El arrastre el maniquí debe ser cara arriba en la superficie, con al menos una mano siempre en contacto con el maniquí.

Arrastrar el maniquí “bajo la superficie del agua” es una descalificación,. El competidor debe romper la superficie del agua con el maniquí antes de la línea designada de 5/10m. El competidor debe permanecer en superficie con el maniquí durante la prueba luego de la línea designada de 5/10m. No solo se juzgará que el maniquí se encuentre en la superficie sino también que el competidor lo este. El agua sobre la cara del maniquí ya no será a criterio del juez. Además, hundir el maniquí durante parte del recorrido de la brazada o patada del competidor tampoco es una descalificación siempre y cuando en algún momento del ciclo de nado, el competidor rompa la superficie a lo largo de la prueba.

4.3.2.2-La cara del maniquí puede ser arrastrada en ángulo, pero no más de 90 grados con respecto al plano horizontal de la superficie.

“No mantener la boca o nariz del maniquí sobre la superficie” a sido cambiado a “arrastrar o remolcar el maniquí boca abajo”. La cara del maniquí se puede llevar con cierto ángulo, pero no puede superar los 90 grados del plano horizontal de la superficie del agua. Si la cara del maniquí sobrepasa los 90 grados entonces será una descalificación, ya que se considera que el maniquí se encuentra boca abajo.

4.3.2.3-Evitar una técnica incorrecta de arrastre, tal como: empujar el maniquí, agarrar la garganta, boca, nariz u ojos del maniquí.

La aclaración “utilizar una técnica incorrecta de arrastre”. El foco se encuentra en realizar una técnica correcta de arrastre en la superficie basándose en los principios humanitarios.

4.3.2.4-“Empujar” se define cuando la cabeza del maniquí se lleva más adelantada que la cabeza del competidor.

***El maniquí no puede ser empujado, tomado por la garganta, boca u ojos, ni llevado bajo la superficie del agua,**

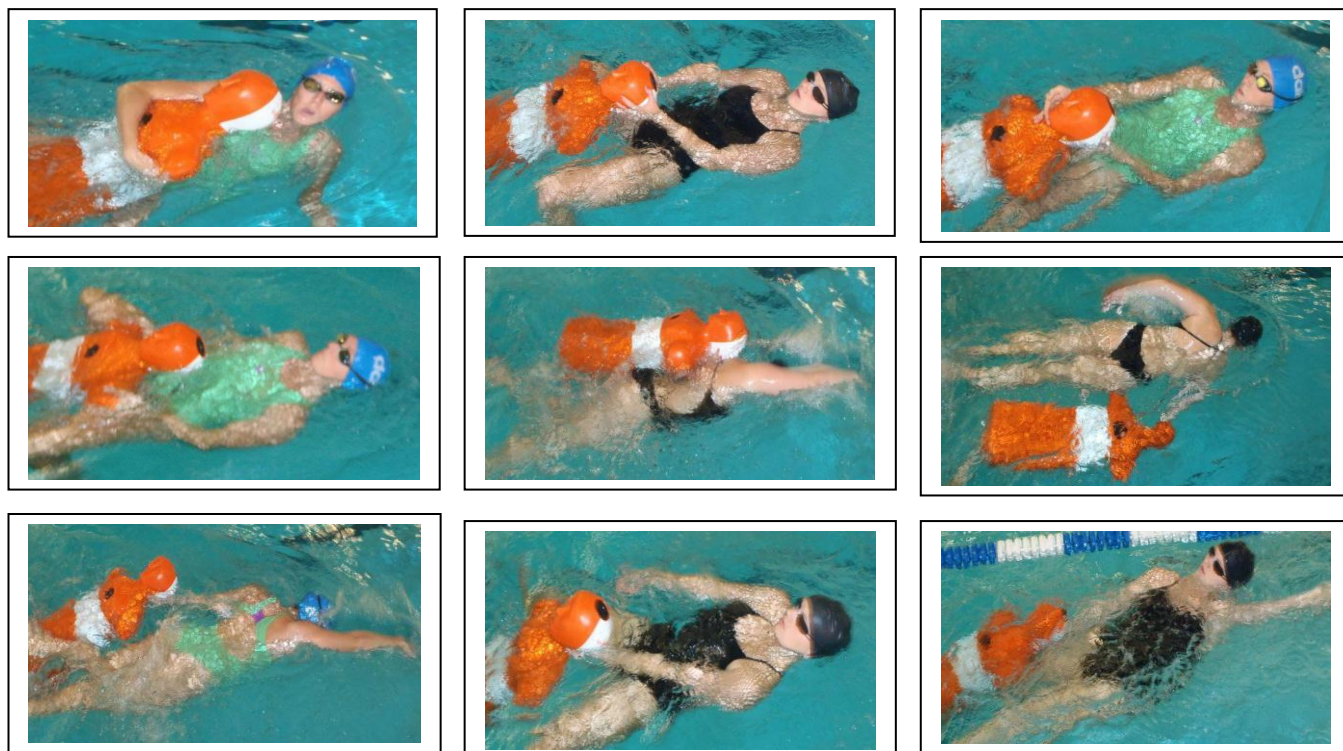
***El socorrista y el maniquí deberán ir en la superficie del agua, de tal manera que perturben dicha superficie.**

Superficie del agua se refiere al plano horizontal que forma el nivel del agua de la piscina.

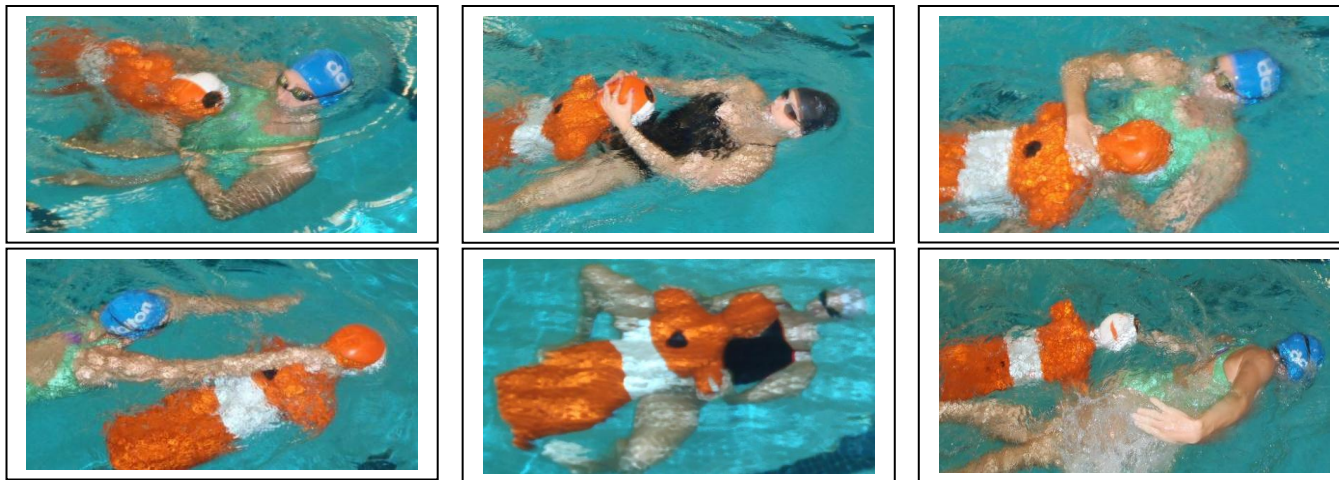
Los puntos “recoger el maniquí” y “arrastre de maniquí” solo se aplicarán cuando la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5m o 10m. En la prueba Relevé arrastre de Maniquí el punto “arrastre de maniquí” no se será aplicado en la zona de 5m en la salida ni en la zona de cambio, tampoco se tendrá en cuenta en las vueltas en piscina de 25 m.

Los competidores deben romper la superficie del agua con el maniquí, no podrá volver a sumergirse una vez esté en la superficie. (Se recuerda que la referencia para el paso de las líneas de 5 m y 10 m es la parte alta de la cabeza).

METODOS CORRECTOS



MÉTODOS INCORRECTOS



4.3.3-Remolque de maniquí con tubo.

Antes de remolcar el maniquí con el tubo, el competidor debe asegurarlo correctamente dentro de la zona de enganche de 5m. Correctamente quiere decir que el tubo debe estar asegurado alrededor del maniquí, por debajo de los dos muñones y clicado a la anilla metálica.

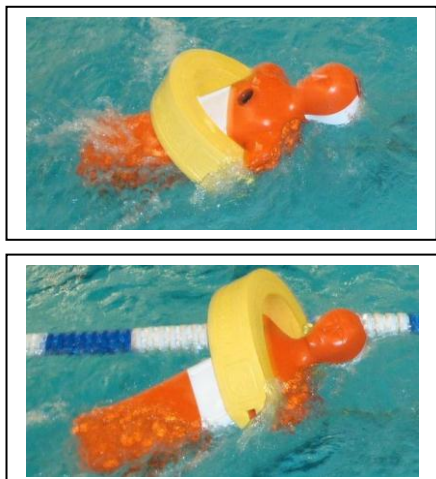
Pasada la línea de los 5m de la zona de enganche, los competidores deben remolcar el maniquí de forma correcta manteniéndolo boca arriba en la superficie del agua. Se considera que la víctima respira. La cuerda del tubo debe estar totalmente extendida tan pronto como sea posible y antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m.

Los competidores no deben hacer nada para retrasar o impedir que la cuerda del tubo esté totalmente extendida tan pronto como sea posible.

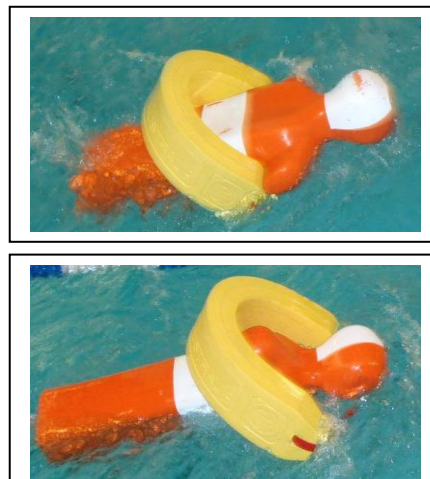
Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí pierden contacto. Los competidores no serán descalificados si el tubo se resbala durante el remolque haciendo que el maniquí quede solo asegurado por un muñón, teniendo en cuenta que el tubo se aseguró correctamente desde el inicio y el maniquí se mantenga boca arriba en la superficie del agua.

Superficie del agua se refiere al plano horizontal que forma el nivel del agua de la piscina.

MÉTODO CORRECTO



MÉTODO INCORRECTO



4.3.4-Portadores de maniqués.

Un miembro del equipo del competidor ayudará como portador del maniquí en la prueba de socorrista y súper socorrista.

Con la aprobación del **Árbitro General**, podrá hacer de portador alguien que no sea miembro del equipo del competidor, teniendo en cuenta que debe ser miembro de algún club registrado en el E.P.S.A. y que participe en el campeonato en alguna calidad.

Antes de la salida y durante la carrera, el portador colocará el maniquí, vertical y cara a la pared, dentro del carril asignado.

El portador del maniquí debe llevar el gorro del equipo.

El portador del maniquí no debe entrar intencionalmente en el agua durante la prueba.

Los portadores de maniquí son los únicos autorizados a utilizar calzado al momento de realizarse la prueba.

4.4-PRUEBAS Y CONFECCIÓN DE SERIES

Las pruebas de un campeonato serán según normativa del campeonato.

Para los campeonatos nacionales las series se confeccionarán de la siguiente manera.

Los competidores que no tengan tiempo serán incluidos en los considerados más lentos.

El lugar de los competidores, que tengan tiempos iguales, o el de aquellos que no tengan tiempo, será determinado por sorteo.

En el campeonato organizado por **cabezas de serie**, las tres series más rápidas se correrán como originalmente se confeccionaron y no podrán ser modificadas. Las otras series podrán modificarse si hay carriles disponibles.

4.4.1-Confección de series eliminatorias.

Los competidores serán repartidos en series acorde a los tiempos de inscripción de la siguiente manera:

1-Si hay solo una serie.

Será confeccionada como final y se nada en la sesión de finales.

2-Si hay dos series.

El competidor más rápido será ubicado en la segunda serie, el siguiente más rápido en la primera, el siguiente más rápido en la segunda, el siguiente en la primera, etc...

3-Si hay 3 series.

El competidor más rápido será colocado en la tercera serie, el siguiente más rápido en la segunda, el siguiente más rápido en la primera. El cuarto competidor más rápido será ubicado en la tercera serie, el quinto en la segunda serie, y el sexto en la primera, el séptimo más rápido será colocado en la tercera serie, etc...

4-Si hay 4 o más series.

Las 3 últimas series de la prueba serán confeccionadas según el punto 3 (tres) de arriba. La serie precedente a las últimas tres consistirá en los siguientes competidores más rápidos; la serie precedente a las últimas 4 consistirá en los siguientes competidores más rápidos, etc. Los carriles serán asignados en orden descendente según los tiempos de inscripción dentro de cada serie, según el punto Asignación de carriles de abajo.

5-Excepción.

Cuando hay dos o más series en una prueba, deberá haber un mínimo de tres competidores en cada una de las series eliminatorias, pero las posibles retiradas podrán reducir el número de los competidores en esas series a menos de tres.

4.4.2-Asignación de carriles.

Los carriles serán asignados según el tiempo de los competidores; se asignará el carril 4 (en piscina de 8 carriles) y el carril 3 (en piscina de 6 carriles) al competidor más rápido. (El carril 1 está en el lado derecho de la piscina mirándola de frente desde el lado de salida). El siguiente competidor más rápido se colocará a la izquierda del más rápido, así alternativamente los otros competidores se colocarán a la derecha y a la izquierda según su tiempo de inscripción. Los competidores con idéntico tiempo se asignarán sus carriles por sorteo dentro del mencionado patrón.

4.4.3-Confección de finales.

Las posiciones de salida para pruebas de piscina serán confeccionadas como sigue:

1-Basado en los tiempos conseguidos en las eliminatorias, los competidores con los 8 o 6 (según para que piscina 8 o 6 carriles) mejores tiempos se les asignará carriles para la Final A. Los competidores con los mejores tiempos del noveno al décimo sexto o del séptimo al décimo segundo (según piscina de 8 o 6 carriles) se les asignarán carriles para la Final B.

2-En pruebas en las que los competidores de la misma o distinta serie tiene idéntico tiempo registrado a la centésima de segundo 1/100 para el octavo o décimo sexto lugar (sexto o décimo segundo lugar en piscina de 6 carriles) se celebrará un desempate para determinar que competidor pasará a la final correspondiente. Tal desempate se celebrará no antes de una hora, después de que los competidores involucrados hayan completado su serie (a no ser que los afectados acuerden intervenir en un plazo más corto de tiempo). Otro desempate tendrá lugar si otra vez obtienen tiempos iguales.

3-Cuando uno o varios competidores se den de baja de la Final A, no se llamará a competidores de la Final B. La final no será reestructurada.

4-Cuando uno o varios competidores se den de baja de la Final B, no se llamará a competidores de las eliminatorias. La Final B no será reestructurada.

4.4.4-Confección de series contrarreloj.

Las series se confeccionarán con la última serie con los 8 ó 6 competidores más rápidos, la anterior serie con los siguientes 8 ó 6 competidores más rápidos, la serie anterior con los siguientes más rápidos; de tal manera que la primera serie está formada por los competidores más lentos y la última serie por los competidores más rápidos. Los andariveles se asignarán igual que en el punto "asignación de carriles".

4.5-CRONOMETRAJE Y CLASIFICACIÓN.

Sistema de cronometraje automático se utilizarán para todas las pruebas de piscina en campeonatos del mundo para registrar el tiempo de cada competidor y determinar el lugar de cada competidor en la prueba.

4.5.1-Equipo oficial automático.

Cualquier equipo instalado no debe interferir a los competidores en la salida ni en las vueltas. El equipo automático debe ser activado por el Juez de Salidas y debe facilitar una fácil lectura digital de los tiempos de los competidores.

Los tiempos registrados por el equipo automático serán usados para determinar el ganador y todos los demás puestos, y el tiempo empleado en cada carril. Los resultados se registrarán a la centésima de segundo (1/100).

El lugar y tiempo determinado por el equipo automático prevalece sobre la decisión de los jueces y cronometristas. Si el equipo electrónico se rompe o falla, o si un competidor no lo ha activado, la decisión de los cronómetros humanos es la oficial.

Si el tiempo oficial de un carril se obtiene del equipo semi-automático, el orden de llegadas del jurado se tendrá en cuenta para la clasificación de ese carril.

Además del equipo electrónico, al menos 1 crono por carril será nombrado.

4.5.2-Cronometraje manual.

En competencias E.P.S.A. de salvamento donde el equipo automático no está disponible, el tiempo de cada competidor será registrado por al menos 1 cronometro por carril y siempre que sea posible, 3 cronómetros por carril.

Los cronómetros se accionarán a la señal de salida y se pararán cuando el competidor toque (claramente visto por el cronometrista) el borde de llegada con cualquier parte del cuerpo.

Con tres cronometristas, donde 2 de ellos tengan el mismo tiempo, ese tiempo será el considerado oficial. Si los tres cronómetros difieren, el tiempo del medio será el considerado como oficial. Si un cronometro falla, el tiempo asignado será la suma de los dos dividido por 2.

Si el orden de llegadas indicado por los tiempos manuales no coincide con el orden de llegadas observado y registrado el Juez de Llegadas, el orden de los jueces prevalece sobre el de los tiempos. El tiempo de los competidores afectados será igual, por ejemplo, si dos competidores están involucrados, el tiempo asignado será la suma de los tiempos individuales dividido por 2.

4.5.3-Clasificación.

Los competidores que participen en una final A, ocuparán los puestos del 1 al 8 (6), y los de la final B, los siguientes 9 al 16 (7 al 12), sin que un participante de la final B pueda clasificarse por delante de un competidor de la final A, aunque su marca sea mejor.

Los competidores que sean descalificados, se den de baja o no se presenten a disputar una final se clasificarán en último lugar de la final correspondiente, obteniendo todos ellos la misma clasificación y puntuación.

4.6-JUECES.

Los jueces técnicos se asegurarán que las pruebas se celebran de manera justa y dentro de las reglas y normas del E.P.S.A.. Los jueces también evalúan si las técnicas de los competidores cumplen con lo establecido en las reglas de cada prueba.

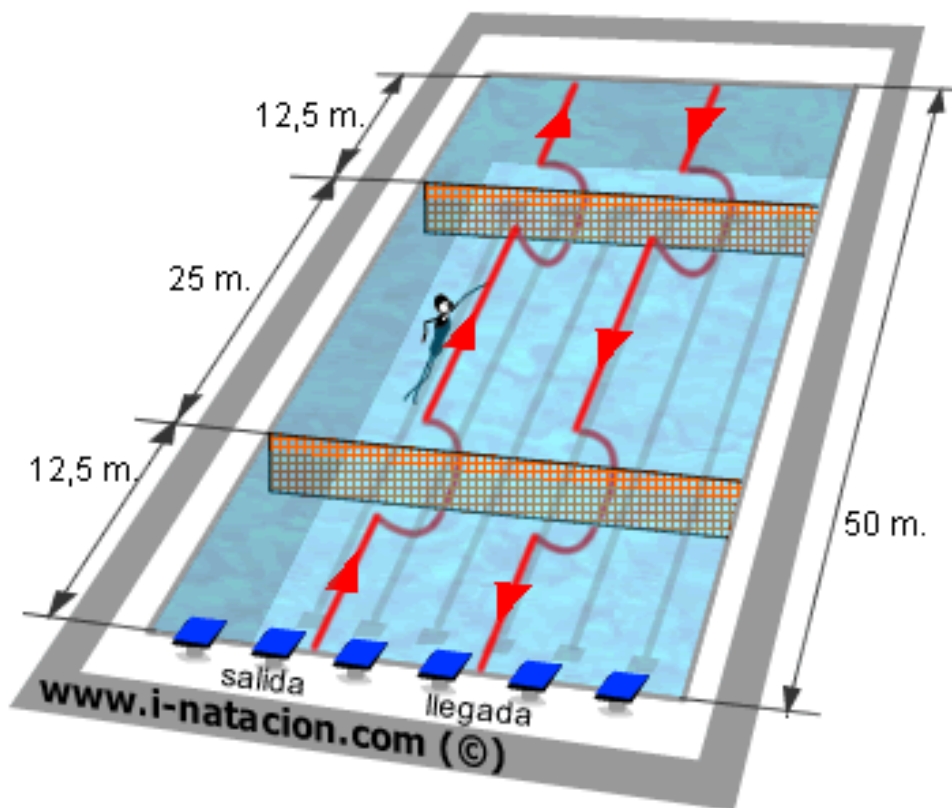
Los jueces se ubicarán de tal manera que tengan una clara visión del andarivel que están juzgando.

En los campeonatos del mundo, habrá al menos un juez de recorrido por cada carril.

4.7-PRUEBAS CATEGORIAS JUVENIL, ABSOLUTO Y MASTER

4.7.1-200m NATACIÓN CON OBSTÁCULOS – Juvenil, Absoluto y Master.

200 m. natación con obstáculos



4.7.1.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada el recorrido de 200m. pasando 8 veces por debajo de un obstáculo sumergido para finalizar tocando la pared de llegada de la piscina.

El competidor debe salir a la superficie del agua después de la salida y antes del primer obstáculo; después de pasar por debajo cada obstáculo; y después de la vuelta anterior al pase del obstáculo.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para salir a la superficie del pase del obstáculo. "Salir a la superficie" significa que la cabeza del competidor debe romper el plano de la superficie del agua.

Nadar rozando el obstáculo o golpearlo no es motivo de descalificación.

4.7.1.2-Material.

Obstáculos: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

Los obstáculos están fijados en ángulo recto a las corcheras en línea a través de todos los carriles.

En piscina de 50 metros el primer obstáculo estará a 12,5 metros de la pared de salida y el segundo obstáculo estará a 12,5 metros del lado opuesto. La distancia entre los dos obstáculos es de 25m.

En piscina de 25 metros habrá un único obstáculo, colocado a 12,5 metros de la pared de salida.

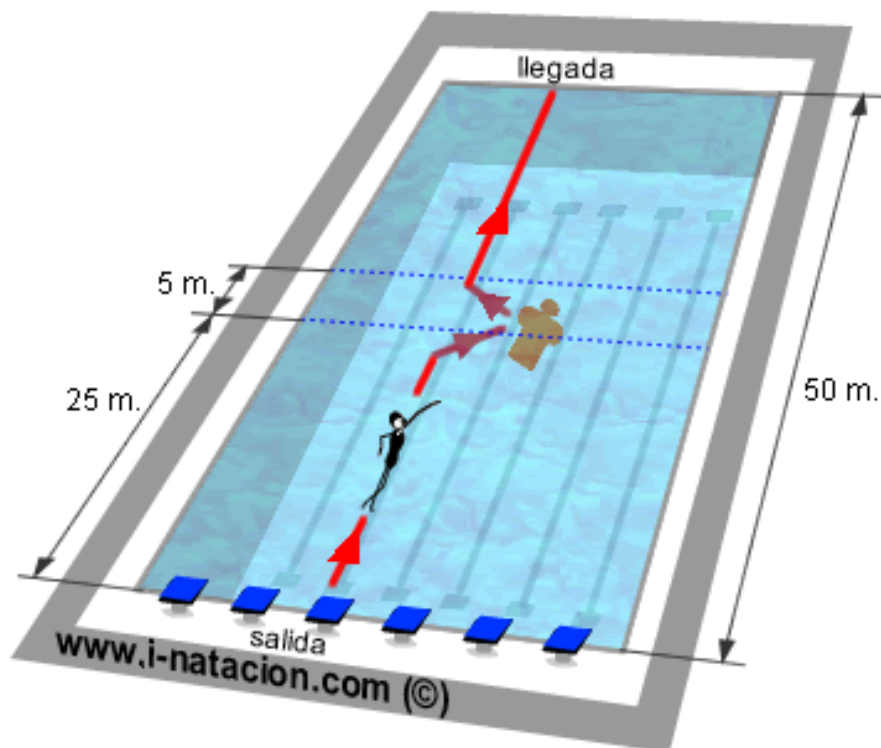
4.7.1.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Pasar por encima un obstáculo sin volver inmediatamente, por encima o por debajo, y entonces pasar correctamente el obstáculo por debajo.**
- 2-No salir a la superficie después de la salida o después de cada vuelta.**
- 3-No salir a la superficie después de cada obstaculo.**
- 4-No tocar la pared durante la vuelta.**
- 5-No tocar la pared de llegada.**
- 6-No completar el recorrido como se define y describe.**

4.7.2-50m ARRASTRE DE MANIQUÍ - Juvenil, Absoluto y Master.

50 m. rescate del maniquí piscina 50 m.



4.7.2.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 25m estilo libre, entonces se sumerge para recoger un maniquí hundido y sacarlo a la superficie dentro de la línea de los 5m de recogida. El competidor arrastra el maniquí hasta tocar la pared de llegada.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí.

4.7.2.2-Material.

Maniquí: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la organización.

1-Posición del maniquí.

El maniquí está localizado entre 1,8m y 3m de profundidad. En profundidades de más de 3m, el maniquí debe estar colocado en una plataforma (o soporte) que lo coloque en la profundidad requerida.

El maniquí está colocado sobre su espalda en contacto con el fondo de la piscina o plataforma (o soporte), la cabeza en dirección a la llegada; con la línea transversal a los 25m, en piscina de 50m; y con la base en contacto a la pared opuesta a la salida, en piscina de 25m.

2-Recogida del maniquí.

El competidor debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de recogida de los 5m.

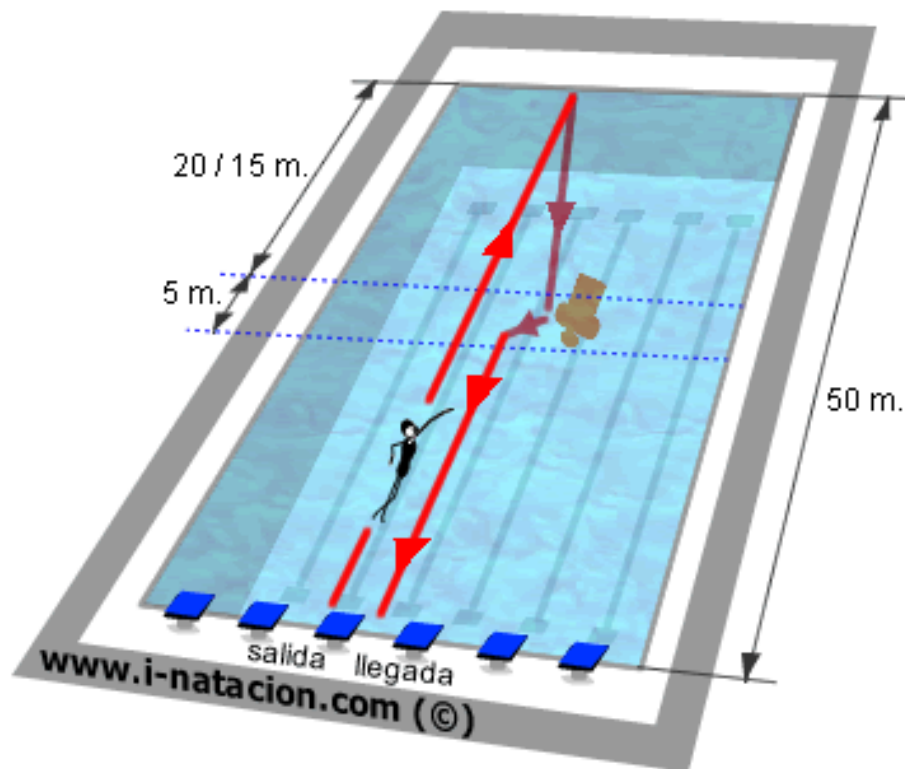
4.7.2.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-** No salir a la superficie antes de sumergirse para recoger el maniquí.
- 2-** Ayudarse de cualquier elemento de la piscina al sacar el maniquí – no incluyendo el fondo de la piscina.
- 3-** No tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la cabeza del maniquí pase la línea de los 5m.
- 4-** Usar una técnica incorrecta de arrastre según se describe en el punto **4.3 maniquí**.
- 5-** No mantener el maniquí por en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).
- 6-** Soltar el maniquí antes de tocar la pared de llegada.
- 7-** No tocar la pared de llegada.
- 6-** No completar el recorrido como se define y describe.

4.7.3-100m COMBINADA DE SALVAMENTO - Juvenil, Absoluto y Master.

100 m. combinada de salvamento piscina 50 m.



4.7.3.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre, gira, se sumerge y nada debajo del agua hasta el maniquí sumergido que está a 17,5m de la pared de la vuelta.

El competidor saca a la superficie el maniquí dentro de la línea de recogida de 5m, y entonces lo arrastra la distancia restante hasta la pared de llegada.

El competidor puede respirar durante el viraje, pero no después de que los pies pierdan el contacto con la pared y hasta que recoja el maniquí.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí.

4.7.3.2-Material.

Maniquí: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la organización.

1-Posición del maniquí.

El maniquí está localizado entre 1,8m y 3m de profundidad. En profundidades de más de 3m, el maniquí debe estar colocado en una plataforma (o soporte) que lo coloque en la profundidad requerida.

El maniquí está colocado sobre su espalda en contacto con el fondo de la piscina o plataforma (o soporte), con la línea transversal a los 17,5m y la cabeza en dirección a la llegada en piscina de 50m; y en dirección opuesta en piscina de 25m.

2-Recogida del maniquí.

El competidor debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de recogida de los 5m.

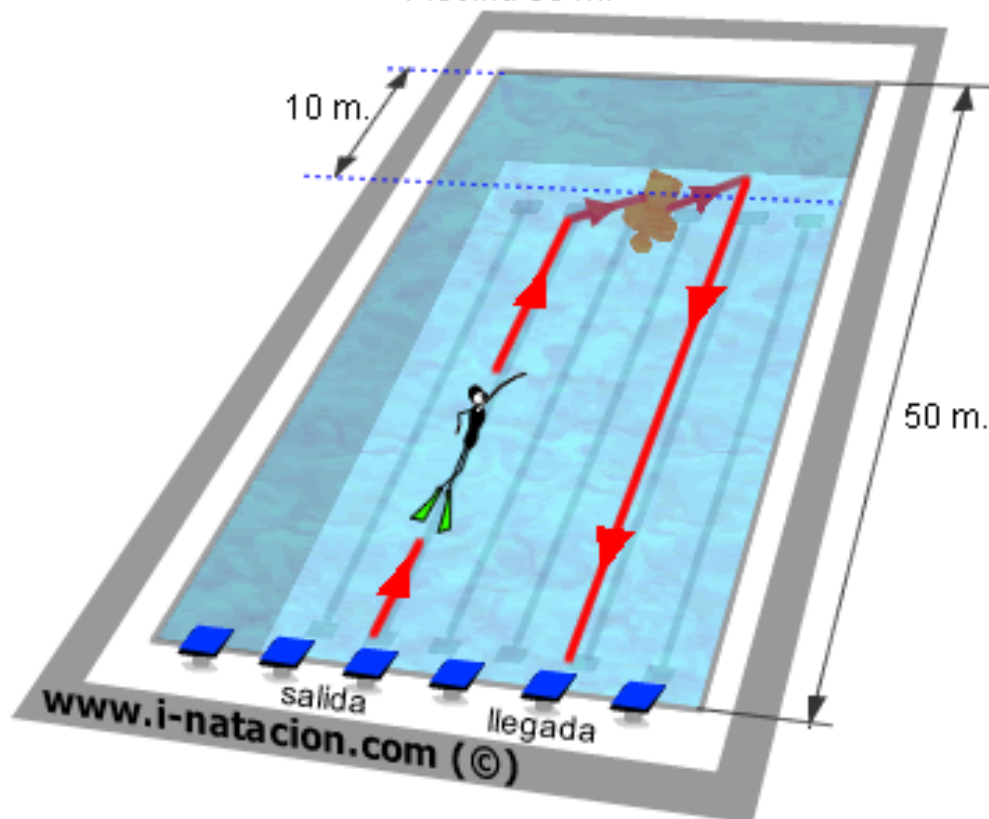
4.7.3.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Salir a la superficie después de la vuelta y antes de sacar el maniquí.
- 2-Respirar después de que los pies pierdan el contacto con la pared y antes de sacar el maniquí.
- 3-Ayudarse de cualquier elemento de la piscina al sacar el maniquí – no incluyendo el fondo de la piscina.
- 4-No tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la cabeza del maniquí pase la línea de los 5m.
- 5-Usar una técnica incorrecta de arrastre según se describe en el punto **4.3 Maniquí**.
- 6-No mantener el maniquí en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).
- 7-Soltar el maniquí antes de tocar la pared de llegada.
- 8-No tocar la pared de llegada.
- 9-No completar el recorrido como se define y describe.

4.7.4-100m ARRASTRE DE MANIQUÍ CON ALETAS - Juvenil, Absoluto y Master.

100 m. rescate del maniquí con aletas Piscina 50 m.



4.7.4.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre llevando aletas, recoge un maniquí hundido y lo saca a la superficie dentro de la línea de los 10m de recogida. El competidor arrastra el maniquí hasta tocar la pared de llegada.

Los competidores no necesitan tocar la pared de viraje en la recogida del maniquí.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí.

4.7.4.2-Material.

Maniquí - aletas: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la organización.

1-Posición del maniquí.

El maniquí está localizado entre 1,8m y 3m de profundidad. En profundidades de más de 3m, el maniquí debe estar colocado en una plataforma (o soporte) que lo coloque en la profundidad requerida.

El maniquí está colocado sobre su espalda en contacto con el fondo de la piscina o plataforma (o soporte), con la base en contacto con la pared opuesta al de la salida y la cabeza en dirección a la llegada, en piscina de 50m; y en contacto con la pared de salida y con la cabeza en dirección contraria a la llegada, en piscina de 25m.

2-Recogida del maniquí.

El competidor debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de recogida de los 10m.

3-Recuperar aletas perdidas.

Después de la salida, un competidor puede recuperar una **o ambas** aleta/s perdida y continuar la prueba sin descalificación, siempre y cuando no viole las reglas referentes al arrastre de maniquí (**ver 4.3 Maniquí**).

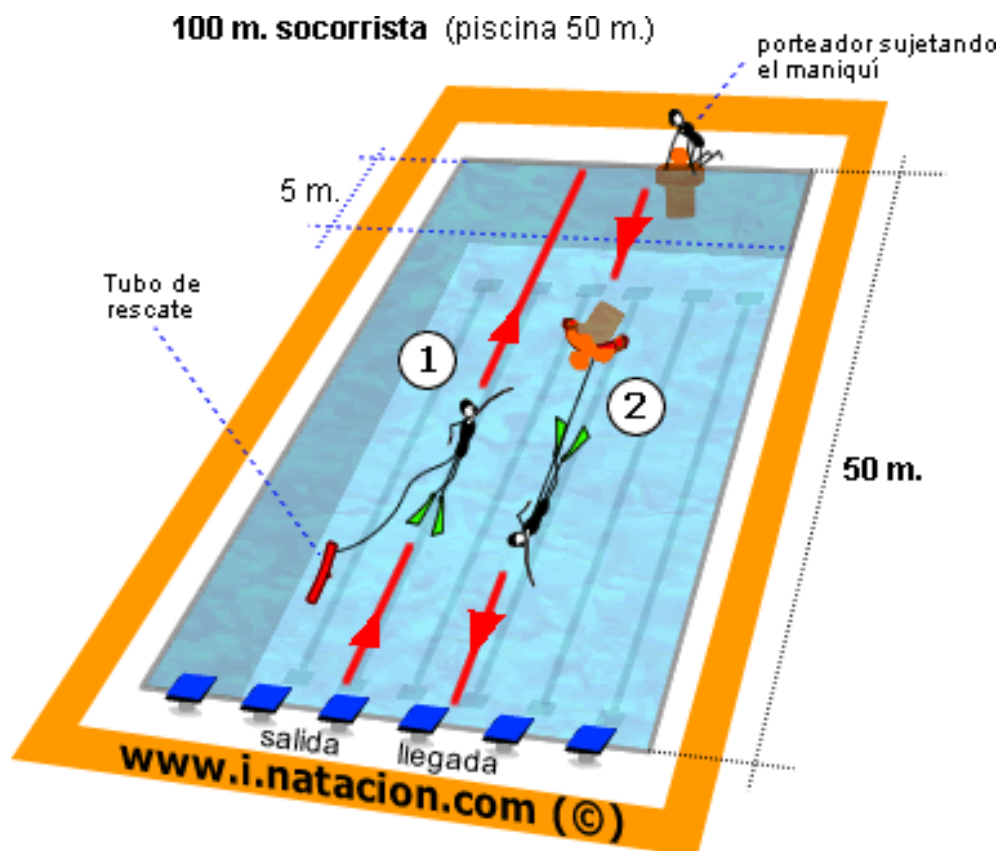
A dicho competidor no se le permitirá competir de nuevo en otra serie.

4.7.4.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Ayudarse de cualquier elemento de la piscina al sacar el maniquí – no incluyendo el fondo de la piscina.**
- 2-No tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m.**
- 3-Usar una técnica incorrecta de arrastre según se describe en el punto 4.3 Maniquí.**
- 4-No mantener el maniquí en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).**
- 5-Soltar el maniquí antes de tocar la pared de llegada.**
- 6-No tocar la pared de llegada.**
- 9-No completar el recorrido como se define y describe.**

4.7.5-100m SOCORRISTA (100M REMOLQUE DE MANIQUÍ) - Juvenil, Absoluto y Master.



4.7.5.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre llevando aletas y tubo de rescate. Después de tocar la pared, y dentro de la zona de enganche de 5m, el competidor asegura el tubo de rescate alrededor del maniquí y lo remolca con el tubo hasta el final. La prueba termina cuando el competidor toca la pared de llegada.

4.7.5.2-Material.

Maniquí – aletas - tubo de rescate: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

El maniquí está lleno de agua de tal forma que flote, y estando verticalmente, coincida el nivel del agua con la parte alta de la línea transversal del maniquí. Los competidores deben usar los maniquíes y **tubos de rescate** que proporcione la organización.

1-Posición del maniquí.

Un miembro del equipo del competidor ayudará como portador del maniquí. Con el visto bueno del **Árbitro General**, alguien que no sea del equipo del competidor podrá actuar como portador del maniquí, siempre que sea miembro de algún club reconocido por el E.P.S.A. y esté registrado en el campeonato en alguna función. El portador del maniquí debe llevar el gorro del equipo.

Antes de la salida y durante la carrera, el portador colocará el maniquí – verticalmente y de cara a la pared – dentro del carril asignado.

El portador soltará el maniquí inmediatamente después de que el competidor toque la pared. El portador no debe empujar el maniquí hacia el competidor o hacia la pared.

El portador del maniquí no debe entrar intencionalmente en el agua durante la prueba.

2-Salida con tubo de rescate.

En la salida, el tubo de rescate y la cuerda se colocan a criterio del competidor, pero dentro del carril asignado. El competidor deberá asegurar una posición segura y correcta de la cuerda y del tubo de rescate.

3-Como llevar el tubo de rescate.

El tubo de rescate debe llevarse correctamente con el arnés en bandolera o sobre un hombro. Partiendo que el tubo de rescate se lleve correctamente, no será motivo de descalificación si el arnés se cae por el brazo del competidor o el codo durante el recorrido de la prueba.

4-Asegurar el maniquí.

Después de tocar la pared, el competidor asegura el tubo de rescate alrededor del cuerpo, bajo los dos muñones del maniquí, y clicado a la anilla metálica, dentro de la línea de los 5m desde el borde de la piscina.

El competidor debe completar los 50m a estilo libre para tocar la pared antes de tocar el maniquí.

5-Remolcar el maniquí con el tubo de rescate.

El competidor debe remolcar – no arrastrar el maniquí. Pasada la línea de los 5m de la zona de enganche, los competidores deben remolcar el maniquí de forma **correcta manteniendo el maniquí en la superficie del agua**. La cuerda del tubo debe estar totalmente extendida tan pronto como sea posible y antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m.

Los competidores no deben hacer nada para retrasar o impedir que la cuerda del tubo esté totalmente extendida tan pronto como sea posible.

Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí pierden contacto. Los competidores no serán descalificados si el tubo se resbala durante el remolque haciendo que el maniquí quede solo asegurado por un muñón, teniendo en cuenta que el tubo se aseguró **correctamente** desde el inicio y el maniquí se mantenga **en la superficie del agua**.

Mientras el maniquí no pierda contacto con el tubo de rescate, y **se remolque el maniquí boca arriba**, un competidor puede parar para colocar el tubo correctamente alrededor del maniquí sin ser descalificado (**ver 4.3.2.2**).

El socorrista no puede tirar de la cuerda para colocar el maniquí.

6-Recuperar aletas perdidas.

Después de la salida, un competidor puede recuperar una **o ambas** aleta/s perdida y continuar la prueba sin descalificación, siempre y cuando no viole las reglas referentes al arrastre de maniquí (**ver 4.3 Maniquí**).

A dicho competidor no se le permitirá competir de nuevo en otra serie.

7-Defectos del tubo.

Si en opinión del **Árbitro General**, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se le puede permitir al competidor que repita la prueba.

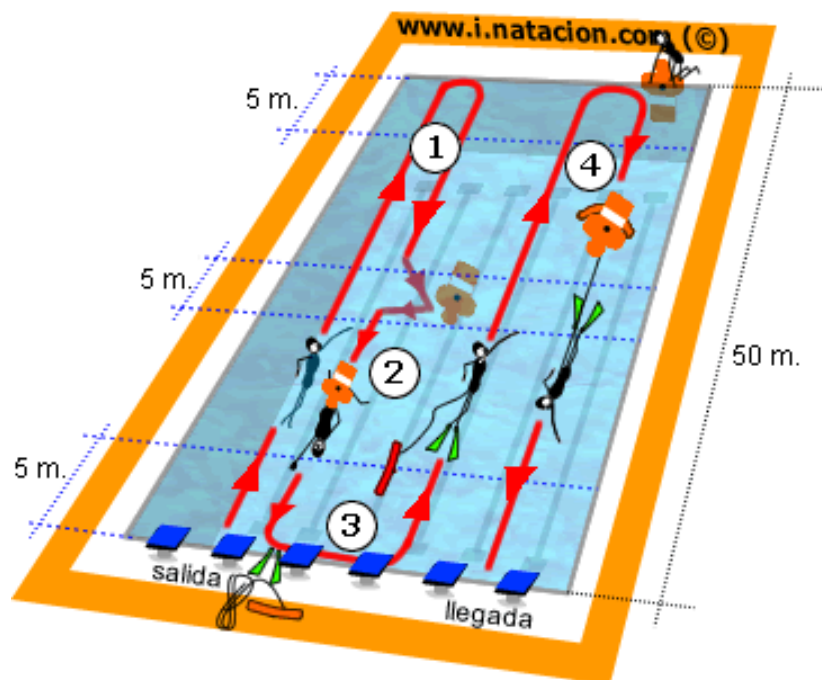
4.7.5.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1- Ayudarse de cualquier elemento de la piscina para asegurar el tubo de rescate al maniquí.
- 2-El portador de maniquí no suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor haya tocado la pared.
- 3-El portador del maniquí empuja el maniquí hacia el competidor o hacia el borde de la piscina.
- 4-El portador del maniquí coloca el maniquí de forma incorrecta o tiene contacto con él después de que el competidor haya tocado la pared de la vuelta.
- 5-El portador del maniquí entra en el agua intencionadamente durante la prueba, o entra al agua e interfiere en el progreso de otro competidor o en la labor del juez.
- 6-En los 50m, no tocar la pared antes de tocar el maniquí.
- 7-Asegurar el tubo al maniquí de forma incorrecta (por ejemplo no haciéndolo alrededor del maniquí ni bajo los dos muñones ni clicado en la anilla metálica).
- 8-No asegurar el tubo alrededor del maniquí dentro de la línea de los 5m (juzgado por la parte alta de la cabeza del maniquí).
- 9-No tener la cuerda del tubo totalmente extendida antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m. (no se tendrá en cuenta el viraje en piscina de 25m o si el competidor recoloca el maniquí).
- 10-Empujar o arrastrar, en vez de remolcar con el tubo, el maniquí.
- 11-No mantener el maniquí en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).
- 12-El tubo de rescate y el maniquí pierden contacto una vez que el tubo ha sido asegurado correctamente al maniquí.
- 14-Tocar la pared de llegada con el tubo y el maniquí en posición incorrecta.
- 15-No tocar la pared de llegada.
- 16-No completar el recorrido como se define y describe.

4.7.6-200m SÚPER SOCORRISTA (200M Arrastre y remolque de maniquí) Juvenil, Absoluto y Master.

200 m. supersocorrista - (piscina 50 m.)



4.7.6.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 75m estilo libre para luego sumergirse y recoger un maniquí sumergido. El competidor saca el maniquí dentro de la línea de recogida los 5m y lo arrastra hasta la pared de la vuelta. Toca la pared y suelta el maniquí.

En el agua, el competidor se coloca las aletas y el tubo de rescate y nada 50m estilo libre. Después de tocar la pared, el competidor asegura el tubo alrededor del maniquí dentro de la línea de 5m desde la pared de la vuelta y lo remolca hasta tocar la pared de llegada.

La prueba termina cuando el competidor toca la pared de llegada.

2.7.6.2-Material.

Maniquí – aletas - tubo de rescate: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la organización.

1-Como colocar las aletas y el tubo.

Antes de la salida, los competidores deben colocar las aletas y el tubo en el borde de la piscina – no en o sobre la plataforma de salida – dentro de los límites del carril asignado.

2-Posición del maniquí para arrastrar.

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. El maniquí está localizado entre 1,8m y 3m de profundidad. En profundidades de más de 3m, el maniquí debe estar colocado en una plataforma (o soporte) que lo coloque en la profundidad requerida.

El maniquí está colocado sobre su espalda en contacto con el fondo de la piscina o plataforma (o soporte), la cabeza en dirección a la llegada; con la línea transversal a los 25m, en piscina de 50m; y con la base en contacto con la pared opuesta a la salida, en piscina de 25m.

3-Posición del maniquí para remolque con tubo de rescate.

El maniquí está lleno de agua de tal forma que flote, y estando verticalmente, coincida el nivel del agua con la parte alta de la línea transversal del maniquí.

Un miembro del equipo del competidor ayudará como portador de maniquí. Con el visto bueno del **Árbitro General**, alguien que no sea del equipo del competidor podrá actuar como portador del maniquí, siempre que sea miembro de algún club reconocido por el E.P.S.A. y esté registrado en el campeonato en alguna función. El portador del maniquí debe llevar el gorro del equipo.

Antes de la salida y durante la carrera, el portador colocará el maniquí – verticalmente y cara a la pared – dentro del carril asignado.

El portador soltará el maniquí inmediatamente después de que el competidor toque la pared. El portador no debe empujar el maniquí hacia el competidor o hacia la pared.

El portador del maniquí no debe entrar intencionalmente en el agua durante la prueba.

4-Como recoger el primer maniquí.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí.

El competidor debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de recogida de los 5m.

5-Como colocarse el tubo y las aletas.

Después de tocar la pared, el competidor suelta el maniquí. En el agua, el competidor se coloca el tubo y las aletas y nada 50m estilo libre.

6-Como llevar el tubo de rescate.

El tubo de rescate debe llevarse correctamente con el arnés en bandolera o sobre un hombro.

Partiendo que el tubo de rescate se lleve correctamente, no será motivo de descalificación si el arnés se cae por el brazo del competidor o el codo durante el recorrido de la prueba.

7-Como asegurar el segundo maniquí.

Después de tocar la pared, el competidor asegura el tubo de rescate alrededor del cuerpo y bajo los muñones del maniquí, a la anilla metálica y dentro de la línea de los 5m desde el borde de la piscina.

El competidor debe completar los 50m a estilo libre para tocar la pared antes de tocar el maniquí.

8-Remolcar el maniquí con el tubo de rescate.

El competidor debe remolcar – no arrastrar el maniquí. Pasada la línea de los 5m de la zona de enganche, los competidores deben remolcar el maniquí de forma correcta boca arriba manteniéndolo **en la superficie del agua**. La cuerda del tubo debe estar totalmente extendida tan pronto como sea posible y antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m.

Los competidores no deben hacer nada para retrasar o impedir que la cuerda del tubo esté totalmente extendida tan pronto como sea posible.

Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí pierden contacto. Los competidores no serán descalificados si el tubo se resbala durante el remolque haciendo que el maniquí quede solo asegurado por un muñón, teniendo en cuenta que el tubo se aseguró correctamente desde el inicio y el maniquí se mantenga **en la superficie del agua**.

Mientras el maniquí no pierda contacto con el tubo de rescate, y el maniquí se mantenga **en la superficie del agua**, un competidor puede parar para colocar el tubo correctamente alrededor del maniquí sin ser descalificado.

El socorrista no puede tirar de la cuerda para colocar el maniquí.

9-Recuperar aletas perdidas.

Después de la salida, un competidor puede recuperar una **o ambas** aleta/s perdida y continuar la prueba sin descalificación, siempre y cuando no viole las reglas referentes al arrastre de maniquí (**ver 4.3 Maniquí**).

A dicho competidor no se le permitirá competir de nuevo en otra serie.

10-Defectos del tubo.

Si en opinión del **Árbitro General**, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se le puede permitir al competidor que repita la prueba.

2.7.6.3-Descalificaciones.

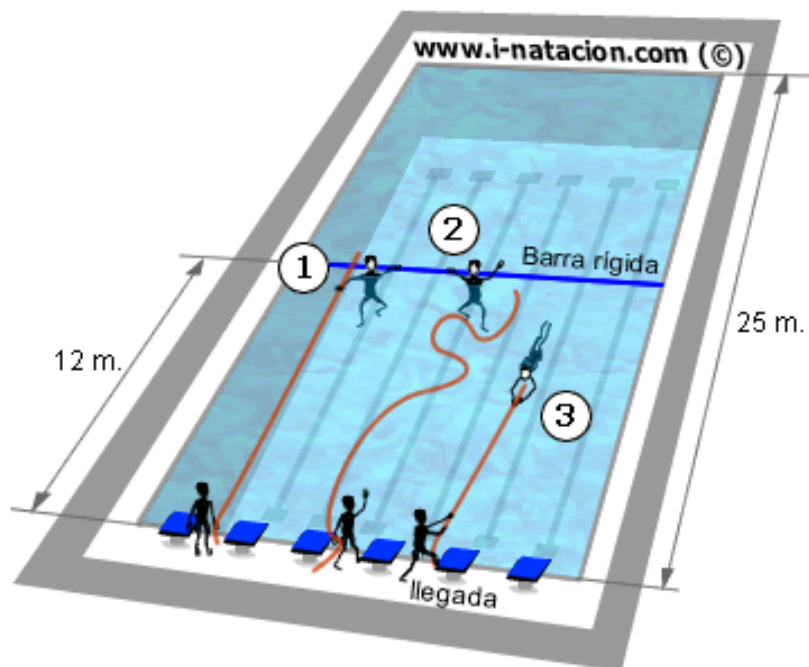
Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Ayudarse de cualquier elemento de la piscina al sacar el maniquí – no incluyendo el fondo de la piscina.
- 2-Sacar la cabeza del primer maniquí más allá de la línea de los 5m.
- 3-No tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la cabeza del maniquí pase la línea de los 5m.
- 4-Usar una técnica incorrecta de arrastre según se describe en el punto **4.3 Maniquí**.
- 5-No mantener el maniquí en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).
- 6-El portador de maniquí no suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor haya tocado la pared.
- 7-El portador de maniquí empuja el maniquí hacia el competidor o hacia el borde de la piscina.
- 8-El portador del maniquí coloca el maniquí de forma incorrecta o tiene contacto con él después de que el competidor haya tocado la pared de la vuelta.
- 9 -El portador del maniquí entra en el agua intencionadamente durante la prueba, o entra al agua e interfiere en el progreso de otro competidor o en la labor del juez.
- 10-En los 150m, no tocar la pared antes de tocar el maniquí.
- 11-Asegurar el tubo al maniquí de forma incorrecta (por ejemplo no haciéndolo alrededor del maniquí ni bajo los dos muñones ni clicado en la anilla metálica).
- 12-No asegurar el tubo alrededor del maniquí dentro de la línea de los 5m (juizado por la parte alta de la cabeza del maniquí).
- 13-No tener la cuerda del tubo totalmente extendida antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10m. (no se tendrá en cuenta la vuelta en piscina de 25m o si el competidor recoloca el maniquí).

- 14-**No remolcar el maniquí con la cuerda totalmente extendida pasada la línea de los 10m.
- 15-**El tubo de rescate y el maniquí pierden contacto una vez que el tubo ha sido asegurado correctamente al maniquí.
- 16-**Tocar la pared de llegada con el tubo y/o el maniquí en posición incorrecta.
- 17-**No tocar la pared de llegada.
- 18-**No completar el recorrido como se define y describe.

4.7.7-LANZAMIENTO DE CUERDA - Juvenil, Absoluto y Master.

Lanzamiento cuerda piscina 25 m.



4.7.7.1-Descripción de la prueba.

Es una prueba con límite de tiempo, el competidor lanza la cuerda sin peso al miembro del equipo localizado en el agua aproximadamente a 12,50m de distancia y lo recoge mediante tracción de la cuerda hasta la pared de llegada.

1-La Salida.

Al silbido largo, los competidores entran en la zona de lanzamiento. El “lanzador” agarra un extremo de la cuerda. La “víctima” toma la cuerda, entra en el agua, y extiende la cuerda sobrante por encima y pasada la barra rígida de su carril.

A la voz de “Preparados”, los competidores inmediatamente asumen la posición de salida. Cuando todos los competidores están quietos, el juez de salidas dará la señal de salida.

2-Posición de salida.

El competidor debe estar de pie en la zona de lanzamiento, cara a la víctima, inmóvil, con las piernas juntas y con brazos rectos pegados al cuerpo. El final de la cuerda debe estar agarrado con una mano.

La víctima está en el agua, en el centro del carril, agarrada a la barra rígida situada a los 12,5 metros. La víctima debe agarrar (con una o dos manos) tanto la cuerda como la marca central de la barra rígida.

3-A la Señal de salida.

El competidor recoge la cuerda, a su juicio se la lanza a su víctima y le rescata hasta el borde de la piscina. La prueba termina cuando la víctima toca la pared de llegada.

Para evitar posibles interferencias con otros carriles, la víctima no debe salir del agua y **debe** permanecer en su carril. La víctima será descalificada si intenta salir del agua o se sienta en el borde de la piscina antes de que el juez indique que la prueba ha finalizado.

Del mismo modo, el lanzador permanecerá en la zona de lanzamiento hasta la señal del juez de fin de prueba.

No es motivo de descalificación si la víctima tira de la barra mientras intenta alcanzar la cuerda.

4-Lanzamiento válido.

La víctima debe agarrar la cuerda con las manos solo si cae dentro de su carril y a su alcance sin soltarse de la marca central de la barra. La corchera no se considera "dentro del carril". La víctima puede sumergirse para agarrar la cuerda, también puede agarrarla en el aire. La víctima no puede soltar la marca central de la barra antes de agarrar la cuerda con la otra mano.

Siempre que la víctima permanezca completamente dentro de su carril y no suelte la marca central de la barra, puede usar los pies o cualquier parte del cuerpo para acercar la cuerda a su alcance y poder agarrarla con la mano.

5-Rescate.

Mientras la víctima es rescatada debe ir de frente con las dos manos agarradas a la cuerda. Por razones de seguridad, podrá soltarse de una mano exclusivamente para tocar la pared. No será descalificado por esto.

La víctima puede llevar gafas protectoras.

6-Zona de lanzamiento.

Los competidores deben permanecer dentro de la zona y en su carril asignado. En prolongación al carril debe estar marcada claramente la línea de 1,5m desde el borde de la piscina; si hubiera alguna parte elevada, el 1,5m se mediría desde el final de esta parte.

Los competidores deben mantener al menos un pie completamente dentro de la zona de lanzamiento. Aquellos competidores que salgan de la zona de lanzamiento (juzgado por ambos pies) mientras remolca a la víctima o antes de la señal de los 45 segundos, será descalificado.

Mientras no se moleste a otros competidores, y siempre con al menos un pie completamente dentro de la zona de lanzamiento, cualquier parte del cuerpo del competidor puede tocar o cruzar la línea que limita la zona de lanzamiento sin penalización. Cualquier parte del pie puede sobrepasar el frontal del borde de la piscina de la zona de lanzamiento sin penalización.

El competidor puede llegar a recoger la cuerda caída fuera de la zona de lanzamiento siempre que mantenga al menos un pie totalmente dentro de la zona de lanzamiento y no interfiera con otro competidor. El competidor que entre o caiga al agua será descalificado.

7-Tiempo límite.

El competidor debe hacer un lanzamiento válido y remolcar a su víctima en menos de 45 segundos. Si un lanzamiento se queda corto o cae fuera de su carril asignado, el competidor puede recoger la cuerda y hacer otro lanzamiento, tantas veces como le permita los 45 segundos.

El competidor que no consiga llevar al borde de llegada a su víctima dentro de los 45 segundos se le asignará "Prueba no terminada".

4.7.7.2-Material.

1-La cuerda: Ver la sección 6 – Instalaciones y Material, debe tener entre 16,5m y 17,5m de longitud y 8mm (\pm 1mm) de diámetro. Los competidores deben usar las cuerdas que proporcione la organización del campeonato.

2-La barra rígida.

Se colocará en la superficie del agua cruzando cada carril a 12,5 metros del borde de salida de la piscina. Una diferencia de $\pm 0.10\text{m}$ en cada carril es permitida.

La barra debe tener una marca visiblemente localizada para señalar el centro del carril con el fin de que la víctima se agarre a ella.

4.7.7.3-Jueces.

Un juez se asignará a cada carril y se colocará detrás del competidor con una clara visión del carril. Un juez se colocará en **los laterales para observar** cada carril a los 12,5 m.

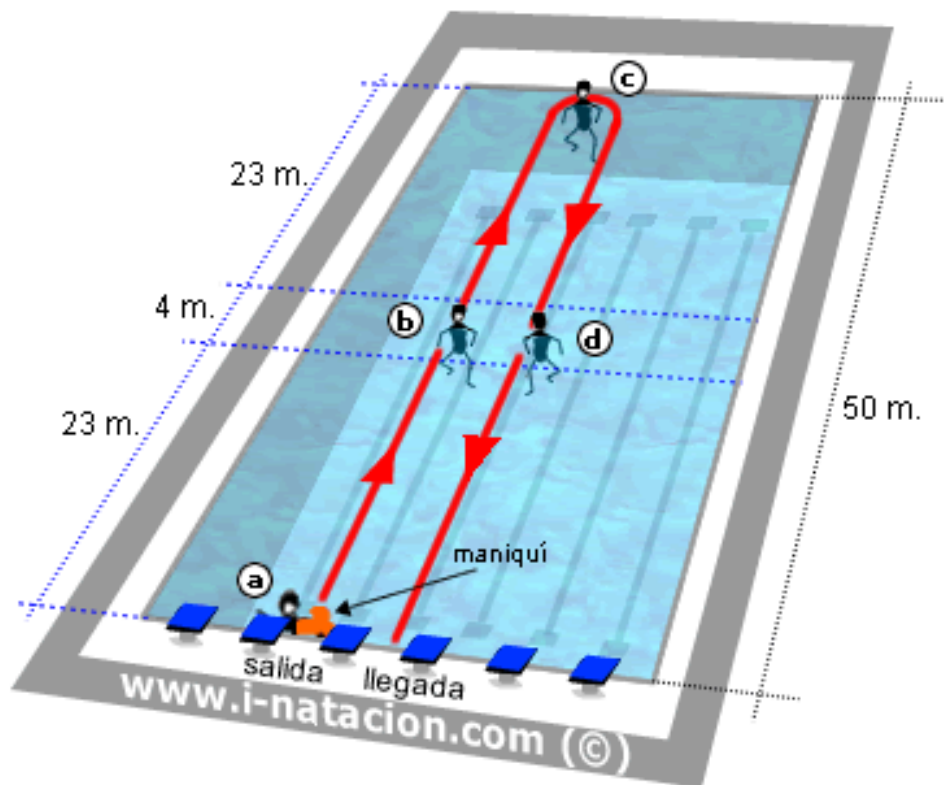
4.7.7.4-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-La víctima suelta la marca de la barra rígida antes de agarrar la cuerda con la otra mano.
- 2-La víctima agarra la cuerda fuera del carril.
- 3-La víctima no va de frente mientras es remolcada hasta la pared de llegada.
- 4-La víctima no agarra la cuerda con las dos manos mientras es remolcada hasta la pared de llegada (la víctima puede soltar la cuerda de una mano con el solo propósito de tocar la pared).
- 5-La víctima trepa por la cuerda mano a mano.
- 6-La víctima sale del agua antes de la señal de los 45 segundos.
- 7-El lanzador sale de la zona (juzgado por ambos pies) en cualquier momento desde la salida hasta la señal de los 45 segundos.
- 8-No conseguir que la víctima toque la pared de llegada antes de la señal de los 45 segundos.
- 9-No completar el recorrido como se define y describe.

4.7.8-4 x 25m RELEVO ARRASTRE DE MANIQUÍ - Juvenil, Absoluto y Master.

4 x 25 relevo de maniquí piscina 50 m.



4.7.8.1-Descripción de la prueba.

Cuatro competidores por turnos arrastran un maniquí aproximadamente 25m cada uno.

El primer competidor.

Sale desde el agua agarrando el maniquí con una mano, manteniéndolo **en la superficie** del agua, y el borde de la piscina o plataforma de salida con la otra. A la señal de salida, el competidor arrastra el maniquí aproximadamente 25m hasta la mitad de la piscina y lo pasa al segundo competidor dentro de la zona de cambio de 4m situada entre los 23m y 27m.

El segundo competidor.

Arrastra el maniquí, toca la pared y pasa el maniquí al tercer competidor que está en contacto con la pared de la vuelta o plataforma de salida con al menos una mano. El tercer competidor puede agarrar el maniquí solo después de que el segundo competidor haya tocado la pared.

El tercer competidor.

Arrastra el maniquí aproximadamente 25m y lo pasa al cuarto competidor dentro de la zona de cambio entre los 73m y los 77m.

El cuarto competidor.

Completa la prueba arrastrando el maniquí hasta tocar la pared de llegada con cualquier parte del cuerpo.

Los competidores deben permanecer en el agua de su carril hasta que el árbitro de la señal de prueba terminada; excepto en piscina de 25m, donde el 1er y 2º relevista debe salir del agua una vez completada su posta.

Solo el competidor que entrega y el que recibe el maniquí pueden intervenir en el relevo de maniquí, el competidor que entrega puede ayudar al que recibe siempre que la cabeza del maniquí esté dentro de la zona de cambio.

Los competidores no pueden soltar el maniquí hasta que el siguiente competidor lo haya agarrado (una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí).

En piscina de 25m todos los cambios se realizarán como el del 2º al 3er competidor.

La zona de salida y la zona de cambio se marcarán con banderas:

- En la salida: a 5m del borde de la piscina.
- En el medio de la piscina: dos cuerdas con banderas a los 23m y 27m desde la salida, situadas de 1,5m a 2m de la superficie del agua.
- En el lado de la vuelta a 5m del borde de la piscina.

Los competidores pueden impulsarse del fondo de la piscina en la zona de cambio.

En los 5m de la zona de salida y en la zona de cambio, no se aplicará el punto “arrastre de maniquí” del punto 4.3.; si se aplicará en los últimos 5m de la prueba, en la zona de llegada.

4.7.8.2-Material.

Maniquí: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la organización.

4.7.8.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Usar una técnica incorrecta de arrastre según se describe en el punto **4.3 Maniquí**.
- 2-No mantener el maniquí en la superficie del agua (**ver 4.3 Maniquí**).
- 3-Ayudarse de cualquier elemento de la piscina, como corcheras, escalones... sin incluir el fondo de la piscina.
- 4-En el cambio de manos (relevo):
 - Hacer el cambio antes o más allá de la zona de cambio.
 - Antes de que el segundo competidor toque la pared.
 - Sin que el tercer competidor esté en contacto con la pared.
- 5-El tercer competidor ayuda durante el cambio entre el competidor que entrega y el que recibe el maniquí.
- 6-Soltar el maniquí antes de que el siguiente competidor lo haya agarrado. (Una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí).

7-Soltar el maniquí antes de tocar la pared de llegada.

8-No tocar la pared de llegada.

9-Un competidor hace dos o más postas de la prueba.

10-No completar el recorrido como se define y describe.

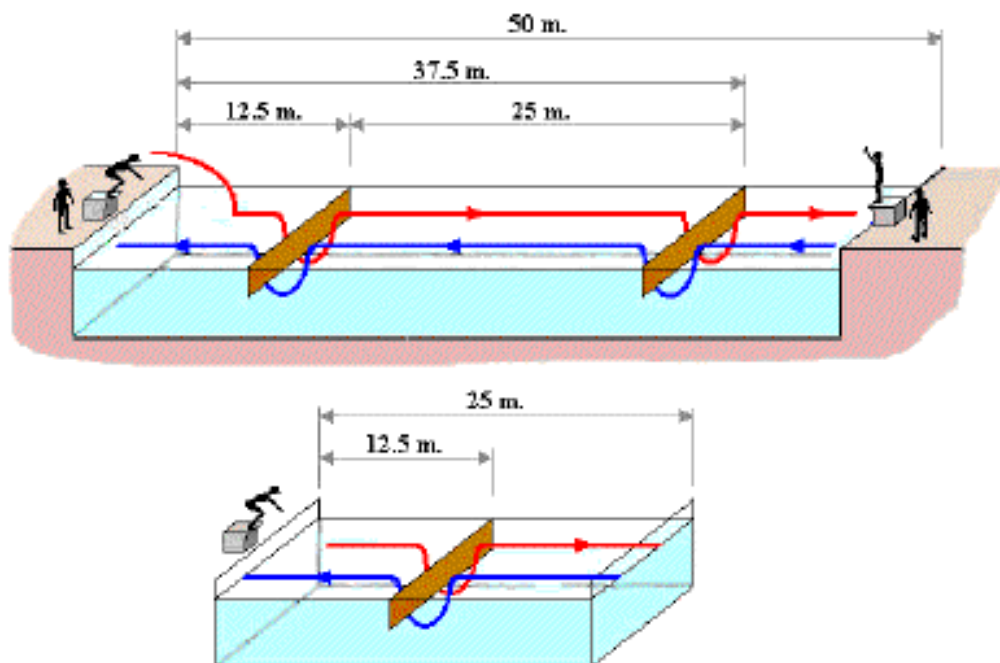
NOTA: Una vez que la parte alta de la cabeza del maniquí ha entrado en la zona de cambio, no se aplica el punto “arrastre de maniquí” del punto 4.3. y no se volverá a aplicar hasta que la parte alta de la cabeza del maniquí haya salido de la zona de cambio.

El relevo de maniquí de mitad de piscina, debe tener lugar en cualquier momento después de que la parte alta de la cabeza del maniquí haya entrado en la zona de cambio, pero el cambio debe ocurrir dentro de la zona de cambio. El competidor que recibe debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre cuando la parte alta de la cabeza del maniquí cruce la línea de cambio.

En el cambio de pared, el competidor que entrega, después de tocar la pared, puede ayudar al competidor que recibe en cualquier parte de los 5m de la zona de cambio. El competidor que recibe debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre cuando la parte alta de la cabeza del maniquí cruce la línea de 5m de cambio.

4.7.9-4 x 50m RELEVO NATACIÓN CON OBSTÁCULOS - Juvenil, Absoluto y Master.

4x50 M. NATACIÓN CON OBSTÁCULOS



4.7.9.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el primer competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre pasando por debajo de dos obstáculos. Después el primer competidor toca la pared, el segundo, el tercer y el cuarto competidor repite el procedimiento por turnos.

Los competidores deben salir a la superficie después de la salida, antes de pasar el primer obstáculo y después de pasar por debajo de cada obstáculo. "Salir a la superficie" significa que la cabeza del competidor debe romper el plano de la superficie del agua.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para salir a la superficie del pase del obstáculo.

Nadar rozando el obstáculo o golpearlo no es motivo de descalificación.

El primer, segundo y tercer competidor deben salir del agua tras finalizar su posta sin obstruir al resto de los competidores y no podrán volver a entrar al agua.

4.7.9.2-Material.

Obstáculos: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

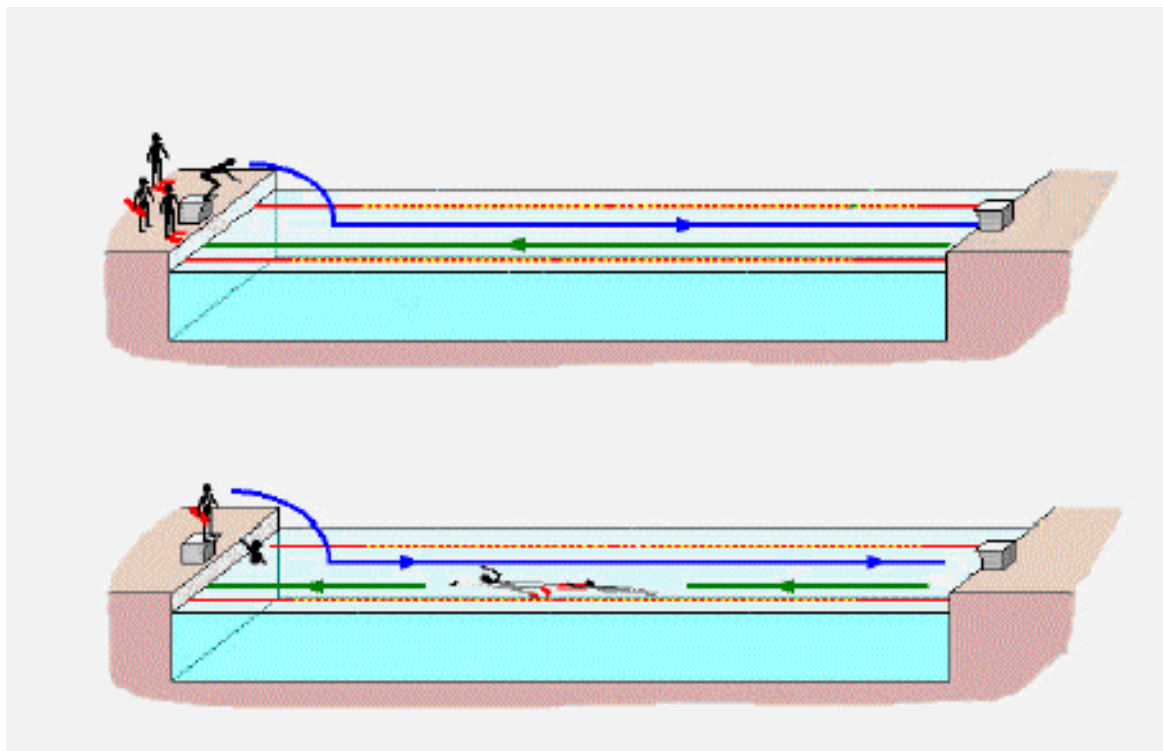
Los obstáculos están fijados en ángulo recto a las corcheras en línea a través de todos los carriles. En piscina de 50 metros el primer obstáculo estará a 12.5 metros de la pared de salida y el segundo obstáculo estará a 12.5 metros del lado opuesto. La distancia entre los dos obstáculos es de 25m. En piscina de 25 metros habrá un único obstáculo, colocado a 12.5 metros de la pared de salida.

4.7.9.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-Pasar por encima un obstáculo sin volver inmediatamente, por encima o por debajo, y entonces pasar correctamente el obstáculo por debajo.**
- 2-No salir a la superficie después la salida o después de cada vuelta.**
- 3-No salir a la superficie después de cada obstáculo.**
- 4-No tocar la pared durante la vuelta.**
- 5-Un competidor repite 2 o más veces una posta de la prueba.**
- 6-Perder el contacto de la plataforma de salida antes de que el competidor precedente toque la pared.**
- 7-No tocar la pared de llegada.**
- 8-Un competidor vuelve a entrar al agua después de completar su posta del relevo.**
- 9-No permanecer en el agua, dentro de su carril hasta que el Juez lo indique.**
- 10-No completar el recorrido como se define y describe.**

4.7.10-4 x 50m RELEVO COMBINADA DE SALVAMENTO - Juvenil, Absoluto y Master.



4.7.10.1-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el primer competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre **sin aletas**.

Después de que el primer competidor toque la pared, el segundo competidor salta y nada 50m estilo libre **con aletas**.

Tras tocar la pared el segundo, el tercer competidor nada 50m estilo libre con tubo de rescate. El tercer competidor toca la pared.

El cuarto está en el agua llevando aletas con al menos una mano agarrada al borde **o a la plataforma de salida**.

El cuarto competidor se pone el arnés y el tercer competidor, juega el papel de víctima, agarrando el tubo de rescate con ambas manos mientras es remolcado 50m por el cuarto competidor hasta la llegada.

Ambos, el cuarto y el tercer competidor deben salir desde el borde de la piscina. La víctima debe estar en contacto con el tubo antes de pasar la línea de los 5m. **(tomando como referencia la cabeza de la víctima)**.

La prueba termina cuando el cuarto competidor toca la pared con la víctima en contacto con el tubo.

La víctima puede dar patadas mientras es remolcado, pero no se permite otra ayuda.

En piscina de 25m, en la última vuelta, la víctima no podrá desplazarse hasta que el cuarto relevista, tras hacer la vuelta, llegue a su nivel.

La víctima debe agarrar el cuerpo del tubo, ni por la cuerda ni por el clip.

La víctima debe agarrar el tubo con ambas manos mientras es remolcado, pero puede recolocar sus manos en el tubo durante el remolque sin ser descalificado.

El cuarto competidor debe tener al menos una mano en el borde de la pared o plataforma de salida cuando el tercer competidor toque la pared; el cuarto puede impulsarse de la pared con la mano, brazo o pies. El cuarto competidor no puede tocar ninguna parte del tubo, ni arnés, ni cuerda hasta que el tercer competidor haya tocado la pared.

El primer y segundo competidor deben salir del agua tras finalizar su posta sin obstruir al resto de los competidores y no podrán volver a entrar al agua.

4.7.10.2-Material.

Tubo de rescate y aletas: ver la **sección 6 – Instalaciones y Material Oficial**. Los competidores deben usar los tubos proporcionados por la organización.

1-Salida con tubo de rescate.

En la salida del 3er relevista, el tubo de rescate y la cuerda se colocan a criterio del competidor, pero dentro del carril asignado. El competidor deberá asegurar una posición segura y correcta de la cuerda y del tubo.

2-Como llevar el tubo de rescate.

El tubo de rescate debe llevarse correctamente con el arnés en bandolera o sobre un hombro. Partiendo que el tubo de rescate se lleve correctamente, no será motivo de descalificación si el arnés se cae por el brazo del competidor o el codo durante el recorrido de la prueba.

3-Remolcando a la víctima.

Los competidores deben remolcar a la víctima con la cuerda del tubo totalmente extendida **tan pronto como sea posible y antes de que la cabeza de la víctima pase la línea de los 10 metros**.

4-Recuperar aletas perdidas.

Después de la salida, un competidor puede recuperar una **o ambas** aleta/s perdida y continuar la prueba sin descalificación.

A dicho equipo no se le permitirá competir de nuevo en otra serie.

5-Defectos del tubo.

Si en opinión del **Árbitro General**, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se le puede permitir al equipo que repita la prueba.

4.7.10.3-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 4.1 al 4.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-El segundo y el tercer competidor pierden contacto con la plataforma de salida antes de que el primer o segundo competidor respectivamente toque la pared.

2-El cuarto competidor toca el arnés, la cuerda o cualquier parte del tubo antes de que el tercer competidor toque la pared.

3-El cuarto competidor se suelta de la pared o plataforma de salida antes de que el tercer competidor toque la pared.

4-La víctima agarra el tubo por la cuerda o el clip.

5-La víctima ayuda con movimientos de brazos o no agarra el tubo con las dos manos.

6-La víctima pierde el tubo después de pasar la línea de los 5m.

7-El cuarto competidor remolca a la víctima no llevando la cuerda totalmente extendida, **después de los 10 metros**.

8-Un competidor realiza dos o más postas del relevo, excepto el tercero al hacer de víctima.

9-No tocar la pared de llegada.

10-Un competidor vuelve a entrar al agua después de completar su posta del relevo.

11-No completar el recorrido como se define y describe.

SECCIÓN 5-PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

NOTA 1 - Es necesario mencionar que el presente reglamento tendrá como contenido únicamente aquellas pruebas que correspondan a las categorías: Juvenil, Junior y Absoluto, las cuales serán de aplicación para las categorías: Juvenil, Absoluto y Master.

Las siguientes pruebas de aguas abiertas están descritas en esta sección:

5.5.1-Nadar surf.

5.5.2-Relevo salvamento con tubo de rescate.

5.5.3-Correr – nadar – correr.

5.5.4-Banderas en playa.

5.5.5-Sprint en playa.

5.5.6-Relevo sprint en playa.

5.5.7-Carrera con ski.(no detallada)

5.5.8-Carrera con tabla.

5.5.9-Relevo rescate con tabla.

5.5.10-Oceanman/ Oceanwoman.(no detallada)

5.5.11-Taplin.(no detallada)

5.5.12-Relevo Triada.(no detallada)

5.1-CONDICIONES GENERALES PARA PRUEBAS EN AGUAS ABIERTAS

Los delegados y competidores son responsables de estar familiarizados con el **presente reglamento**, programa de competencia, y con las reglas y normativas que dirigen cada prueba.

1-A los competidores no se les puede permitir participar en una prueba si llegan tarde al nombramiento en precompetencia.

2-Si un competidor o equipo se abstiene de tomar la salida en una prueba serán descalificados.

3-A menos que específicamente lo indique, no se pueden usar elementos artificiales que mejoren la propulsión como manoplas o manguitos.

4-El uso de cera o sustancia similar para mejorar el agarre o contacto con tablas, skies o palas está permitido en pruebas en aguas abiertas.

5-No esta permitido el uso de ningún elemento en los pies.

6-No esta permitido la utilización de relojes, aros, colgantes, y/o cualquier objeto que pueda causar lesión a sí mismo, como a su oponente.

7-Los competidores deben llevar el gorro de su club en todas las pruebas, El gorro de las pruebas de playa, lo deben llevar atado bajo la barbilla todos los competidores en la salida de cada prueba.

8-Un competidor no será descalificado si pierde el gorro después de la salida en una prueba teniendo en cuenta que el árbitro pueda identificar que el competidor ha realizado correctamente la prueba.

9-Recorrido de la Competencia. Los reclamos o protestas contra el recorrido solo se aceptarán antes del comienzo de cada prueba o carrera.

10-Los competidores deberán efectuar las pruebas dentro del recorrido descrito en cada una de ellas, por lo que no podrán salir del escenario de la competencia.

11-Todos los recorridos serán medidos, colocados y alineados a criterio del **Árbitro General** asegurándose en todo lo posible que todas las calles tengan las mismas y justas condiciones.

12-El uso de códigos de color en boyas y banderas es recomendable para guiar a los competidores por el recorrido exacto requerido.

13-La distancia de las boyas será medida desde la profundidad de la rodilla estando en marea baja. Sin embargo, las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar y por factores de seguridad.

14-Ajustes de boyas pueden ser necesarios durante la competencia en el caso de que se desalineé.

15-Los competidores en pruebas de material podrán pasar por las boyas de natación con su material teniendo en cuenta que ellos son los únicos responsables en el caso de que las boyas les ofrezcan algún tipo de impedimento. En pruebas de multi-material, no se podrá cruzar por las boyas que no correspondan a la posta que se está realizando en ese momento.

16-Los competidores y los jueces deben abandonar la zona de competencia cuando no compitan o arbitren. El área de competencia es definida como la zona de la playa abarcada por una línea o valla, o la línea directa del agua al extremo final de la valla, o la zona especificada por el **Árbitro General**.

17-El orden de llegadas dado por el jurado no será motivo de reclamo o protesta.

18-Decisiones referentes a la salida, tomadas por el Juez de Salidas o el **Árbitro General** (o por quien él designe), no podrá ser objeto de reclamo o protesta.

19-Suerte con las condiciones que prevalecen: No será posible ningún reclamo o protesta cuando un incidente es debido a las condiciones del mar. Las condiciones del mar afectan a la realización y participación de los campeonatos de salvamento de aguas abiertas y los competidores están sujetos a las condiciones que prevalezcan. El **Árbitro General** o su asignado tienen total decisión para determinar si un incidente se ha producido por las condiciones del mar o no.

20-Defectos del tubo: Si en opinión del **Árbitro General**, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se puede repetir la serie o la final.

5.2-LA SALIDA

5.2.1-Antes de la salida, el juez de precompetencia deberá:

1-Colocar a los competidores en orden según sorteo para todas las series o finales.

2-Acompañar a los competidores con el material que requieran a la zona de salida y asegurarse que los competidores están colocados en el orden correspondiente.

Nota: la calle 1, será la primera de la izquierda de cara al mar (siempre y cuando las condiciones del mar lo permitan). En las pruebas de arena, la calle 1 será la más próxima a la orilla del mar (dependiendo de las condiciones de la arena).

5.2.2-Antes de la salida de cada carrera, los árbitros designados deberán:

- 1-Comprobar que todos los jueces están en posición.
- 2-Comprobar que los competidores llevan el traje de competencia y el gorro correcto para una salida legal.
- 3-Comprobar que el material y los marcadores del recorrido están en posición.

Un árbitro designado señalará al Juez de Salidas que los competidores están bajo su control.

5.2.3-El Juez de Salidas:

- 1-Tiene solamente jurisdicción sobre los competidores desde que le dan la señal hasta que la salida sea dada.
- 2-Se colocará en la ubicación donde tenga total control visual de todos los competidores durante la salida.
- 3-Se asegurará que la salida para todas las carreras son consistentes y justas.
- 4-Descalificar a competidores por salida falsa (o eliminar en Banderas)

NOTA: Ver la descripción de la salida en la prueba individual de Banderas.

5.2.4-La salida en 3 fases se usará en todas las pruebas de aguas abiertas:

- 1-Al comando de **“A sus puestos”**, los competidores asumen sus posiciones según sorteo en la línea de salida.
- 2-Al comando de **“Preparados”**, los competidores asumen inmediatamente su posición de salida.
- 3-Cuando todos los competidores están quietos, el juez de salidas da la señal acústica de salida.

Si por cualquier razón, el Juez de Salidas no está satisfecho con algo para dar la salida después de que los competidores estén en su lugar y listos para ello, les dará la orden a todos los competidores para que abandonen su puesto y recomenzar la salida.

Mientras el Juez de Salidas hace todos los esfuerzos para efectuar una salida justa, la decisión de “salir” a la señal de salida recae en el competidor o en el equipo. Si el Juez de Salidas no llama de nuevo a los competidores, comprobado por el Juez de Salidas o por el **Árbitro General**, no se permitirán reclamos por la salida.

Después de la salida, el competidor en pruebas de nadar, tabla, ski y de multidisciplina puede entrar al agua a su discreción teniendo en cuenta no interferir a otros competidores.

En relevos o pruebas de multidisciplina, se considerará falta, si después de completar la primera posta, el competidor que entra en el agua en segunda o sucesivas postas impide el progreso del competidor que sale del agua.

5.2.5-Líneas de salida.

Las líneas de salida se marcarán:

- Con una cuerda entre dos postes.
- Con una línea dibujada en la arena entre dos postes.
- Con una línea imaginaria entre dos postes o de otra manera determinada por el Juez de Salidas.

Cuando se use una cuerda los dedos de los pies de los competidores deben estar sobre la cuerda o detrás de ella pero parte del cuerpo puede sobrepasar la línea.

5.2.6-En pruebas de arena.

Donde la línea sea dibujada, los dedos de los pies y de las manos estarán sobre o detrás de la línea, excepto donde se debe adoptar una posición de salida vertical. En tales circunstancias, los dedos de los pies del competidor deben estar sobre la cuerda o detrás de ella pero parte del cuerpo puede sobrepasar la línea.

5.2.7-En pruebas con tabla.

Donde una cuerda designa la línea de salida, parte de la tabla agarrada por el competidor puede sobrepasar la línea pero debe estar en ángulo recto a la línea o en ángulo a las condiciones que prevalecen. Cuando la salida es con tabla, se coloca a 90° de la línea, en el lado de la arena, tanto en la salida como en la zona de cambio.

5.2.8-En pruebas con ski.

Cuando se usa una línea imaginaria, la proa de la embarcación estará en la línea o detrás de ella y a unos 90° o en ángulo a las condiciones que prevalecen.

5.2.9-Descalificación.

La regla de salida única se aplicará en todas las pruebas.

1- Todo competidor que empiece el movimiento **de inicio** de salida después que quedarse estático y antes de la señal de salida, será descalificado, excepto en banderas que el competidor será eliminado.

2- Si la señal de salida suena antes de que la descalificación se haya efectuado, se llamará a los competidores para dar la salida de nuevo.

3- La señal para llamar a los competidores será la misma que la señal de salida repetida varias veces.

4- Cualquier competidor que sea descalificado por "**partida anticipada**" no podrá continuar la carrera y no se presentará en línea de salida.

5- No cumplir con los comandos del Juez de Salidas dentro de un tiempo razonable será motivo de descalificación.

6- Cualquier competidor que, después del primer comando del juez de salidas, moleste a otros competidores en la carrera mediante sonidos o cualquier otro sistema, será descalificado o eliminado en banderas.

Notas:

Nota 1- La función del Juez de salidas y del Ayudante de Salidas es asegurar una salida justa. Si el **Árbitro General**, o el Juez de Salida bajo la decisión del **A.G.**, decide que ha habido **Salida Nula** por cualquier razón, incluyendo fallo técnico, se cortará la carrera y la salida se dará de nuevo.

Nota 2- Uno o varios competidores serán descalificados si " hacen un movimiento **de inicio** de la salida" antes de la señal de salida y después del "Preparados".

Nota 3- Movimiento por sí mismo no es descalificación. Anticiparse a la señal de salida y empezar el movimiento de salida es descalificación.

Nota 4- El **Árbitro General** y el Juez de Salidas a su juicio, determinarán si uno, o varios competidores han iniciado el movimiento de salida. Frecuentemente, el movimiento de un competidor provoca el movimiento de otros competidores, estos últimos no son motivo de descalificación.

Nota 5-Las decisiones del Juez de Salidas y del **Árbitro General** en referente a la salida no serán motivo de reclamo o protesta.

5.2.10-Cambios y toques en relevos.

Los cambios en pruebas de relevo serán efectivos cuando el competidor toca al siguiente miembro del equipo a no ser que haya que hacerlo de otra forma (**ver relevo sprint**).

En el toque, el competidor que termina usará la mano para tocar visiblemente al otro competidor en la mano o en cualquier parte del cuerpo. El competidor que empieza su posta estará sobre los pies, en la zona de la arena, en la línea de cambio.

Los competidores en las pruebas de relevos deben empezar su posta en la posición o calle que le asigne el Juez de Precompetencia. Si el competidor no empieza desde la calle o posición asignada, el equipo podrá ser descalificado.

5.3-LLEGADAS

A-En pruebas donde los competidores corren a través de una línea de llegada, deben cruzar la línea sobre sus pies y en posición vertical (no lanzándose a través de la línea). La llegada se juzga por el pecho del deportista cuando cruza la línea.

B-En pruebas con llegada en el agua tales como ski o barca, los competidores y equipos o embarcaciones, se considerará que han finalizado la prueba cuando cualquier parte del material cruza la línea de llegada.

C-En pruebas donde el competidor debe cruzar la línea de llegada, y no lo hace correctamente, puede volver y cruzar correctamente.

D-Una vez que un competidor ha sido juzgado que ha cruzado correctamente la línea de llegada, se supondrá que ha terminado la prueba. Pero no puede volver al recorrido para corregir cualquier error.

5.3.1-Juzgar.

1-Todas las pruebas serán juzgadas visualmente. Los lugares se decidirán hasta por la llegada de los jueces. Los empates serán declarados como tales.

2-Los jueces se colocarán para asegurarse una clara visión de la llegada. Si es necesario se colocarán en lugares elevados.

3-El juez 1 verificará la llegada del 1º y del 2º; el juez 2 la llegada del 2º y del 3º y así sucesivamente.

4-A la señal del juez se darán a conocer los nombres y las posiciones.

5-Cuando sea posible los jueces usarán el equipo de video automático como ayuda.

El video será manejado por los jueces designados para ello.

5.3.2-Límite de tiempo.

Un límite de tiempo se puede imponer en la duración de una prueba a opinión del **Árbitro General**. Se les avisará a los competidores con antelación de empezar las series de la prueba.

El **Árbitro General** informará a los competidores que causarán baja de una prueba si alcanzan el tiempo límite o si el número de competidores requerido para la siguiente serie se ha completado sin descalificaciones.

5.4-CONFECCIÓN DE SERIES

En los distintos campeonatos, la confección de series se hará tratando de que los competidores del mismo club participen en series distintas.

5.4.1-Confección de las eliminatorias.

En los campeonatos nacionales, la confección de eliminatorias se basará en los resultados del anterior campeonato.

Empate: Cuando ocurre un empate para calificar para la final, si es posible (en término de número de competidores) los competidores empatados pasarán de la final correspondiente. Si no hay suficiente sitio en la final, se celebra un desempate para determinar que competidor pasa a la final.

5.4.2-Confección de semifinales y finales.

Se harán en base a los resultados de las eliminatorias y rondas anteriores.

Basado en los resultados de las eliminatorias o semifinales, los 16 mejores competidores pasaran a la final en estas pruebas: Nadar surf, Correr-nadar-correr, Banderas, Ski, Tabla, Oceanman/Oceanwoman y Relevé Oceanman/Oceanwoman.

Finales A y B se celebrarán en estas pruebas: Relevé salvamento con tubo de rescate, Sprint, Relevé sprint y Relevé rescate con tabla. Basado en los resultados de las series anteriores los 8 mejores pasan a la final A y los 8 siguientes a la final B.

Cuando uno o varios competidores se dan de baja de la final A, los competidores de la final B no serán llamados para completar la final. La final A no se reestructura. Cuando uno o varios competidores se dan de baja de la final B, los competidores de las rondas anteriores no serán llamados para completar la final. La final B no se reestructura.

5.4.3-Sorteo de posiciones.

El sorteo inicial para las series y posiciones en la playa serán llevados a cabo por el E.P.S.A.

El sorteo para las posiciones en las siguientes rondas (cuartos de final, semifinal y final) será llevado a cabo por el jurado.

El método para realizar el sorteo, incluyendo las eliminatorias, será aprobado por el **Árbitro General**.

5.4.4-Posiciones en la playa.

Para Nadar, Tabla, Ski y multi-disciplina la posición de salida y las calles serán números consecutivos empezando por la izquierda (cara al agua) empezando por el nº 1. Para las pruebas de playa el número 1 es el que está más cerca del agua.

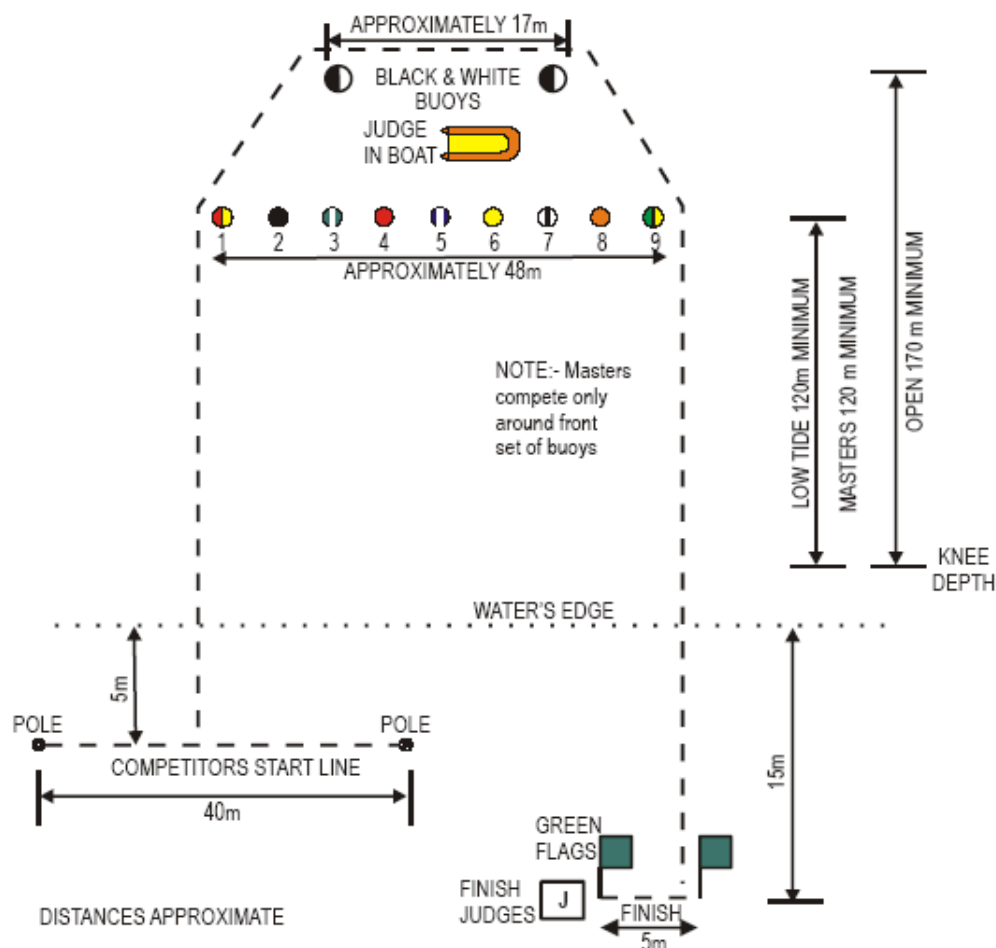
5.4.5-Límite de competidores.

El **Árbitro General** decidirá si las pruebas se celebran en series, semifinales o finales indicando el número máximo de competidores en eliminatorias y finales siempre sin exceder los siguientes límites.

- Nadar surf - 32 competidores.
- Salvamento con tubo de rescate - 9 equipos de 4 competidores.
- Banderas - 16 competidores.
- Sprint - 10 competidores.
- Relevé sprint - 10 equipos de 4 competidores.
- Relevé sprint - 10 equipos de 4 competidores.
- Carrera con ski - 16 competidores.
- Carrera con tabla - 16 competidores.
- Rescate con tabla - 9 equipos de 2 competidores.
- Oceanman/Oceanwoman - 16 competidores.
- Relevé Oceanman/Oceanwoman - 16 equipos de 4 competidores.

5.5-PRUEBAS CATEGORIAS JUVENIL, JUNIOR y ABSOLUTO

5.5.1-NADAR SURF - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.1.2-Descripción de la prueba.

A la señal de salida, el competidor corre al agua desde la línea de salida, el competidor nada unos 400m en un recorrido delimitado por boyas, vuelve a la arena para terminar entre dos banderas en la playa.

Para facilitar la recopilación de puestos después de la llegada, los competidores se pueden colocar:

- En una línea recta dibujada aproximadamente a 30° de la línea de llegada y hacia la arena.
- En series de líneas de 10m detrás y en ángulo recto a la línea de llegada y separadas en 5m.
- Los competidores pueden ser numerados en sus hombros para poder identificarlos y posteriormente les sea asignado su posición correspondiente a la prueba y en su categoría correspondiente.

5.5.1.3-El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido en U será aproximadamente de 400m desde la salida hasta la llegada. Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar.

5.5.1.4-Línea de salida.

Una cuerda de color brillante sujeta entre dos postes separados por 40m, se colocará a 5m de la orilla del mar, centrada en la boya número 1.

5.5.1.5-Línea de llegada.

Entre dos banderas separadas por 5m – colocado a 15m de la orilla centrada en con la última boya.

5.5.1.6-Recorrido de natación.

Será marcado por boyas (como indica el diagrama) situadas aproximadamente a unos 170m medidos desde la profundidad de la rodilla. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

5.5.1.7-Juzgar.

Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical. La llegada será juzgada por el pecho del competidor cruzando la llegada.

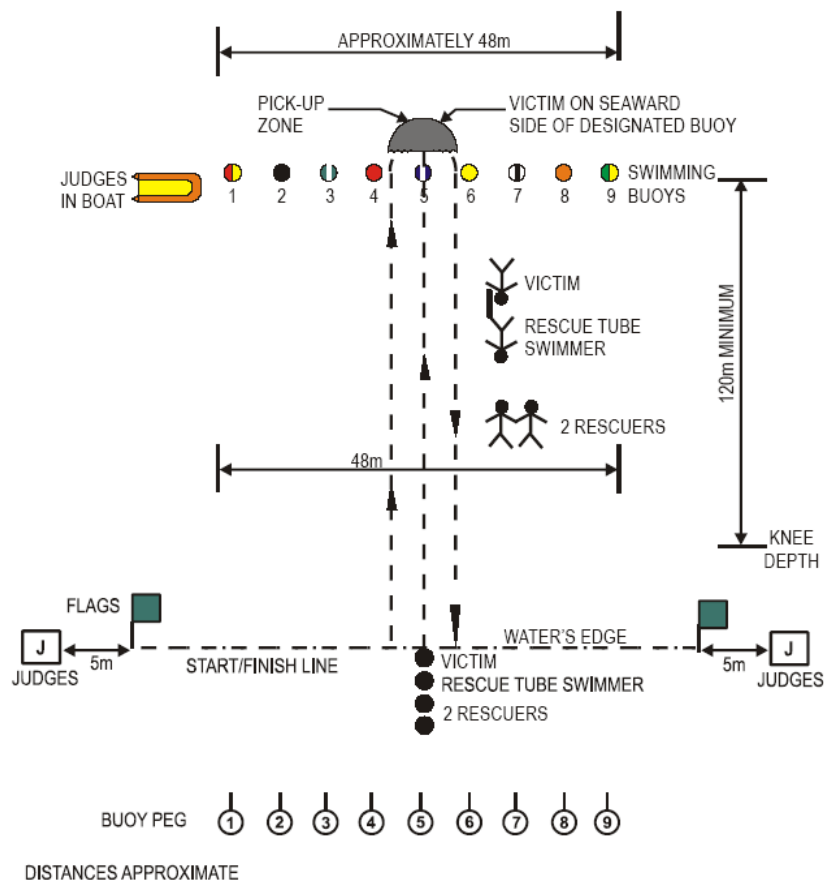
Los jueces se colocarán para observar el transcurso de la prueba tan bien como determine la llegada de la prueba.

5.5.1.8-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.2-SALVAMENTO CON TUBO DE RESCATE - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.2.1-Descripción de la prueba.

Cuatro competidores de cada equipo participan en esta prueba: una víctima, un nadador con tubo de rescate (**y aletas**) y dos socorristas. La víctima nada 120m aproximadamente hasta la boya designada, señala y espera a ser rescatado por el nadador con tubo (**y aletas**). Cuando estén volviendo hacia la orilla, los dos socorristas que están esperando, entran en el agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor del equipo cruce la línea de llegada en contacto con la víctima.

5.5.2.2-La Salida.

Los cuatro competidores se reunirán en la posición asignada en la línea de salida, todos de cara al agua. Antes de la señal de salida, el nadador con tubo y el material deberán estar por detrás de la línea de salida/llegada. El nadador con tubo podrá sujetar el tubo de rescate o llevarlo puesto y las aletas llevarlas en sus manos. Las aletas no se podrán poner antes de cruzar la línea de salida.

A la señal de salida, la víctima entra en el agua, nada para tocar su boya asignada, señala su llegada levantando un brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya.

El **Árbitro General** podrá determinar un aceptable método alternativo para señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

Los competidores deben empezar desde la posición correcta asignada. Los competidores que nadan hacia una boya errónea y señalen serán descalificados.

5.5.2.3-Nadador con tubo de rescate.

A la señal de llegada de la víctima, el nadador con tubo de rescate (**y aletas**) cruza la línea de salida, se pone el material a su discreción y nada pasando por el lado izquierdo (mirando desde la playa) de la boya designada a su víctima que espera detrás, mar adentro. El nadador con tubo de rescate asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica. Con la víctima asegurada al tubo, los competidores continúan girando la boya en sentido de las agujas del reloj remolcando a la víctima hacia la orilla.

5.5.2.4-Socorristas.

Después de que el nadador haya empezado a remolcar a la víctima hacia la orilla, los dos socorristas, a su discreción, pueden cruzar la línea de salida para entrar en el agua y asistir al nadador para llevar a la víctima a la orilla.

La víctima debe ser arrastrada o remolcada hacia la llegada.

5.5.2.5-La llegada.

Es juzgada por el pecho del primer deportista que cruce la línea de llegada en posición vertical mientras todavía lleva a la víctima (el tubo de rescate no hace falta que entre en la llegada).

Notas:

1-Los nadadores y los socorristas que hayan cruzado la línea de salida (por cualquier razón), deberán volver a colocarse detrás de la línea de salida para empezar su posta.

2-En la salida, el nadador con tubo puede colocar el tubo de rescate y las aletas detrás de la línea de salida/llegada o tenerlas en la mano. El arnés lo puede llevar puesto.

3-Los tubos de rescate se deben llevar sobre un hombro o en bandolera.

4-La víctima puede ayudar a quien le rescata a colocarse el tubo. Cualquiera de los dos puede clicar el tubo, pero la víctima debe ser fijada al tubo detrás de la línea de boyas.

5-El deportista debe remolcar a la víctima con el tubo asegurado por debajo de los dos brazos, clicado a la anilla metálica.

6-La víctima no puede ser remolcada por el estomago.

7-Durante el remolque, la víctima puede ayudar dando patadas y remando con los brazos debajo del agua, pero no debe nadar con movimientos y recobros de brazos por fuera del agua.

8-En ningún momento la víctima puede ayudar andando o corriendo.

9-Solo el nadador puede llevar aletas. Los socorristas no pueden llevar ningún material ni aletas.

5.5.2.6-El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido será de aproximadamente 240m. Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar.

5.5.2.7-Línea de salida/llegada.

Una cuerda de color brillante sujeta entre 2 postes llevando banderas, separados aproximadamente por 48m y colocado en la orilla. La alineación de las boyas podrá ser alterada a discreción del **Árbitro General** dependiendo de las condiciones que prevalezcan. La línea de salida será también la de llegada. Esta cuerda se quitará una vez los competidores estén en línea y antes de la salida para evitar que se enganchen los tubos en ella.

5.5.2.8-Las boyas de natación.

Se colocarán como en el nadar surf, de tal manera que todos los competidores tengan igual oportunidad con respecto a bancos de arena, corrientes, etc.

5.5.3-Material.

Tubo de rescate y aletas: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial. Los competidores deben usar los tubos de rescate proporcionados por la organización.

5.5.4-Juzgar.

Los jueces de llegada se colocarán en cada extremo de la llegada, al menos a 5m de los postes y en línea con ellos. Un juez de embarcación se colocará en línea con las boyas como indica el diagrama.

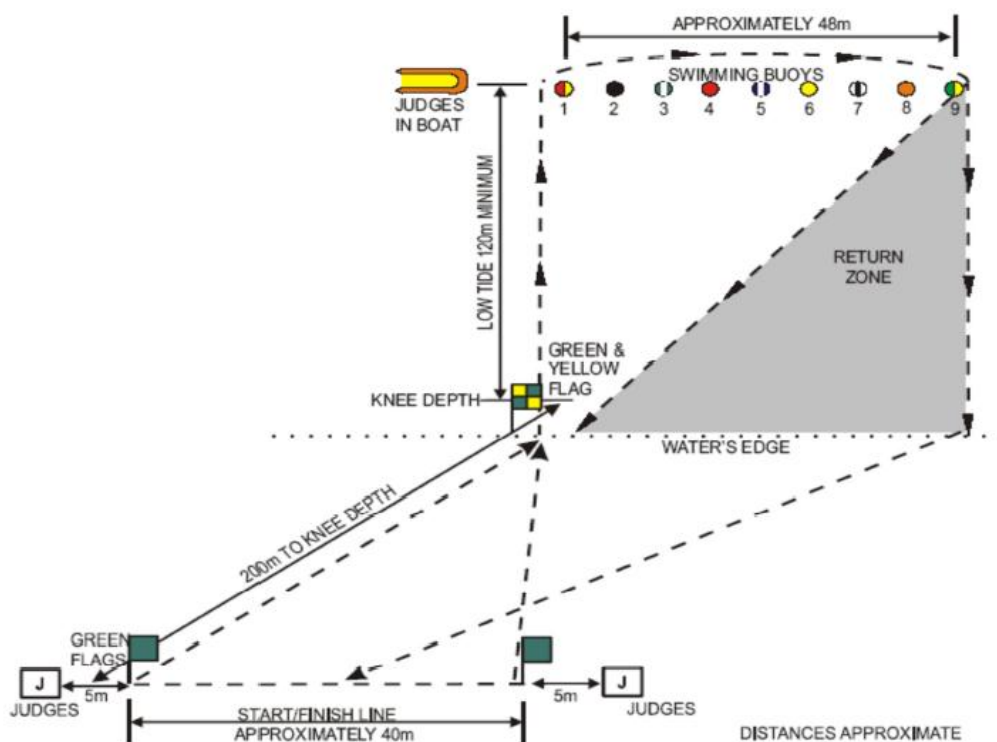
Las infracciones recogidas durante la prueba, observadas por cualquiera de los jueces se notificarán al **Árbitro General** que estudiará el caso con los jueces implicados. Un árbitro de barca observa una infracción, se le notifica al **Árbitro General** tan pronto como pueda y antes de que los resultados se anuncien.

5.5.5-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1 - No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.3 - CORRER - NADAR – CORRER - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.3.1-Descripción de la prueba.

Desde la línea de salida, los competidores corren, rodean la bandera de giro y entran al agua nadando bordeando las boyas. Los competidores vuelven nadando a la playa para otra vez correr bordeando la bandera de giro antes de correr hacia la línea de llegada.

5.5.3.2-El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido se establece para que los competidores corran aproximadamente 200m, naden aproximadamente 300m y corran aproximadamente 200m a la llegada.

5.5.3.3-Juzgar.

Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical. La llegada será juzgada por el pecho del deportista cruzando la llegada.

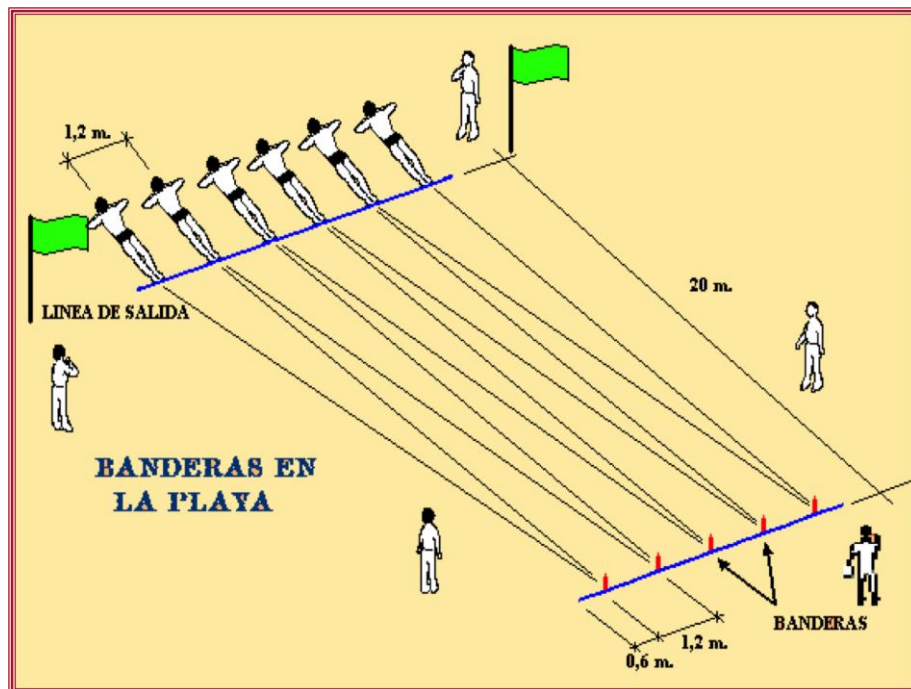
Los jueces se colocarán para observar el transcurso de la prueba tan bien como determine la llegada de la prueba.

5.5.3.4-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1 - No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.4-BANDERAS EN PLAYA - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.4.1-Descripción de la prueba.

Los competidores, tras salir tumbados boca abajo en la arena, se levantan, giran y corren aproximadamente 20m para conseguir una bandera enterrada verticalmente en la arena. Siempre tiene que haber menos banderas que competidores, aquellos que no consigan bandera serán eliminados.

5.5.4.2-Posición de salida.

Los competidores toman su posición adjudicada, separados por 1,5m en la línea de salida.

Los competidores están tumbados boca abajo con los dedos de los pies en la línea de salida y los tobillos juntos, las manos una encima de la otra con los dedos en las muñecas y la cabeza levantada. Los codos deberán estar a 90° con la línea media del cuerpo y la cadera y el estómago deberán estar en contacto con la arena. La línea media del cuerpo estará a 90 con la línea de la salida. Los competidores podrán nivelar, allanar y comprimir su zona de salida pero no podrán cavar en la arena.

5.5.4.3-La salida.

El procedimiento de la salida en banderas es distinto al descrito en el punto 5.2.

La Salida en esta prueba la salida es como sigue:

5.5.4.3.1-Antes de la salida, el Juez de precompetencia deberá:

1-Coloca a los competidores según el orden del sorteo.

2-Acompaña a los competidores a la zona de salida asegurándose que cada uno se coloca en el orden que le corresponde.

5.5.4.3.2-El Árbitro General deberá:

1-Comprueba que todos los jueces y el material están en su posición.

2-Señala la salida en cada carrera con un silbato largo indicando que los competidores deben tomar sus posiciones en la línea de salida.

3-Señala al Juez de Salidas que los competidores están bajo su control.

El Juez de Salidas se coloca en una posición fuera de la vista de los competidores.

Al comando **“A sus puestos”**, los competidores asumen la posición de salida anteriormente descrita.

Al comando **“Cabezas abajo”** los competidores – a la vez y sin retraso – colocarán sus barbillas (**pera**) sobre sus manos.

1-Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida con un sonido de silbato.

2-A la señal de salida, los competidores se levantan sobre sus pies y corren para conseguir una bandera.

5.5.4.4-Infracciones en la salida.

Las siguientes acciones en la salida se consideran infracciones:

1-No cumplir los comandos del Juez de Salidas en un tiempo razonable.

2-Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena, o cualquier otro movimiento después del comando “Cabezas abajo” y antes de la señal de salida.

Si un competidor es descalificado o eliminado, los competidores y las banderas serán re-alineadas pero no se volverán a sortear posiciones. La ronda continuará teniendo en cuenta las infracciones cometidas hasta que se efectúe una salida correcta.

5.5.4.5-Sorteo para las posiciones.

Habrà un sorteo preliminar para las posiciones y luego sorteo en cada serie. En semifinales y finales cuando los competidores se hayan reducido a 8, habrá un sorteo de posición en cada serie.

5.5.4.6-Número de competidores eliminados.

El **Árbitro General** determinará el número de participantes que se eliminan en cada serie de cada eliminatoria y semifinales. No más de 2 competidores pueden ser eliminados en una serie. En finales, no se pueden eliminar más de un competidor por serie.

5.5.4.7-Desempate.

Un desempate se celebrará si dos o más competidores agarran a la vez la misma bandera, y los jueces no pueden determinar que competidor agarró primero la bandera – a pesar de la posición de las manos.

5.5.4.8-El recorrido.

El que se muestra en el diagrama. El recorrido es de aproximadamente 20m desde la línea de salida hasta la línea de las banderas, y suficientemente amplio para un espacio de 1,5 metros entre cada competidor y para 16 deportistas.

La salida será marcada por dos postes de 2m de alto.

Las banderas se colocan en línea paralela a la línea de salida, así una “línea perpendicular” entre dos competidores marca donde colocar la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada a la línea equidistante entre los dos competidores adyacentes.

5.5.4.9-Material y vestimenta.

Banderas: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

Pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo, pueden ser utilizados a criterio del competidor.

5.5.4.10-Juzgar.

El **Árbitro General** o su delegado se ubicará donde lo vea todo y se mantendrá allí supervisando.

El Juez de Salidas se colocará al final de la línea de salida para poder ver las posibles infracciones. Los jueces de recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las series y las posibles infracciones.

Los jueces de llegada se colocarán a pocos metros detrás de la línea de banderas, para reclamar las banderas a los competidores que consigan una y poder colocarlas para la siguiente serie.

5.5.4.11-Eliminación y Descalificaciones.

Cada serie se juzga por separado en esta prueba. Una infracción en una carrera no se tendrá en cuenta para la siguiente carrera.

Un competidor que comete una infracción en la salida o impide el progreso a otro competidor será eliminado.

Un competidor eliminado de la prueba mantendrá los puntos y lugar de la clasificación que le corresponde en ese momento de la prueba. Sin embargo si un competidor es descalificado de la prueba perderá todo lo que mantenía en la prueba.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar la prueba como se define y describe.

2-Agarrar más de una bandera.

5.5.4.12-Impedir deliberadamente.

1-Cualquier competidor que impida deliberadamente el progreso de otro competidor será descalificado de la prueba. Impedir deliberadamente se define como "el uso deliberado de manos, brazos, pies o piernas para impedir que otro competidor progrese".

2-Un competidor puede usar sin embargo el cuerpo para mejorar su posición para conseguir bandera. Un competidor puede interponer el hombro o el cuerpo en frente de un oponente, pero no puede usar ni manos, ni brazos, ni pies, las piernas para conseguir o mantener una posición.

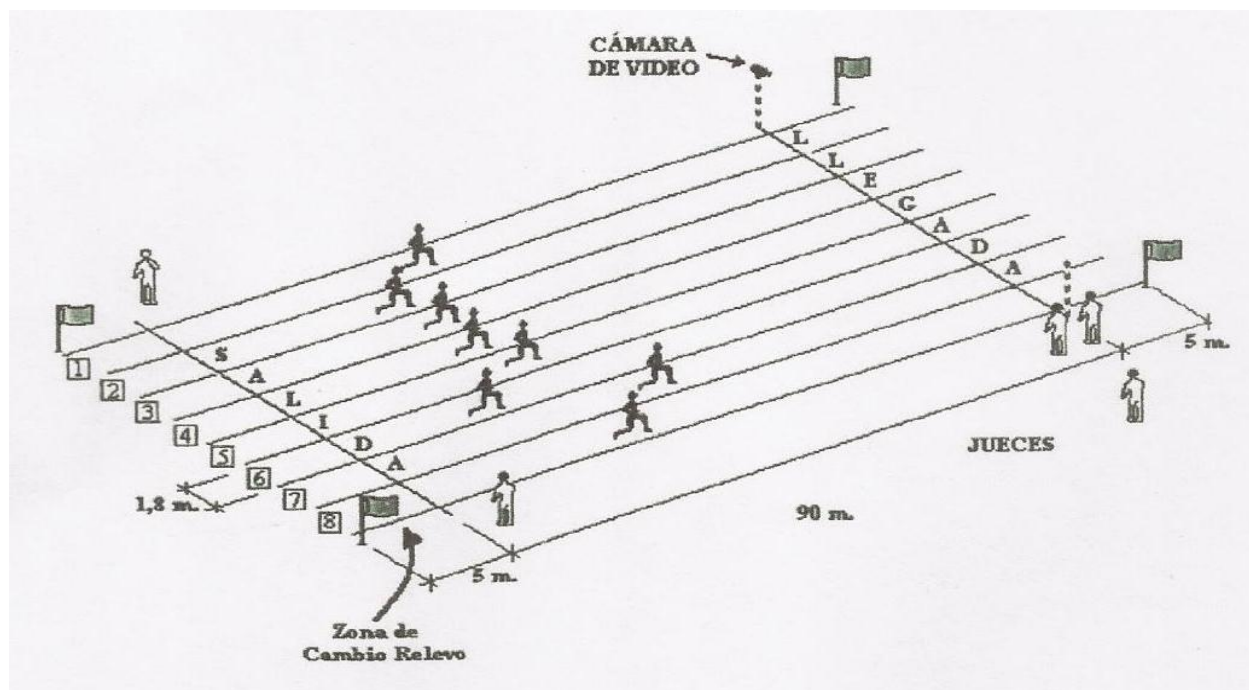
3-Si un competidor obtiene legalmente una posición enfrente de otro y mantiene una carrera normal, el competidor que queda atrás deberá bordear al que tiene enfrente.

4-Un competidor puede cruzarse por delante de otros más lentos.

5-Si dos o más competidores se molestan y se impiden deliberadamente, el competidor que usó primero las manos, los brazos, las piernas o los pies podrá ser eliminado.

6-A pesar de lo descrito anteriormente, si se considera que un competidor infringe el código de conducta o compite de forma no reglamentaria, podrá ser descalificado.

5.5.5-SPRINT EN PLAYA - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.5.1-Descripción de la prueba.

Los competidores toman sus posiciones en sus calles asignadas. A la señal de salida, los competidores corren los 90 metros del recorrido hasta la línea de llegada. La llegada es juzgada por el pecho del deportista cruzando la línea de llegada. Los competidores deben terminar la prueba sobre sus pies en posición vertical.

5.5.5.2-La salida

No se permite usar elementos artificiales para la salida, pero los competidores pueden hacer hoyos y/o montículos de arena para asistir en la salida. A los competidores no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

A los competidores se les permite allanar o nivelar la arena de su calle.

5.5.5.3-El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido de la carrera sprint será de 90m desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Un área de deceleración de aproximadamente 20m se proporciona al final de cada calle.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para asegurar que todos los competidores corran la misma distancia, y será delimitado por cuatro postes de color de 2m de alto.

5.5.5.4-Las calles.

Por las que se debe correr serán separadas por cuerdas de color en la arena para ayudar a los corredores a mantener un recorrido recto. Las calles serán de 1,8m de ancho donde sea posible, como mínimo será de 1,5m.

Sería conveniente tener 10 calles, aunque el mínimo requerido para esta prueba son 8 calles.

Los competidores deben mantenerse en su propia calle durante todo el recorrido.

5.5.5.5-Las estacas.

Numeradas que identifican las calles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de llegada.

5.5.5.6-Una línea de llamada.

Se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

5.5.5.7-Material y vestimenta.

Pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo, pueden ser utilizados a criterio del competidor. Licras serán opcionales.

Se podrá requerir a los competidores que usen petos de colores para ayudar a los jueces.

5.5.5.8-Juzgar.

El **Árbitro General** se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces de recorrido se nombrarán para asegurar que los competidores corren según la descripción del recorrido.

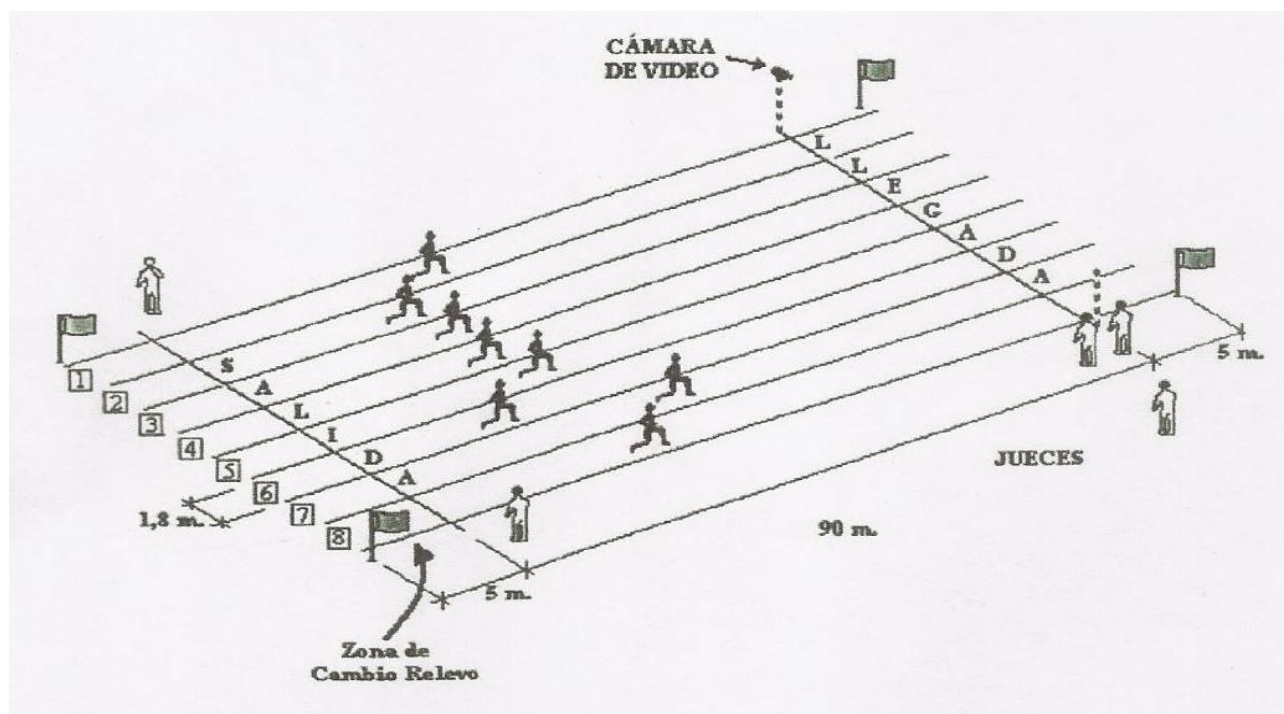
Los jueces de llegada determinarán las posiciones. Los competidores se clasificarán en el orden en que cualquier parte del pecho cruce la línea de llegada. Los competidores deben cruzar la llegada sobre sus pies y en posición vertical.

5.5.5.9-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.6-RELEVO SPRINT - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.6.1-Descripción de la prueba.

Un equipo de cuatro competidores completa un relevé con testigo de manera que cubren 90m. de recorrido. Para empezar, 2 competidores toman su posición en su calle asignada en cada extremo del recorrido.

Después de la salida cada competidor completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con una mano y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera posta al siguiente corredor. Todos los competidores terminan su posta sobre sus pies y en posición vertical.

Los competidores no pueden interferir en el progreso de otros competidores.

5.5.6.2-La salida.

La salida será igual que en la prueba individual de Sprint, con el primer relevista llevando el testigo.

5.5.6.3-Cambios de testigo.

El testigo se cambiará de la siguiente manera:

1-Ni marcas, ni objetos se pueden colocar en el recorrido o en la zona de alrededor para ayudar a los competidores en el cambio del testigo.

2-El competidor que lleva el testigo para hacer el cambio, debe llevar el testigo hasta la línea de cambio. (El testigo no se puede lanzar al siguiente competidor).

3-Los competidores que reciben el testigo en el primer, segundo y tercer cambio pueden estar en movimiento mientras toman el testigo, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o de las manos cruzan la línea de cambio antes de tener en posesión el testigo.

4-Si un testigo se cae durante el cambio, el corredor que lo recibe lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera.

5-Si un testigo se cae en cualquier otra parte de la carrera, el corredor lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera.

5.5.6.4-El recorrido.

El recorrido será como el de sprint según indica el diagrama.

5.5.6.5-Material y vestimenta.

Pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo, pueden ser utilizados a criterio del competidor. Licras serán opcionales.

Se podrá requerir a los competidores que usen petos de colores para ayudar a los jueces.

Testigo: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

5.5.6.6-Juzgar/Cambios.

En general, se juzgará como en el sprint con el **Árbitro General**, los jueces de recorrido, y los jueces de llegada asumiendo funciones similares en cuanto a salida y llegada.

Los jueces de recorrido controlarán la línea de cambio para detectar posibles infracciones en cada extremo del recorrido durante los cambios.

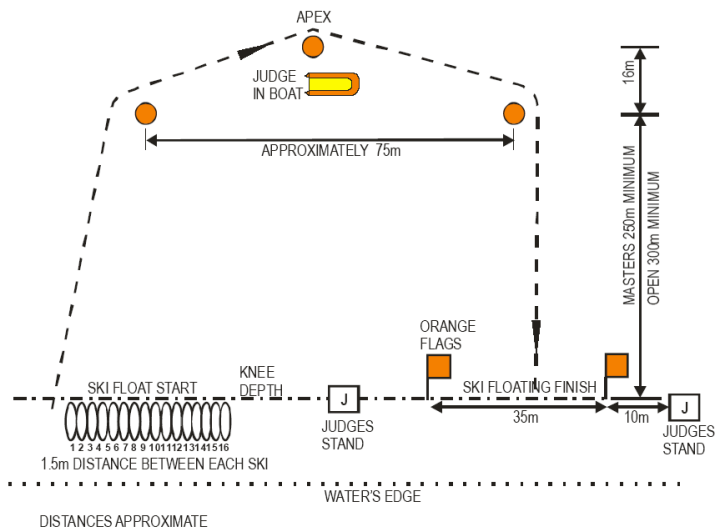
Cualquier infracción observada por los jueces de recorrido se reportará al **Árbitro General** en caso del cambio.

5.5.6.7-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.7 - CARRERA CON SKI - Juvenil, Absoluto y Master.



SURF SKI RACE

5.5.7.1-Descripción de la prueba.

Los competidores sujetan sus skis en línea a la profundidad de la rodilla con una separación de 1,5m. Los competidores deben obedecer las directrices dadas por el Juez de Salidas o por el Ayudante del Juez de Salidas referente a la alineación en la salida.

A la señal de salida, los competidores plean con sus skis por el recorrido marcado por las boyas y vuelven para llegar cuando cualquier parte del ski cruza la línea de llegada, montado, agarrado o arrastrado por el competidor.

El competidor puede perder el contacto o el control de su ski sin ser necesariamente descalificado. Para completar la carrera los competidores deben tener (o haber recuperado) el ski y la pala y cruzar la línea de llegada desde mar adentro mientras mantiene contacto con la pala y el ski.

Los competidores no pueden agarrar o de cualquier otra manera interferir el ski de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

5.5.7.2-Salida y llegada en seco.

Si las condiciones son tales que el Juez de Salidas no puede dar una salida justa, una salida o llegada en seco (donde el ski está a la izquierda en la orilla del agua como en la carrera con tabla) se puede usar. Ver más abajo.

5.5.7.3-El recorrido.

El recorrido está detallado en el diagrama.

Debe asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada a las boyas puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar que prevalezcan.

5.5.7.4-Boyas.

Se usarán tres boyas iguales en tamaño como un bidón de 50 litros: dos boyas de giro se colocan a 75m aproximadamente de distancia entre cada una y a 300m como mínimo desde la profundidad de la rodilla en el agua en marea baja. La tercera boya en punta se colocará entre medias de las dos boyas de giro, mar adentro a 16m aproximadamente formando un arco con ellas.

5.5.7.5-La línea de salida.

No tiene que ser necesariamente identificada, pero si es necesario se marcará con dos postes y el centro de la línea estará alineado con la primera boya.

5.5.7.6-La línea de llegada.

Estará entre dos banderas montadas en stands o postes o cualquier otro marcador apropiado en posición donde el material flote. El centro de la línea de la llegada estará alineado con la tercera boya de giro (si lo permiten las condiciones del mar).

5.5.7.7-Llegada en seco.

La línea de llegada en seco estará situada en la arena aproximadamente a 15m desde la orilla. Tendrá unos 20 m de longitud y estará marcado cada extremo por una bandera en un poste de 4m. Las banderas de llegada serán del mismo color que las boyas del recorrido.

Los competidores deben palear en sus skies alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su material o palean después de la última boya de vuelta.

Los competidores no necesitan llegar con el ski o la pala.

La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición vertical.

Un miembro del equipo del competidor ayudará a recoger el material del recorrido. Con el permiso del **Árbitro General**, podrá ayudar alguien que no sea miembro del equipo del competidor, teniendo en cuenta que debe ser miembro de algún equipo registrado en el E.P.S.A. y que participe en el campeonato en alguna calidad.

El ayudante deberá:

- Llevar idéntico gorro al del competidor.
- Asegurarse de que ni él ni el material a recoger impide el progreso de otros competidores (de no ser así podrá ser descalificado).

5.5.7.8-Material.

Ski: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

Se permite al competidor reemplazar ski o pala, lo puede llevar a la orilla otro miembro del club procurando que el cambio de material no interfiera a otros competidores en la carrera y teniendo en cuenta que el competidor empiece de nuevo la carrera desde el área original de salida.

5.5.7.9-Juzgar.

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

5.5.7.10-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1-No completar el recorrido como se define y describe.

The diagram illustrates the layout of the Open & Masters Minimum 250m course. Key features include:

- Course Shape:** A dashed line outlines the course path, which is approximately 75m wide at the top and tapers towards the bottom.
- Water's Edge:** A dotted line indicates the water's edge, which is 5m from the bottom of the course.
- Start Line:** The start line is marked by two poles and a board start line, with a 30m distance between the poles.
- Finish Line:** The finish line is marked by two black and white flags and a board finish line, with a 20m distance between the flags.
- Judges:** A judge in a boat is positioned at the apex of the course, and a judge is positioned at the finish line.
- Distances:** The total course length is approximately 250m. Other distances shown are 16m (width at apex), 5m (distance from water's edge to bottom), and 15m (distance from water's edge to finish line).

5.5.8.4-La línea de salida.

Representada por una cuerda de color brillante, se colocará en la arena aproximadamente a 5m de la orilla. Tendrá 30m de longitud y estará señalada por dos postes al final de cada extremo. El medio de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del **Árbitro General** dependiendo de las condiciones del mar para permitir a todos los competidores un giro justo de la primera boya.

5.5.8.5-La línea de llegada.

Estará situada en la arena aproximadamente a 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y estará marcado cada extremo con una bandera en un poste de 4m. Las banderas serán del mismo color que las boyas del recorrido.

El medio de la línea de llegada estará alineado con la tercera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del **Árbitro General** dependiendo de las condiciones del mar.

5.5.8.6-Material.

Tabla: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

Se permite al competidor reemplazar su tabla, teniendo en cuenta que debe empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida. La nueva tabla la puede llevar a la salida otro miembro del club procurando no causar ninguna interferencia a otros competidores.

5.5.8.7-Juzgar.

La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical mientras están en contacto con su tabla.

5.5.8.8-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.8.9-Control del material.

Los competidores pueden perder el contacto y el control del material sin ser necesariamente descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) sus tablas y cruzar la línea de llegada desde el lado del mar mientras mantienen contacto con su material.

Diagram illustrating the layout of the Seaward Buoy Race:

- Approximate Length:** 48m
- Swimming Buoys:** Numbered 1 through 9, arranged in a line.
- Pick-up Zone:** Located near buoy 5.
- Victim:** Positioned on the seaward side of buoy 6.
- Swimming Distance:** A minimum of 120m is indicated for the swimming portion.
- Water's Edge:** Marked at the 54m point.
- Judges:** Positioned at the 5m mark on both sides.
- Green Flags:** Located at the 5m mark.
- Start / Finish Line:** Indicated near the judges.
- Rescuer and Victim:** Positioned near the water's edge, close to buoy 5.
- Buoy Pegs:** Numbered 1 through 9, corresponding to the buoys.
- Distances:** Approximate measurements are provided throughout the diagram.

En esta prueba, un miembro del equipo nada aproximadamente 120m a la boya asignada, señala y espera a ser recogido por el segundo miembro del equipo con la tabla. Ambos reman a la orilla y cruzan la línea de llegada en la arena con la tabla.

5.5.9.2-Primer competidor.

Desde la posición asignada en línea de salida, y a la señal de salida, las víctimas entran en el agua, nadan para tocar la boya asignada, señalando su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya. Entonces la víctima pasa a esperar en el agua en el lado de mar adentro de la boya.

El **Árbitro General** puede determinar un método alternativo aceptable de clara señalización de que la víctima ha tocado la boya.

A la señal de la víctima, el socorrista con la tabla, cruza la línea de salida, entra en el agua y rema hacia la víctima que está en el lado de mar adentro de la boya asignada. La víctima debe tomar contacto con la tabla en la parte de mar adentro de la boya. La tabla debe girar la boya en sentido de las agujas del reloj (a derechas) antes de volver a la arena con la víctima.

La víctima puede colocarse ella misma en la parte delantera o trasera de la tabla. La víctima puede ayudar remando en la tabla para volver a la arena.

La llegada será juzgada por el pecho del primer competidor del equipo que cruce la línea de llegada sobre sus pies y en posición vertical, con el socorrista y la víctima en contacto con la tabla.

El socorrista no puede empezar antes de que la víctima señale su llegada a la boya.

Los competidores no pueden agarrar o de cualquier otro modo interferir las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

5.5.9.4-El recorrido.

El recorrido está detallado en el diagrama.

Las tablas deben ser conducidas alrededor de las boyas asignadas en sentido de las agujas del reloj (a derechas) a no ser que el **Árbitro General** indique otro modo antes de empezar la prueba.

5.5.9.5-Material.

Tabla: ver la sección 6 – Instalaciones y Material Oficial.

5.5.9.6-Juzgar.

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores en la llegada.

5.5.9.7-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

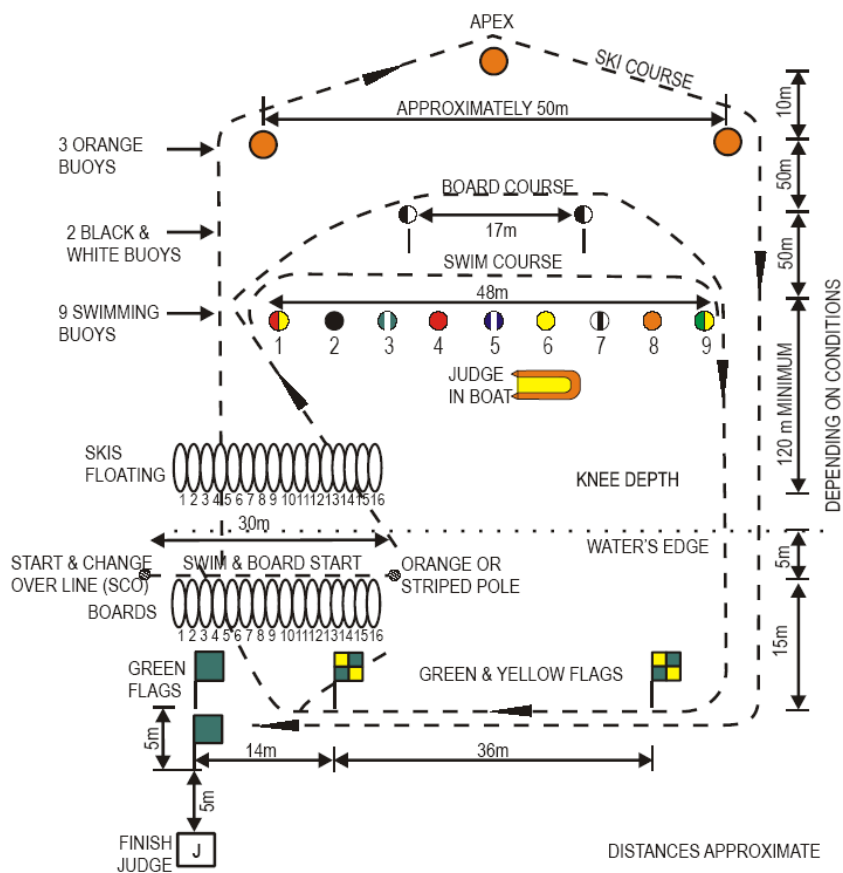
5.5.9.8-Control de la víctima o de la tabla.

El socorrista y la víctima pueden perder el contacto con la tabla en el viaje de vuelta, pero ambos deben estar en contacto con la tabla cuando crucen la línea de llegada.

5.5.9.9-Recogida de la víctima.

Aunque no sea necesario que toda la tabla esté en la parte de mar adentro de la boya asignada, la víctima si debe estar en mar adentro cuando tome contacto con la tabla.

5.5.10-OCEANMAN/OCEANWOMAN - Juvenil, Absoluto y Master.



OCEANMAN / OCEANWOMAN

5.5.10.1-Descripción de la prueba.

Los competidores cubren un recorrido de 1400m aproximadamente que incluye una posta de natación, una posta de tabla, una posta de ski y un sprint final.

Las condiciones de carrera de cada posta son las condiciones individuales de cada disciplina incluyendo las normas de carrera con ski, carrera con tabla, nadar surf y sprint.

El orden de postas será determinado por sorteo al comienzo de cada competencia. El mismo sorteo determinará el orden para la prueba de Relevé Oceanman/Oceanwoman y Triada.

Si la primera posta fuera ski, los competidores saldrían desde el agua como en la prueba de carrera con ski.

5.5.10.2-Posición de salida.

Los competidores deben empezar sus postas desde la posición asignada. La posición de salida será alternada en las postas de tabla y ski. Por ejemplo:

En una prueba de 16 competidores, el competidor que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

5.5.10.3-Ayudante.

Un miembro del equipo del competidor ayudará al competidor. Con permiso del **Árbitro General**, alguien que no sea del equipo del competidor podrá hacer de ayudante teniendo en cuenta que debe pertenecer a algún club reconocido por el E.P.S.A. y que esté registrado como participante en los campeonatos con alguna función.

Los ayudantes sujetarán los skies en posición en la que flote, según el diagrama o según indique el juez, y:

- Deben llevar el gorro idéntico al del competidor.
- Se esforzarán en asegurar que ellos y su material no impiden el progreso a otros competidores (de no ser así el competidor será descalificado).

5.5.10.4-El recorrido.

Las boyas se colocarán para las postas de nadar, tabla y ski como indica el diagrama.

Debe asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada a las boyas puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar que prevalezcan.

5.5.10.5-Distancia de las boyas.

Las boyas de natación se colocarán a un mínimo de 120m desde la profundidad de la rodilla del agua en marea baja.

Las boyas de la posta de tabla y ski se colocarán a 50m y 100m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de tabla estarán separadas aproximadamente a 17m y las de ski a 50m, con la boya en punta de ski a 10m mar adentro.

5.5.10.6-Banderas.

Dos banderas colocadas a 20m de la orilla señalan los puntos de giro. Una colocada en línea con la boya 2 y la otra en línea con la boya 8.

Dos banderas separadas por 5m marcarán la línea de llegada. Estarán colocadas en ángulo recto a la orilla del mar y a 60m aproximadamente de la primera bandera.

5.5.10.7-Línea de salida y cambio.

La línea de salida y cambio será de unos 30m de longitud, centrada con la boya 1 de natación y a unos 5m de la orilla del agua, será marcada con dos postes de 2m de alto en cada extremo.

La línea de salida y cambio sirve de línea de salida tanto para la posta de tabla como la de natación. Sirve como lugar donde colocar las tablas en la posta. Los competidores no están obligados a cruzar esta línea después de que la carrera haya empezado.

5.5.10.8-Recorrido de tabla.

La posta de tabla empieza desde la línea de salida y cambio, pasando la boya 1 de natación por fuera, girando las dos boyas del recorrido de tabla, volviendo a la playa pasando la boya 9 de natación por fuera, y girando las dos banderas de giro.

5.5.10.9-Recorrido de ski.

La posta de ski empieza con la salida de ski en la posición de flotación como indica el diagrama, girando las tres boyas del recorrido, volviendo a la playa y girando las dos banderas. Los competidores deben pasar por fuera de todas las boyas, es decir, no pueden atravesar la línea de boyas de natación o de tabla.

5.5.10.10-Recorrido de natación.

La posta de natación empieza desde la línea de salida y cambio, girando las boyas de natación, volviendo a la playa y girando las dos banderas de giro.

5.5.10.11-Recorrido de sprint y llegada.

La carrera empezará cuando el competidor termine todas las postas. Para la llegada, el competidor gira la bandera, pasa la otra bandera por el lado de la playa y termina entre las dos banderas.

Nota: Los competidores deben girar las banderas de giro en la misma dirección que las boyas de cada posta del recorrido.

5.5.10.12-Material.

Skies – palas – tablas: ver sección 6 – Instalaciones y material oficial.

1-Cambio de material dañado.

Una tabla o ski no será cambiado durante la prueba a no ser que se dañe o se vuelva innavegable. Al ayudante o miembros del equipo se le permite ayudar al cambio de material dañado, pero solo para colocar el otro material en la línea de salida y cambio.

2-Palas.

Una pala perdida o dañada puede ser reemplazada solo después de que el competidor vuelva a la línea de salida y cambio.

3-Reemplazo de material.

Para mejorar la seguridad de la prueba, el ayudante o miembros del equipo pueden retirar el material dañado o abandonado del recorrido durante la prueba evitando obstruir el progreso del resto de los competidores.

5.5.10.13-Juzgar.

La llegada será juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical.

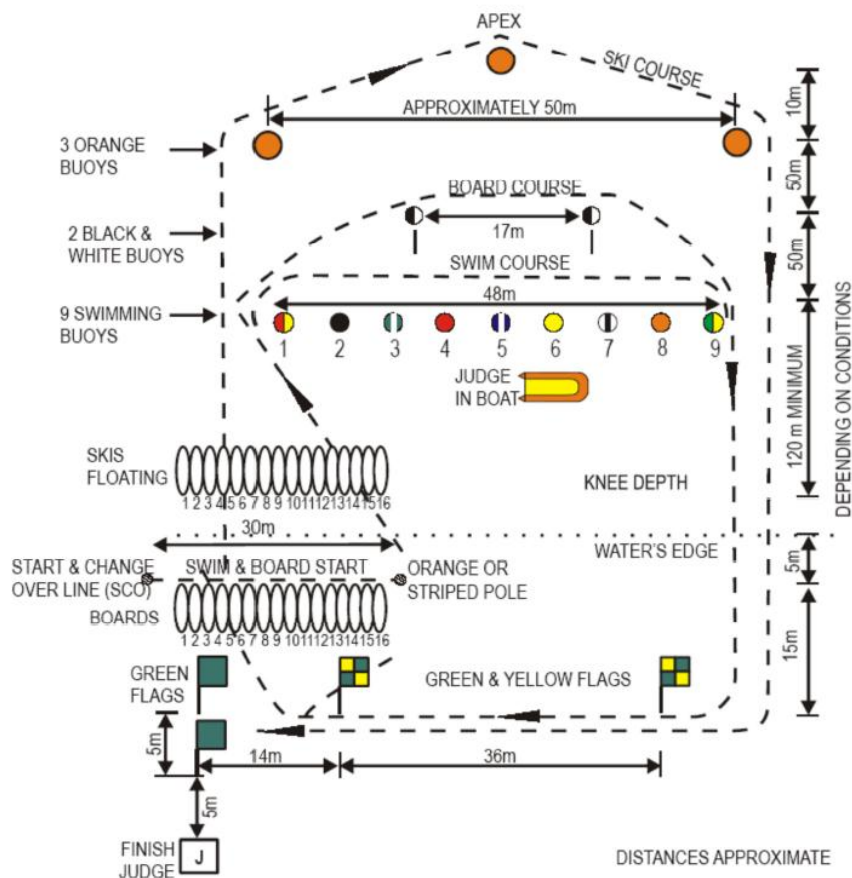
Los jueces se colocaran para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores en la llegada.

5.5.10.14-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1. No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.11-TAPLIN - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.11.2-Descripción de la prueba.

Un equipo de 4 competidores (nadar, tabla, ski y sprint) cubren el recorrido en una secuencia de postas determinadas por sorteo al comienzo de cada competencia.

La posta de sprint será siempre la última. Si la primera posta fuera ski, los competidores saldrían desde el agua como en la prueba de carrera con ski.

Las condiciones de carrera de cada posta son las condiciones individuales de cada disciplina incluyendo las normas de carrera con ski, carrera con tabla, nadar surf y sprint.

Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada a las boyas puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar que prevalezcan.

Los competidores deben comenzar su posta desde la posición correspondiente en la playa.

5.5.11.3-Posición de salida.

Los competidores deben empezar sus postas desde la posición asignada. La posición de salida será alternada en las postas de tabla y ski. Por ejemplo:

En una prueba de 16 competidores, el competidor que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Para la descripción de la prueba suponemos que el orden establecido ha sido: nadar – tabla – ski – correr. El sentido del recorrido es el de las agujas del reloj.

5.5.11.4-Nadar.

Desde la salida en la playa, los deportistas entran en el agua, nadan alrededor del recorrido de boyas, vuelven a la playa, corren alrededor de las dos banderas de giro para dar el relevo al siguiente relevista que está esperando con su tabla, con los pies en o detrás de la línea de cambio.

5.5.11.5-Tabla.

El relevista entra en el agua con su tabla, pasa la boya 1 de natación por fuera, gira las dos boyas del recorrido de tabla, vuelve a la playa pasando la boya 9 de natación por fuera, y gira las dos banderas de giro, va hacia la línea de salida y cambio, para dar el relevo al siguiente relevista que está en el agua con el ski aproximadamente con el agua a la altura de la rodilla.

A su vuelta, el relevista puede dejar su tabla en la orilla.

5.5.11.6-Ski.

El relevista palea alrededor de las boyas del recorrido de ski y vuelve a la orilla para dar el relevo al siguiente deportista que está esperando en la orilla o en el agua.

El relevista debe pasar por fuera todas las boyas. No puede acortar cruzando la línea de boyas de tabla o natación.

El lugar del relevo es a discreción del equipo, siempre y cuando ocurra después de la última boya del recorrido de natación y antes de la primera bandera de giro.

5.5.11.7-Sprint.

El deportista entonces gira la bandera, pasa la otra bandera por el lado de la playa y termina entre las dos banderas.

5.5.11.8-Material.

Skies – palas - tablas: ver sección 6 – Instalaciones y material oficial.

Cada equipo tendrá al menos una tabla y un ski.

Los miembros del equipo colocarán en el lugar correspondiente el material para la salida del relevista.

1-Reemplazo de material.

Para mejorar la seguridad de la prueba, el ayudante o miembros del equipo pueden retirar el material dañado o abandonado del recorrido durante la prueba evitando obstruir el progreso del resto de los competidores.

5.5.11.9-Juzgar.

La llegada será juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical.

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores en la llegada.

5.5.11.10-Descalificaciones.

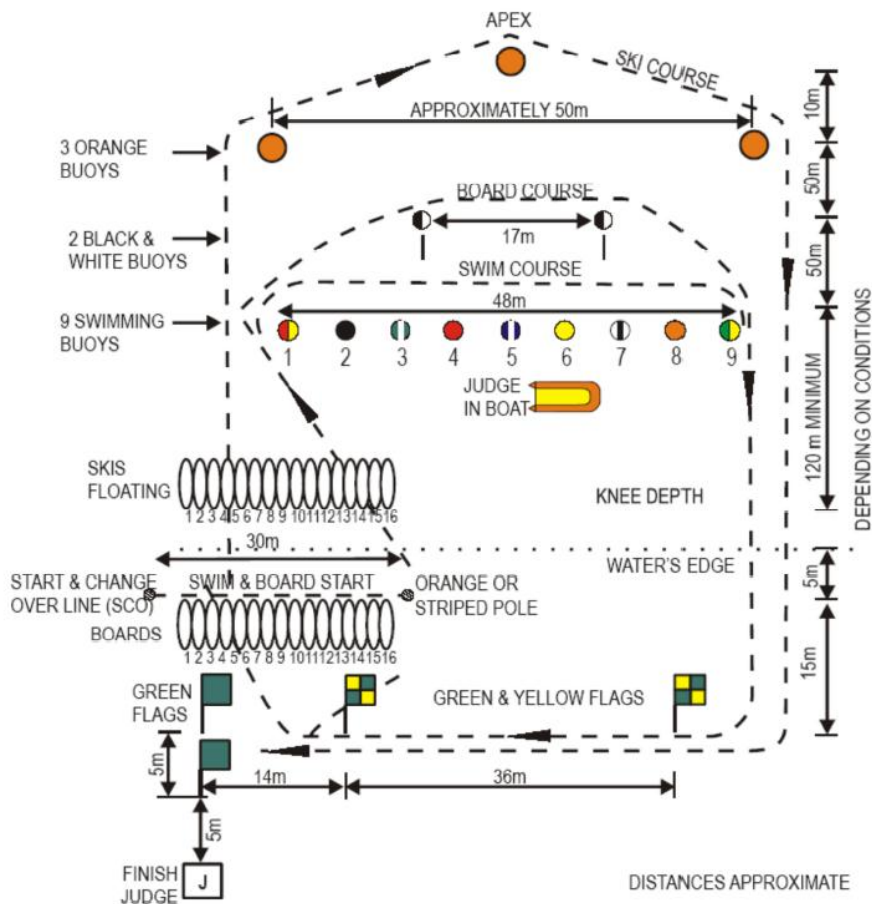
Además de las *Reglas Generales* de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.11.11-Contacto con el material.

Los competidores deben estar en contacto con el ski o la tabla hasta pasar la última boya del recorrido. Los competidores no serán descalificados si pierden el contacto con el material a la vuelta de las boyas. El competidor puede perder el contacto con el material en la salida sin descalificación procurando recuperar el material y siempre que haya girado la última boya en cada posta en contacto con el material y haya completado el recorrido.

5.5.12-RELEVO TRIADA - Juvenil, Absoluto y Master.



5.5.12.1-Descripción de la prueba.

Un equipo de 6 competidores, tres chicos y tres chicas (nadar, tabla, ski y sprint) cubren el recorrido en una secuencia de postas determinadas por sorteo al comienzo de cada competencia.

La posta de sprint será siempre la última y la efectuará el último relevista, después de completar su posta.

Las condiciones de carrera de cada posta son las condiciones individuales de cada disciplina incluyendo las normas de carrera con ski, carrera con tabla, nadar surf y sprint.

Los competidores deben comenzar su posta desde la posición correspondiente en la playa.

Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada a las boyas puede ser alterada por el **Árbitro General**, dependiendo de las condiciones del mar que prevalezcan.

5.5.12.2-Posición de salida.

Los competidores deben empezar sus postas desde la posición asignada. La posición de salida será alternada en las postas de tabla y ski. Por ejemplo:

En una prueba de 16 competidores, el competidor que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...1
Posición de salida de la 3ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...16
Posición de salida de la 4ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Para la descripción de la prueba suponemos que el orden establecido ha sido: nadar – tabla – ski – correr. El sentido del recorrido es el de las agujas del reloj.

5.5.12.3-Nadar.

Desde la salida en la playa, los deportistas entran en el agua, nadan alrededor del recorrido de boyas, vuelven a la playa, corren alrededor de las dos banderas de giro para dar el relevo al siguiente relevista que está esperando con su tabla, con los pies en o detrás de la línea de cambio.

5.5.12.4-Tabla.

El relevista entra en el agua con su tabla, pasa la boya 1 de natación por fuera, gira las dos boyas del recorrido de tabla, vuelve a la playa pasando la boya 9 de natación por fuera, y gira las dos banderas de giro, va hacia la línea de salida y cambio, para dar el relevo al siguiente relevista que está en el agua con el ski aproximadamente con el agua a la altura de la rodilla.

A su vuelta, el relevista puede dejar su tabla en la orilla.

5.5.12.5-Ski.

El relevista palea alrededor de las boyas del recorrido de ski y vuelve a la orilla para dar el relevo al siguiente deportista que está esperando en la orilla o en el agua.

El relevista debe pasar por fuera todas las boyas. No puede acortar cruzando la línea de boyas de tabla o natación.

5.5.12.6-Sprint.

El último deportista gira la bandera, pasa la otra bandera por el lado de la playa y termina entre las dos banderas.

5.5.12.7-Material.

Skies – palas - tablas: ver sección 6 – Instalaciones y material oficial.

Cada equipo tendrá al menos una tabla y un ski.

Los miembros del equipo colocarán en el lugar correspondiente el material para la salida del relevista.

5.5.12.8-Reemplazo de material.

Para mejorar la seguridad de la prueba, el ayudante o miembros del equipo pueden retirar el material dañado o abandonado del recorrido durante la prueba evitando obstruir el progreso del resto de los competidores.

5.5.12.9-Juzgar.

La llegada será juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical.

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores en la llegada.

5.5.12.10-Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales de la Sección 3 y de lo indicado en los puntos del 5.1 al 5.3, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

5.5.12.11-Contacto con el material.

Los competidores deben estar en contacto con el ski o la tabla hasta pasar la última boya del recorrido. Los competidores no serán descalificados si pierden el contacto con el material a la vuelta de las boyas. El competidor puede perder el contacto con el material en la salida sin descalificación procurando recuperar el material y siempre que haya girado la última boya en cada posta en contacto con el material y haya completado el recorrido.

SECCIÓN 6–INSTALACIONES Y MATERIAL OFICIAL

6.1-INSTALACIONES DE PISCINA OFICIAL

Todos los campeonatos oficiales se celebrarán en piscina de 50m o 25m y cómo mínimo de 6 carriles, deberá ajustarse a las normas ILS y FINA.

6.1.1-Longitud.

La piscina tendrá 50m (o 25m) entre los paneles del equipo automático del borde de salida y el muro o panel del otro lado. Se permite una diferencia entre 0,03m y 0,00m en cada carril.

6.1.2-Carriles.

Tendrá un mínimo de 6 carriles y de 2m a **2,5m** de ancho cada uno, con dos espacios de al menos 0,2m por fuera del primer y último carril. Tendrá corchera a ambos lados de cada carril que se extiendan en la totalidad de su longitud. Cada corchera consistirá en corchos colocados de un extremo a otro teniendo un mínimo de diámetro de 0,05m a un máximo de 0,15m. Las corcheras estarán firmemente sujetas.

6.1.3-Plataforma de salida.

La altura de la plataforma a la superficie del agua será de 0,5m a 0,75m. El área de la plataforma será como mínimo de 0,5m x 0,5m y cubierta de una superficie antideslizante.

6.1.4-Equipo de clasificación automático.

La piscina será equipada con un equipo de clasificación automático para registrar el tiempo y determinar el lugar de cada competidor en cada prueba.

6.1.5-Agua.

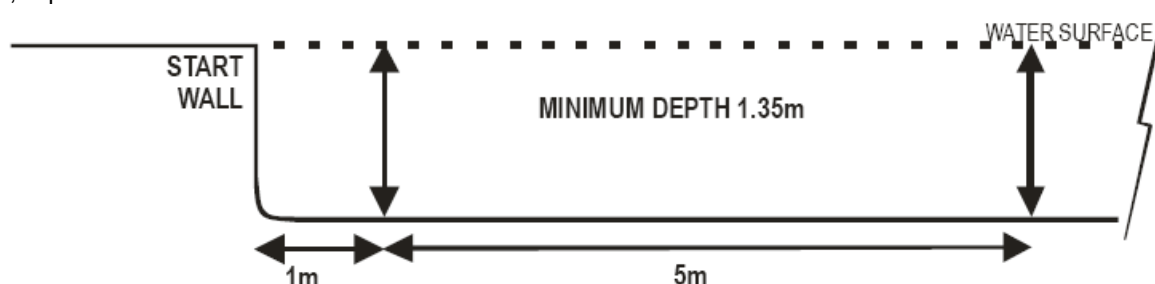
El agua de la piscina será clara y acorde con las normas bacteriológicas y químicas de la salud. El agua estará entre 25°C y 28°C.

6.1.6-Zona de salida.

Para la zona de salida, la profundidad mínima requerida es de 1,35m, desde 1m a al menos 6m desde el muro de salida.

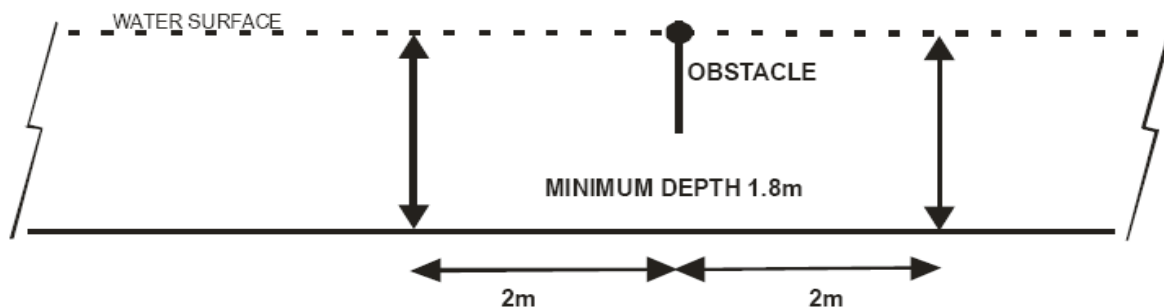
6.1.7-Profundidad.

Para cada prueba, la piscina debe cumplir con las especificaciones de profundidad. Excepto para aquellas pruebas que indique otra cosa, la profundidad mínima será de 1m.



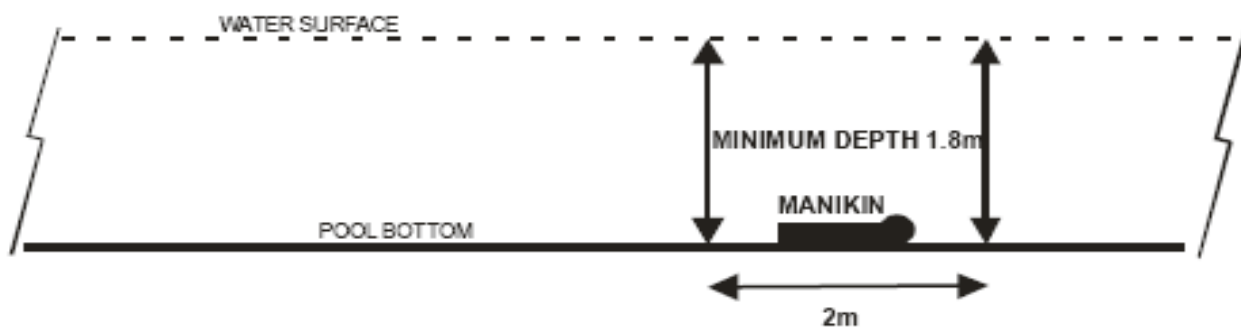
6.1.7.1-Natación con obstáculos y relevo obstáculos.

Mínimo de profundidad 1,8m extensible a 2m en ambos lados de cualquier obstáculo.



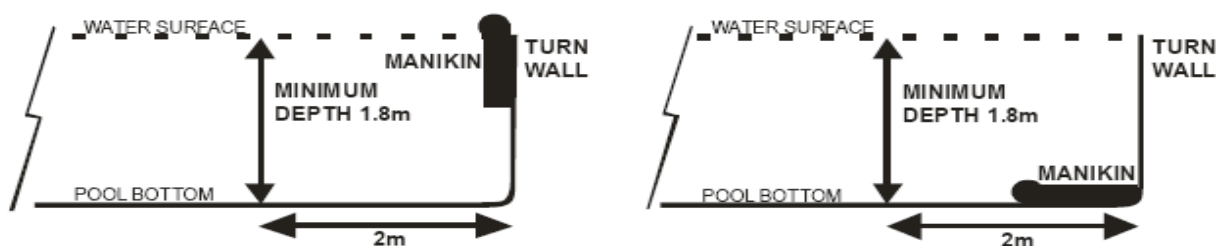
6.1.7.2-Arrastre de Maniquí - Súper socorrista.

Mínimo de profundidad de 1,8m extendido en al menos una distancia de 2m.



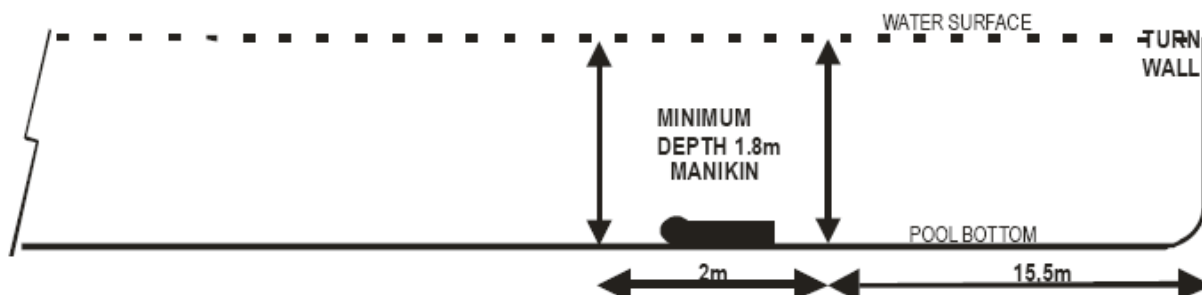
6.1.7.3-Arrastre de maniquí con aletas - Socorrista. Súper socorrista.

Mínimo de profundidad de 1,8m extendido en al menos 2m desde el borde.



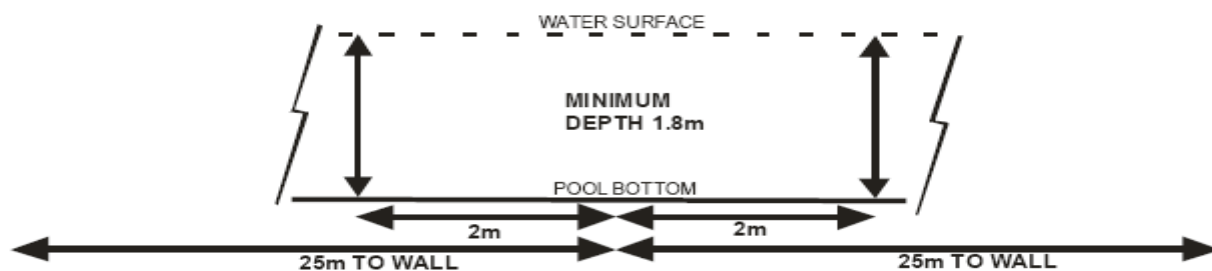
6.1.7.4-Combinada de salvamento.

Mínimo de profundidad de 1,8m extendido en al menos una distancia de 2m desde los 15,5m desde el borde de la vuelta.



6.1.7.5-Relevo arrastre de maniquí - Piscina 50 m.

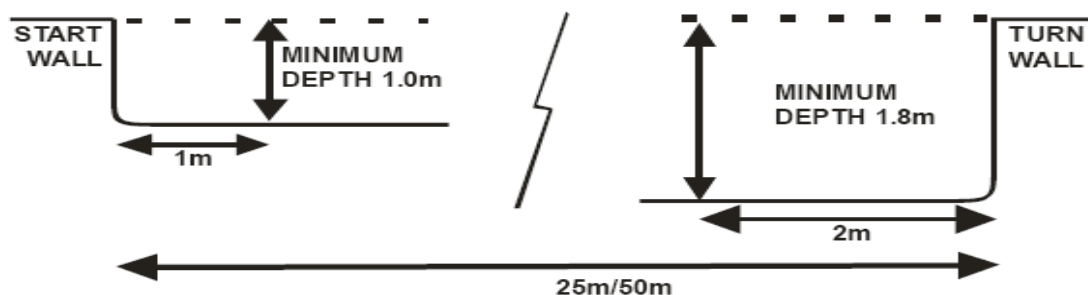
Mínimo de profundidad de 1,8m extendido en al menos una distancia de 2m en ambos lados de la marca de 25m.



6.1.7.6-Salida – vuelta en piscina de 25m.

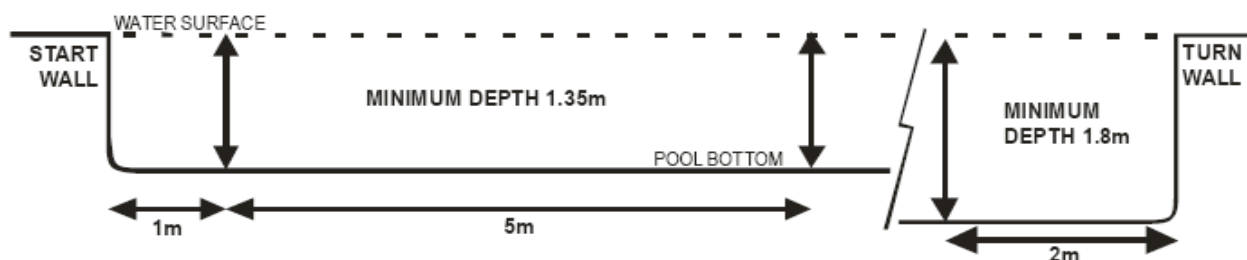
Profundidad mínima de 1,35m en salida y llegada.

Profundidad mínima de 1,8m extendido en al menos una distancia de 2m desde el borde.



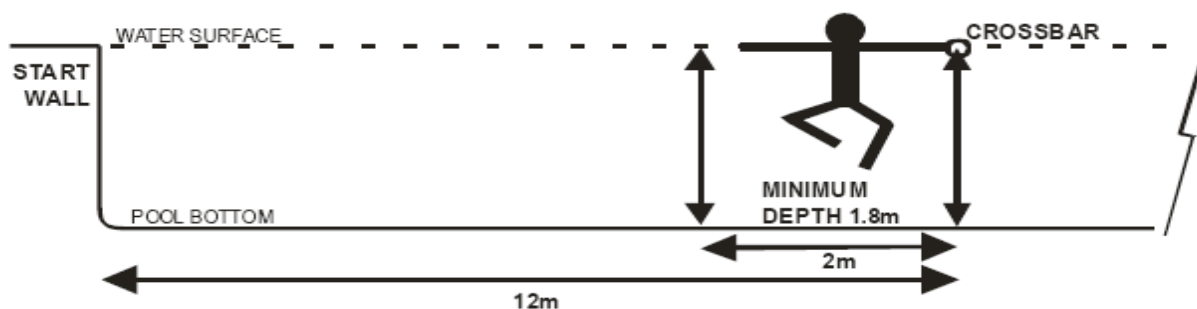
6.1.7.7-Relevo Combinada (tubo de rescate).

Profundidad mínima de 1,35m extendido en una distancia de 1,0m a al menos 6,0m desde el muro de salida y llegada.



6.1.7.8-Lanzamiento de cuerda.

Profundidad mínima de 1,8m extendida en al menos 2m desde la barra rígida.



6.2-BANDERAS

Las banderas y los testigos del relevo sprint estarán hechos de material flexible (por ej. manguera) con un máximo de 30cm. y un mínimo de 28cm de longitud con un diámetro externo de 25mm (± 1 mm). Las banderas deben ser de un color claramente visible.

6.3-TABLA

Las tablas deben ser acorde con las especificaciones ILS:

Peso: mínimo 7,6 Kg.

Longitud: máximo 3,2m



6.4-SKI

Los skis deben ser acorde con las especificaciones ILS:

Peso: mínimo 18 Kg.

Longitud: máximo 5,8m

Anchura: la anchura mínima en el punto más ancho es de 480mm y sin incluir las bandas flotantes o molduras protectoras.



6.5-BOYAS

Las boyas que se usen en competencias de aguas abiertas deben ser de colores distintivos y numeradas de izquierda a derecha empezando por el 1.

6.6-MANIQUEÍ

6.6.1-Construcción.

Los maniqués deben estar contruidos en plástico tipo PITET y deben ser herméticos, es decir, que puedan ser llenados con agua y sellado para la competencia.

6.6.2-Altura.

Debe tener 1m de altura.

6.6.3-Color.

La parte trasera de la cabeza del maniquí debe ser de un color que contraste con el resto del maniquí y con el agua.

6.6.4-Línea transversal.

El maniquí debe tener una línea trasversal de 15cm de distinto color en medio del cuerpo (a unos 40cm de la base del maniquí).



6.7-OBSTÁCULOS

6.7.1-Dimensiones.

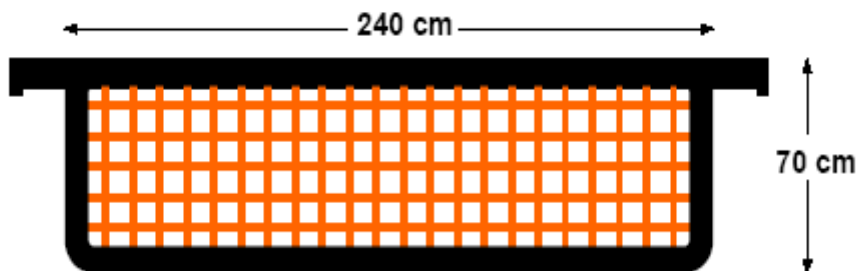
Los obstáculos que se usan en la piscina serán de 70cm (± 1 cm) de alto y 240cm (± 3 cm) de ancho sin partes peligrosas.

6.7.2-Parte interior.

La parte interior consistirá en una red u otro elemento que no permita el paso al competidor y que sea de un color que contraste con el agua.

6.7.3-Línea superior.

La línea superior del obstáculo se debe colocar a nivel del agua y claramente visible. Se recomienda colocar una corchera a través de la línea superior de los obstáculos.



6.8-TUBO DE RESCATE

6.8.1-Material.

El material debe ser como el especificado en el modelo australiano AS2259 o equivalente. El material debe ser célula de espuma plástica, duradera y flexible.

6.8.2-Fuerza.

El tubo de rescate debe tener como mínimo un factor de fuerza en agua de unos 100 newtons.

6.8.3-Color.

El cuerpo del tubo de rescate será de un color sólido: rojo, amarillo o naranja.

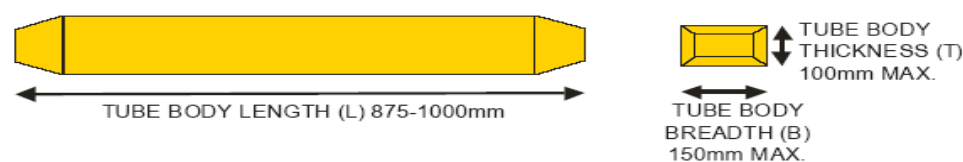
6.8.4-Flexibilidad.

El cuerpo del tubo de rescate será de tal naturaleza que sea capaz de enrollarse en sí mismo.

6.8.5-Resistencia.

La cincha, la cuerda y las uniones serán capaces de soportar un mínimo de 1000 libras (453,6 Kg.) de carga en dirección longitudinal sin sufrir daño.

Dimensiones Tubo de Rescate:

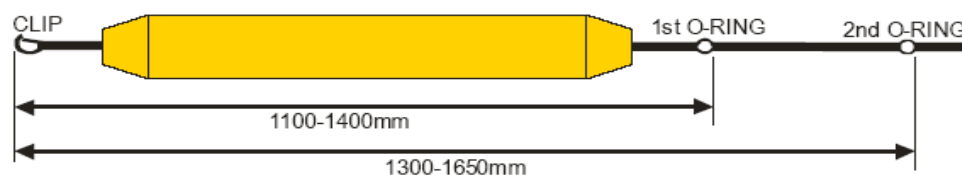


El cuerpo del tubo, el componente flotante:

L – mínimo de longitud 875mm; máximo longitud 1000mm

B – máximo de anchura 150mm

T – máximo de grosor 100m



La distancia desde el clip a la primera anilla será de 1100mm como mínimo a 1400mm como máximo.

La distancia del clip a la segunda anilla será de 1300mm como mínimo a 1650mm como máximo.

6.8.6-Cuerda.

La longitud de la cuerda desde la primera anilla al arnés será de 1900mm como mínimo y 2100mm como máximo.

La cuerda será trenzada y de material sintético.

6.8.7-Cincha.

La cincha usada para unir el clip y las anillas al cuerpo del tubo será de 25mm ($\pm 2,5$ mm) de ancho y tejido en nylon.

6.8.8-Arnés.

La cincha para el arnés será de 50mm ($\pm 5,0$ mm) de ancho y tejido en nylon con un mínimo de longitud de 1300mm a un máximo de 1600mm. La circunferencia que forme el arnés será como mínimo de 1200mm.

6.8.9-Anilla.

Las anillas serán de latón, acero inoxidable, o nylon. Si fuera de nylon, sería nylon trenzado. Será de 38mm ($\pm 4,0$ mm) de diámetro, sin bordes cortantes o salientes que puedan cortar o dañar a los competidores.

6.8.10-Clips.

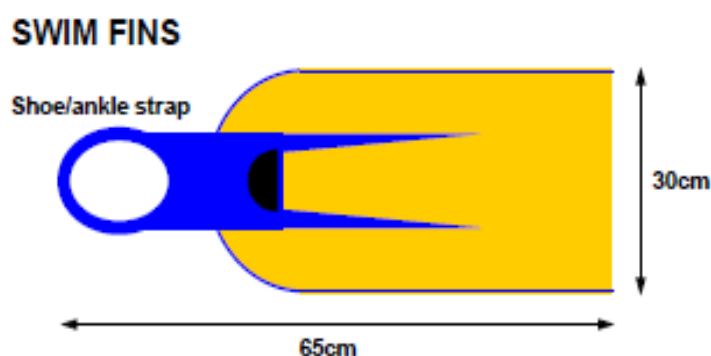
El clip será de latón o de acero inoxidable con ancho KS2470-70 con una longitud de 70mm ($\pm 7,0$ mm). No tendrá bordes cortantes o salientes que puedan cortar o dañar a los competidores.

6.9-ALETAS

Las aletas se medirán sin calzar. Deberán cumplir estas especificaciones:

Longitud: las aletas medirán como máximo 65cm de longitud, estando el elástico estirado.

Ancho: como máximo tendrá 30cm de ancho.



6.10-CUERDA

Para la prueba de lanzamiento de cuerda, la cuerda será trenzada, de polipropileno y capaz de flotar.

Diámetro: 8mm (± 1 mm).

Longitud: mínima 16,5m; máximo 17,5m.

6.11-NEOPRENO

El único neopreno que se puede usar es aquel cuyo grosor no exceda 3mm en cualquier parte, con una tolerancia de 0,3mm, y que no contenga elementos que ayuden a la flotación.

6.12-CONTROL Y MEDICIÓN DEL MATERIAL

La Dirección de Competencia se reserva el derecho de re-inspeccionar el material de competencia en cualquier momento durante el campeonato, y aquel que no se encuentre dentro de las especificaciones estipuladas será excluido de la competencia.

Si se encuentra que un competidor ha manipulado el material, de tal forma que el material en cuestión no cumple con las especificaciones marcadas por el E.P.S.A., se podrá proceder a la descalificación del competidor o del equipo que haya producido los hechos.

Nota: Más detalles y aclaraciones de las especificaciones podrán ser solicitadas por escrito a la Secretaría del E.P.S.A..

LA VIGENCIA DEL PRESENTE REGLAMENTO SERA HASTA QUE SE EDITE Y PUBLIQUE LA NUEVA VERSIÓN.

ANTE CUALQUIER INCONVENIENTE O DUDA QUE SE PRODUZCA ANTES O DURANTE LA COMPETENCIA, Y NO SE ENCUENTRE DETALLADA EN EL PRESENTE REGLAMENTO QUEDARÁ A CRITERIO DEL ARBITRO GENERAL, QUIEN TENDRÁ LA DECISIÓN FINAL, RESPETANDO CUAL FUESE SU DECISIÓN.