



REGLAMENTO NACIONAL APNEA DINÁMICA CHI/01/2015

SEGÚN VERSIÓN CMAS 2012/04



1. DEFINICIONES

1.1 Apnea

El término "Apnea" se designa en el ámbito deportivo donde el atleta contiene y controla la respiración manteniendo las vías respiratorias por debajo de la superficie del agua.

1.2 Apnea Dinámica

Apnea Dinámica es un evento donde el atleta tiene por finalidad alcanzar la máxima distancia horizontal manteniendo el cuerpo por debajo de la superficie del agua en apnea con o sin aletas. El evento puede ser realizado en una piscina o en aguas abiertas y con el uso de las aletas (bi-aletas o mono aletas) o sin ellas.

1.3 Pérdida de Conciencia-Black Out

La pérdida de la conciencia (a menudo denominado como "Black Out") es una situación grave en la que el atleta necesita ayuda externa para mantenerse a flote o de pie. La pérdida de la conciencia debe ser distinguida de una pérdida del control motor (algo que comúnmente se conoce como "samba").

1.4 Uso de pronombre

En lo que sigue el pronombre masculino se utiliza para todo. No hace falta decir que esto se hace únicamente con el fin de evitar formulaciones torpes y se entiende perfectamente que todas las personas que participan en una competición, desempeñando cualquier papel, pueden ser de cualquier sexo.

1.5 Penalización

Siempre que una regla se viole de manera que no suponga una descalificación (estas violaciones de menor importancia se definen en los artículos correspondientes) debe imponerse una sanción. Consiste en restar 10 (diez) metros de la distancia total del atleta. La pena Se aplica una sola vez por la violación de la norma.

1.6 Violación de las reglas

La violación de las normas conduce a la descalificación. Salvo que se especifique otra cosa en este reglamento o su defecto el reglamento CMAS 2012/04.

2. GENERALIDADES TÉCNICAS

2.1 Categorías, Materiales y Equipos para los atletas

2.1.1 Categorías.

2.1.1.1 Las competiciones oficiales son organizadas para hombres y/o mujeres en categoría todo competidor.



2.1.1.2 Podrán participar un máximo de 3 deportistas varones y 2 deportistas damas por cada Asociación.

2.1.2 Material Autorizado.

2.1.2.1 Bi-aletas o monoaletas sin restricción relativa a las dimensiones y los materiales.

2.1.2.2 El número del atleta es colocado sobre las aletas (por encima y / o por debajo).

2.1.2.3 La máscara o gafas deben ser transparentes para que los jueces puedan ver los ojos.

2.1.2.4 Se permite el uso de naricera.

2.1.3 El equipo auxiliar.

2.1.3.1 El uso de traje de neopreno o traje de buceo está autorizado.

2.1.3.2 Los atletas pueden usar su peso personal. Si se utiliza un peso, el atleta necesariamente debe usarlo con un botón de liberación rápida y ponerlo en la parte superior de su ropa. En ningún caso los atletas han de llevar pesos ocultos bajo la ropa, si lleva pesos ocultos será descalificado.

2.1.3.3 En todas las competencias y campeonatos internacionales, el uso de publicidad en las aletas y la máscara se autoriza sin restricción alguna.

2.1.3.4 La publicidad es también permitida en la ropa.

2.1.3.5 El uso de oxígeno está estrictamente prohibido. Un atleta que haya sido declarado culpable de la utilización de oxígeno o de una mezcla con exceso de oxígeno será inmediatamente descalificado y se somete a un procedimiento de suspensión de la participación en las competencias y campeonatos Nacionales y clasificar a eventos Internacional, por un período que será definido por el Directorio o Comisión de Disciplina.

2.2 Configuración del Área de Competición

2.2.1 Las competencias de apnea dinámica en las piscinas deben tener lugar en una piscina de 50 metros (competencia con aletas) y 25/50 (veinticinco / cincuenta) metros (competencia sin aletas), con una profundidad mínima de 1,40 (uno coma cuarenta) metros y un número mínimo de 6 (seis) carriles.

2.2.2 Estas medidas deben ser verificados y validadas por el Juez Principal.

2.2.3 El Juez de Inicio debe tener un micrófono / megáfono para dar órdenes verbales.

2.2.4 Dos áreas de competición se pueden instalar en la misma piscina. En este caso, la piscina debe tener por lo menos 8 (ocho) carriles.

2.2.5 Con el fin de ayudar a los jueces a tomar decisiones un video oficial del evento debe grabar todo el rendimiento del atleta en la superficie, y si es técnicamente posible, otro para la parte bajo el agua.

2.2.6 En el borde de la piscina, una marca debe colocarse indicando una distancia de tres metros después del inicio y después del giro.

2.3 Área de Competencia

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

2.3.2 El carril de competición debe ser el carril más cercano al borde de la piscina, con el fin de proporcionar seguridad y permitir el rescate.

2.3.3 Si el carril más cercano a la orilla de la piscina tiene características no deseables para la realización del evento, el carril de al lado se puede utilizar.

2.3.4 El área de competencia está formado por tres carriles. El carril más cercano al borde de la piscina está reservado para el competidor. El carril que continúa está reservado para la asistencia del rescatista y el siguiente se puede reservar a los operadores autorizados para grabar y fotografiar. El resto de carriles pueden ser considerados zona de calentamiento.

2.3.5 Una marca "T" de por lo menos 20 (veinte) cm de ancho deberá figurar en la parte inferior de la piscina a una distancia de dos metros desde el inicio y dos metros antes de la vuelta.

2.3.6 Debe haber una línea central que indica (25 m) metros de la piscina.

2.3.7 Si la parte de inicio de la piscina es más profunda que 1,40 (uno coma cuarenta) metros, entonces el sitio de la competencia debe estar equipado con una plataforma móvil para que el atleta pueda estar de pie.

2.4 Marcador de Distancia y el Instrumento de medición

2.4.1 Para Apnea Dinámica sin aletas no habrá necesidad del marcador de distancia. Para la dinámica con aletas los siguientes artículos son válidos. La medición de la distancia se debe hacer desde el punto en el que la boca

de los atletas está fuera del agua y será hecha con un metro colocado al borde de la piscina.

2.4.2 Un lastre marcador distancia estará a disposición de cada competidor. Consiste en un lastre de aproximadamente 250 gramos, en forma de un paralelepípedo que caerá al fondo cuando el competidor lo suelte.

2.4.3 El marcador de distancia debe ser utilizado incluso si la piscina tiene una variación de la profundidad. En caso de dificultad para medir el rendimiento de la Apnea dinámica (con o sin aletas), el atleta puede ser medido por el lado de la piscina en el punto donde la cabeza emerge de la superficie del agua.

2.4.4 En caso de uso de un medidor láser para la medición de la distancia recorrida, debe haber un reflector conectado a un palo con un mínimo de tres patas colocadas verticalmente con respecto a la parte inferior de la piscina durante la medición.

2.4.5 El reflector para el láser debe estar por sobre la superficie del agua y la línea de visión del medidor láser debe ser tan paralela al fondo de la piscina como sea posible a fin de garantizar una medición precisa.

2.4.6 La medición con el láser debe ser repetida tres veces para cada atleta. En el caso de tres mediciones diferentes la del medio es seleccionado como la distancia realizada.

2.4.7 Otros sistemas de medición electrónica automática pueden ser utilizados si han sido aprobados previamente por la FEDESUB o se han decidido en asamblea después de una petición de la Asociación Organizadora y aprobados por el juez principal.

2.5 Área de calentamiento

2.5.1 El resto de los carriles que se definen en el artículo 2.3.4 están dedicados al calentamiento.

2.5.2 El área de calentamiento está reservado para los atletas que se preparan para la competencia bajo las órdenes del Juez de calentamiento.

2.6 Pérdida de Conciencia Black-out

2.6.1 En caso de pérdida del conocimiento- Black-Out, el juez responsable puede decidir si el atleta necesita ayuda o no.

2.6.2 Una pérdida del control motor (samba, que no necesita de ayuda), simplemente lleva a la descalificación del atleta en caso que él no pueda realizar el protocolo de control OK post-evento.



2.6.1 La Pérdida de Conciencia Black-Out conduce a la suspensión de todos los eventos de la presente competencia desde el momento en que BO sucede.

2.7 Asistentes del Atleta

2.7.1 Los entrenadores y acompañantes no están autorizados a circular junto a la piscina. La Violación conduce a su exclusión de la zona reservada a los atletas.

2.7.2 Sólo el juez principal puede permitir al entrenador intervenir en caso de un problema técnico.

3. PANEL DE JUECES Y EL PERSONAL STAFF

3.1 General.

3.1.1 Los jueces y el personal deben tomar sus decisiones de una manera autónoma y a menos que hay una indicación que indique el Juez Principal.

3.1.2 Los jueces y el personal son responsables para preparar y dirigir la competición.

3.1.3 Composición del panel de jueces y el personal. El panel está compuesto por:

- ✓ Juez Principal.
- ✓ Juez de Área de Competición
- ✓ Juez de Superficie
- ✓ Juez del Calentamiento
- ✓ Juez Técnico y de Seguridad
- ✓ Secretaria de la Competición
- ✓ Asistencia Médica
- ✓ Otros Asistentes.

3.1.4 La composición de Jueces y de personal, con la excepción del juez principal, es provisto por el organizador. Este es completamente responsable de la preparación y dirección del evento.

3.2 Juez Principal

3.2.1 Para los Campeonatos Nacionales, el Juez Principal es propuesto por el Directorio de FEDESUB.

3.2.2 Él tiene pleno control y autoridad sobre todos los oficiales. Debe aprobar sus posiciones y darles instrucciones sobre regulaciones específicas relativas a la competencia.

3.2.3 Su misión es:

- ✓ La inspección de las instalaciones de la competición,
- ✓ Control y aprobación de los expedientes de los participantes en cuanto a su idoneidad para participar en los eventos.
- ✓ Control y aprobación de los formularios de registro y determinación del orden de salida
- ✓ La aprobación y firma de la clasificación antes de la publicación de los resultados.

3.2.4 El debe asegurarse que se obedecen las regulaciones y las decisiones de FEDESUB y resolver todas las preguntas acerca de la organización de la competición cuando las regulaciones no proporcionan ninguna solución.

3.2.5 El debe asegurarse que todos los oficiales necesarios para la organización apropiada de la competición estén en sus posiciones respectivas. Él puede nombrar los reemplazos para jueces ausentes y sustitutos para aquéllos que son incapaces o no puedan llevar a cabo sus tareas. Él puede nombrar oficiales suplentes si lo considera necesario.

3.2.6 El autoriza que el juez de salida haga la señal de arranque después de que se ha asegurado que todos los miembros de jueces están en sus lugares y listos.

3.2.7 Él puede tomar la decisión de una salida falsa y puede reiniciar el procedimiento de arranque.

3.2.8 El Juez Principal tiene el derecho para cancelar o suspender, las competiciones en caso de fuerza mayor como las condiciones meteorológicas desfavorables (en el caso de un la piscina al aire libre) o si la ubicación de la competición no está de acuerdo con los requisitos de las regulaciones.

3.2.9 El Juez Principal puede descalificar a cualquier atleta por cualquier violación de las regulaciones que él observe personalmente o que le sean notificadas por otros oficiales.

3.3 Juez de Área de Competencia.

3.3.1 Es el juez responsable para el área de competición y debe ubicarse adelante del borde de la piscina.

3.3.2 Es su tarea organizar la actividad de los otros jueces de su Área. Es responsable de los cambios de los jueces y asistentes en su Área.



3.3.3 El autoriza la salida de la competición para cada atleta y supervisa la sucesión de los eventos.

3.3.4 El recibe las notas sobre las violaciones a las reglas observadas por otros jueces con la posible propuesta de una sanción o descalificación que él debe poner en práctica.

Él recibe las protestas de los capitanes de los equipos participantes.

3.3.5 Al final del evento, él debe:

3.3.5.1- Solicitar la intervención del Juez Principal y el Juez de área involucrados para examinar las protestas.

3.3.5.2- Aplicar las decisiones tomadas por el Juez Principal sobre las protestas.

3.3.5.3- Establecer la clasificación definitiva de su área de competición.

3.3.5.4- Adelantar la copia de la clasificación final al Juez Principal.

3.4 Juez de Superficie

3.4.1 El juez superficie debe señalar la llegada de los atletas en la superficie mediante la elevación de un brazo.

3.4.2 El Juez de la superficie sigue los atletas durante todo su desempeño y continúa haciéndolo durante los 5 (cinco) segundos justo después de la salida a la superficie y los 5 (cinco) segundos que siguen durante el cual el atleta debe tocar el disco amarillo que marca la validez de los resultados.

3.4.3 Controla la medición de la distancia recorrida en el fondo por el atleta, basado en la distancia del marcador y transmite el resultado a través de su asistente al juez encargado del área de competición.

3.4.4 Si un medidor láser se utiliza, se asegura de que el reflector del láser corresponde precisamente a la posición del marcador de distancia en el fondo, para una medición precisa.

3.4.5 Debe comprobar que el atleta, durante todo el evento, está en buenas condiciones y que no necesita ninguna ayuda. Él señala posibles irregularidades al Juez principal.

3.4.6 Lleva a cabo su función en el borde de la piscina.

3.4.7 El Juez de superficie puede llevar una camisa amarilla larga T-Shirt.

3.5 Juez de Calentamiento

3.5.1 El Juez de calentamiento está situado en la zona de salida en el centro de la piscina.

3.5.2 Es responsable de los competidores y sobre la base del orden de salida llama a los atletas, les pasa el marcador oficial con el número de participante, y los pone a disposición del juez de partida.

3.5.3 Comprueba que los competidores esperan su turno y gestiona el calentamiento de los atletas en la zona de calentamiento.

3.5.4 Comprueba el equipo del atleta: máscara, lastres, etc.

3.6 Juez de Seguridad Técnica

3.6.1 Es responsable de la observación de las normas de seguridad vigentes y de los problemas técnicos de la competición.

3.6.2 Está bajo la autoridad del Juez Principal.

3.6.3 Debe tener cuidado de todo el material necesario y aparatos para el desarrollo del evento.

3.6.4 Es responsable de la instalación de la seguridad de acuerdo con los planes publicados en la norma específica.

3.6.5 El podrá exigir que el comité organizador ponga a su disposición un número suficiente de asistentes para que pueda cumplir con su misión sin dificultad.

3.6.6 Al menos dos auxiliares deben estar en el agua: uno en el carril de la competencia y el otro en el carril de al lado.

3.6.7 Un auxiliar en el borde de la piscina debe tener el anillo salva vidas o elemento que le permita al atleta sostenerse cuando llegue a la superficie.

3.7 Secretario de la Competencia

3.7.1 Es responsable de verificar el resultado escrito y las posiciones de cada competición que recibió del Juez Principal.

3.7.2 El designa a las secretaria(o)s auxiliares y dirige su trabajo.

3.7.3 Prepara todo el material de la oficina de la secretaria así como la documentación necesaria para la competición.

3.7.4 El verifica el resultado, firma los nuevos registros y los coloca en el registro oficial. Se asegura de que las decisiones del Juez Principal se coloquen en el registro oficial

3.7.5 El transmite los resultados acerca de los lugares del podio y la composición de la fase final.

3.7.6 Los resultados y registros no deben ser enviados a la secretaría para distribución hasta que hayan sido autorizado por el Juez Principal.

3.7.7 Prepara al informe final de la competición.

3.7.8 Si existe una oficina de prensa, el secretario de la competencia con permiso del juez principal, ofrece toda la información sobre la competencia a los medios de comunicación.

3.8 Asistencia Médica

3.8.1 La asistencia médica sanitaria debe garantizar la prestación de primeros auxilios a quienes sufran accidentes, dándoles la ayuda necesaria desde el comienzo del accidente hasta el restablecimiento de las condiciones de salud en los centros de salud locales. La Comunicación del equipo de asistencia médica con el médico de los centros de salud locales deberá incluir las causas y circunstancias del accidente ocurrido en el atleta.

3.8.2 Los asistentes médicos son designados por el Asociación organizadora y son responsables de controlar el evento en su nivel médico. El equipo médico se compone de:

- Un médico (MD) que asiste a una competencia en apnea debe ser calificado, experimentado, capaz de manejar equipo para realizar CPR (resucitación cardio-pulmonar) y primeros auxilios, es responsable de la atención y siempre está en el área de competición. Una ambulancia reservada para el área de competición con un médico a bordo, que debe estar situada en tierra cerca del Centro de Salud. Un centro hospitalario oficial que deberá ser fácilmente accesible para la ambulancia. Los asistentes que compartan la misión de primeros auxilios estarán equipado con:
 - Máscaras pequeñas para la respiración artificial boca a boca.
 - Ambu. Un tanque de oxígeno con un regulador. El agua y las bebidas azucaradas. Cualquier otro equipo a discreción del médico.

3.9 Otros Asistentes

3.9.1 otros ayudantes son designados por la Organización para la competición y responden a la persona responsable por la asistencia, quien establece junto con el Juez Principal las diferentes misiones asignadas a cada ayudante en particular.

4. COMPETENCIA

4.1 Salida

4.1.1 Los atletas admitidos en la competición deben presentarse una hora antes en la sala de espera de la piscina, en el área para calentamiento situado cerca del área de la competición.

4.1.2 Puede haber dos áreas de competencia si la piscina es bastante grande y si el personal es suficiente para manejar esto.

4.1.3 A los 30 (treinta) minutos antes de la partida (de los últimos tres minutos) los atletas deben estar a disposición del Juez de Calentamiento quien así lo informará al juez de salida.

4.1.4 30 (treinta) minutos antes de su salida a competir, al atleta se le permite ingresar a la piscina.

4.1.5 Se dará la salida a los atletas en el área de competición cada 12 (doce) min.

4.1.6 En caso de la existencia de varias áreas de competición, los atletas no saldrán al mismo tiempo, empezaran su actuación a intervalos de tiempo cambiados.

4.1.7 El evento empieza cuando el juez de la salida informa al atleta a que él debe ir al área de salida.

4.1.8 El atleta tendrá entonces 3(tres) minutos para sumergirse.

4.1.9 El Juez de salida recordará el tiempo de salida así:

3 minutos,

2 minutos,

1 minuto,

30 segundos,

10 segundos,

9, 8, 7 ,6 ,5 ,4 ,3 ,2 ,1, 0 o señal acústica.

4.1.10 Cada segundo desde 10 a 0 o una señal acústica. Un Atleta que no ha empezado a la cuenta de cero o la señal acústica pierde su derecho a continuar en el evento.

4.2 Descenso

4.2.1 El atleta debe empezar a tocar la pared de la piscina con cualquier parte cuerpo o material estrictamente relacionado con el cuerpo y comenzar la fase de apnea antes de que se haya separado de la pared.

4.2.2 Al atleta se le permite sentarse en el borde de la pared de la piscina en el punto de partida e ir al agua en esa posición. Lanzarse al agua no está permitido.

4.2.3 El atleta necesariamente debe tocar el borde de la piscina en cada vuelta con una parte de su cuerpo o con su equipo de lo contrario el atleta será descalificado.

4.3 Recorrido horizontal

4.3.1 Durante el resto de la trayectoria horizontal, sólo el equipo sin ninguna parte del cuerpo puede salir de la superficie del agua. La violación de esto conduce a la penalización. La aparición del cuerpo y equipo pero no la cara está, permitido en los 3 metros después de la salida y en todas las vueltas. Durante el resto de la trayectoria horizontal, ninguna parte del cuerpo puede salir a la superficie del agua. De lo contrario, conduce a la penalización.

4.3.2 Durante el recorrido horizontal, el atleta debe estar en el carril de la competencia. Si él se desvía del carril de competición entonces debe imponerse una penalización. Desviaciones parciales están permitidas.

4.3.3 Cuando el atleta decide salir a la superficie, debe soltar su lastre marcado de distancia en el fondo de la piscina antes de que su cuerpo este fuera del agua. Si no deje caer el lastre marcador de distancia, entonces tendrá una penalización.

4.3.4 Si el atleta quiere dejar el lastre marcador de distancia en los bordes (pared inicial y en el giro) primero debe tocar la pared y dejar caer el lastre marcador de distancia, de otra manera la medición del desempeño se realiza en el punto en el que el lastre marcador fue dejado.

4.3.5 Si quiere dejar el marcador lastre distancia justo después de los extremos (pared de salida o en la pared de vuelta) primero se debe tocar la pared y luego hacer una vuelta en "U" y dejar caer el lastre marcador de distancia. De lo contrario la medición del desempeño será hecho según la definición del artículo 3.1.3.4.

4.4 Ascenso

4.4.1 El atleta no debe ser ayudado o tocado antes de que finalice la prueba, a menos que se encuentra en dificultades.

4.4.2 En caso de pérdida del conocimiento, tal como se define en el artículo 2.6, antes, durante o después de su esfuerzo, el atleta será descalificado y todas las actuaciones registradas anteriormente durante la competencia se cancelan.

4.4.3 Los oficiales auxiliares deberán dar al atleta cuando llega a la superficie, un salvavidas que ayudará al atleta a recuperarse mientras lo sostiene.

4.4.4 Si el asistente del atleta toca el salvavidas para ayudar al atleta antes que todo el protocolo descrito en el artículo 4.4.6. Ha finalizado (5 +5 + 15 segundos), el atleta será descalificado.

4.4.5 Después del esfuerzo el atleta puede sostenerse de la línea del carril, del borde del muro o del salvavidas que se le entrego.

4.4.6 Al final de la prueba de nuevo en la superficie, el atleta después de un conteo de 5 (1, 2, 3, 4, 5) segundos, debe tocar un disco amarillo OK de un diámetro de 30 centímetros que está en el extremo de un poste de una longitud de dos a tres metros, que le acercara el Juez de superficie.

Él debe tocar el disco durante un segundo conteo de 5 (cinco-5, 4, 3, 2,1, 0) segundos. Y durante los siguientes 15 (quince) segundos debe permanecer a flote (o agarrado) sin necesidad de ayuda externa.

4.4.7 El Juez Superficie gestiona la medición de la distancia del lastre marcador, informa de la validez del intento al juez de llegada quien a su vez informa al secretario.

4.4.8 Si una violación es señalada, la secretaría lo indicará con un asterisco al lado de la distancia realizada por el atleta. En este caso, el resultado registrado será provisional hasta la decisión del Juez Principal.

4.4.9 El resultado validado temporalmente será anunciado y / o indicado para el público (por ejemplo, con banderas blanca y roja).

4.5 Etapas de la competencia

4.5.1 El orden de calificación de los atletas se obtendrá por sorteo en la reunión técnica antes de la competición.

4.5.2 Todos los competidores tendrán un intento para la clasificación. Al final de esta etapa, la clasificación se define y se hará pública inmediatamente.

4.5.3 Todos los competidores clasificados hasta la 8ª posición en la clasificación general provisional, están admitidos a participar en la final.



4.5.4 Las actuaciones registradas en la fase de clasificación no podrá ser utilizadas para la clasificación final, a excepción de un desempate, en el caso de que dos actuaciones iguales están registrados en la final.

4.5.5 Final

4.5.5.1 La final se celebra a un solo intento por atleta.

4.5.5.2 El orden de los deportistas se establece con base en sus actuaciones en la etapa de clasificación: el competidor de mejor rendimiento hará el último intento.

4.5.5.3 Cuando todos los finalistas han hecho su intento en la final, una clasificación es establecida y hecho pública inmediatamente.

4.5.5.4 En el caso de un empate, el rendimiento en la fase de clasificación se tendrá en cuenta.

4.5.5.5 Si después de haber tenido en cuenta los dos intentos realizados por los competidores todavía hay un empate, los competidores tendrán la misma posición la clasificación general final.