

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

PRUEBAS DE PISCINA

MANUAL DE SALVAMENTO ACUATICO DEPORTIVO EN
PISCINA DE 50 METROS.

DESCRIPCION ESPECIFICAS Y REGLAS DE CADA PRUEBAS.

CODIGOS DE DESCALIFICACION DE CADA PRUEBA.

SECCIÓN 3 PRUEBAS DE PISCINA

Las siguientes pruebas de piscina se describen en esta sección:

- 200 m y 100 m Nado con Obstáculos
- 50 m Arrastre de Maniquí
- 100 m Combinada de Rescate
- 100 m Arrastre de Maniquí con Aletas
- 100 m Remolque de Maniquí con Aletas
- 200 m Supersocorrista
- 12,5 m Lanzamiento de Cuerda
- 4 x 25 m Relevé de Maniquí
- 4 x 50 m Relevé con obstáculos
- 4 x 50 m Relevé Combinado
- 4 x 50 m Relevé Socorrista Mixto de Piscina

3.1 CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIAS EN PISCINA

Los directivos del equipo y los competidores son responsables de estar familiarizados con el cronograma de la competencia y con las reglas y procedimientos que rigen los eventos.

- (a) Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia (DQ3).
- (b) Un competidor o equipo ausente en el inicio de una prueba será descalificado (DQ4).
- (c) Solo se permitirá a los competidores y oficiales estar en los laterales de la piscina en el área de competencia designada. Los competidores y los oficiales deben abandonar el área de competencia designada cuando no compitan o fiscalicen.
- (d) A menos que esté específicamente estipulado en las reglas, no se pueden usar medios artificiales de propulsión en la competencia (por ejemplo, manoplas, guantes).
- (e) El uso de sustancias adhesivas o pegajosas (líquidas, sólidas o en aerosol) en las manos o los pies de los competidores, o aplicadas a la superficie del maniquí o tubo de rescate para mejorar el agarre, o para ayudar al competidor a empujarse desde el fondo, no está permitido en pruebas de piscina (DQ7).
- (f) La cinta corporal utilizada con fines preventivos, médicos, terapéuticos o kinesiológicos está permitida a discreción del Árbitro General, siempre que no proporcione una ventaja competitiva para mejorar el agarre o la propulsión.

Nota: Lo anterior significa que, en general, las cintas en el cuerpo (incluidos los miembros, pero no las extremidades) pueden ser aceptadas. Además, como normal general, la cinta no está permitida: - en varios dedos (dos o más dedos pegados juntos) ya que pueden ayudar a nadar y/o agarrar un maniquí; y - en un solo dedo, si mejora el agarre del maniquí/equipamiento.

- (g) Los competidores no deberán recibir asistencia del fondo de la piscina, excepto donde esté específicamente permitido (por ejemplo, Nadar con obstáculos, salir a la superficie con un maniquí, 4x25 Relevé de Maniquí) (DQ8).
- (h) No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17, 24).

- (i) Un competidor que interfiera con otro competidor durante una carrera será descalificado (DQ2).
- (j) A menos que se especifique lo contrario en las reglas de la prueba, los competidores deben permanecer en su carril designado durante toda la carrera y, al finalizar la carrera; los competidores deberán permanecer en el agua en su carril hasta que se les indique que abandonen la piscina (DQ9).

Los competidores deben salir por los laterales de la piscina, no por la cabecera de la piscina sobre las placas de cronometraje.

- (k) Los competidores deberán usar los gorros de natación de su club o equipo nacional en todas las pruebas. Se pueden usar gorros de playa o gorros de goma o silicona.
- (l) Las decisiones del orden de llegada, ya sea por parte de jueces o equipamientos de cronometraje automáticos, no están sujetas a reclamo o apelación.
- (m) Las decisiones de largada por parte del Árbitro de Área, el Largador o el Árbitro General (o el designado por el Árbitro General) no están sujetas a reclamo o apelación.
- (n) El Árbitro General puede permitir la repetición de una carrera debido a una falla o interferencia del equipamiento. El resultado oficial será el de la serie relanzada.
- (o) Recuperar aletas perdidas: Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniquíes (ver 3.3 *Maniquíes*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.

3.2 LARGADAS

- (a) Antes del comienzo de cada carrera, el Árbitro de Área o los oficiales designados deberán:
 - (i) Verificar que todos los oficiales técnicos estén en posición.
 - (ii) Verificar que los competidores, los portadores de maniquí y las víctimas estén con la vestimenta apropiada y en las posiciones correctas.
 - (iii) Verificar que todo el equipamiento esté en una posición segura y correcta.
 - (iv) Notificar a los competidores que se quiten toda la ropa, excepto los trajes de baño, y se preparen para competir.
- (b) Cuando los competidores y los oficiales técnicos estén listos para una largada reglamentaria, un oficial designado deberá:
 - (i) Señalar el inicio oficial de cada carrera con un largo silbido que indica que los competidores deben tomar su posición en la plataforma de largada o, para la prueba de Relevos de Maniquí, entrar al agua.
 - (ii) Señalar al Largador (que los competidores están bajo su control) con un brazo extendido en la dirección del recorrido.

Notas:

1. A pesar de que el procedimiento anterior se lleve a cabo, los oficiales no son responsables si un competidor o equipo no está presente para el inicio de una carrera o si están vestidos incorrectamente, es decir, no se permite ningún reclamo o apelación por parte de un competidor/equipo/portador en los puntos anteriores.
2. A discreción del Árbitro General se pueden realizar largadas “desde arriba”.
3. Consulte la descripción de la prueba para ver el procedimiento de largada de Lanzamiento de Cuerda (3.13).

3.2.1 Procedimiento de largada

En los campeonatos mundiales, se utilizará la regla de largada única.

- (a) Con el silbato largo, los competidores suben a la plataforma de largada y permanecen allí.

- (b) En el comando "En sus Marcas" del Largador, los competidores asumen inmediatamente una posición de largada con al menos un pie en la parte delantera de la plataforma de largada. Cuando los competidores están quietos, el Largador da la señal acústica de largada.
- (c) Los competidores pueden partir desde la plataforma de largada, o desde el borde de la piscina, o desde el agua con una mano en contacto con la pared/el borde o la plataforma de largada.

3.2.2 Procedimiento de largada dentro del agua

Las pruebas de Relevó de Maniquí y Lanzamiento de Cuerda comienzan con una largada dentro del agua de la siguiente manera:

- (a) Tras el silbato, los primeros competidores en Relevó de Maniquí y las víctimas en Lanzamiento de Cuerda entran al agua y se preparan para la largada.
- (b) En el segundo silbato, los competidores toman sus posiciones para el inicio sin demasiada demora.
- (c) En el Relevó de Maniquí, el competidor comienza desde el agua sosteniendo un maniquí en la superficie con una mano y la pared/borde de la piscina o plataforma de largada con la otra mano.
- (d) En Lanzamiento de Cuerda, la víctima se posiciona en el agua del lado más cercano a la cabecera, agarrada de la barra rígida en el carril asignado. La víctima sostiene tanto la cuerda como cualquier parte de la barra rígida con una o dos manos.
- (e) Cuando todos los competidores hayan asumido sus posiciones de largada, el Largador dará la orden "En sus Marcas".
- (f) Cuando todos los competidores estén quietos, el Largador da la señal acústica de largada.

3.2.3 Descalificación

- (a) Todos los competidores que comiencen (es decir, realizan un movimiento de inicio) antes de que se haya dado la señal de largada, serán descalificados (DQ10).
- (b) Si la señal de largada suena antes de que se declare la descalificación, la carrera continuará y los competidores serán descalificados al finalizar la carrera (DQ10).
- (c) Si la descalificación se declara antes de la señal de largada, no se dará la señal; los competidores restantes serán llamados nuevamente y comenzarán de nuevo (DQ10).
- (d) La señal para cancelar la largada será la misma que la señal de inicio, pero repetida junto con la caída de la cuerda de partida en falso. Alternativamente, si el Árbitro General o su designado decide que la largada no es justa, hará sonar un silbato, seguido también de la señal (repetida) del Largador.
- (e) Para la prueba 100 m Arrastre de Maniquí con Aletas, la señal de llamada será mediante una señal acústica subacuática siempre que sea posible. Se informará a los competidores si se va a utilizar una señal alternativa de llamada.
- (f) Si un error de un oficial, causa una falla de un competidor, esta falla puede ser desestimada.

Notas:

1. El deber del Árbitro de Área, el Árbitro General y el Largador es garantizar una largada justa. Si el Árbitro de Área, el Largador o el Árbitro General deciden que una largada no es justa, por cualquier motivo, incluyendo fallas técnicas o de equipamiento, los competidores serán llamados nuevamente y la carrera comenzará de nuevo.
2. Los competidores serán descalificados si "comienzan un movimiento de largada hacia delante" antes de la señal de largada. El movimiento en sí mismo no es una descalificación. Anticipar la señal de largada y comenzar un movimiento de inicio es una descalificación (DQ10).
3. El Arbitro de Área, el Largador y el Arbitro General usan su criterio para determinar si un competidor, o más de un competidor, ha comenzado un movimiento de largada previo.

Comúnmente, el movimiento de largada anticipada de un competidor provoca el movimiento de otros competidores. Tales movimientos no son un DQ.

4. Las decisiones de largada por parte del Árbitro de Área, el Largador o el Árbitro General (o el designado por el Árbitro General) no están sujetas a reclamo o apelación.

3.3 MANIQUIES

3.3.1 Competidores emergiendo con el maniquí

Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando emergen a la superficie con el maniquí.

Los competidores deben:

- Romper la superficie con el maniquí
- Tener el maniquí en una posición de arrastre correcta cuando la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (Arrastre de Maniquí, Combinada de Salvamento, Supersocorrista) o la línea de los 10 m (Arrastre de Maniquí con Aletas)
- No volver a sumergirse después de salir a la superficie

Notas:

1. El competidor debe romper la superficie del agua mientras sostiene el maniquí con al menos una mano antes de la línea designada de 5/10 m. El competidor no puede nadar bajo el agua más allá de las líneas designadas de los 5/10 m y debe permanecer en la superficie con el maniquí durante toda la carrera luego de estas líneas.

Los criterios de evaluación se juzgan considerando la parte superior de la cabeza del maniquí para con la línea correspondiente de 5/10 m.

Para fiscalizar el arrastre del maniquí, el competidor y el maniquí son tratados como una unidad/entidad. El enfoque de la fiscalización está en las acciones de los competidores, su técnica de arrastre y la posición del maniquí. El agua que fluye sobre el maniquí no es un criterio de fiscalización.

2. "Superficie" significa el plano horizontal de la superficie de una piscina.

Arrastre de Maniquí

- (a) En las pruebas donde se arrastra el maniquí, se presume que el maniquí (como víctima) no respira. El agua sobre la cara no es un criterio de fiscalización.
- (b) Los competidores deben arrastrar el maniquí con al menos una mano siempre en contacto con el maniquí.
- (c) El maniquí no puede ser "empujado": un empuje se define como la cabeza del maniquí delante de la cabeza del competidor.
- (d) El maniquí no puede ser agarrado por la garganta, boca, nariz u ojos. "Agarrar la garganta, la boca, la nariz o los ojos del maniquí" también se aplica a cubrir la boca, nariz u ojos del maniquí con la mano, la axila, el cuerpo y/o la extremidad del competidor.
- (e) El competidor y el maniquí se consideran una unidad y alguno de ellos debe permanecer en la superficie.

Nota 1: "Superficie" se refiere al plano horizontal de la superficie de una piscina.

Nota 2: Si tanto el competidor como el maniquí se encuentran ambos bajo el agua, es una descalificación.

- (f) La cabeza del maniquí no se debe llevar debajo de ninguna parte del cuerpo del competidor.

Nota: El cuerpo incluye el torso, las caderas, piernas y brazos, etc.

- (g) El criterio de evaluación del arrastre del maniquí se aplica solo cuando la parte superior de la cabeza del maniquí pasa la línea de los 5 m o 10 m.
- (h) En la zona de largada de 5 m, la zona de transición y la zona de finalización de la prueba Relevé de Maniquí, no se juzga a los competidores por cumplir con los criterios del maniquí, sin embargo, los competidores deben mantener contacto con al menos una mano con este en todo momento, incluso durante los intercambios de maniquí.

Nota: Las reglas de arrastre de maniquí han sido modificadas para remover la descalificación por llevar el maniquí en un ángulo hacia el fondo de la piscina o boca abajo.

3.3.2 Remolque de Maniquí

- (a) En las pruebas donde se remolca el maniquí, se presume que el maniquí (como víctima) respira. Antes del remolque, los competidores deben asegurar el maniquí correctamente dentro de la zona de enganche de los 10 m. "Correctamente" significa que el tubo de rescate está asegurado alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos del maniquí y el mosquetón enganchado a la anilla.
- (b) Los competidores pueden regresar a la zona de los 10 m para volver a asegurar el maniquí siempre que la cabeza del maniquí no haya pasado la línea de 10 m.
- (c) Los competidores pueden nadar boca arriba, de lado o de frente y pueden usar cualquier patada o brazada mientras remolcan el maniquí.
- (d) Más allá de la zona de enganche de 10 m, los competidores deben remolcar el maniquí correctamente asegurado con la cara del maniquí por encima de la superficie del agua.

Nota: Se han modificado las reglas de remolque del maniquí. El requisito anterior para asegurar el maniquí debajo de ambos brazos en la marca de 5 m se ha modificado para asegurar el maniquí dentro de la marca de 10 m.

- (e) El cabo del tubo de rescate debe estar completamente extendido para cuando la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 10 m.
- (f) Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí se separan. Los competidores no serán descalificados si el tubo de rescate se desliza por debajo de un brazo del maniquí durante el remolque, siempre que el tubo de rescate esté "asegurado correctamente" en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.
- (g) Los competidores serán descalificados si el cabo del tubo de rescate se enrolla alrededor del maniquí, ya que se considera que se está acortando el mismo.
- (h) Los competidores no serán descalificados si el maniquí gira en el tubo de rescate mientras que la cara del maniquí permanezca sobre la superficie del agua. Además, no es necesario llevar el maniquí con la cabeza recta, siempre y cuando esté asegurado correctamente en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.

Nota: Las reglas de remolque del maniquí se han modificado en relación a las reglas anteriores para eliminar la descalificación de un maniquí que gira dentro del tubo de rescate, siempre y cuando la cara permanezca sobre la superficie del agua.

3.3.3 Portadores de Maniquí

- (a) Un miembro del equipo del competidor asiste como portador de maniquí en las pruebas de Remolque de Maniquí y Supersocorrista. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como portadores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.
- (b) Al comienzo y durante la carrera, el portador del maniquí, usando sus manos, posiciona y mantiene el maniquí, verticalmente y mirando hacia la pared en su posición de flotabilidad natural en cualquier lugar dentro del carril asignado.
- (c) Los portadores de maniquí deben usar un gorro de competencia.
- (d) Los portadores de maniquí no pueden ingresar intencionalmente al agua durante la prueba.

3.4 SEMBRADO

- (a) Se utilizará el sembrado de series.
- (b) Para las pruebas de piscina, se requiere que los tiempos de los competidores se envíen previamente tanto para pruebas individuales como de relevo. Los competidores y los relevos se clasificarán según los tiempos de ingreso.
- (c) Los competidores que no presenten tiempos se considerarán los tiempos más lentos.
- (d) La ubicación de los competidores con tiempos idénticos y la ubicación de aquellos sin tiempos se determinará por sorteo.

3.4.1 Sembrado en series

Cuando las pruebas se realicen con clasificatorias y finales (de acuerdo con los inscriptos recibidos), los competidores se sembrarán en la clasificación de acuerdo con los tiempos presentados de la siguiente manera:

- (a) **Si es única serie:** se sembrará como una final y se nadará durante la sesión de finales.
- (b) **Si hay dos series:** el competidor más rápido se sembrará en la segunda serie, la siguiente más rápida en la primera serie, la siguiente más rápida en la segunda serie, la siguiente en la primera serie, etc.
- (c) **Si hay tres series:** el nadador más rápido se colocará en la tercera serie, el siguiente más rápido en la segunda, el siguiente más rápido en la primera. El cuarto más rápido se colocará en la tercera serie, el quinto en la segunda serie, y el sexto más rápido en la primera serie, el séptimo más rápido en la tercera serie, etc.
- (d) **Si hay cuatro o más series:** las últimas tres series del evento se sembrarán de acuerdo con (c) arriba. La serie que precede a las últimas tres series consistirá en los siguientes competidores más rápidos; la serie que precede a las últimas cuatro series consistirá en los siguientes competidores más rápidos, etc. Los carriles se asignarán en orden descendente de

los tiempos presentados dentro de cada serie, de acuerdo con el patrón descrito en la asignación de carriles a continuación.

- (e) **Excepción:** Cuando hay dos o más eliminatorias en una prueba, habrá un mínimo de tres competidores sembrados en cualquier eliminatoria preliminar.

3.4.2 Sembrado en Finales Directas

Cuando las pruebas se realicen como finales directas, los competidores se sembrarán en series de acuerdo con los tiempos presentados de la siguiente manera:

- (a) **Si es única serie:** se sembrará como una final.
- (b) **Si son dos o más series:** los competidores más rápidos se sembrarán en la última serie de acuerdo con la asignación de carriles detallados en la siguiente sección, los siguientes competidores más rápidos en la segunda última serie, y así sucesivamente hasta que todos los competidores hayan sido asignados una serie y carril según los tiempos presentados.

3.4.3 Asignación de carriles

Los carriles se asignarán colocando al competidor o relevo más rápido en el carril cuatro de una piscina de ocho carriles. (El carril uno está en el lado derecho de la piscina visto desde el extremo de largada). El competidor que tenga el siguiente mejor tiempo se coloca a la izquierda del más rápido (5), luego alterna otros competidores a derecha e izquierda de acuerdo con los tiempos presentados. A los competidores con tiempos idénticos se les asignarán posiciones de carril por sorteo dentro del patrón mencionado anteriormente.

3.4.4 Sembrado en Finales

Las posiciones iniciales para las pruebas de piscina se realizarán de la siguiente manera:

- (a) De acuerdo con los tiempos establecidos en las eliminatorias, los competidores con los ocho primeros puestos se les asignarán carriles en la final A. A los competidores con los mejores tiempos, del noveno a decimosexto, se les asignarán carriles en la B-final.
- (b) En el caso de que los competidores de las mismas series o de diferentes series tengan tiempos iguales registrados a 1/100 de segundo, ya sea para el octavo o decimosexto lugar, habrá un desempate para determinar qué nadador avanzará a las finales apropiadas. Tal desempate tendrá lugar no menos de una hora después de que todos los competidores involucrados hayan completado su serie (a menos que los competidores afectados acuerden un intervalo de tiempo más corto). Se realizará otro desempate si se vuelven a registrar tiempos iguales.
- (c) Los competidores o relevos que se retiren o no se presenten (NP) en una final A o B no ganarán ningún punto para la puntuación de su equipo (es decir, se anotan cero puntos por un "No Presentado").
- (d) Cuando uno o más competidores o relevos se bajen de una final A, los competidores serán llamados hacia adelante desde la final B, los competidores adicionales serán llamados hacia adelante desde las eliminatorias hasta un máximo de cuatro competidores. La B final no será resembrada. En caso de que no haya suficientes reservas en espera, la final B se llevará a cabo con aquellos que se hayan reunido. La final no se volverá a resembrar.

Nota: En pruebas de piscina, las reservas se determinarán en función de los tiempos de las series.

3.5 CRONOMETRAJE Y ASIGNACIÓN DE LUGARES

Se debe usar equipamiento de cronometraje automático para todos los eventos de piscina para registrar el tiempo de cada competidor y determinar el lugar de cada uno.

3.5.1 Equipamiento de Cronometraje Automático

- (a) Cualquier equipamiento instalado no debe interferir con la largada y los virajes de los competidores. El Largador debe activar el equipamiento de cronometraje automático y debe proporcionar lecturas digitales fáciles de los tiempos de los competidores.
- (b) Los tiempos registrados por el equipamiento de cronometraje automático se utilizarán para determinar el ganador, sus respectivas ubicaciones, y el tiempo aplicable a cada carril. Los resultados se registrarán con las centésimas de segundo.
- (c) La ubicación y los tiempos determinados por el equipamiento de cronometraje automático tendrán prioridad sobre la decisión de los jueces y cronometrista. Si el equipamiento electrónico se descompone o falla, o si un competidor no lo activó, las decisiones de los cronometristas manuales serán oficiales.
- (d) Además del cronometraje electrónico, se requiere un mínimo de dos cronometristas por carril.

3.5.2 Cronometraje Manual

- (a) En las competencias de salvamento avaladas por ILS donde el equipamiento de cronometraje automático no está disponible, el tiempo de cada competidor debe ser registrado por tres cronometristas. Habrá dos cronometristas adicionales designados, cualquiera de los cuales será utilizado para reemplazar a un cronometrista cuyo reloj no comenzó o se detuvo durante una prueba, o que por cualquier otra razón no pudo registrar el tiempo.
- (b) Los cronometristas dan inicio cuando se da la señal de largada y se detienen cuando el competidor toca (claramente visible para el cronometrista) la pared/borde de llegada con cualquier parte del cuerpo del competidor.
- (c) Con tres cronometristas, donde dos de ellos tienen el mismo tiempo, este tiempo se considerará oficial. Si los tres cronometristas difieren, el tiempo del medio será el oficial. Si un cronometro falla, el promedio de los otros dos constituirá el tiempo oficial del competidor.
- (d) Si el orden de llegada indicado por los tiempos registrados por los cronometristas manuales no coincide con el orden de llegada determinado por los jueces de llegada, prevalecen las ubicaciones de los jueces de llegada. Los tiempos asignados a los competidores involucrados serán idénticos. Por ejemplo, si hay dos competidores involucrados, los tiempos asignados serán la suma de sus tiempos individuales dividido por dos.

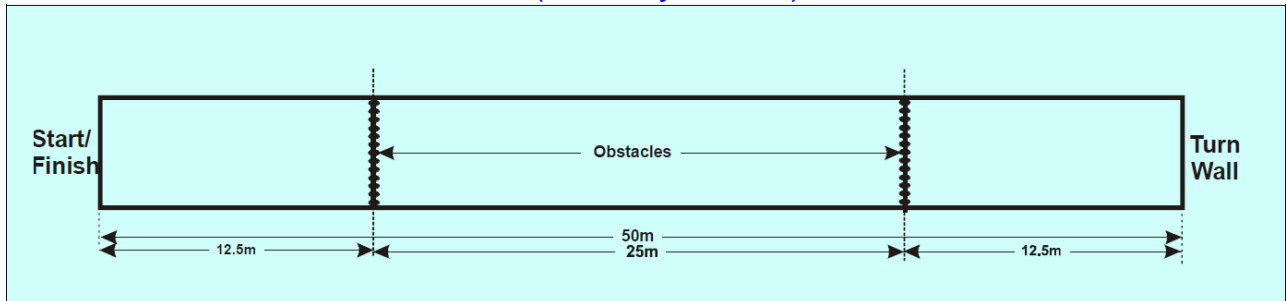
3.6 OFICIALES TÉCNICOS

Los oficiales técnicos se aseguran de que las pruebas se desarrollen de manera justa y dentro de las normas y procedimientos de ILS.

Los oficiales técnicos también evalúan si la técnica de los competidores cumple con las reglas específicas de la prueba.

Los oficiales técnicos deben estar posicionados para garantizar que tengan una visión clara del carril que están fiscalizando.

3.7 NADO CON OBSTACULOS (200 m y 100 m)



3.7.1 Descripción de la prueba – 200 m

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada el recorrido de 200 m pasando ocho veces por debajo de los obstáculos sumergidos para tocar la pared/borde final de la piscina.

- Los competidores deben salir a la superficie después del ingreso a la piscina antes del primer obstáculo; después de pasar por debajo de cada obstáculo; y después de un viraje antes de pasar por debajo de un obstáculo.
- Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie debajo de cada uno de los obstáculos. "salir a la superficie" significa que la cabeza del competidor rompe el plano de la superficie del agua.
- Nadar hasta chocar contra un obstáculo no es una acción que derive en una descalificación.

3.7.2 Descripción de la prueba – 100 m

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada el recorrido de 100 m pasando cuatro veces por debajo de los obstáculos sumergidos para tocar la pared/borde final de la piscina.

- Los competidores deben salir a la superficie después del ingreso a la piscina antes del primer obstáculo; después de pasar por debajo de cada obstáculo; y después de un viraje antes de pasar por debajo de un obstáculo.
- Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie debajo de cada uno de los obstáculos. "salir a la superficie" significa que la cabeza del competidor rompe el plano de la superficie del agua.
- Nadar hasta chocar contra un obstáculo no es una acción que derive en una descalificación.

3.7.3 Equipamiento

Obstáculos: consulte Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*.

Los obstáculos se fijan en ángulo recto sobre los andariveles de los carriles en línea recta a través de todos los carriles. El primer obstáculo se encuentra a 12,5 m de la pared de inicio, con el segundo obstáculo ubicado a 12,5 m del extremo opuesto. La distancia entre los dos obstáculos es de 25 m.

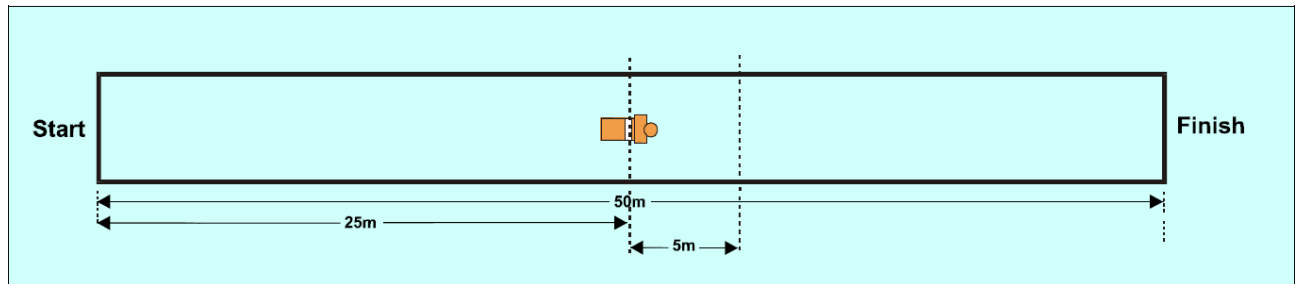
3.7.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- Pasar sobre un obstáculo sin regresar inmediatamente por encima o debajo de este obstáculo y luego pasar por debajo de él (DQ11).
- No romper la superficie después de la partida o después de un viraje antes de pasar por debajo de un obstáculo (DQ12).

- (c) No romper la superficie entre obstáculos.
- (a) No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17).
- (b) No tocar la pared/borde durante el viraje (DQ14).
- (c) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.8 ARRASTRE DE MANIQUI (50 m)



3.8.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada 25 m estilo libre y luego se sumerge para recuperar un maniquí sumergido dentro de los 5 m de la línea de recogida. Luego, el competidor arrastra el maniquí para tocar la pared/borde de llegada de la piscina.

Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie con el maniquí.

3.8.2 Equipamiento

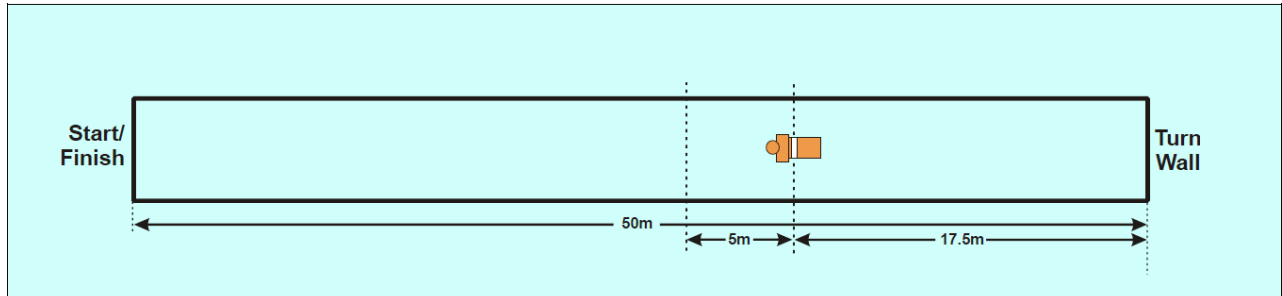
- El Maniquí:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes suministrados por los organizadores.
- Posicionamiento del maniquí:** El maniquí está ubicado a una profundidad entre 1.8 m y 3 m. En profundidades de más de 3 m de profundidad, el maniquí se colocará en una plataforma (u otro soporte) para colocarlo a la profundidad requerida. El maniquí se coloca sobre su espalda, la cabeza en dirección a la llegada, con la parte superior de la línea transversal en la línea de 25 m.
- Emerger con el maniquí:** Los competidores deben tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m.

3.8.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, las siguientes acciones darán lugar a la descalificación:

- No salir a la superficie antes de sumergirse a buscar el maniquí (DQ16).
- Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17, 24).
- No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).
- Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).
- Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).
- No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.9. COMBINADA DE RESCATE (100 m)



3.9.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada 50 m de estilo libre y realiza un subacuático de 17,5 m a un maniquí sumergido. El competidor saca a la superficie el maniquí dentro de la línea de recogida de 5 m, y luego lo arrastra la distancia restante hasta tocar la pared/borde de llegada. Los competidores pueden respirar durante el viraje, pero no después de que sus pies pierdan contacto con la pared hasta que salgan a la superficie con el maniquí. Los competidores pueden empujarse del fondo cuando salen a la superficie con el maniquí.

3.9.2 Equipamiento

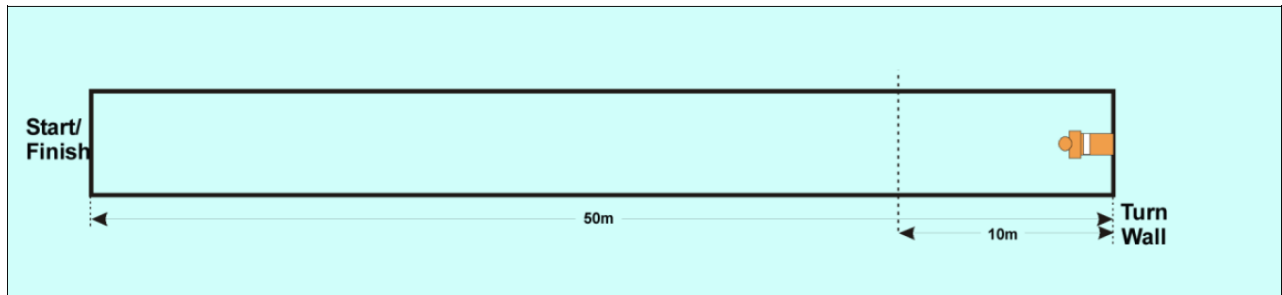
- Maniquí:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniquíes suministrados por los organizadores.
- Posicionamiento del maniquí:** El maniquí está ubicado a una profundidad entre 1,8 m y 3 m. En profundidades de más de 3 m de profundidad, el maniquí se colocará en una plataforma (u otro soporte adecuado) para posicionarlo a la profundidad requerida. El maniquí se coloca sobre su espalda, con la cabeza en la dirección a la llegada, con la parte superior de la línea transversal en la línea de los 17,5 m.
- Emerger con el maniquí:** Los competidores deben tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 5 m.

3.9.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- Salir a la superficie después del viraje y antes de levantar el maniquí (DQ22).
- Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) cuando se sale a la superficie con el maniquí, sin incluir el fondo de la piscina (DQ17).
- No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).
- Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).
- Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).
- No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.10 ARRASTRE DE MANIQUI CON ALETAS (100 m)



3.10.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada 50 m de estilo libre con aletas y luego recupera un maniquí sumergido a la superficie dentro de los 10 m de la pared de viraje. El competidor lleva el maniquí hasta tocar la pared/borde de llegada de la piscina. Los competidores no necesitan tocar la pared de viraje de la piscina. Los competidores pueden empujarse del fondo cuando salen a la superficie con el maniquí.

3.10.2 Equipamiento

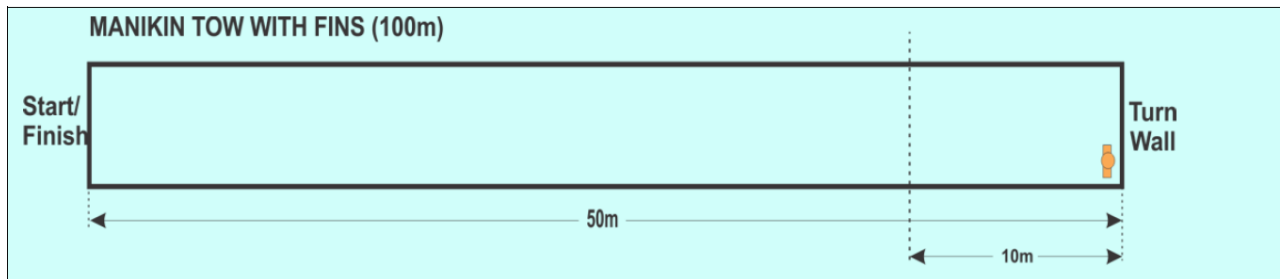
- Maniqués, aletas:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. Los competidores deben usar los maniqués suministrados por los organizadores.
- Posicionamiento del maniquí:** El maniquí está ubicado a una profundidad entre 1.8 m y 3 m. En profundidades de más de 3 m de profundidad, el maniquí se colocará en una plataforma (u otro soporte) para colocarlo a la profundidad requerida. El maniquí se coloca boca arriba en contacto con el fondo de la piscina y su base toca la pared de la piscina, con la cabeza en dirección a la llegada. Cuando el diseño de la instalación no proporciona una pared vertical que se une al fondo a 90 grados, el maniquí debe colocarse lo más cerca posible de la pared, pero no más de 300 mm de la pared, medido en la superficie del agua.
- Emerger con el maniquí:** Los competidores deben tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10 m.
- Recuperar aletas perdidas:** Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniqués (ver 3.3. *Maniqués*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.

3.10.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) cuando se sale a la superficie con el maniquí, sin incluir el fondo de la piscina (DQ17).
- No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10 m (DQ23).
- Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniqués* (DQ19).
- Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).
- No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.11 REMOLQUE DE MANIQUÍ CON ALETAS (100 m)



3.11.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada 50 m estilo libre con aletas y tubo de rescate. Después de tocar la pared, y dentro de la zona de recogida de los 10 m, el competidor engancha el tubo de rescate correctamente alrededor de un maniquí y lo remolca hasta la llegada. La prueba se completa cuando el competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina.

3.11.2 Equipamiento

- (a) **Maniquí, aletas, tubo de rescate:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí se llena de agua de manera tal que flote con la parte superior de su línea transversal en la superficie. Los competidores deben usar los maniquíes y los tubos de rescate suministrados por los organizadores.
- (b) **Posicionamiento del maniquí:** Un miembro del equipo del competidor asiste como portador de maniquí. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como portadores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera. Los portadores de maniquí deben usar el gorro del equipo de su competidor. Antes del inicio y durante la carrera, el portador del maniquí coloca el maniquí, verticalmente y de frente a la pared en su posición de flotabilidad natural, en cualquier lugar dentro del carril asignado. El portador suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor toca la pared. El portador no puede empujar el maniquí hacia el competidor o la pared/borde de llegada. Los portadores de maniquí no pueden ingresar intencionalmente al agua durante la prueba.
- (c) **Largadas con tubos de rescate:** En la largada, el tubo de rescate y el cabo del tubo de rescate se pueden colocar a discreción del competidor, pero dentro del carril asignado del mismo. Los competidores deben garantizar una posición segura y correcta del tubo de rescate y su cabo. El tubo de rescate permanece sin enganchar hasta que se asegura alrededor del maniquí.
- (d) **Usar tubos de rescate:** Los tubos de rescate deben colocarse correctamente, ya sea con la banda sobre uno u otro hombro, o sobre el hombro y a través del pecho, a discreción del competidor. Suponiendo que el tubo de rescate se colocó correctamente, no hay motivo para la descalificación si la banda cae sobre el brazo o codo del competidor durante el acercamiento al maniquí o durante el remolque.
- (e) **Asegurar el maniquí:** Después de tocar primero la pared, el competidor asegura el maniquí correctamente con el tubo de rescate alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos del maniquí, y lo engancha en la anilla, dentro de la zona de recogida de los 10 m. Los competidores pueden regresar en la zona de los 10 m para volver a asegurar el maniquí siempre que la cabeza del maniquí no haya pasado la línea de 10 m.
- (f) **Remolque del maniquí:** Los competidores deben remolcar el maniquí como se detalla en las condiciones generales para la competencia de piscina. El tubo de rescate debe estar unido al maniquí y el cabo del tubo de rescate debe estar completamente extendido para cuando la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10 m.

- (g) Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí se separan. Los competidores no serán descalificados si el tubo de rescate se desliza por debajo de un brazo del maniquí durante el remolque, siempre que el tubo de rescate esté "asegurado correctamente" en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.
- (h) Los competidores serán descalificados si el cabo del tubo de rescate se enrolla alrededor del Maniquí, ya que se considera que se está acortando la línea.
- (i) Los competidores no serán descalificados si el maniquí gira en el tubo de rescate mientras que la cara del maniquí permanezca sobre la superficie del agua. No es necesario llevar el maniquí con la cabeza recta, siempre y cuando esté asegurado correctamente en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.
- (j) **Recuperar aletas perdidas:** Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniquíes (ver 3.3 *Maniquíes*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.
- (k) **Defecto del tubo de rescate:** Si, en opinión del Árbitro General, el tubo, cabo y/o arnés presenta un defecto técnico durante la carrera, el Árbitro General puede permitir que el competidor realice la prueba de nuevo en otra serie, pero solo si los tubos de rescate para el evento fueron suministrados por el organismo organizador y las reglas requerían que los tubos provistos deban ser utilizados por todos los competidores.

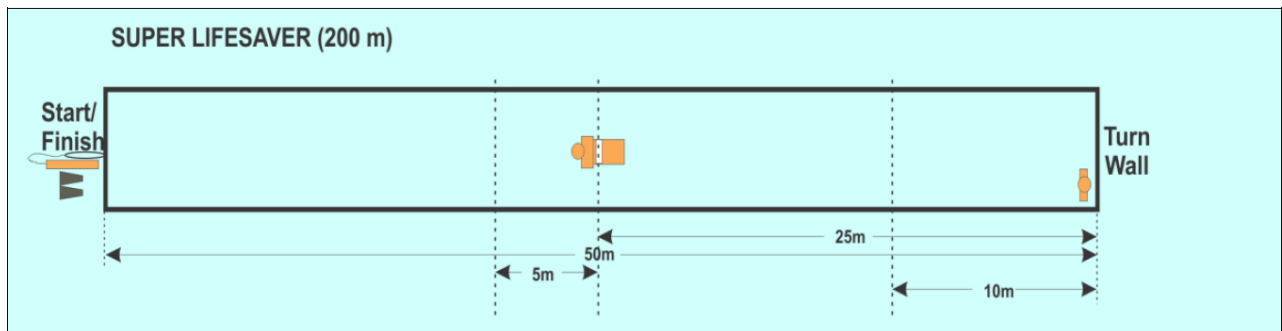
3.10.1 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) cuando se encuentre realizando el enganche del tubo al maniquí (DQ24).
- (b) El competidor engancha el tubo de rescate en la anilla antes de tocar la pared. (DQ30)
- (c) El portador de maniquí no suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor ha tocado la pared (DQ27).
- (d) El portador del maniquí empuja el maniquí hacia el competidor o la pared/borde de llegada (DQ28).
- (e) El portador del maniquí coloca el maniquí incorrectamente o hace contacto con el maniquí después de que el competidor ha tocado la pared (DQ25).
- (f) El portador de maniquí ingresa intencionalmente al agua durante la prueba o ingresa al agua e interfiere con el desempeño de otro competidor o interfiere con la fiscalización del evento (DQ29).
- (g) A los 50 m, no tocar la pared de la piscina antes de tocar intencionalmente el maniquí (DQ26).
- (h) Asegurar incorrectamente el tubo de rescate alrededor del maniquí (es decir, no está alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos y no está enganchado a la anilla) (DQ31).
- (i) No asegurar el tubo de rescate alrededor del maniquí dentro de la zona de recogida de los 10 m, juzgado por la parte superior de la cabeza del maniquí (DQ32).
- (j) El cabo del tubo de rescate no se extiende completamente antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 10 m (DQ34).
- (k) No remolcar el maniquí con el cabo del tubo de rescate completamente extendido más allá de los 10 m (DQ35).
- (l) Remolcar el maniquí con la cara debajo de la superficie (DQ20).
- (m) Empujar o arrastrar, en lugar de remolcar, el maniquí (DQ33).
- (n) El tubo de rescate y el maniquí se separan después de que el tubo de rescate se ha asegurado correctamente alrededor del maniquí (DQ36).

- (o) Tocar la pared/borde de llegada sin el tubo de rescate y el maniquí en su lugar (DQ37).
- (p) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.11 SUPER SOCORRISTA (200 m)



3.11.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el competidor nada 75 m estilo libre y luego se sumerge para recuperar un maniquí sumergido. El competidor saca a la superficie el maniquí dentro de la zona de recogida de 5 m y lo lleva a la pared contraria. Después de tocar la pared, el competidor suelta el maniquí.

En el agua, el competidor se pone aletas y tubo de rescate y nada 50 m estilo libre. Después de tocar la pared, y dentro de la zona de recogida de los 10 m, el competidor engancha el tubo de rescate correctamente alrededor de un maniquí y lo remolca hasta la llegada. La prueba se completa cuando el competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina.

3.11.2 Equipamiento

- Maniqués, aletas, tubos de rescate:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores deben usar los maniqués y los tubos de rescate suministrados por los organizadores.
- Colocación de aletas y tubos de rescate:** Antes de la partida, los competidores deben colocar las aletas y el tubo de rescate en el borde de la piscina, no en la plataforma de largada, dentro de los límites de su carril asignado.
- Posicionamiento del maniquí para el arrastre:** El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba. El maniquí está ubicado a una profundidad entre 1,8 m y 3 m. En profundidades de más de 3 m de profundidad, el maniquí se colocará en una plataforma (u otro soporte) para colocarlo a la profundidad requerida. El maniquí se coloca sobre su espalda, con la cabeza en dirección a la llegada, con la parte superior de la línea transversal en la línea de los 25 m.
- Posicionamiento del maniquí para el remolque:** El maniquí se llena de agua de manera tal que flote con la parte superior de su línea transversal en la superficie. Un miembro del equipo del competidor asiste como portador de maniquí. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como portadores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera. Los portadores de maniquí deben usar un gorro idéntico al del competidor.

Antes de la largada, el portador del maniquí coloca el maniquí, verticalmente y de frente a la pared en su posición de flotabilidad natural en cualquier lugar dentro del carril asignado. El portador debe soltar el maniquí inmediatamente después de que el competidor toca la pared. El portador no puede empujar el maniquí hacia el competidor o la pared/borde de llegada. Los portadores de maniquí no pueden ingresar intencionalmente al agua durante la prueba.

- Emerger con el primer maniquí:** Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie con el maniquí. Los competidores deben tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m.

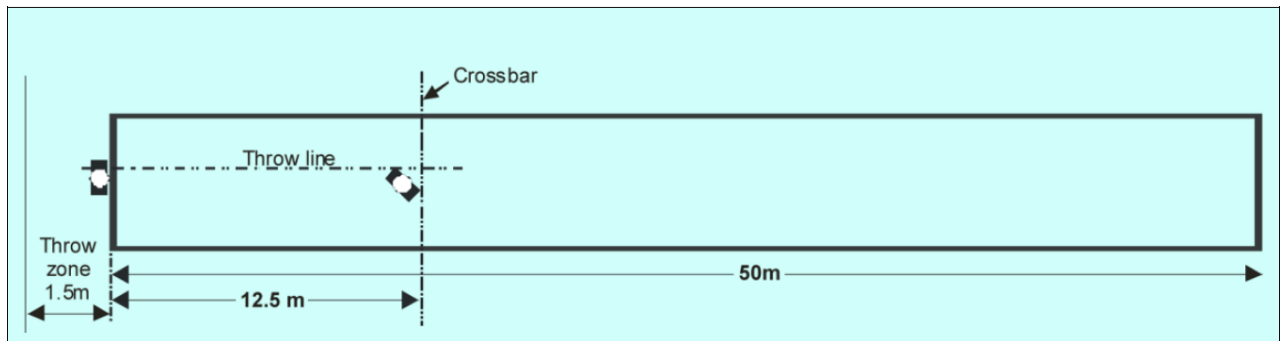
- (f) **Colocación del tubo y aletas:** Después de tocar la pared, el competidor suelta el maniquí. En el agua, el competidor se pone aletas y tubo de rescate y nada 50 m estilo libre.
- (g) **Usar tubos de rescate:** Los tubos de rescate deben colocarse correctamente, ya sea con la banda sobre uno u otro hombro, o sobre el hombro y a través del pecho, a discreción del competidor. Suponiendo que el tubo de rescate se colocó correctamente, no hay motivo para la descalificación si la banda cae sobre el brazo o codo del competidor durante el acercamiento al maniquí o durante el remolque. El tubo de rescate permanece sin enganchar hasta que se asegura alrededor del maniquí.
- (h) **Asegurar el maniquí:** Después de tocar primero la pared, el competidor asegura el maniquí correctamente con el tubo de rescate alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos del maniquí, y lo engancha en la anilla, dentro de la zona de recogida de los 10 m. Los competidores pueden regresar en la zona de los 10 m para volver a asegurar el maniquí siempre que la cabeza del maniquí no haya pasado la línea de 10 m.
- (i) Los competidores deben remolcar el maniquí como se detalla en las condiciones generales para la competencia de piscina. El tubo de rescate debe estar unido al maniquí y el cabo del tubo de rescate debe estar completamente extendido para cuando la parte superior de la cabeza del maniquí pasa la línea de 10 m.
- (j) Los competidores serán descalificados si el tubo de rescate y el maniquí se separan. Los competidores no serán descalificados si el tubo de rescate se desliza por debajo de un brazo del maniquí durante el remolque, siempre que el tubo de rescate esté "asegurado correctamente" en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.
- (k) Los competidores serán descalificados si el cabo del tubo de rescate se enrolla alrededor del maniquí, ya que se considera que se está acortando la línea.
- (l) Los competidores no serán descalificados si el maniquí gira en el tubo de rescate mientras que la cara del maniquí permanezca sobre la superficie del agua. No es necesario llevar el maniquí con la cabeza recta, siempre y cuando esté asegurado correctamente en la línea de 10 m y la cara del maniquí permanezca por encima de la superficie del agua.
- (m) **Recuperar aletas perdidas:** Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniqués (ver 3.3 *Maniqués*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.
- (n) **Defecto del tubo de rescate:** Si, en opinión del Árbitro General, el tubo, el cabo y/o banda presenta un defecto técnico durante la carrera, el Árbitro General puede permitir que el competidor realice la prueba de nuevo en otra serie, pero solo si los tubos de rescate para el evento fueron suministrados por el organismo organizador y las reglas requerían que los tubos provistos deban ser utilizados por todos los competidores.

3.11.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos), sin incluir el fondo de la piscina al salir con el maniquí (DQ17).
- (b) No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).
- (c) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniqués* (DQ19).
- (d) Soltar el maniquí antes de tocar la pared (DQ21).
- (e) El competidor engancha el tubo de rescate en la anilla antes de tocar la pared. (DQ30)
- (f) El portador de maniquí no suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor ha tocado la pared (DQ27).
- (g) El portador del maniquí empuja el maniquí hacia el competidor o la pared/borde de llegada (DQ28).
- (h) El portador del maniquí coloca el maniquí incorrectamente o hace contacto con el maniquí después de que el competidor ha tocado la pared (DQ25).
- (i) El portador de maniquí ingresa intencionalmente al agua durante la prueba o ingresa al agua e interfiere con el desempeño de otro competidor o interfiere con la fiscalización del evento (DQ29).
- (j) A los 150 m, no tocar la pared de la piscina antes de tocar intencionalmente el maniquí (DQ26).
- (k) Asegurar incorrectamente el tubo de rescate alrededor del maniquí (es decir, no está alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos y no está enganchado a la anilla) (DQ31).
- (l) No asegurar el tubo de rescate alrededor del maniquí dentro de la zona de recogida de los 10 m, juzgado por la parte superior de la cabeza del maniquí (DQ32).
- (m) El cabo del tubo de rescate no se extiende completamente antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 10 m (DQ34).
- (n) No remolcar el maniquí con el cabo del tubo de rescate completamente extendido más allá de los 10 m (DQ35).
- (o) Remolcar el maniquí con la cara debajo de la superficie (DQ20).
- (p) Empujar o arrastrar, en lugar de remolcar, el maniquí (DQ33).
- (q) El tubo de rescate y el maniquí se separan después de que el tubo de rescate se ha asegurado correctamente alrededor del maniquí (DQ36).
- (r) Tocar la pared/borde de llegada sin el tubo de rescate y el maniquí en su lugar (DQ37).
- (s) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.12 LANZAMIENTO DE CUERDA – 12,5 m



3.12.1 Descripción de la prueba

En esta prueba de 45 segundos, el competidor lanza una cuerda sin peso a un miembro del equipo ubicado en el agua agarrado a una barra rígida ubicada a 12,5 m de distancia. El competidor trae a esta "víctima" de regreso a la pared/borde de llegada de la piscina.

- (a) **La Largada:** En el primer silbato, los competidores (es decir, el lanzador y la víctima) entran en la zona de lanzamiento. El "lanzador" sostiene solo un extremo de la cuerda de lanzamiento en una mano. La cuerda se extiende a la "víctima" que sostiene tanto la cuerda como la barra rígida con una o dos manos en la largada. La "víctima" toma la cuerda y entra al agua. No se permiten lanzamientos de prueba antes de la largada. La cuerda excedente puede estar a cada lado, sobre o debajo de la barra.

En el segundo silbato, los lanzadores toman sus posiciones para empezar sin demasiada demora. Cuando todos los competidores hayan asumido sus posiciones de largada, el Largador dará la orden "en sus marcas". Cuando los lanzadores y víctimas están quietos, el Largador da la señal acústica de largada.

- (b) **Posición de Largada:** El lanzador se para en la zona de lanzamiento frente a la víctima, inmóvil con los talones y/o rodillas juntas y los brazos hacia abajo y al lado del cuerpo. El final de la cuerda de lanzamiento se sostiene en una mano.

La víctima se encuentra del lado más cercano de la barra rígida en el carril asignado. La víctima sostiene tanto la cuerda como la barra rígida con una o dos manos.

- (c) **A la señal acústica de largada:** El lanzador recupera la cuerda, se la lanza a la víctima (quien la agarra) y la arrastra a través del agua hasta que la víctima toque la pared/borde de llegada. Las víctimas solo pueden agarrar la cuerda en su carril designado al frente o detrás de la barra transversal.

Nota: La víctima puede deslizar su mano en cualquier lugar a lo largo de la barra rígida, pero debe estar agarrando la barra al tocar la cuerda con cualquier parte de su cuerpo y al agarrar la cuerda.

Para evitar cualquier posible interferencia con otros carriles, la víctima no puede salir del agua y permanece en su carril. El equipo será descalificado si él o ella intenta salir del agua más allá de su cintura o sentarse en el borde de la piscina antes de la señal del Árbitro General.

Del mismo modo, el lanzador permanece en la zona de lanzamiento hasta que el Árbitro General indique la finalización de la carrera. No hay sanción por tironear de la barra rígida mientras se intenta alcanzar la cuerda.

- (d) **Lanzamiento justo:** Las víctimas deben agarrar la cuerda de lanzamiento con sus manos solo dentro de su carril. El andarivel no está "dentro del carril". Las víctimas pueden sumergirse para recuperar la cuerda de lanzamiento. Las víctimas no pueden soltar la barra rígida antes de agarrar la cuerda de lanzamiento con la otra mano.

Mientras las víctimas permanezcan completamente dentro de su carril designado y no suelten su agarre en la barra rígida antes de agarrar la cuerda, pueden usar su pie u otra parte del cuerpo para maniobrar la cuerda de lanzamiento dentro de su carril a una posición donde puedan agarrar la cuerda con la mano.

Nota: La víctima puede deslizar su mano en cualquier lugar a lo largo de la barra rígida, pero debe estar agarrando la barra al tocar la cuerda con cualquier parte de su cuerpo y al agarrar la cuerda.

- (e) **Traer a través del agua:** Mientras las traen hasta el borde, las víctimas deben estar de frente agarrando la cuerda de lanzamiento con ambas manos. Las víctimas no pueden "escalar" la cuerda de lanzamiento mano sobre mano. Por razones de seguridad, las víctimas pueden soltar la cuerda con una mano con el único propósito de tocar la pared. Esto no dará lugar a la descalificación. Las víctimas pueden usar antiparras.
- (f) **Zona de lanzamiento:** Los lanzadores deben permanecer en la cubierta y en su carril asignado, junto a la piscina dentro del sector claramente definido a 1,5 m del borde de la piscina. Si hay una porción elevada del lado de la piscina, el sector debe estar a 1,5 m del lado de la cubierta de la porción elevada.

Los lanzadores que salgan de la zona de lanzamiento mientras tiran de la víctima o antes de la señal de finalización, serán descalificados. Los lanzadores deben mantener al menos un pie completamente dentro del borde interior de la zona de lanzamiento, ya sea en el suelo o en el aire sobre la zona de lanzamiento. Cualquier parte de los pies del lanzador puede cruzar el frente del "borde de la piscina" de la zona de lanzamiento sin sanción.

Los lanzadores pueden recuperar una cuerda caída fuera de la zona de lanzamiento siempre que mantengan al menos un pie completamente dentro de la zona de lanzamiento, y que no haya interferencia con otro competidor. Los lanzadores que entren (o caigan) en el agua serán descalificados.

- (g) **Límite de tiempo:** Los lanzadores deben hacer un tiro justo y tirar de la víctima hacia la pared/borde de llegada dentro de los 45 segundos. Los lanzadores que no logren llevar a la víctima a la pared/borde de llegada antes de la señal acústica de finalización de los 45 segundos se designarán como "No finaliza" (NF).

3.12.2 Equipamiento

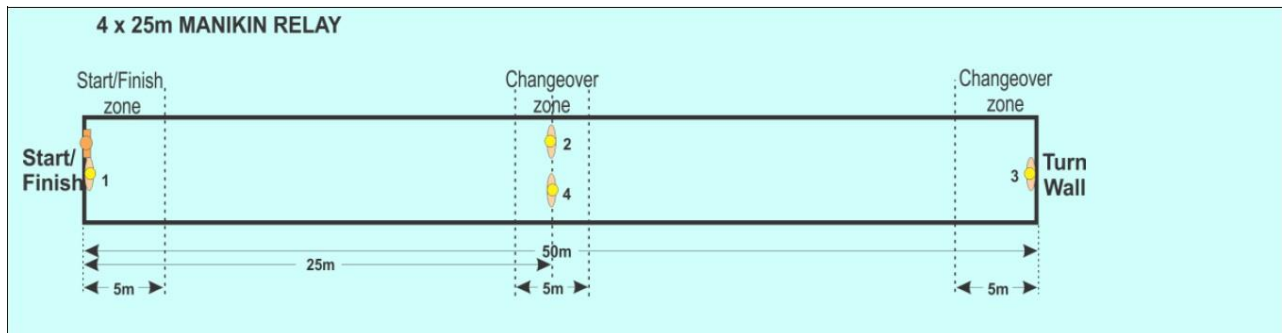
- (a) **Cuerda de Lanzamiento:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. La cuerda de lanzamiento debe tener entre 16,5 m y 17,5 m de longitud. Los competidores deben usar las cuerdas de lanzamiento suministradas por los organizadores.
- (b) La **barra transversal** rígida se coloca en la superficie a través de cada carril a 12,5 m del extremo inicial de la piscina. Se permite una tolerancia de más 0,10 m y menos 0,00 m en cada carril.

3.12.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1. a 3.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) El lanzador ejecuta lanzamientos de práctica (DQ58).
- (b) La víctima no mantiene un agarre en la barra rígida cuando agarra la cuerda para el traslado hasta la pared/borde de llegada. (DQ51).
- (c) La víctima agarra la cuerda de lanzamiento fuera del carril (DQ54).
- (d) La víctima no está de frente mientras es trasladada hacia la pared/borde de llegada (DQ55).
- (e) La víctima no sostiene la cuerda de lanzamiento con ambas manos mientras es empujada hacia la pared/borde de llegada (la víctima puede soltar la cuerda con una mano con el único propósito de tocar la pared) (DQ56).
- (f) La víctima "trepa" la cuerda de lanzamiento mano sobre mano (DQ57).
- (g) El lanzador que sale de la zona de lanzamiento en cualquier momento después de la largada y antes de la señal de finalización acústica de los 45 segundos (DQ52).
- (h) La víctima sale del agua antes de la señal acústica de finalización de los 45 segundos (DQ53).
- (i) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.13 RELEVO DE MANIQUI (4 x 25 m)



3.14.1. Descripción de la prueba.

Cuatro competidores llevan un maniquí en turnos de aproximadamente 25 m cada uno.

- El primer competidor** comienza en el agua sosteniendo un maniquí en la superficie con una mano, y en la pared de largada o plataforma con la otra mano. Tras la señal acústica, el competidor arrastra el maniquí y lo pasa al segundo competidor dentro de la zona de transición de 5 m situada entre la marca de los 22,5 y 27,5 m.
- El segundo competidor** arrastra el maniquí para tocar la pared y pasa el maniquí al tercer competidor que está en contacto con la pared o la plataforma con al menos una mano. El tercer competidor puede tocar el maniquí solo después de que el segundo competidor haya tocado la pared.
- El tercer competidor** arrastra el maniquí y lo pasa al cuarto competidor en la zona de transición entre la marca de los 72,5 m y 77,5 m.
- El cuarto competidor** completa la prueba arrastrando el maniquí para tocar la pared/borde de llegada con cualquier parte del cuerpo del competidor.
- Una vez que hayan completado su etapa de la carrera y el intercambio, los competidores deben permanecer en el agua, en su carril en la zona de transición, mantenerse alejados de los intercambios siguientes, y permanecer allí hasta que se haya señalado la finalización de la prueba.
- Solo los competidores entrantes y salientes pueden participar en el intercambio de maniquí dentro de sus zonas de transición. Los competidores entrantes pueden ayudar a los competidores salientes, pero solo mientras la cabeza del maniquí permanezca dentro de las zonas de transición.
- La mano de un competidor debe estar en contacto con el maniquí en todo momento.
- La zona de largada y las zonas de transición de relevos se indicarán mediante banderas.
- Los competidores involucrados en el intercambio pueden empujarse del fondo de la piscina en la zona de transición.
- En la zona de largada, de llegada y de transición, los competidores no son juzgados por el criterio de "arrastre de maniquí" (definido en 3.3.), sin embargo, los competidores deben mantener contacto con el maniquí con al menos una mano en todo momento e incluso durante el intercambio.
- El intercambio de maniquí debe realizarse dentro de las zonas de transición designadas, y se juzga por la parte superior de la cabeza del maniquí.

3.14.2 Equipamiento

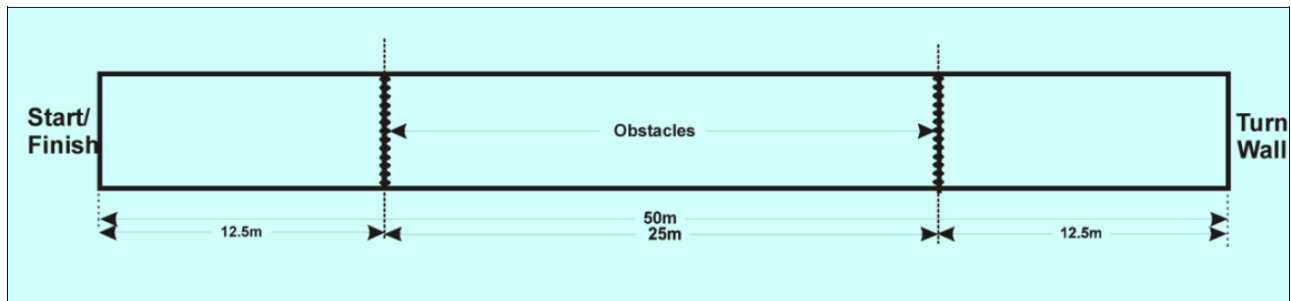
Maniquí: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí está completamente lleno de agua y sellado. Los competidores deben usar los maniqués suministrados por los organizadores.

3.14.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).
- (b) Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) sin incluir el fondo de la piscina (DQ17).
- (c) Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared (DQ41).
- (d) En el cambio de manos con el maniquí (DQ42):
 - Antes o después de la zona de transición designada.
 - Antes de que el segundo competidor toque la pared de la piscina.
- (e) Asistencia de un tercer competidor durante el intercambio entre los competidores entrantes y salientes (DQ39).
- (f) Soltar el maniquí antes de que el siguiente competidor lo haya agarrado (es decir, una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí) (DQ43).
- (g) No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).
- (h) Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde (DQ21).
- (i) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).
- (j) Un competidor que abandona el agua después de completar su etapa del relevo (DQ50) y antes de que se dé la respectiva señal (DQ61).
- (k) Un competidor completa dos o más etapas de la prueba (DQ40).

3.14 RELEVO CON OBSTACULOS (4 x 50 m)



3.14.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el primer competidor nada 50 m estilo libre pasando bajo dos obstáculos. Después de que el primer competidor toca la pared, los competidores segundo, tercero y cuarto repiten el procedimiento por turno.

- Los competidores deben romper la superficie después de la partida antes del primer obstáculo y después de pasar por debajo de cada obstáculo. "Romper la superficie" significa que la cabeza del competidor rompe el plano de la superficie del agua.
- Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie desde el obstáculo.
- Nadar hasta chocar contra un obstáculo no es una acción que derive en una descalificación.
- El primer, segundo y tercer competidor deben abandonar el agua al terminar sus etapas del relevo sin obstruir a ningún otro competidor. Estos no pueden reingresar al agua.

3.14.2 Equipamiento

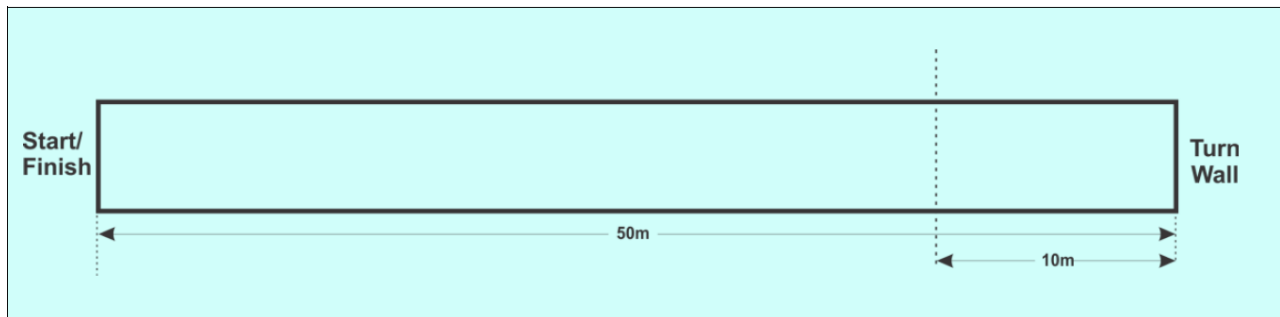
Obstáculos: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los obstáculos se fijan en ángulo recto sobre los andariveles de los carriles en línea recta a través de todos los carriles. El primer obstáculo se coloca a 12,5 m de la pared de largada con el segundo obstáculo a 12,5 m del extremo opuesto. La distancia entre los dos obstáculos es de 25 m.

3.14.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- Pasar sobre un obstáculo y no regresar inmediatamente sobre o debajo de ese obstáculo y luego pasar por debajo de él (DQ11).
- No romper la superficie tras cada partida (DQ12)
- No romper la superficie entre obstáculos (DQ13)
- No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17).
- Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared/borde (DQ41).
- No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).
- Un competidor que vuelve a entrar al agua después de completar su etapa del relevo (DQ50).
- Un competidor completa dos o más etapas de la prueba (DQ40).

3.15 RELEVO COMBINADO (4 x 50 m)



3.15.1 Descripción de la prueba

Con una partida tras la señal acústica, el primer competidor nada 50 m estilo libre sin aletas. Con una partida tras que el primer competidor toca la pared, el segundo competidor nada 50 m estilo libre con aletas. Con una partida tras que el primer competidor toca la pared, el segundo competidor nada 50m estilo libre con tubo de rescate. El tercer competidor toca la pared. El cuarto competidor, en el agua con aletas con al menos una mano en la pared o plataforma, se pone el arnés. El cuarto competidor no puede tocar ninguna parte del tubo de rescate hasta que el tercer competidor haya tocado la pared. El tercer competidor, desempeñando el papel de "víctima", sostiene el tubo de rescate y/o mosquetón con ambas manos mientras el cuarto competidor lo remolca 50 m hasta la llegada.

- (a) Tanto el cuarto como el tercer competidor (víctima) deben salir desde la pared/borde. La víctima debe estar en contacto con el tubo de rescate antes de pasar la línea de los 10 m. La cuerda del tubo de rescate debe estar completamente extendida al pasar la línea de los 10 m cuando la parte superior de la cabeza de la "víctima" cruza la línea de 10 m.

Nota: Si la línea del tubo de rescate no se extiende completamente debido a la potencia de la patada de la víctima al equipo no será descalificado.

- (b) La prueba se completa cuando el cuarto competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina con la víctima en contacto con el tubo.
- (c) La víctima puede patear mientras es remolcada, pero no se permite ninguna otra asistencia.
- (d) La víctima puede sujetarse del cuerpo principal del tubo de rescate y/o del mosquetón, pero no de la cuerda.
- (e) La víctima debe sostener el tubo de rescate y/o el mosquetón con ambas manos mientras es remolcada, pero puede reposicionar sus manos en el tubo y/o mosquetón durante el remolque sin descalificación.
- (f) Mientras que el cuarto competidor debe tener al menos una mano en la pared/borde o plataforma cuando el tercer competidor toca el borde, el cuarto competidor puede empujarse de la pared con mano, brazo o pies. El cuarto competidor no puede tocar ninguna parte del tubo de rescate hasta que el tercer competidor haya tocado la pared.
- (g) El primer y segundo competidor deben abandonar el agua al terminar sus etapas del relevo sin obstruir a ningún otro competidor. El primer y segundo competidor no pueden reingresar al agua.

3.15.2 Equipamiento

- (a) **Tubo de rescate, aletas:** Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores deben usar los tubos de rescate suministrados por los organizadores.
- (b) **Largadas con tubos de rescate:** En la largada del tercer competidor, el tubo de rescate y el cabo del tubo de rescate se pueden colocar a discreción del competidor, pero dentro del carril

asignado del mismo. Los competidores deben garantizar una posición segura y correcta del tubo de rescate y su cabo. El tubo permanece sin engancharse en ningún momento.

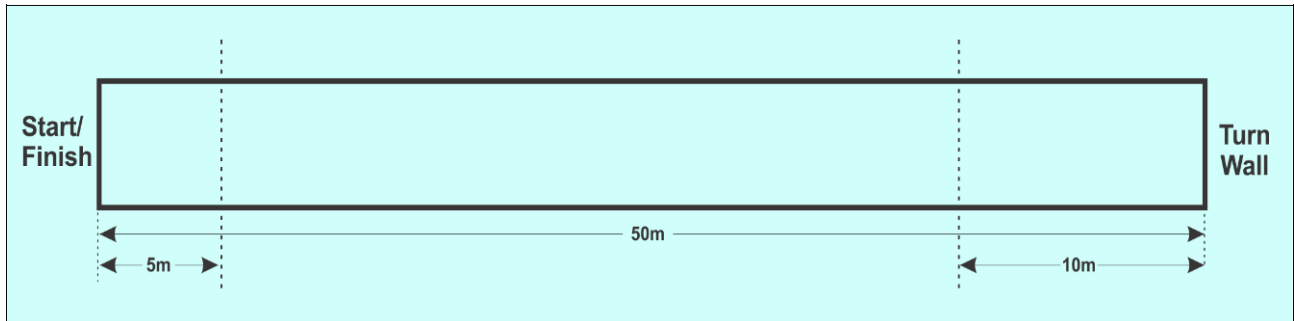
- (c) **Usar tubos de rescate:** Los tubos de rescate deben colocarse correctamente, ya sea con la banda sobre uno u otro hombro, o sobre el hombro y a través del pecho, a discreción del competidor. Suponiendo que el tubo de rescate se colocó correctamente, no hay motivo para la descalificación si la banda cae sobre el brazo o codo del competidor durante el acercamiento del competidor o durante el remolque.
- (d) **Remolcar a la víctima:** Los competidores deben remolcar a la víctima con el cabo del tubo de rescate completamente extendido. Los competidores pueden regresar en la zona de los 10 m para volver a asegurar a la víctima siempre que la cabeza de la “víctima” no haya pasado la línea de los 10 m.
- (e) **Recuperar aletas perdidas:** Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniqués (si es que están siendo utilizados) (ver 3.3 *Maniqués*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.
- (f) **Defecto del tubo de rescate:** Si, en opinión del Árbitro General, el tubo, cabo y/o arnés presenta un defecto técnico durante la carrera, el Árbitro General puede permitir que el competidor realice la prueba de nuevo en otra serie, pero solo si los tubos de rescate para el evento fueron suministrados por el organismo organizador y las reglas requerían que los tubos provistos deban ser utilizados por todos los competidores.

3.15.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1. a 3.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared/borde (DQ41).
- (b) El cuarto competidor toca cualquier parte del tubo de rescate antes de que el tercer competidor toque la pared/borde (DQ44).
- (c) El competidor que engancha el tubo de rescate en la anilla (DQ45).
- (d) La víctima sujeta el tubo de rescate desde el cabo (DQ46).
- (e) La víctima ayuda con movimientos del brazo, o no sostiene el tubo de rescate y/o el mosquetón con ambas manos (DQ47).
- (f) La víctima no sostiene o pierde el tubo de rescate después de pasar la línea de los 10 m (DQ48).
- (g) El cuarto competidor remolca a la víctima sin el cabo del tubo de rescate completamente extendido después de la línea de los 10 m (DQ49).
- (h) Un competidor completa dos o más etapas de la prueba (excluye al tercer competidor que actúa como víctima) (DQ40).
- (i) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).
- (j) Un competidor que vuelve a entrar al agua después de completar su etapa del relevo (DQ50).

3.16 RELEVO SOCORRISTA MIXTO (4 x 50 m)



3.16.1 Descripción de la prueba

- El primer competidor:** Con una partida tras la señal acústica, el primer competidor nada 50 m estilo libre sin aletas.
- El segundo competidor:** Con una partida tras que el primer competidor toca la pared, el segundo competidor nada 50 m estilo libre con aletas y se sumerge para recuperar un maniquí sumergido. El segundo competidor no necesita tocar el borde antes de pasar el maniquí al tercer competidor.

Nota: El segundo nadador puede nadar todo el tramo bajo el agua antes de salir a la superficie con el maniquí o puede salir a la superficie una o más veces después de la largada y antes de sumergirse para recuperar el maniquí.

- El tercer competidor:** El tercer competidor está esperando en el agua (sin aletas) en contacto con la pared/borde o la plataforma con al menos una mano. El tercer competidor puede tocar (pero no puede agarrar) el maniquí antes de que la cabeza del maniquí rompa la superficie del agua. Después de que la cabeza del maniquí rompe la superficie del agua, el competidor puede tomar el control del maniquí y liberar su agarre en la pared/borde o plataforma. El tercer competidor arrastra el maniquí 50 metros y toca la pared antes de pasar el maniquí al cuarto competidor.
- El cuarto competidor:** El cuarto competidor (con aletas) se sostiene de la pared/borde o de la plataforma con al menos una mano hasta tomar el maniquí. El cuarto competidor puede tocar el maniquí solo después de que el tercer competidor haya tocado la pared. Luego, el cuarto competidor arrastra el maniquí para tocar la pared/borde de llegada con cualquier parte del cuerpo.
- El segundo y tercer competidor entrantes pueden ayudar a sus competidores salientes, pero solo mientras la cabeza del maniquí permanezca dentro de las zonas de transición.
- Las banderas indicarán las zonas de transición para las etapas de arrastre de maniquí:
 - En la transición de 2do a 3er competidor - 5 m de la pared de la piscina.
 - En el transición del 3er y 4to competidor - 10 m de la pared de la piscina.
- Los competidores no pueden soltar el maniquí hasta que el siguiente competidor lo haya agarrado (es decir, una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí).
- El tercer y cuarto competidor no son juzgados por el criterio de "arrastre de maniquí" (definido en 3.3) dentro de las zonas de transición a juzgar por la parte superior de la cabeza del maniquí. Los criterios de arrastre de maniquí se aplican dentro de la zona de llegada al final del relevo.
- El tercer y cuarto competidor pueden empujar la pared con la mano, el brazo o los pies después de tomar el maniquí para sus respectivas etapas.
- La prueba se completa cuando el cuarto competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina mientras todavía arrastra correctamente el maniquí.

- (k) El primer, segundo y tercer competidor deben abandonar el agua al terminar sus etapas del relevo sin obstruir a ningún otro competidor. Estos competidores no pueden reingresar al agua.
- (l) **Recuperar aletas perdidas:** Los competidores pueden recuperar las aletas perdidas después de la largada y continuar sin descalificación siempre que no se infrinjan las reglas que rigen los maniqués (si es que están siendo utilizados) (ver 3.3 *Maniqués*). Los competidores no pueden comenzar de nuevo en otra serie.

Nota Para el Campeonato Mundial de Salvamento, cada equipo estará formado por dos hombres y dos mujeres:

Los equipos pueden seleccionar su propio orden de género.

3.10.1 Equipamiento

Maniquí: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. El maniquí está completamente lleno de agua y sellado. Los competidores deben usar los maniqués suministrados por los organizadores.

Aletas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*.

3.10.2 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 3.1 a 3.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación:

- (a) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniqués* (DQ19).
- (b) Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) sin incluir el fondo de la piscina (DQ17).
- (c) El tercer competidor pierde contacto con la pared/borde o agarra el maniquí antes de que la cabeza del maniquí rompa la superficie del agua (DQ59).
- (d) El tercer competidor no tiene el maniquí en una posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 5 m (DQ18).
- (e) El cuarto competidor toca el maniquí antes de que el tercer competidor toque la pared de la piscina (DQ60).
- (f) Asistencia de un tercer competidor durante el intercambio entre los competidores entrantes y salientes (DQ39).
- (g) Soltar el maniquí antes de que el siguiente competidor lo haya agarrado (es decir, una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí) (DQ43).
- (h) El cuarto competidor no tiene el maniquí en una posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 10 m (DQ23).
- (i) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).
- (j) Un competidor completa dos o más etapas de la prueba (DQ40).
- (k) Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared (DQ41).
- (l) Un competidor que vuelve a entrar al agua después de completar su etapa del relevo (DQ50).

CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS DE PISCINA

Código y Descalificación	Pruebas
1. No completar la prueba de acuerdo con la descripción de la misma o las reglas generales.	Todas las pruebas
2. Un competidor o relevo puede ser descalificado si se considera que un competidor, relevo o portador ha competido injustamente. Los ejemplos de "competir injustamente" incluyen: <ul style="list-style-type: none"> • Cometer dopaje o una infracción relacionada con el dopaje, • Hacerse pasar por otro competidor, • Intentar alterar los sorteos de las posiciones en las pruebas, • Competir dos veces en la misma prueba individual, • Competir dos veces en la misma prueba en diferentes relevos, • Interferir deliberadamente con un recorrido para obtener ventaja, • Empujar u obstruir a otro competidor para impedir su progreso, • Recibir asistencia externa física o material (que no sea verbal u otra dirección). 	Todas las pruebas
3. Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia	Todas las pruebas
4. Un competidor o equipo ausente en el inicio de una prueba será descalificado (excepto en Finales B/A).	Todas las pruebas
5. Las actividades que causen daños intencionales a los sitios del lugar, sitios de alojamiento o la propiedad de otros resultarán en la descalificación de las personas involucradas en la competencia.	Todas las pruebas
6. Maltrato hacia los oficiales dará como resultado una descalificación de la competencia.	Todas las pruebas
7. Usar sustancias pegajosas o adhesivas (líquidas, sólidas o en aerosol) en las manos o los pies, o en el maniquí o el tubo de rescate para mejorar el agarre o el empuje del fondo de la piscina.	Todas las pruebas
8. Tomar asistencia del fondo de la piscina, excepto donde esté específicamente permitido (por ejemplo, Nado con Obstáculos, 4 x 25 m Relevos de Maniquí).	Todas las pruebas
9. Salir del agua después de una prueba antes de que el oficial otorgue el permiso.	Todas las pruebas
10. Comenzar un movimiento de inicio antes de que se haya dado la señal de largada.	Todas las pruebas
11. Pasar sobre un obstáculo sin regresar inmediatamente por encima o debajo de este obstáculo y luego pasar por debajo de él.	Nado con obstáculos, Relevo con obstáculos
12. No romper la superficie después de la partida o después de un viraje antes de pasar por debajo de un obstáculo.	Nado con obstáculos, Relevo con obstáculos

13. No romper la superficie entre obstáculos.	Nado con obstáculos, Relevo con obstáculos
14. No tocar la pared/borde durante el viraje.	Nado con obstáculos
15. No tocar la pared/borde de llegada.	Todas las pruebas
16. No salir a la superficie antes de sumergirse a buscar el maniquí.	Arrastre de Maniquí

Código y Descalificación	Pruebas
17. No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos).	Nado con obstáculos, Relevos con obstáculos, Arrastre de Maniquí, Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevos de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevos Socorrista
18. No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (para arrastre sin aletas).	Arrastre de Maniquí, Relevos de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista
19. Usar una técnica de arrastre incorrecta (como se describe en 3.3 <i>Maniqués</i>).	Arrastre de Maniquí, Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevos de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevos Socorrista
20. Remolcar el maniquí con la cara debajo de la superficie.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
21. Soltar el maniquí antes de tocar la pared.	Arrastre de Maniquí, Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevos de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevos Socorrista
22. Salir a la superficie después de girar y antes de levantar el maniquí.	Combinada de Rescate
23. No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10 m (para arrastre con aletas).	Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevos Socorrista
24. Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) cuando se encuentre realizando el enganche del tubo al maniquí.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
25. El portador del maniquí coloca el maniquí incorrectamente o hace contacto con el maniquí después de que el competidor ha tocado la pared	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
26. A los 150 m, no tocar la pared de la piscina antes de tocar intencionalmente el maniquí	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
27. El portador de maniquí no suelta el maniquí inmediatamente después de que el competidor ha tocado la pared.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
28. El portador del maniquí empuja el maniquí hacia el competidor o la pared/borde de llegada.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista

29. El portador de maniquí ingresa intencionalmente al agua durante la prueba o ingresa al agua e interfiere con el desempeño de otro competidor o interfiere con la fiscalización del evento.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
30. El competidor engancha el tubo de rescate en la anilla antes de tocar la pared.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
31. Asegurar incorrectamente el tubo de rescate alrededor del maniquí (es decir, no está alrededor del cuerpo y debajo de ambos brazos y no está enganchado a la anilla).	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
32. No asegurar el tubo de rescate alrededor del maniquí dentro de la zona de recogida de los 10 m, (juzgado por la parte superior de la cabeza del maniquí).	Remolque de Maniquí, Supersocorrista

Código y Descalificación	Pruebas
33. Empujar o arrastrar, en lugar de remolcar, el maniquí.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
34. El cabo del tubo de rescate no se extiende completamente antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de 10 m.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
35. No remolcar el maniquí con la línea del tubo de rescate completamente extendida más allá de los 10m.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
36. El tubo de rescate y el maniquí se separan después de que el tubo de rescate se ha asegurado correctamente alrededor del maniquí.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
37. Tocar la pared/borde de llegada sin el tubo de rescate y el maniquí en su lugar.	Remolque de Maniquí, Supersocorrista
38. BORRADO INTENCIONAL	BORRADO INTENCIONAL
39. Asistencia de un tercer competidor durante el intercambio entre los competidores entrantes y salientes.	Relevo de Maniquí, Relevo Socorrista
40. Un competidor completa dos o más etapas de la prueba.	Relevo con Obstáculos, Relevo de Maniquí, Relevo Combinado, Relevo Socorrista
41. Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared.	Relevo con Obstáculos, Relevo de Maniquí, Relevo Combinado, Relevo Socorrista
42. En el cambio de manos con el maniquí: <ul style="list-style-type: none"> • Antes o después de la zona de transición designada • Antes de que el segundo competidor toque la pared de la piscina. 	Relevo de Maniquí
43. Soltar el maniquí antes de que el siguiente competidor lo haya agarrado (es decir, una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí).	Relevo de Maniquí, Relevo Socorrista

44. El cuarto competidor toca cualquier parte del tubo de rescate antes de que el tercer competidor toque la pared.	Relevo Combinado
45. El competidor que engancha el tubo de rescate en la anilla.	Relevo Combinado
46. La víctima sujeta el tubo de rescate en el cabo.	Relevo Combinado
47. La víctima ayuda con movimientos del brazo, o no sostiene el tubo de rescate y/o el mosquetón con ambas manos.	Relevo Combinado
48. La víctima debe estar en contacto con el tubo de rescate antes de pasar la línea de los 10 m.	Relevo Combinado
49. El cuarto competidor remolca a la víctima sin el cabo del tubo de rescate completamente extendido después de la línea de los 10 m.	Relevo Combinado
50. Un competidor que vuelve a entrar al agua después de completar su etapa del relevo.	Relevo con Obstáculos, Relevo Combinado, Relevo Socorrista
51. La víctima no mantiene un agarre en la barra rígida cuando agarra la cuerda para el traslado hasta la pared/borde de llegada.	Lanzamiento de Cuerda
52. El lanzador que sale de la zona de lanzamiento en cualquier momento después de la largada y antes de la señal de finalización acústica de los 45 segundos	Lanzamiento de Cuerda
53. La víctima sale del agua antes de la señal acústica de finalización de los 45 segundos.	Lanzamiento de Cuerda
54. La víctima toma la cuerda fuera de su carril.	Lanzamiento de Cuerda
55. La víctima no está de frente mientras es trasladada hacia la pared/borde de llegada.	Lanzamiento de Cuerda

Código y Descalificación	Pruebas
56. La víctima no sostiene la cuerda de lanzamiento con ambas manos mientras es empujada hacia la pared/borde de llegada (la víctima puede soltar la cuerda con una mano con el único propósito de tocar la pared).	Lanzamiento de Cuerda
57. La víctima "trepa" la cuerda de lanzamiento mano sobre mano.	Lanzamiento de Cuerda
58. El lanzador ejecuta lanzamientos de práctica.	Lanzamiento de Cuerda
59. El tercer competidor pierde contacto con la pared o agarra el maniquí antes de que la cabeza del maniquí rompa la superficie del agua.	Relevo Socorrista
60. El cuarto competidor toca el maniquí antes de que el tercer competidor toque la pared de la piscina.	Relevo Socorrista
61. Un competidor en Relevo de Maniquí que abandona el agua después de completar su etapa del relevo y antes de que se dé la respectiva señal.	Relevo de Maniquí
<p>Nota: en la prueba de Lanzamiento de Cuerda, fallar en traer a la víctima hasta la pared/borde de llegada antes de la señal acústica de los 45 segundos será designado como un NF, no un DQ.</p>	