



# REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

V8 - 3

Noviembre 2017

CONDICIONES GENERALES PARA PRUEBAS DE PISCINA

## ÍNDICE

Pág.

<b>1. CONDICIONES GENERALES PARA LA COMPETICIÓN EN PISCINA .....</b>	<b>2</b>
<b>2. INSTALACIONES DE PISCINA .....</b>	<b>3</b>
<b>3. SALIDAS.....</b>	<b>4</b>
<b>4. MANIQUÍ .....</b>	<b>7</b>
<b>5. PRUEBAS Y LA CONFECCIÓN DE SERIES .....</b>	<b>9</b>
<b>6. CRONOMETRAJE Y CLASIFICACIÓN .....</b>	<b>11</b>
<b>7. JUECES .....</b>	<b>12</b>
<b>8. MATERIAL Y EQUIPACIÓN DE LOS EQUIPOS.....</b>	<b>12</b>
<b>8.1 GORRO.....</b>	<b>13</b>
<b>8.2 BAÑADOR .....</b>	<b>13</b>
<b>8.3 CALZADO.....</b>	<b>13</b>
<b>8.4 MANIQUÍ .....</b>	<b>14</b>
<b>8.5 MANIQUÍ PEQUEÑO .....</b>	<b>14</b>
<b>8.6 OBSTÁCULOS .....</b>	<b>15</b>
<b>8.7 TUBO DE RESCATE .....</b>	<b>16</b>
<b>8.8 ALETAS (FIBRA).....</b>	<b>17</b>
<b>8.9 CUERDA.....</b>	<b>19</b>
<b>8.10 CONTROL Y MEDICIÓN DEL MATERIAL .....</b>	<b>19</b>



## 1. CONDICIONES GENERALES PARA LA COMPETICIÓN EN PISCINA

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

1. No se permitirá salir en una prueba al competidor que llegue tarde a la cámara de salidas.
2. El competidor o el equipo que no se presente en la salida de una prueba será descalificado.
3. Solo los competidores y los jueces podrán estar en la zona de la piscina designada como "área de competición". Los competidores y jueces que no compitan o no arbitren deberán estar fuera de esta zona.
4. A menos que lo indique el reglamento, no podrá utilizarse ningún medio de propulsión artificial en competición (por ejemplo palas, manoplas...)
5. El uso de sustancias pegajosas o adherentes (líquidas, sólidas o gaseosas) en pies o manos, o aplicadas en la superficie del maniquí o tubo de rescate para mejorar el agarre o ayudar al competidor a impulsarse del fondo de la piscina, no está permitido en pruebas de piscina. Siendo motivo de descalificación para todo el campeonato.
6. El cambio de un competidor por otro, sin la autorización del Jefe de Competición y la participación de competidores no autorizados o que incumplan la normativa de competición, dará como resultado la descalificación del competidor y/o equipo de relevo para todo el campeonato.
7. Los competidores pueden impulsarse del fondo de la piscina excepto cuando lo indique específicamente la prueba.
8. No está permitido ayudarse de elementos de la piscina tales como corcheras, escalones o salientes.
9. Un competidor que interfiera a otro durante una prueba será descalificado.
10. En todas las pruebas, al finalizar la carrera, el competidor permanecerá en el agua, dentro de su calle, hasta que el juez le permita salir del agua.
11. Los competidores deberán salir por los laterales de la piscina, nunca por los frontales, donde se encuentran las placas del cronometraje electrónico. Cualquier desperfecto ocasionado en las placas por el incumplimiento de esta norma por parte de algún deportista, será abonado por su Club.

12. El competidor debe llevar el gorro del club o equipo nacional en todas las pruebas en las que participe. Se pueden usar gorros de playa, de silicona o de látex.
13. El orden de llegadas, dado tanto por jueces como por el sistema de cronometraje electrónico, no podrá ser objeto de reclamación o apelación.
14. Decisiones referentes a la salida, tomadas por el Adjunto al Jefe de Competición o por quien él designe, no podrá ser objeto de reclamación o apelación.
15. El Jefe de Competición, se reserva el derecho de variar cualquier horario o aspecto si ello es necesario para facilitar el desarrollo de la competición. Tales alteraciones deberán ser dadas a conocer realizando todo el esfuerzo posible para asegurarse de que todo delegado de equipo recibe dicha información.
16. Defectos del tubo de rescate: Si en opinión del Adjunto al Jefe de Competición, el tubo de rescate, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se le puede permitir al competidor que repita la prueba.
17. Los competidores deberán utilizar los tubos de rescate, maniquís y cuerdas que proporcione la organización.

## **2. INSTALACIONES DE PISCINA**

Todos los campeonatos oficiales se celebrarán en piscina de 50m o 25m, de 6 u 8 calles, debiendo ajustarse a las normas ILS y FINA.

### **Longitud**

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

### **Calles**

Tendrá un mínimo de 6 calles y de 2m de ancho cada una, con dos espacios de al menos 0,2m por fuera de la primera y última calle. Tendrá corchera a ambos lados de cada calle que se extiendan en la totalidad de su longitud. Cada corchera consistirá en corchos colocados de un extremo a otro teniendo un mínimo de diámetro de 0,05m a un máximo de 0,15m. Las corcheras estarán firmemente sujetas.

### **Plataforma de salida**

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



## Equipo de clasificación automático

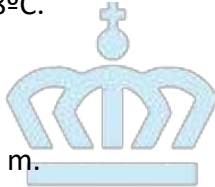
La piscina será equipada con un equipo de clasificación automático para registrar el tiempo y determinar el lugar de cada competidor en cada prueba.

## Agua

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

## Profundidad

La profundidad mínima será de 1,80 m.



## 3. SALIDAS

Antes de la salida de cada carrera, el Adjunto al Jefe de Competición deberá:

1. Comprobar que todos los jueces están en sus posiciones.
2. Comprobar que los competidores, los portadores de maniquí y las víctimas están correctamente uniformados y en posición correcta.
3. Comprobar que todo el material está en posición correcta.
4. Notificar a los competidores mediante pitidos cortos que se quiten la ropa excepto el bañador y se preparen para la prueba.

Cuando los competidores y los jueces están preparados para una salida correcta, el Adjunto al Jefe de Competición:

1. Dará la señal de salida para cada prueba con un pitido largo indicando a los competidores que deben tomar la posición de salida en el poyete; o entrar en el agua, si es relevo de maniquí.
2. Señalará al Juez de Salidas que los competidores están bajo su control, con un brazo extendido en dirección al recorrido y lo mantendrá en esa posición hasta que la salida haya sido efectuada.
3. Si por cualquier circunstancia el Adjunto al Jefe de Competición, desea parar la salida, antes de que ésta haya sido dada, bajará su brazo con lo que está indicado al Juez de Salida que no siga adelante.

### Procedimiento de salida “en salto”

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

1. Al pitido largo, los competidores se suben a la plataforma de salida y permanecerán ahí.
2. Al comando del Juez de Salidas “**Preparados**”, los competidores inmediatamente asumen una posición de salida con al menos un pie en la parte delantera de la plataforma. Cuando todos los competidores estén inmóviles, el juez de salidas da la señal acústica de salida.

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

### Procedimiento de salida “en el agua”

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

1. Con el pitido largo, los competidores entran en el agua.
2. Al segundo pitido largo, los competidores adoptan sin excesivo retraso la posición de salida, agarrando el maniquí con una mano y el borde la piscina o poyete de salida con la otra.
3. Cuando todos los competidores han asumido la posición de salida, el Juez de Salidas dará el comando “**Preparados**”. Cuando todos están inmóviles, el Juez de Salidas da la señal acústica de salida.

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

### Descalificaciones (DQ)

Cuando rija la norma de “Salida Única”:

1. Todo competidor que **empiece** la prueba antes dar la señal de salida y después del comando “preparados”, será descalificado.
2. Si la señal de salida suena antes de que la descalificación se haya efectuado, la carrera continuará y el/los competidor/es infractor/es serán descalificados al término de la carrera.

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

Cuando se permita una Salida Falsa, en categorías Benjamín, Alevín e Infantil:

1. Todo competidor que **empiece** la prueba, antes de dar la señal de salida y después del comando “preparados”, tras una salida falsa, será descalificado.
2. Si la señal de salida suena antes de que la descalificación se haya efectuado, se llamará a los competidores para repetir la salida, si esto ocurre tras una salida falsa, la carrera continuará y el/los competidor/es infractor/es serán descalificados al término de la carrera.
3. Si la descalificación se efectúa antes de la señal de salida, la señal de salida no debe darse, y se repetirá la salida con todos los competidores; si esto ocurre tras una salida falsa, el/los competidor/es infractor/es serán descalificados y los competidores que queden serán llamados de nuevo para iniciar la salida otra vez.
  - La señal para volver a llamar a los competidores será la misma que la señal de salida pero repetidas veces y dejaremos caer la cuerda de salidas falsas. Alternativamente, si el Adjunto al Jefe de Competición o su designado decide que la salida ha sido nula, el juez hará sonar el silbato seguido de la señal de salida repetidas veces.
  - Para la prueba de remolque de maniquí con aletas, la señal para volver a llamar a los competidores será subacuática si es posible, los competidores serán avisados de tal señal.
  - Si al error de un juez sigue el error de un competidor, el error del competidor podrá ser anulado, a criterio del Adjunto al Jefe de Competición.

**Notas:**

- *La función del Adjunto al Jefe de Competición y del Juez de Salidas es asegurar una salida justa. Si el Adjunto al Jefe de Competición, o el J Salidas bajo la decisión del Adjunto al Jefe de Competición, decide que ha habido salida nula por cualquier razón, incluyendo fallo técnico, se cortará la carrera y la salida se dará de nuevo.*
- *Uno o varios competidores serán descalificados si “hacen un movimiento de inicio de la salida” antes de la señal de salida y después del “Preparados”.*
- *Movimiento por sí mismo no es descalificación. Anticiparse a la señal de salida y empezar el movimiento de salida es descalificación.*

- *El Adjunto al Jefe de Competición y el Juez de Salidas a su juicio, determinarán si uno, o varios competidores han iniciado el movimiento de salida. Frecuentemente, el movimiento de un competidor provoca el movimiento de otros competidores, estos últimos no son motivo de descalificación.*
- *Las decisiones del Juez de Salidas y del Adjunto al Jefe de Competición referentes a la salida no serán motivo de reclamación o apelación.*

#### 4. MANIQUÍ

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

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

**Remolque de maniquí:** El remolque el maniquí debe ser cara arriba, con al menos una mano siempre en contacto con el maniquí.

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

Evitar una técnica incorrecta de remolque, tal como empujar el maniquí; agarrar la garganta, boca, nariz u ojos del maniquí; "Empujar" significa que la cabeza del maniquí se lleva más adelantada que la cabeza del competidor.

El término "evitar agarrar" significa evitar sostener o agarrar la garganta, la boca, la nariz o los ojos del maniquí. La descalificación por "agarrar la garganta, boca, nariz u ojos del maniquí" también se aplica a cubrir la boca, nariz u ojos del maniquí con la mano, la axila, el cuerpo o la extremidad del competidor.

**Se considerará también una incorrecta técnica de remolque el llevar el maniquí por debajo del socorrista.**





El socorrista y el maniquí se tratarán como una unidad, así pues, si el deportista rompe la superficie del agua y el maniquí va por debajo de la superficie, será válido. Si es el maniquí es el que rompe la superficie y el deportista va por debajo, también será válido. Si el maniquí y el deportista fueran por debajo de la superficie del agua, como parte del ciclo de brazada o patada normal, siempre y cuando el deportista o maniquí rompan la superficie en cada ciclo a lo largo de la carrera con cualquier parte de su cuerpo, será válido.

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

Los puntos “recoger el maniquí” y “remolque de maniquí” solo se aplicarán cuando la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m o 10 m. En las pruebas de remolque de maniquí no será de aplicación en la zona de 5m en la salida, ni en la zona de cambios, ni en los cinco metros antes y cinco después de los virajes, en piscina de 25 m.

El maniquí siempre estará en contacto con el socorrista, desde el inicio de la prueba, hasta su finalización.

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

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

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

La cabeza del maniquí debe ir en la misma dirección que el socorrista.

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

En los virajes en piscina de 25 metros, no se tendrá en cuenta esta norma.

**Portadores de maniqués:** un miembro del equipo del competidor ayudará como portador del maniquí en la prueba de socorrista y súper socorrista.

Con la aprobación del Adjunto al Jefe de Competición, podrá hacer de portador alguien que no sea miembro del equipo del competidor, teniendo en cuenta que debe ser miembro de algún club registrado en la RFESS y que participe en el campeonato.

Antes de la salida y durante la carrera, el portador colocará el maniquí, vertical y cara a la pared, dentro de la calle asignada.

El portador del maniquí debe llevar el gorro del equipo.

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

## 5. PRUEBAS Y LA CONFECCIÓN DE SERIES

Las pruebas de un campeonato se realizarán de acuerdo con el programa establecido en la normativa del campeonato.

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

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

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

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

### Confección de series eliminatorias

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

1. **Si hay solo una serie:** será confeccionada como final y se nadará en la sesión de finales.
2. **Si hay dos series:** el competidor más rápido será ubicado en la segunda serie, el siguiente más rápido en la primera, el siguiente más rápido en la segunda, el siguiente en la primera, etc...
3. **Si hay 3 series:** El competidor más rápido será colocado en la tercera serie, el siguiente más rápido en la segunda, el siguiente más rápido en la primera. El cuarto

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

4. **Si hay 4 o más series:** las 3 últimas series de la prueba serán confeccionadas según el punto (iii) de arriba. La serie precedente a las últimas tres consistirá en los siguientes competidores más rápidos; la serie precedente a las últimas 4 consistirá en los siguientes competidores más rápidos, etc. Las calles serán asignadas en orden descendente según los tiempos de inscripción dentro de cada serie, según el punto *Asignación de calles* de abajo.
5. **Excepción:** cuando hay dos o más series en una prueba, deberá haber un mínimo de tres competidores en cada una de las series eliminatorias, pero las posibles retiradas podrán reducir el número de los deportistas en esas series a menos de tres.

### Asignación de calles

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

### Confección de finales

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

1. Basado en los tiempos conseguidos en las eliminatorias, los competidores con los 8 o 6 mejores tiempos se les asignará calle para la Final A. Los competidores con los mejores tiempos del noveno al décimo sexto (del séptimo al décimo segundo en piscina de 6 calles) se les asignará calles para la Final B.
2. En pruebas en las que los competidores de la misma o distinta serie tiene idéntico tiempo registrado a la centésima de segundo 1/100 para el octavo o décimo sexto lugar (sexto o décimo segundo lugar en piscina de 6 calles) se celebrará un desempate para determinar que competidor pasará a la final correspondiente. Tal desempate se celebrará no antes de una hora, después de que los competidores involucrados hayan completado su serie (a no ser que los afectados acuerden intervenir en un plazo más corto de tiempo). Será necesario realizar otro desempate si de nuevo, obtuvieran tiempos iguales.

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

### Confección de series contrarreloj

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

## 6. CRONOMETRAJE Y CLASIFICACIÓN

Se utilizará el sistema de cronometraje electrónico para todas las pruebas de piscina en campeonatos de España para registrar el tiempo de cada competidor y determinar el lugar de cada competidor en la prueba.

**Equipo oficial automático:** cualquier equipo instalado no debe interferir a los competidores en la salida ni en los virajes. El equipo automático debe ser activado por el Juez de Salidas y debe facilitar una fácil lectura digital de los tiempos de los competidores.

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

El lugar y tiempo determinado por el equipo automático prevalece sobre la decisión de los jueces y cronometradores. Si el equipo electrónico se rompe o falla, o si un competidor no lo ha activado, la decisión de los jueces es la oficial. Entendemos que el electrónico no ha dado un tiempo correcto, si la diferencia con el semiautomático es superior en 30 centésimas de segundo o más, por lo en ese caso habría que asignar el tiempo de semiautomático, si con ello coincide con el orden de llegada. **Si no, le asignaremos el manual. Si con el tiempo manual seguimos sin coincidir con el orden de llegada de los Jueces, le asignaremos el mismo tiempo que el de la calle afectada, conservando el orden de llegada de los Jueces.**

**Si el tiempo oficial de una calle se obtiene del equipo semi-automático, o manual, el orden de llegadas del jurado se tendrá en cuenta para la clasificación de esa calle. El resto de calles conservarán los tiempos y puestos indicados por el electrónico.**

Además del equipo electrónico, se nombrará, al menos, un Juez Crono por calle.

**Cronometraje manual:** en competiciones RFESS donde el equipo automático no está disponible, el tiempo de cada competidor será registrado por al menos 1 crono por calle y siempre que sea posible, 3 cronos por calle.

Los cronómetros se accionarán a la señal de salida y los Jueces Cronometradores los pararán cuando el competidor toque el borde de llegada con cualquier parte del cuerpo.

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

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

### **Clasificación**

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

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

### **7. JUECES**

Los jueces se asegurarán que las pruebas se celebran de manera justa y dentro de las reglas y normas de la RFESS.

Los jueces se ubicarán de tal manera que tengan una clara visión de la calle que están juzgando.

### **8. MATERIAL Y EQUIPACIÓN DE LOS EQUIPOS**

**Tatuajes:** se pueden llevar tatuajes de patrocinadores pero sin exceder los 15x5cm de tamaño.

## 8.1 GORRO

Todos los competidores deben usar gorros del equipo del mismo color en todas las pruebas. En la prueba de SERC el líder del equipo llevará un gorro distintivo que lo proporcionará la organización, si fuera posible. El uso del gorro ayuda a la labor arbitral y a identificar a cada competidor y equipo.

En las pruebas de piscina y en el SERC, los competidores deben llevar los gorros (de tela, látex o silicona) desde el comienzo de cada prueba.

Un competidor no será descalificado si pierde el gorro después de la salida.

## 8.2 BAÑADOR

El AD está autorizado a descalificar a un competidor cuyo bañador no se ajuste a las siguientes normas:

- Se aplicará la normativa Fina para los modelos de bañadores permitidos.
- El bañador de todos los competidores debe ser moralmente correcto y no llevar símbolos ofensivos.
- El bañador no debe ser transparente.
- Los competidores no pueden usar bañadores que puedan ocasionar cualquier tipo de ayuda.
- Todos los bañadores deben ajustarse a la política de publicidad.
- Está permitido el uso de doble bañador, siempre que no suponga una ventaja competitiva para el deportista

Se puede usar gafas de nadar.

El uso de petos y licras son opcionales.

No se permite el uso de neopreno en pruebas de piscina.

## 8.3 CALZADO

Los competidores no pueden usar calzado en ninguna prueba menos en aquellas en las que así lo especifique en la descripción de la prueba, o el Jefe de Competición lo autorice por circunstancias muy especiales.

Los portadores de maniquí (ayudantes) pueden llevar calzado en las pruebas de piscina.

## 8.4 MANIQUÍ

**Construcción:** los maniqués deben estar contruidos en plástico tipo PITET y deben ser herméticos, es decir, que puedan ser llenados con agua y sellado para la competición.

**Altura:** debe tener 1m de altura.

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

**Línea transversal:** el maniquí debe tener una línea trasversal de 15cm de distinto color en medio del cuerpo (a unos 40cm de la base del maniquí).



## 8.5 MANIQUÍ PEQUEÑO

- Medidas: 70x33x20
- Peso: 3.8 kg
- Tapón inferior
- Pesa en la espalda



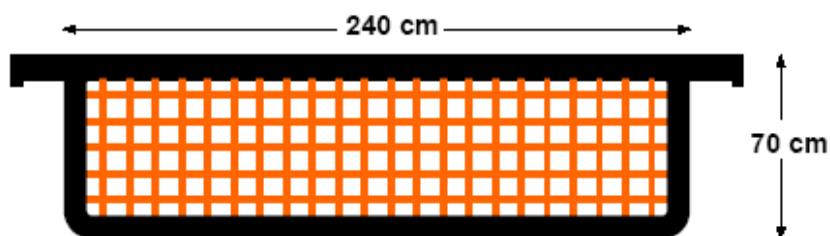


## 8.6 OBSTÁCULOS

**Dimensiones:** los obstáculos que se usan en la piscina serán de 70cm ( $\pm$  1cm) de alto y 240cm ( $\pm$  3cm) de ancho sin partes peligrosas.

**Parte interior:** la parte interior consistirá en una red u otro elemento que no permita el paso al competidor y que sea de un color que contraste con el agua.

**Línea superior:** la línea superior del obstáculo se debe colocar a nivel del agua y claramente visible. Se recomienda colocar una corchera a través de la línea superior de los obstáculos.



**Categoría alevín:** en competiciones de esta categoría el obstáculo consistirá en una corchera colocada de forma transversal en la piscina



## 8.7 TUBO DE RESCATE

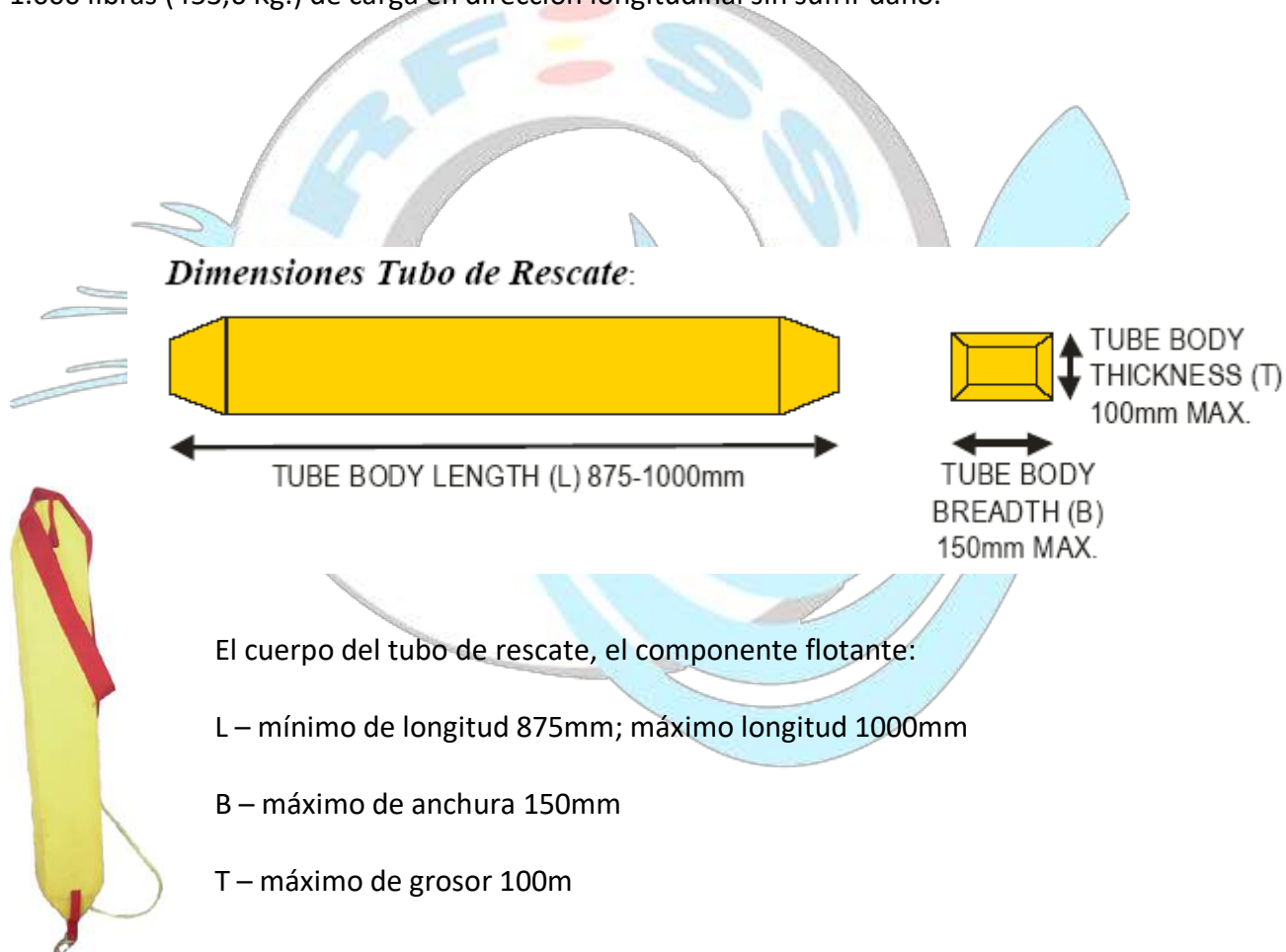
**Material:** el material debe ser como el especificado en el modelo australiano AS2259 o equivalente. El material debe ser célula de espuma plástica, duradera y flexible.

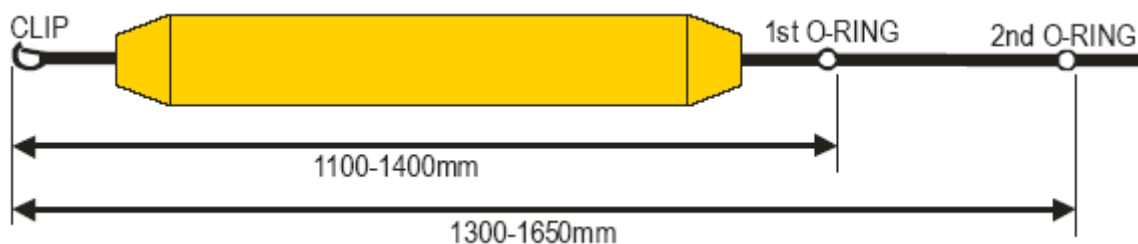
**Fuerza:** el tubo de rescate debe tener como mínimo un factor de fuerza en agua de unos 100 néwtones.

**Color:** el cuerpo del tubo de rescate será de un color sólido: rojo, amarillo o naranja.

**Flexibilidad:** el cuerpo del tubo de rescate será de tal naturaleza que sea capaz de enrollarse en sí mismo.

**Resistencia:** la cincha, la cuerda y las uniones serán capaces de soportar un mínimo de 1.000 libras (453,6 Kg.) de carga en dirección longitudinal sin sufrir daño.





La distancia desde el clip a la primera anilla será de 1.100 mm como mínimo a 1.400 mm como máximo.

La distancia del clip a la segunda anilla será de 1.300 mm como mínimo a 1.650 mm como máximo.

**Cuerda:** la longitud de la cuerda desde la primera anilla al arnés será de 1.900 mm como mínimo y 2.100 mm como máximo. La cuerda será trenzada y de material sintético.

**Cincha:** la cincha usada para unir el clip y las anillas al cuerpo del tubo de rescate será de 25 mm ( $\pm 2,5$  mm) de ancho y tejido en nylon.

**Arnés:** la cincha para el arnés será de 50 mm ( $\pm 5,0$  mm) de ancho y tejido en nylon con un mínimo de longitud de 1.300 mm a un máximo de 1.600 mm. La circunferencia que forme el arnés será como mínimo de 1.200 mm.

**Anilla:** las anillas serán de latón, acero inoxidable, o nylon. Si fuera de nylon, sería nylon trenzado. Será de 38 mm ( $\pm 4,0$  mm) de diámetro, sin bordes cortantes o salientes que puedan cortar o dañar a los competidores.

**Clips:** el clip será de latón o de acero inoxidable con ancho KS2470-70 con una longitud de 70 mm ( $\pm 7,0$  mm). No tendrá bordes cortantes o salientes que puedan cortar o dañar a los competidores.

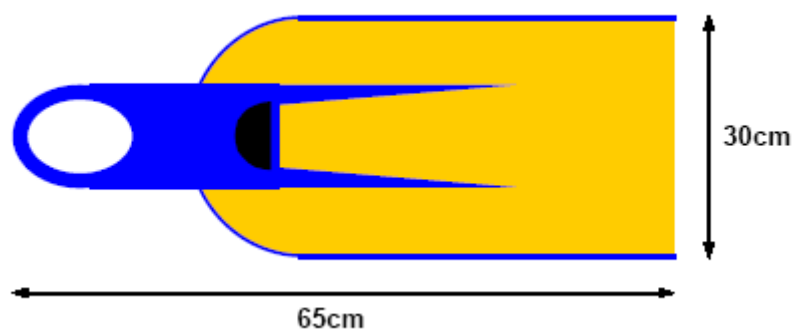
## 8.8 ALETAS (FIBRA)

Las aletas deberán cumplir estas especificaciones:

**Longitud:** las aletas medirán como máximo 65 cm de longitud, estando el elástico estirado.

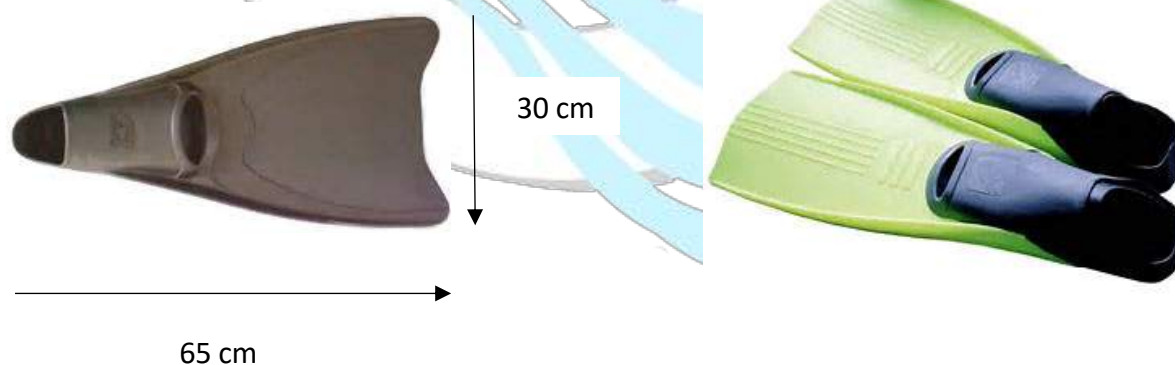
**Anchura:** como máximo tendrá 30 cm de ancho.

## ALETAS



## ALETAS (GOMA)

Las aletas de goma tendrán que cumplir las siguientes consideraciones



**Longitud:** las aletas medirán como máximo 65 cm de longitud, estando el elástico estirado.

**Anchura:** como máximo tendrá 30 cm de ancho.

**Material:** El material de las aletas tendrá que ser goma o plástico flexible, no permitiéndose membranas o planchas de otro material como fibras polimerizadas de poliéster, epoxi, carbono u otras.

## 8.9 CUERDA

Para la prueba de lanzamiento de cuerda, la cuerda será trenzada, de polipropileno y capaz de flotar.

**Diámetro:** 8 mm ( $\pm 1$  mm).

**Longitud:** mínima 16,5 m; máximo 17,5 m.

## 8.10 CONTROL Y MEDICIÓN DEL MATERIAL

El Jefe de Competición, se reserva el derecho de re-inspeccionar el material de competición en cualquier momento durante el campeonato, y aquel que no se encuentre dentro de las especificaciones estipuladas será excluido de la competición.

Si se encuentra que un competidor ha manipulado el material, de tal forma que el material en cuestión no cumple con las especificaciones marcadas por la RFESS, se podrá proceder a la descalificación del deportista o del equipo que haya producido los hechos.

**Nota:** Más detalles y aclaraciones de las especificaciones se podrán solicitar por escrito a la Dirección deportiva de la RFESS ([deporte@rfess.es](mailto:deporte@rfess.es)).