FEDERACION INTERNACIONAL DE SALVAMENTO

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

Reglas, Estándares y Procedimientos para Campeonatos Mundiales de Salvamento y Competencias Oficiales ILS

Edición 2019
(Revisado Febrero 2020)

Seguridad Acuática Mundial

Gemeenteplein 26, 3010 Lovaina, Bélgica-
Telephone: +32 (0) 16 89 60 60
Email: ils.hq@telenet.be
Web: www.ilsf.org

ILS REGLAMENTO DE COMPETENCIA
EDICIÓN 2019
Reglas, Estándares y Procedimientos para los Campeonatos Mundiales de Salvamento y Competencias Oficiales ILS.

Publicado por la Federación Internacional de Salvamento
Gemeenteplein 26, 3010 Lovaina, Bélgica-
Telephone: +32 (0) 16 89 60 60
Email: ils.hq@telenet.be
Web: www.ilsf.org
© Copyright, Federación Internacional de Salvamento

Agradecimientos

A la Federación Internacional de Salvamento le gustaría agradecer a todas las organizaciones de salvamento e individuos que ayudaron a darle un marco a las competencias de salvamento alrededor del mundo. En particular, la ILS agradece a los siguientes contribuyentes por los aportes significativos realizados para esta revisión del manual: Greg Allum – Surf Life Saving Australia Limited, Stephanie Andrews – Royal Life Saving Society United Kingdom, Rebecca Boyd – Lifesaving Society Canada, Marta Cuetos – Royal Spanish Lifesaving Federation, Sameh El-Shazley – Egyptian Diving and Lifesaving Federation, Wayne Franich – Surf Life Saving New Zealand, Ian Fullagar – Surf Life Saving Australia Limited, Anni Gardiner – Royal Life Saving Society Australia, John Martin – Director ILS del Evento, Jelle Meintsma – Lifesaving South Africa, Shusaku Miyabe – Japan Lifesaving Association, Eilkhan Nourimazandarani – Lifesaving and Diving Federation of the Islamic Republic of Iran, Wim Nuyens – Belgian Lifesaving Federation, Rob Phillips – Surf Lifesaving Great Britain, Giorgio Quintavelle – Italian Swimming Federation (Sección de Salvamento), Carsten chlepphorst – German Lifesaving Association, Perry Smith – Lifesaving Society Canada, Stephen Strange – Surf Life Saving Australia Limited, David Thompson – Surf Life Saving Australia Limited, Dr. Harald Vervaecke PhD – Secretario General ILS, Edward Zebrowski – United State Lifesaving Association.

Marcas Comerciales

Dentro de las Marcas Comerciales de la Federación Internacional de Salvamento encontramos: World Water Safety TM, Oceanman TM y Oceanwoman TM, Logo ILS TM, Bandera ILS TM, canción ILS, Rescue Series TM, Lifesaving World Championships TM, World Conference on Drowning Prevention TM, Red over Yellow TM. Nota: Actualmente se está pensando en solicitar la marca comercial para el “Ocean M”

Copyright

Los contenidos de este manual se encuentran protegidos por copyright y solo pueden ser utilizados para uso personal sin fines comerciales. Todos los derechos se encuentran reservados. Se encuentra prohibida su utilización para fines comerciales tales como publicación, transmisión o redistribución en cualquier medio, a menos que sea autorizado por escrito por el editor. Para consultas comunicarse a la oficina central (secretaría) de la Federación Internacional de Salvamento. Frente a cualquier tipo de discrepancia entre la versión Oficial ILS en Ingles de este manual para con ediciones en otros idiomas, la edición ILS en Ingles más reciente será considerada la versión definitiva. Frente a cualquier tipo de discrepancia entre la versión electrónica Oficial ILS en Ingles de este manual y cualquier edición impresa, la edición electrónica Oficial ILS en Ingles más reciente será considerada la versión definitiva.

SALVAMENTO Y DEPORTE

La Federación Internacional de Salvamento (ILS) es la autoridad mundial para la prevención del ahogamiento, salvamento profesional y salvamento deportivo. La ILS es una organización mundial de salvamento humanitario y deportivo sin fines de lucro, ni políticos ni religiosos. La ILS dirige, colabora y se asocia con organizaciones nacionales e internacionales para prevenir el ahogamiento, promover la prestación de servicios de salvamento y supervisar el salvamento deportivo en todo el mundo.

La ILS promueve y regula el salvamento deportivo y organiza regularmente competencias internacionales de salvamento acuático para estimular el interés de los competidores por incrementar sus habilidades y voluntad de salvar personas que están en peligro en el medio acuático. El salvamento deportivo ayuda a desarrollar las habilidades, conocimientos y técnicas de los socorristas, y juega un papel importante al proveer de oportunidades para mejorar las relaciones globales dentro de las Organizaciones Miembro de la ILS.

La ILS es miembro de o tiene relaciones institucionales con las siguientes Organizaciones Internacionales de Deportes:

- Comité Olímpico Internacional (COI): La ILS es una Federación Internacional reconocida por el COI.
- Sportaccord (Federación Internacional que reagrupa todas las Federaciones Deportivas Internacionales): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de Sportaccord.
- Asociación de Federaciones Deportivas Internacionales Reconocidas (ARISF, por sus siglas en inglés): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de ARISF.
- Asociación Internacional de los Juegos Mundiales (IWGA): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de IWGA
- La Federación Internacional de Juegos Masters (IMGF): La ILS es un miembro incorporado por la IMGF.
- Federación de los Juegos de la Mancomunidad (CGF): El salvamento deportivo es un deporte reconocido por la CGF.
- El Consejo Internacional del Deporte Militar (CISM): El salvamento es un deporte reconocido por el CISM.

La ILS también tiene relaciones oficiales con la Organización Mundial de la Salud (OMS) para actividades de prevención del ahogamiento.

El salvamento deportivo involucra a jóvenes y adultos de todas las naciones con el propósito mutuo de excelencia en el salvamento. El foco global en la cooperación y el trabajo en equipo para reducir el peso del ahogamiento es una oportunidad cautivadora. El aumento de la participación de los jóvenes en el salvamento deportivo es parte de la estrategia de compromiso.

El salvamento deportivo es una pieza importante de esta misión. Los Campeonatos Mundiales de Salvamento ILS Y los Campeonatos Regionales de Salvamento ILS desempeñan un rol importante al juntar a los socorristas del mundo regularmente - ayudando a nuestros miembros a aprender de la experiencia de otros países y a desafiarse a mejorar y accionar. El perfil público y la exposición mediática del salvamento deportivo ayuda a describir nuestra visión, misión, valores y objetivos estratégicos como la autoridad mundial en el esfuerzo global de prevenir el ahogamiento.

Agradecemos a los miembros y a las organizaciones miembro de la Comisión de Deportes y Comités ILS por su dedicación en la confección del *Reglamento de Competencia ILS*, y por sus constantes esfuerzos para promocionar las competencias internacionales de salvamento alrededor del mundo. Felicitamos a las organizaciones miembro de la ILS por su crecimiento continuo en la participación del salvamento deportivo, y en los Campeonatos Mundiales y Regionales de Salvamento.

PREFACIO

La edición 2019 del Reglamento de Competencia de Salvamento ILS regula los campeonatos ILS y las competencias oficiales ILS. Cualquier tipo de cambios y aclaraciones con respecto a las reglas, estándares o procedimientos para las competencias ILS serán publicados como boletines en la página web de la ILS en www.ilsf.org.

Para los campeonatos mundiales ILS, consultar el respectivo *Manual para los Campeonatos Mundiales de Salvamento* (en www.ilsf.org) en conjunto con el *Reglamento de Competencia de Salvamento ILS.*

En esta edición, la Comisión de Deportes de la ILS muestra los siguientes cambios:

Sección 1 - La Federación Internacional de Salvamento

1.1: Se agregó un párrafo a la introducción para introducir el cambio de nombre a Campeonatos Mundiales de Salvamento.

Sección 2 - Procedimientos y Reglas Generales

2.2: Agregado el rol (no técnico) de Oficial de Protección.

2.4: Actualización en cuanto a la integración de los Comités y los roles de los Oficiales Técnicos con su respectiva descripción del puesto.

2.5: Aclaración de la elegibilidad para los Records Mundiales particularmente aquellos de los Equipos Nacionales y de los Equipos Interclubes.

2.10.1: Aclaración en la redacción del uso de gorro y casco.

2.10.6: Explicación adicional de cuando los neoprenos pueden, deberían y deben ser utilizados.

2.10.7: Agregado de una sección separada para trajes de baño anti medusas.

2. 16: Aclaración de eliminaciones y descalificaciones en referencia a pruebas en particular.

2.17.1: Aclaración de que los reclamos contra la decisión de un oficial con respecto a otro competidor o equipo no están permitidos.

2.17.2: Aclaración de que un árbitro puede extender los límites de un reclamo siempre que los resultados finales no hayan sido comunicados.

2.17.2: Un cambio en el procedimiento frente a reclamos contra eliminaciones en la prueba de Banderas en Playa.

2.17.3/2.17.4: Aclaración de que se permite corregir un reclamo o apelación tanto por oficiales como competidores/equipos si se incurrió en un error administrativo.

2.17.2/2.17.4: Aclaración de que para un reclamo o apelación generalmente se requiere de una pantalla con alta definición de 9 pulgadas/228mm (medida desde su diagonal) como tamaño mínimo.

Sección 3 - Pruebas de Piscina

3.1: Aclaración de que el uso de cinta corporal con fines preventivos, médicos o terapéuticos/kinesiológicos está permitida a discreción del Árbitro General, siempre que no proporcione una ventaja competitiva para mejorar el agarre o la propulsión.

3.1: Aclaración de que el Arbitro General puede volver a realizar una carrera debido a una falla en el equipamiento otorgado por el Comité Organizador o debido a interferencia. El tiempo nuevo será el tiempo oficial.

3.2: Aclaración que no se permite reclamar o apelar por un competidor/equipo/colaborador si no están en la largada al comienzo de la carrera o si no utilizan la vestimenta correcta.

3.3.2: 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.

3.3.3: 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.

Nota 1: 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.

Nota 2: Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho.

3.3.3: El requisito de asegurar el maniquí bajo ambos brazos en la marca de los 5m ha sido modificado a asegurarlo dentro de la marca de los 10m.

3.13: Entre las correcciones en la prueba de Lanzamiento de Cuerda encontramos:

- Aclaración que la víctima puede deslizar su mano a lo largo de la barra, pero debe estar agarrando la barra al tocar la cuerda con cualquier parte de su cuerpo y al agarrarla con la mano.
- Aclaración de que 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 alguna.

3.14: Entre las correcciones específicas en el Relevo de Maniquí encontramos:

- La zona media de la piscina para la transición es de 5 metros.
- Aclaración que los competidores no involucrados en la transición deben mantenerse fuera del intercambio.

3.16: Entre las correcciones específicas en el Relevo Combinado encontramos:

- La victima debe estar en contacto con el tubo de rescate antes de pasar la línea de los 10 m.
- La victima puede sujetarse del cuerpo principal del tubo de rescate o del mosquetón, pero no del cabo.

3.17: Entre las correcciones específicas en el Relevo Socorrista encontramos:

- El intercambio entre el segundo y tercer competidor.
- El intercambio entre el tercer y cuarto competidor.
- Los Códigos de Descalificación han sido actualizados para reflejar los cambios en las reglas en las pruebas de piscina.

Sección 4 - Pruebas de Aguas Abiertas

General: Aclaración de que no está permitido usar las boyas para ayudarse en las pruebas de natación.

4.2: Los procedimientos de largada han sido reelaborados.

4.3: Aclaración en el uso de equipamiento electrónico para asistir en la fiscalización de una prueba.

4.4: Aclaración en el proceso de armado de series y reemplazo de competidores o equipos que no se presentan.

4.10: Corrección en el proceso de reclamo admisible para las eliminaciones en la prueba de banderas en playa.

4.12./4.13: La distancia del tramo para Carrera en Playa y Relevo de Carrera en Playa es de 500 m o 1 km dependiendo de las condiciones de la playa.

4.13: El Relevo de Carrera en Playa cambio de una prueba de 2x1km a una prueba de 3x1km.

4.16: Revisión del recorrido en el Relevo con Ski Master.

4.16: Revisión del recorrido en el Relevo con Tabla Master.

4.21: Agregado de la prueba Ocean M.

4.22: Agregado del formato de eliminación para las pruebas del Oceanman, Oceanwoman y el Ocean M.

4.23: Revisión del recorrido en el Relevo Oceanman/Oceanwoman Master.

4.24: Agregado de la prueba Relevo Ocean M Mixto.

Sección 5 - Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada

5.1: Aclaración de las condiciones para la clasificación y finales en SERC.

Sección 6 - Prueba con Bote a Remo

Varios cambios editoriales que afectan la conducción de la competencia.

Sección 7 - Pruebas con Botes de Rescate Inflables (IRB)

Varios cambios editoriales que no afectan a la competencia, pero proveen una mejor claridad destinada a reducir descalificaciones técnicas.

Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*

Varios cambios editoriales para proveer mejoras en la claridad.

8.2.1: Confirmación de que están permitidos los reclamos y apelaciones contra fallos de ilegibilidad de equipamiento personal.

GLOSARIO DE TERMINOS

SALVAMENTO DEPORTIVO: Una actividad atlética que abarca esfuerzo físico y habilidad dentro de la cual un individuo, equipo o tripulación compite contra otros. La actividad puede ser recreativa o competitiva, capaz de lograr un resultado, y es regulada por un conjunto de reglas emitidas por la Federación Internacional de Salvamento.

DISCIPLINA: Una disciplina es una rama de un deporte que abarca una o más pruebas. El salvamento deportivo está compuesto de las siguientes disciplinas: Piscina, Aguas Abiertas, Respuesta a una Emergencia Simulada, Botes a Remo, y Botes de Rescate Inflables.

COMPETENCIA: Una competencia se compone por un programa de pruebas. Por ejemplo, una competencia de aguas abiertas puede estar compuesta de 10 pruebas. Un **Campeonato** es un tipo de competencia.

PRUEBA: Una prueba es una serie de carreras con las mismas reglas y condiciones preestablecidas (Por ej. instalación, equipamiento, distancia y estilo). En Salvamento Deportivo, la disciplina de piscina se caracteriza por pruebas de natación y lanzamiento (Por ej., Nado con Obstáculos). La disciplina de Playa/Aguas Abiertas se caracteriza por pruebas de pedestrismo, Natación y embarcaciones (Por ej. Banderas en Playa)

CARRERA: Una carrera es una simple competición de velocidad en la que el ganador se determina por tiempo o lugar. Por ejemplo; una única serie de múltiples series es una carrera; la final A es una carrera.

SERIES: Las series son un conjunto de carreras preliminares que eliminan competidores y gracias a las cuales los ganadores avanzan a una siguiente ronda, a cuartos de final, a semifinal o a una carrera final.

RONDA: Una ronda es un conjunto de series de la misma prueba. Por ejemplo, “Esta ronda incluyó 8 series.”

FINAL: La final es la carrera final de los competidores más rápidos clasificados.

FINAL A: Una final A es una carrera con los primeros 8 competidores más rápidos clasificados para determinar del 1er al 8vo lugar.

FINAL B: Una final B es una carrera con los segundos 8 competidores más rápidos clasificados para determinar del 9no al 16to lugar.

FINAL DIRECTA: Final Directa se refiere a un conjunto de carreras de una misma prueba donde no hay series clasificatorias. Los ganadores de la prueba se determinan por tiempo.

ACLARACIONES Y ERRATA

General: Se corrigieron simples errores de ortografía e inconsistencias de redacción.

Sección 2.3: Se corrigieron simples errores de ortografía e inconsistencias de redacción. Agregado de una nota para aclarar que el Arbitro General y el coordinador de los servicios de emergencia (Oficial de Seguridad) deben hablar un idioma en común. En caso de ser necesario, es posible que un intérprete necesite ser designado por El Comité Organizador para asistir en la comunicación.

Sección 2.4.1: Agregado de una oración para aclarar que, si en un evento especifico, el uniforme de los oficiales es provisto por parte de la organización, debe ser utilizado.

Sección 2.4.25: Se removió la referencia de una certificación SLSA como pre requisito para ser designado como Oficial de Seguridad.

Sección 2.5.1: Aclaración de que el Arbitro Administrativo debe asistir al Árbitro General al completar cualquier solicitud de record mundial requerida.

Sección 2.10.1: Inclusión de una referencia en la Sección 8.5 con respecto a las opciones de colores de los cascos.

Sección 2.17: Al tercer párrafo se le inserto una redacción faltante.

Sección 3.3.2: Las Reglas de Arrastre de Maniquí confirman que:
- El competidor y el maniquí se consideran una unidad y alguno de ellos debe permanecer en la superficie.
- Si tanto el competidor como el maniquí se encuentran ambos bajo el agua será una descalificación.
- La cabeza del maniquí no se debe llevar debajo de ninguna parte del cuerpo del competidor. El cuerpo incluye el torso, las caderas, piernas y brazos, etc.

También se aclara que en el punto h) los competidores en la prueba de Relevo de Maniquí tampoco serán juzgados por los criterios de arrastre de maniquí en la zona final de la prueba. Referirse también a la Sección 3.14.1 (j) que es correcto.

Sección 3.3.4: Se aclara que al inicio y durante la carrera el portador de maniquí debe sostener y mantener el maniquí en la posición especificada usando sus manos.

Sección 3.11.2: Agregado de un nuevo punto (m) para aclarar que puede ocurrir si un competidor pierde sus aletas. Además, un nuevo punto (n) aclara que puede ocurrir si el tubo de rescate tiene un defecto técnico.

Sección 3.12.2: Agregado de un nuevo punto (m) para aclarar que puede ocurrir si un competidor pierde sus aletas. Además, un nuevo punto (n) aclara que puede ocurrir si el tubo de rescate tiene un defecto técnico.

Sección 3.14.3: El punto correcto de referencia de descalificación por el punto (g) es el DQ21

Sección 3.16.2: Agregado de un nuevo punto (e) para aclarar que puede ocurrir si un competidor pierde sus aletas. Además, un nuevo punto (f) aclara que puede ocurrir si el tubo de rescate tiene un defecto técnico.

Sección 3.17.1: En el punto (d) se aclara que el tercer competidor deber tocar la pared antes de que se le permita al cuarto competidor tocar el maniquí.

Sección 3.17.2: Agregado de un nuevo punto (l) para aclarar que puede ocurrir si un competidor pierde sus aletas.

Sección 3, Códigos DQ: El Relevo Combinado ha sido agregado al DQ23 (según párrafo 3.16.1 (h)). El código DQ 48 ha sido arreglado para aclarar que la víctima debe estar sosteniendo el tubo de rescate tras pasar la línea de los 10 m.
El código 51 ha sido arreglado para aclarar el agarre de la barra en Lanzamiento de Cuerda durante la carrera.
El código DQ 60 ha sido arreglado para aclarar que el tercer competidor debe tocar la pared antes de que se le permita al cuarto competidor tocar el maniquí.

Sección 4.21.2: Si la marea, el oleaje o las condiciones de la playa hacen que no sea práctico establecer un recorrido de agua adecuado en forma de M, el Comité de Organización del Evento también puede decidir alternativamente utilizar el Oceanman/Oceanwoman tradicional para los tramos de agua de la prueba mientras se mantiene el recorrido en la playa para la prueba.

Sección 4.24.2: Notas 1 y 2 adicionales han sido agregadas para aclarar las opciones de recorrido según el oleaje y/o correntadas lo ameriten.

TABLA DE CONTENIDOS

SALVAMENTO Y DEPORTE I
PREFACIO II
GLOSARIO DE TERMINOS IV
ACLARACIONES Y ERRATA V
TABLA DE CONTENIDOS VII
SECCIÓN 1: LA FEDERACION INTERNACIONAL DE SALVAMENTO. 2
1.1. Historia. 2
1.2. LA ORGANIZACIÓN. 3
1.3. OBJETIVOS ESTRATÉGICOS. 3
1.4. COMISIÓN DE DEPORTES. 3
SECCIÓN 2: REGLAS GENERALES Y PROCEDIMIENTOS 4
2.1 COMPETENCIA OFICIAL ILS 4
2.2 ADMINISTRACION Y ORGANIZACION DE LA COMPETENCIA 4
2.2.1 Comités, Oficial de Seguridad y Oficial de Protección 5
2.3 SEGURIDAD DE LA COMPETENCIA 6
2.3.1. Plan de emergencia y seguridad. 6
2.3.2. Plan de contingencia y reubicación. 7
2.4. OFICIALES TÉCNICOS, DE SEGURIDAD Y OTROS 7
2.4.1. Código de conducta de los oficiales técnicos. 7
2.4.2. Organizador Local del Evento. 8
2.4.3. Director ILS del Evento. 8
OFICIALES TÉCNICOS 9
2.4.4 Árbitro General 9
2.4.5 Árbitro Alterno 9
2.4.6 Árbitro de Área (Aguas Abiertas) 10
2.4.7 Árbitro de Área (Piscina) 10
2.4.8 Árbitro de Sector 10
2.4.9 Árbitro Administrativo 11
2.4.10 Oficiales Intermediarios 11
2.4.11 Supervisores de Recorrido 11
2.4.12 Coordinador Escrutador y Escrutadores 12
2.4.13 Coordinador de Materiales y Equipamiento 12
2.4.14 Coordinador de Anuncios y Panel de Comentarios 13
2.4.15 Jueces 13
2.4.15.1 General 13
2.4.15.2 Jueces Principales 13
2.4.15.3 Jueces de Llegada 14
2.4.15.4 Juez de Carril (IRBs) 14
2.4.15.5 Jueces de Carril (Piscina) 14
2.4.15.6 Jueces de Recorrido 15
2.4.15.7 Jueces Especialistas 15
2.4.15.8 Jueces Especialistas en Dispositivos Electrónicos 16
2.4.15.9. Jueces Cronometristas. 16
2.4.15.10 Jueces de Registros 16
2.4.16 Largadores 16
2.4.17 Preparador de Largada 17

2.4.18 Juez de Precompetencia 17
2.4.19 Preparador de Precompetencia 17
2.4.20 Encargado de la Premiación 18
2.4.22 Coordinador del Comité de Apelación 18
2.4.22 Miembros del Comité de Apelación 18
OFICIALES NO TÉCNICOS 18
2.4.23 Coordinador del Comité de Disciplina 18
2.4.24 Miembros del Comité de Disciplina 18
OFICIALES DE SEGURIDAD 19
2.4.25 Oficial de Seguridad 19
2.4.26 Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos (ARRO's). 19
2.4.27 Coordinador de la Embarcación a Motor 20
2.4.28 Coordinador de Seguridad Acuática 20
2.4.29 Personal de Seguridad Acuática 21
2.4.30 Coordinador de la Comunicación 21
2.4.31 Coordinador Médico/Primeros Auxilios 21
2.4.32 Encargado de Estadísticas 22
2.5 RECORDS MUNDIALES 22
2.6 INICIO Y CIERRE FINAL DE LA COMPETENCIA 23
2.7 CONDICIONES PREDOMINANTES 24
2.8 DISPOSITIVOS DE GRABACIÓN DE VIDEOS 24
2.8.1 Sujetos a la embarcación 24
2.8.2 Sujetos a los competidores 24
2.9 DISPOSITIVOS DE COMUNICACION EN COMPETENCIA 24
2.10 VESTIMENTA DE COMPETENCIA 24
2.10.1 Gorros y cascos de competencia 25
2.10.2 Musculosas 25
2.10.3 Chalecos Salvavidas y Dispositivos de Flotación Personal 26
2.10.4 Accesorios para la vista 26
2.10.5 Calzado 26
2.10.6 Neoprenos 26
2.10.7 Trajes de Baño anti Medusas 26
2.11 CATEGORÍAS POR EDADES 26
2.11.1 Determinación de categorías por edades 26
2.12 PASES DE CLUB NACIONALES E INTERNACIONALES 28
2.13 CONTROL ANTIDOPAJE 28
2.13.1 Política sobre Drogas 28
2.14 CODIGO DE CONDUCTA 29
2.14.1 Código de conducta para competidores, oficiales técnicos y miembros 29
2.14.2 Código de juego limpio para las competencias de salvamento 29
2.15 MALA CONDUCTA 30
2.15.1 Normas Generales de Conducta y Disciplina 30
2.15.2 Competir injustamente 30
2.15.3 Faltas disciplinarias graves 31
2.15.4 Comité de Disciplina 31
2.16 DESCALIFICACIONES Y CLASIFICACIONES "NO FINALIZA" 32
2.17 RECLAMOS Y APELACIONES 32

2.17.1 Tipos de reclamos 33
2.17.2 Presentación de un reclamo 33
2.17.3 Resolución de reclamos 33
2.17.4 Comité de Apelación 34
FORMULARIO DE RECLAMO/APELACIÓN 35
FORMULARIO DE RECORD MUNDIAL VERSIÓN 2019 35
SECCIÓN 3: PRUEBAS DE PISCINA 39
3.1 CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIAS EN PISCINA. 39
3.2 LARGADAS 40
3.2.1 Procedimiento de largada 40
3.2.2 Procedimiento de largada dentro del agua 40
3.2.3 Descalificación 41
3.3 MANIQUIES 41
3.3.1 Competidores emergiendo con el maniquí 41
3.3.2 Arrastre de Maniquí 42
3.3.3 Remolque de Maniquí 42
3.3.4 Portadores de Maniquí 43
3.4 SEMBRADO 43
3.4.1 Sembrado en series 43
3.4.2 Sembrado en Finales Directas 44
3.4.3 Asignación de carriles 44
3.4.4 Sembrado en Finales 44
3.5 CRONOMETRAJE Y ASIGNACIÓN DE LUGARES 44
3.5.1 Equipamiento de Cronometraje Automático 44
3.5.2 Cronometraje Manual 45
3.6 OFICIALES TÉCNICOS 45
3.7 NADO CON OBSTACULOS (200 m y 100 m) 46
3.7.1 Descripción de la prueba – 200 m 46
3.7.2 Descripción de la prueba – 100 m 46
3.7.3 Equipamiento 46
3.7.4 Descalificación 46
3.8 ARRASTRE DE MANIQUI (50 m) 47
3.8.1 Descripción de la prueba 47
3.8.2 Equipamiento 47
3.8.3 Descalificación 47
3.9. COMBINADA DE RESCATE (100 m) 48
3.9.1 Descripción de la prueba 48
3.9.2 Equipamiento 48
3.9.3 Descalificación 48
3.10 ARRASTRE DE MANIQUI CON ALETAS (100 m) 49
3.10.1 Descripción de la prueba 49
3.10.2 Equipamiento 49
3.10.3 Descalificación 49
3.11 REMOLQUE DE MANIQUI CON ALETAS (100 m) 50
3.11.1 Descripción de la prueba 50
3.11.2 Equipamiento 50
3.11.3 Descalificación 51

3.12 SUPER SOCORRISTA (200 m) 52
3.12.1 Descripción de la prueba 52
3.12.2 Equipamiento 52
3.12.3 Descalificación 53
3.13 LANZAMIENTO DE CUERDA – 12,5 m 55
3.13.1 Descripción de la prueba 55
3.13.2 Equipamiento 56
3.13.3 Descalificación 56
3.14 RELEVO DE MANIQUI (4 x 25 m) 57
3.14.1. Descripción de la prueba. 57
3.14.2 Equipamiento 57
3.14.3 Descalificación 57
3.15 RELEVO CON OBSTACULOS (4 x 50 m) 59
3.15.1 Descripción de la prueba 59
3.15.2 Equipamiento 59
3.15.3 Descalificación 59
3.16 RELEVO COMBINADO (4 x 50 m) 60
3.16.1 Descripción de la prueba 60
3.16.2 Equipamiento 60
3.16.3 Descalificación 61
3.17 RELEVO SOCORRISTA MIXTO (4 x 50 m) 62
3.17.1 Descripción de la prueba 62
3.17.2 Equipamiento 63
3.17.3 Descalificación 63
CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS DE PISCINA 64
SECCIÓN 4: PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS 69
4.1. CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA EN AGUAS ABIERTAS. 69
4.2 LA LARGADA 70
4.2.1 Previo a la largada 70
4.2.2 El Largador 70
4.2.3 Procedimientos de Largada 70
4.2.4 Líneas de Largada 71
4.2.5 Descalificación 71
4.2.7 Transiciones y toques en los relevos 72
4.3 LA LLEGADA 72
4.3.1 Fiscalización 72
4.3.2 Tiempos límites 73
4.4 SEMBRADO 73
4.4.1 Sembrado en series 73
4.4.2 Sembrado en semi finales y finales 73
4.4.3 Sorteo de posiciones 73
4.4.4 Posiciones en Playa 73
4.4.5 Límite de competidores 74
4.5 NADAR SURF 75
4.5.1 Descripción de la prueba 75
4.5.2 El Recorrido 75
4.5.3 Fiscalización 75

4.5.4 Descalificación 75
4.6 NADAR SURF EN EQUIPOS 77
4.6.1 Descripción de la prueba 77
4.6.2 El Recorrido 77
4.6.3 Fiscalización 77
4.6.4 Descalificación 77
4.7 RESCATE CON TUBO DE RESCATE 79
4.7.1 Descripción de la prueba 79
4.7.2 Notas 79
4.7.3 El Recorrido 80
4.7.4 Equipamiento 80
4.7.5 Fiscalización 80
4.7.6 Descalificación 80
4.8 CARRERA CON TUBO DE RESCATE 82
4.8.1 Descripción de la prueba 82
4.8.2 El Recorrido 82
4.8.3 Fiscalización 82
4.8.4 Equipamiento 82
4.8.5 Descalificación 82
4.9 CORRER – NADAR– CORRER 84
4.9.1 Descripción de la prueba 84
4.9.2 El Recorrido 84
4.9.3 Fiscalización 84
4.9.4 Descalificación 84
4.10 BANDERAS EN PLAYA 86
4.10.1 Descripción de la prueba 86
4.10.2 Procedimientos de Largada 86
4.10.3 La largada 86
4.10.4 Infracciones en la Largada 86
4.10.5 Sorteo de posiciones 87
4.10.6 Cantidad de competidores eliminados 87
4.10.7 Empates 87
4.10.8 El Recorrido 87
4.10.9 Equipamiento y vestimenta 87
4.10.10 Fiscalización 87
4.10.11 Eliminación y Descalificación 87
4.11 SPRINT EN PLAYA 90
4.11.1 Descripción de la prueba 90
4.11.2 La largada 90
4.11.3 El Recorrido 90
4.11.4 Equipamiento y vestimenta 90
4.11.5 Fiscalización 90
4.11.6 Descalificación 90
4.12 CARRERA EN PLAYA – 2 km y 1 km 92
4.12.1 Descripción de la prueba – 2 km 92
4.12.2 Descripción de la prueba – 1 km 92
4.12.3 El Recorrido 92

4.12.4 Equipamiento y vestimenta....92
4.12.5 Fiscalización....92
4.12.6 Descalificación....92
4.13 RELEVO CARRERA EN PLAYA - 3 x 1 km....94
4.13.1 Descripción de la prueba – 3 X 1 km....94
4.13.2 El Recorrido....94
4.13.3 Equipamiento y vestimenta....94
4.13.4 Fiscalización....94
4.13.5 Descalificación....95
4.14 RELEVO SPRINT EN PLAYA....96
4.14.1 Descripción de la prueba....96
4.14.2 La largada....96
4.14.3 Transiciones de testimonio....96
4.14.4 El Recorrido....96
4.14.5 Equipamiento y vestimenta....96
4.14.6 Fiscalización/Transiciones de testimonio....96
4.14.7 Descalificación....96
4.15 CARRERA CON SURF SKI....98
4.15.1 Descripción de la prueba....98
4.15.2 El Recorrido....98
4.15.3 Largada y llegada en la playa....98
4.15.4 Equipamiento....99
4.15.5 Fiscalización....99
4.15.6 Descalificación....99
4.16 RELEVO CON SURF SKI.....100
4.16.1 Descripción de la prueba.....100
4.16.2 El Recorrido....100
4.16.3 Equipamiento y vestimenta....100
4.16.4 Fiscalización....100
4.16.5 Control de embarcación....100
4.16.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevo con Ski Master....101
4.16.7 Descalificación....101
4.17 CARRERA CON TABLA....103
4.17.1 Descripción de la prueba....103
4.17.2 El Recorrido....103
4.17.3 Equipamiento....103
4.17.4 Fiscalización....103
4.17.5 Control de embarcación....103
4.17.6 Descalificación....103
4.18 RELEVO CON TABLA....105
4.18.1 Descripción de la prueba....105
4.18.2 El Recorrido....105
4.18.3 Equipamiento....105
4.18.4 Fiscalización....105
4.18.5 Control de embarcación....105
4.18.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevo con Tabla Master....106
4.18.7 Descalificación....106

4.19 RESCATE CON TABLA 108
4.19.1 Descripción de la prueba 108
4.19.2 El Recorrido 108
4.19.3 Equipamiento 108
4.19.4 Fiscalización 108
4.19.5 Control de la víctima o tabla 108
4.19.6 Recogida de la víctima 108
4.19.7 Descalificación 109
4.20 OCEANMAN/OCEANWOMAN 110
4.20.1 Descripción de la prueba 110
4.20.2 El Recorrido 110
4.20.3 Equipamiento 111
4.20.4 Fiscalización 111
4.20.5 Contacto con la embarcación 111
4.20.6 Descalificación 111
4.21 OCEAN M 113
4.21.1 Descripción de la prueba 113
4.21.2 El Recorrido 113
4.21.3 Equipamiento 115
4.21.4 Fiscalización 115
4.21.5 Contacto con la embarcación 115
4.21.6 Descalificación 115
4.22 VARIACIÓN EN LA ELIMINACIÓN EN EL OCEANMAN/OCEANWOMAN 117
4.22.1 Descripción de la prueba 117
4.22.2 Descalificación 117
4.23 RELEVO OCEANMAN/OCEANWOMAN 118
4.23.1 Descripción de la prueba 118
4.23.2 Equipamiento 119
4.23.3 Fiscalización 119
4.23.4 Contacto con la embarcación 119
4.23.5 Variación en el procedimiento de Relevo Oceanman/Oceanwoman Master 119
4.23.6 Descalificación 119
4.24 RELEVO OCEAN M MIXTO 121
4.24.1 Descripción de la prueba 121
4.24.2 El Recorrido 121
4.24.3 Descalificación 121
CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS 123
SECCIÓN 5: COMPETENCIA DE RESPUESTA A UNA EMERGENCIA SIMULADA 125
5.1. CONDICIONES GENERALES PARA LA COMPETENCIA DE RESPUESTA A UNA EMERGENCIA SIMULADA. 125
5.1.1. Seguridad y confinamiento. 126
5.1.2. Inicio de la Competencia. 126
5.1.3. Área de Competencia. 126
5.1.4. Escenarios presentados. 126
5.1.5. Víctimas, maniquíes y transeúntes. 126
5.1.6. Equipamiento. 127
5.1.7. Largada y cuenta regresiva. 127

5.2. PRINCIPIOS DE RESCATE. 127
5.2.1. Respuesta del Guardavidas versus del Socorrista 127
5.3. FISCALIZACION Y PUNTUACIÓN. 128
5.3.1. Sistema de Puntuación. 128
5.3.2. Descalificación. 129
CODIGOS DE DESCALIFICACIÓN PARA SERC 129
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – GENERAL 130
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – No Nadador 131
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Nadador Débil. 132
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Víctima inconsciente/sin respiración 133
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Víctima Herida. 134
SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Transeúnte 135
SECCIÓN 6: PRUEBA CON BOTE A REMO. 137
6.1. CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA CON BOTE A REMO. 137
6.1.1. CONDICIONES PREDOMINANTES. 138
6.1.2. Área de Competencia. 138
6.2. EL RECORRIDO. 139
6.3. PREVIO A LA LARGADA. 141
6.4. LA LARGADA. 141
6.5. EL TRAMO DE IDA. 142
6.6. EL GIRO. 142
6.7. EL TRAMO DE VUELTA. 142
6.8. LA LLEGADA. 145
6.9. FORMATO DE CARRERA. 145
6.10. CARRERA TODOS CONTRA TODOS. 147
6.11. SANCIONES Y DESCALIFICACION. 147
CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS CON BOTE A REMO 148
SECCIÓN 7: COMPETENCIA CON BOTE DE RESCATE INFLABLE (IRB) 150
7.1. INDEMNIZACIÓN. 150
7.2. CONDICIONES GENERALES. 150
7.2.1. Normas imprescindibles de Seguridad. 150
7.2.2. Reunión precompetencia acerca de la seguridad. 151
7.2.3. Infracciones técnicas y de seguridad. 151
7.2.4. Requisitos previos de los competidores. 152
7.2.5. Limitaciones de inscripción y sustituciones. 152
7.2.6. Requisitos de equipamiento, escrutinio y conformidad. 153
7.2.7. El Recorrido. 153
7.2.8. Variaciones en el recorrido. 153
7.2.9. Administración y oficiales. 154
7.3. PROCEDIMIENTO. 155
7.3.1. Colocación de las víctimas. 155
7.3.2. La largada. 155
7.3.3. El recorrido. 156
7.3.4. El giro y la recogida de la víctima. 157
7.3.5. La salida y la llegada. 158
7.3.6. Las transiciones (Solo las pruebas de Relevo, Equipos, Rescate Múltiple). 158
7.4. PRUEBA N° 1: RESCATE CON IRB. 159

7.5. PRUEBA N° 2: RESCATE MULTIPLE CON IRB. 159
7.6. PRUEBA N° 3: RESCATE EN EQUIPOS CON IRB. 159
7.7. PRUEBA N° 4: RESCATE CON IRB Y TUBO DE RESCATE. 160
7.8. DESCALIFICACIÓN. 161
CÓDIGOS DE DESCALIFICACIÓN PARA PRUEBAS DE IRB 162
A. LARGADA. 162
B. EL RECORRIDO 162
C. RECOGIDA DE LA VÍCTIMA. 162
D. RESCATE CON IRB Y TUBO DE RESCATE. 163
E. TRANSICION – RESCATE MULTIPLE/EN EQUIPOS CON IRB. 163
F. LLEGADA. 163
G. GENERAL. 164
SECCIÓN 8: ESTÁNDARES DE EQUIPAMIENTO E INTALACIONES Y PROCEDIMIENTOS DE ESCRUTINIO 166
8.1 ESTANDARES DE NATATORIOS 166
8.1.1 Procedimiento de Escrutinio 166
8.1.2 Longitud 166
8.1.3 Carriles 166
8.1.4 Plataforma de Largada 166
8.1.5 Equipamiento de Cronometraje Automático 166
8.1.6 Agua 166
8.1.7 Profundidad 166
8.1.8 Profundidad en la largada 167
8.1.9 Nado con Obstáculos, Relevo con Obstáculos 167
8.1.10 Arrastre de Maniquí (50 m), Supersocorrista (200 m) 167
8.1.11 Arrastre de Maniquí con Aletas (100 m), Remolque de Maniquí con Aletas (100 m), Relevo Socorrista (200 m) 167
8.1.12 Combinada de Rescate (100 m) 168
8.1.13 Relevo de Maniquí (4 x 25 m) 168
8.1.14. Relevo Combinado (4 x 50 m). 169
8.1.15 Lanzamiento de Cuerda 169
8.1.16 Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada (SERC) 169
8.2 ESTANDARES DE EQUIPAMIENTO ILS 169
8.2.1 Escrutinio del Equipamiento 169
8.3 TESTIMONIOS (BANDERAS EN PLAYA) 169
8.3.1 Procedimiento de Escrutinio 169
8.4 TABLAS 170
8.4.1 Procedimiento de Escrutinio 170
8.5 BOTES 170
8.5.1 Botes de Rescate Inflables (IRB) 170
8.5.2 Botes a Remo 170
8.5.3 Procedimiento de Escrutinio 171
8.6 BOYAS 171
8.6.1 Procedimiento de Escrutinio 171
8.7 MANIQUÍES DE RESCATE 171
8.7.1 Procedimiento de Escrutinio 172
8.8 OBSTACULOS 172
8.8.1 Procedimiento de Escrutinio 172

8.9 TUBOS DE RESCATE 172
8.9.1 Procedimiento de Escrutinio 173
8.10 SURF SKIS 174
8.10.1 Procedimiento de Escrutinio 174
8.11 ALETAS 174
8.11.1 Procedimiento de Escrutinio 174
8.12 CUERDAS DE LANZAMIENTO 175
8.12.1 Procedimiento de Escrutinio 175
8.13 TRAJE DE BAÑO 175
8.13.1 Procedimiento de Escrutinio 176
8.14 DISPOSITIVOS DE FLOTACIÓN PERSONAL 176
8.14.1 Procedimiento de Escrutinio 176
8.15 CASCOS 176
8.15.1 Procedimiento de Escrutinio 176
8.16 NEOPRENOS 177
8.16.1 Procedimiento de Escrutinio 177

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 1
LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SALVAMENTO

SECCIÓN 1: LA FEDERACION INTERNACIONAL DE SALVAMENTO.

1.1. Historia.

Fédération Internationale de Sauvetage

A finales del siglo diecinueve, muchas organizaciones de salvamento a nivel nacional estuvieron trabajando en conjunto y aprendiendo entre ellas gracias al intercambio de experiencias y técnicas de salvamento. Las actividades de salvamento internacionales y organizadas datan desde 1878 cuando se realizó un Congreso Internacional en Marsella en el sur de Francia. En las décadas subsiguientes, se han alcanzado varios logros nacionales e independientes en cuanto al salvamento. Pronto apareció la necesidad de un foro internacional para intercambiar ideas. El enérgico francés, Raymond Pitet, organizó un congreso de salvamento en 1990 durante la Feria Mundial de Paris con el fin de armar una federación a nivel mundial. No tuvo éxito en ese entonces para con este objetivo, pero no dejo de lado la idea.

Desde el 25 al 30 de junio de 1910, Paris tuvo que luchar contra fuertes inundaciones y los socorristas estaban siempre listos para actuar. Estos actos de solidaridad humana de los países vecinos incitaron a Raymond Pitet a organizar un nuevo congreso, esta vez en Saint-Ouen, un pueblo pequeño situado a 7 km del centro de París.

En este congreso se fundó la Fédération Internationale de Sauvetage (FIS) el 27 de marzo de 1910 gracias a las federaciones de Bélgica, Dinamarca, Francia, Gran Bretaña, Luxemburgo y Suiza. España e Italia no pudieron asistir a la reunión, sin embargo, firmaron la escritura de constitución. La FIS fue constituida en Francia y se estableció su sede central tras su fundación en París, en la casa de Raymond Pitet.

En los años siguientes se realizaron congresos y campeonatos internacionales en países europeos pero la primera guerra mundial detuvo la expansión de la Federación Internacional. Entre medio de las dos Guerras Mundiales, no solo se le prestó atención al rescate acuático sino también a servicios de rescate en caminos y montañas. Tras la Segunda Guerra Mundial. La FIS se convirtió en la autoridad referente en prevención del ahogamiento y salvamento deportivo.

En 1953, se disputó el primer Campeonato Mundial de Salvamento en piscina. Este fue el comienzo de los campeonatos mundiales organizados con frecuencia.

Federación Mundial de Salvamento (WLS)

La Federación Mundial de Salvamento (WLS) se fundó el 24 de marzo de 1971 en Cronulla, Australia. La aprobación final de la Constitución fue el 14 de junio de 1977. Los miembros fundadores de la Federación Mundial de Salvamento fueron: Australia, Gran Bretaña, Nueva Zelanda, Sudáfrica y los Estados Unidos de América.

La WLS fue fundada con el propósito de establecer seguridad marina educativa y programas acuáticos de persona a persona. En 1974, se disputó el primer Campeonato Mundial de Salvamento para equipos nacionales en Port Elizabeth y Durban (Sudáfrica). En 1981, se disputo el primer Campeonato Mundial de Salvamento para Clubes en Kuta, Bali (indonesia). En 1986, la Sociedad Canadiense de Salvamento fue anfitriona de la WLS y FIS en una exposición acuática internacional en Vancouver que incluyó una competencia internacional de salvamento. Su nombre fue “Rescate ‘86” - El comienzo de las series “Rescate” de reuniones y competencias internacionales.

Federación Internacional de Salvamento

La Federación Internacional de Salvamento (ILS) fue creada en la Asamblea General organizada en conjunto entre la FIS y la WLS el 26 de febrero de 1993 en Lovaina (Bélgica) tras la firma oficial del acuerdo de fusión entre la Fédération Internationale de Sauvetage (FIS) y La Federación Mundial de Salvamento (WLS).

En la misma fecha la FIS y la WLS acordaron un boceto de Constitución y Estatuto ILS. La ILS se Constituyó el sábado 3 de septiembre de 1994 en Cardiff (Reino Unido). La fecha de creación establece la fundación oficial de la ILS. El primer Campeonato Mundial de Salvamento bajo el auspicio de ILS también se disputó en 1994 en Cardiff y Newquay (Reino Unido) y abarco tanto competencias de piscina como de aguas abiertas. Este campeonato y los subsiguientes campeonatos ILS bienales Desarrollados hasta el 2012 fueron llamados Campeonatos de “Rescate”.

En el 2014, la palabra “Rescate” fue reemplazada por el término “Campeonatos Mundiales de Salvamento” (LWC) para describir mejor el Campeonato ILS LWC y diferenciar de la Conferencia Mundial Bienal ILS de Prevención del Ahogamiento.

1.2. LA ORGANIZACIÓN.

La autoridad suprema de la ILS es la Asamblea General en la cual las organizaciones miembro son representadas. La Asamblea General establece las prioridades de la ILS. La Asamblea General Electiva es organizada cada cuatro años y elije una Junta Directiva. La Junta Directiva conduce los asuntos de la ILS entre reuniones de la Asamblea General y es presidida por el Presidente. La Secretaría General (Sede Central) se encuentra actualmente en Leuven (Bélgica) y maneja la administración.

La ILS descentraliza sus asuntos bajo la gestión de cuatro ramas regionales Estas ramas se encuentran en África, América, Asia-Pacifico y Europa y son responsables de iniciar, supervisar y coordinar actividades regionales.

La ILS ha creado Comisiones que están compuestas de Comités responsables del manejo, desarrollo y aspectos técnicos de cada campo de acción principal de la ILS. Las cuatro comisiones son: Prevención del ahogamiento y Educación Pública, Rescate Profesional, Salvamento Deportivo y Negocios.

La ILS también coopera con otras organizaciones relacionadas, gobiernos, organizaciones no gubernamentales (ONGs) y sponsors para promocionar el salvamento a nivel mundial.

La ILS es la única federación internacional que patrocina y avala competencias atléticas como un método importante de expansión del trabajo humanitario del salvamento. Salvar vidas a través de la promoción de competencias es uno de los objetivos establecidos.

1.3. OBJETIVOS ESTRATÉGICOS.

Los Objetivos Estratégicos de la ILS son:

- Generar la capacidad para reducir el ahogamiento dentro de las comunidades seleccionadas.
- Posicionar a la ILS como la autoridad mundial en cuanto a la prevención del ahogamiento, el salvamento profesional y el salvamento deportivo.
- Reducir el ahogamiento de niños a nivel global a través de relaciones institucionales y trabajos colaborativos.
- Expandir el rango, alcance y reconocimiento del salvamento deportivo.
- Crear un modelo de negocio sustentable.
- Establecer y promover la mejor practica global.
- Relacionarse con todas las naciones.

1.4. COMISIÓN DE DEPORTES.

La Comisión de Deportes supervisa todos los aspectos del salvamento deportivo en el terreno deportivo internacional.

Dentro de las responsabilidades de la Comisión encontramos, aunque no limitada a:

- Reglas del Deporte,
- Campeonatos,
- Gestión deportiva,
- Anti-doping,
- Atletas,
- Oficiales Técnicos,
- Desarrollo deportivo e,
- Investigación deportiva

La Comisión apoya a la Junta Directiva creando alianzas con organizaciones deportivas.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 2
REGLAS GENERALES Y PROCEDIMIENTOS

SECCIÓN 2 REGLAS GENERALES Y PROCEDIMIENTOS

El deporte del salvamento contribuye con la misión mundial de prevenir el ahogamiento. Como federación internacional de salvamento deportivo, la ILS estable reglas para asegurar un sistema seguro y justo, dentro del cual se puedan regular y llevar a cabo las competencias de salvamento.

Únicamente la ILS puede autorizar los Campeonatos Mundiales de Salvamento (LWC). Las palabras/términos “ILS” “International Life Saving”, “Lifesaving World Championships”, “LWC”, “Oceanman”, “Ocean M”, “Ocean M Lifesaver Relay”, “Oceanwoman”, "World" “Lifesaving”, “Life Saving”, “Rescue Series”, “World Lifesaving Championships” y “World Water Safety”, no pueden ser utilizadas en conexión con ningún tipo de competencia de salvamento sin el consentimiento de la ILS.

2.1 COMPETENCIA OFICIAL ILS

Únicamente la ILS puede oficializar las competencias de salvamento. Todas las competencias oficiales de salvamento deben utilizar las reglas ILS documentadas en la edición actual del *Reglamento de Competencia ILS*.

(a) La ILS avala los campeonatos mundiales, los campeonatos internacionales, los campeonatos regionales ILS, y los campeonatos nacionales. La ILS puede avalar otras competencias internaciones o nacionales.

La finalidad de oficializar es para asegurar que todos los eventos bajo los auspicios de la ILS se adhieran a un estándar consistente, y no dañen la imagen de la ILS. Tales eventos se llevarán a cabo por Miembros Plenos de la ILS que hayan obtenido los permisos locales y tengan en regla todos los procesos de gestión del riesgo y seguros correspondientes. No se puede romper ningún récord en eventos que no hayan sido autorizados por la ILS. Incentivamos a que todas las organizaciones miembro de la ILS se aseguren que todos sus eventos nacionales sean regulados por las normas ILS.

(a) El organizador anfitrión es responsable de completar la solicitud de autorización y asegurar que se cumplan todos los requisitos. Las solicitudes de autorización deben ser recibidas por el Secretario Regional ILS y la oficina central ILS. Las organizaciones anfitrionas deben contactar a la oficina central ILS para conseguir las solicitudes y los procedimientos de solicitud. El Formulario de Oficialización se encuentra disponible en www.ilsf.org
(b) Para todas las competencias oficiales ILS, la ILS asignara al presidente de la Comisión de Deportes de la ILS (o una persona designada por el presidente) como oficial intermediario para con el comité organizativo teniendo bajo su responsabilidad que se cumplan todos los términos de la autorización brindada.

2.2 ADMINISTRACION Y ORGANIZACION DE LA COMPETENCIA

(a) Todas las competencias organizadas por la ILS (incluyendo los campeonatos mundiales) o avaladas por la ILS y organizadas bajo la autoridad de las organizaciones miembro están sujetas al *Reglamento de Competencia ILS*, la constitución de la ILS y las respectivas organizaciones miembro, y aquellas normativas establecidas bajo este tipo de constitución. Se pueden aplicar condiciones especiales para algunas competencias, para las cuales, la autoridad pertinente emite manuales con aclaraciones, boletines o circulares informativos que son vinculantes para todos los participantes.
(b) Al ingresar a la competencia, los participantes asumen su responsabilidad de conocer las reglas, normativas y procedimientos que regulan esa competencia.
(c) Los organizadores de competencias deben poner a disposición toda información necesaria para permitir a los competidores y clubes determinar su elegibilidad de ingreso en la competencia y las responsabilidades implicadas con esa inscripción.
(d) Las comunicaciones de la competencia deben proveer información necesaria para la buena conducción de esta, incluyendo, por ejemplo:
    - El nombre y naturaleza de la competencia.
    - El nombre y contacto de la autoridad miembro ILS.
    - Los nombres y contactos del Comité Organizador con los datos específicos del Organizador de la Competencia.
    - Una declaración a los efectos de que la competencia es “organizada bajo la autoridad y normativas ILS y/o organizaciones miembro ILS” junto con una apropiada exención, divulgación y recomendación de cualquier evento ILS avalado.

- El lugar y fecha de la competencia. Las fechas, horarios y otros detalles con respecto a las reuniones, asistencia a la precompetencia, inicio y cierre de competencia, etc. Las fechas de apertura y cierra de inscripciones, como (y donde) se realizan, y su respectivo costo.
- Una descripción completa del desarrollo del evento. En el caso de pruebas especiales o pruebas multidisciplinares, será necesario incluir los “tramos” y la distancia total del recorrido y otros detalles importantes.
- Condicionantes que pueden rechazar inscripciones y detalles de rangos etarios.
- Información con respecto al seguro que pueda llegar a requerir el organizador y/o que sea apropiado para la competencia en términos de responsabilidad por la propiedad privada, responsabilidad pública y accidentes personales.
- Detalles de requisitos especiales para con el equipamiento (si lo hay), etc. y el horario y lugar de escrutinio del mismo.
- Una lista detallada de los premios y/o reconocimientos asignados y la forma en que se determinaran los resultados y sus respectivos premios.
- Detalle de cualquier procedimiento especial o costos del reclamo.
- Disposiciones con respecto a postergación, abandono y/o cancelación de la competencia y/o capacidad para alterar alguna, o todas las pruebas.
- Cuando sea conveniente, un recordatorio de las obligaciones de los competidores para asegurar un respaldo por escrito desde sus organizaciones miembro ILS, club u otra autoridad relevante.
- La cantidad máxima de competidores/equipos en una competencia o prueba y como se controlan esos números.
- Si es conveniente, como se cambia o sustituye el equipamiento durante una prueba.
- Detalle de las expectativas de los sponsors de la competencia con respecto a los calcos que se pegan en las embarcaciones, indumentaria identificadora del sponsor a ser utilizada por los competidores y restricciones (si las hay) en la disposición de otros logos o mensajes de sponsors en el equipamiento o indumentaria de los competidores.
- Si los hechos (y cuales) van a ser juzgados por oficiales designados.
- La escala de sanciones aplicables para la competencia.
- Temperatura del agua: promedio para el día de la competencia. Temperatura del aire y humedad: promedio para el día de la competencia. Peligros inusuales en el recorrido o requisitos de equipamiento especial: Por ej. Neoprenos, asistencia, etc. Direcciones claras para el lugar del evento y el sector para dar el presente.

2.2.1 Comités, Oficial de Seguridad y Oficial de Protección

Para cada competencia, la autoridad correspondiente asigna un Comité Organizador, un Comité de Competencia, y el personal apropiado de emergencia y seguridad. Para competencias más pequeñas, puede ser mejor combinar las funciones de estos comités en un solo grupo.

(a) Comité Organizador.

El Comité Organizador será responsable de la planificación y desarrollo de la seguridad, la logística y la organización operacional de los aspectos competitivos y no competitivos del evento. La composición del Comité Organizador depende de la naturaleza de la competencia a organizar.

El Comité de Competencia colabora con y responde a la autoridad de salvamento deportivo.

El Comité Organizador determina la composición del Comité de Competencia y lo apoya según se requiera.

Se deben asentar registros formales de cualquier reunión del Comité Organizador.

(b) Comité de Competencia.

El Comité de Competencia dirige todos los asuntos relacionados a la conducción de la competencia. El Comité puede, sujeto a las reglas, alterar, posponer o cancelar pruebas, o alterar el lugar de competencia.

El Comité de Competencia puede buscar consejo del Comité Organizador, Árbitro(s) General(es), Oficial de Seguridad y personal de emergencia correspondiente, con temas a debatir con expertos relacionados a la organización y conducción de la competencia.

Se deben asentar registros formales de cualquier reunión del Comité de Competencia.

(c) Oficial de Seguridad.

Se debe asignar un Oficial de Seguridad quien debe analizar y aconsejar al Comité Organizador y al de Competencia sobre todos los asuntos relacionados a la seguridad, protección y servicios de emergencia del lugar. Para competencias grandes se aconseja asignar un Comité de Seguridad y Emergencia en representación de los diferentes roles y responsabilidades relacionadas. El presidente de tal comité será designado al Comité Organizador y de Competencia.

Se deben llevar registros formales de las recomendaciones brindadas.

(d) Oficial de Protección.

Dependiendo de la competencia también se asignará un Oficial de Protección. El Oficial de Protección debe considerar y aconsejar al Comité Organizador y de Competencia sobre todos los aspectos relacionados con la seguridad general del lugar. El Oficial de Protección no es un oficial técnico y será designado al Comité Organizador y de Competencia.

Se deben llevar registros formales de las recomendaciones brindadas por el Oficial de Protección.

2.3 SEGURIDAD DE LA COMPETENCIA

Brindar competencias seguras es esencial y una prioridad en la planificación de la competencia. El comité organizador anfitrión es responsable por el suministro de recursos adecuados que aseguren la seguridad de aquellos involucrados con la competencia.

(a) El Comité Organizador anfitrión puede designar un Oficial de Seguridad que sea responsable de que todas las instalaciones de competencia sean seguras para usar, y que el equipamiento, las embarcaciones, los procedimientos, el personal de emergencia y el plan de seguridad apropiados se encuentren en su lugar para asegurar la seguridad de los competidores, oficiales y espectadores, etc.
(b) El Oficial de Seguridad es un miembro del Comité Organizador y del Comité de Competencia.
(c) Ninguna competencia puede ser avalada por ILS hasta que la Comisión de Deportes este satisfecha con que las instalaciones de competencia sean seguras, y que el plan de emergencia y seguridad, equipamiento, procedimientos y personal apropiados se encuentran en su lugar.
(d) Ninguna prueba de aguas abiertas puede ser llevada a cabo hasta el que Árbitro General u Oficial de Seguridad hayan evaluado las condiciones del oleaje y reportado al Comité de Competencia. Solo el Comité de Competencia tiene la autoridad para cancelar, reprogramar, o reubicar la competencia o prueba.
(e) El Árbitro General o el coordinador designado de servicios de emergencia (como se lo menciona en el plan de emergencia y seguridad) puede asumir el control de emergencias que se presenten durante la competencia.

Nota: El Árbitro General y el coordinador de los servicios de emergencia deben hablar un idioma en común. En caso de ser necesario, se designará un intérprete por parte del Comité Organizador para asistir en la comunicación.

2.3.1. Plan de emergencia y seguridad.

(a) El comité organizador anfitrión preparará un plan de emergencia y seguridad para asegurar:
- Que el lugar es apto y apropiado para los fines de competencia.
- La seguridad general de los competidores, personal de competencia y espectadores.
- Que el personal y procedimientos se encuentran en su lugar en caso de emergencias menores o mayores que involucren desde heridas hasta enfermedades de competidores, oficiales técnicos, personal de competencia o espectadores.

(b) El plan debe:
- Delinear las instalaciones a ser utilizadas durante la competencia por los competidores, oficiales técnicos, personal de competencia, y espectadores.
- Identificar los individuos con autoridad para iniciar el plan, la cadena de comando y la coordinación de los servicios de emergencia.
- Identificar el personal y los protocolos de seguridad, incluyendo a las patrullas de tierra y agua y la respectiva descripción de sus funciones.

- Identificar información de logística necesaria para el despliegue de los servicios de emergencia: personal y su despliegue, acceso a los lugares de competencia, equipamiento, métodos y protocolos de comunicación, acceso de vehículos y lugares alternativos.
- Identificar las instalaciones de emergencia incluyendo el número, ubicación y tipo de sitios de primeros auxilios, el equipamiento de cada sitio, y el personal en el lugar o al llamado para dotar de personal estos sitios. El plan identificará instalaciones médicas dentro o fuera del sitio incluyendo la ubicación y detalle de contacto del centro médico u hospital más cercano.
- Identificar los protocolos para el manejo del vehículo de emergencia en caso de necesitar su utilización para trasladar posibles víctimas.
- Identificar servicios de emergencia disponibles con sus respectivos protocolos y especificar como se activan las agencias y servicios internos y externos.
- Especificar la responsabilidad con la toma de decisiones en caso de defunción o herida grave de un competidor, oficial técnico, personal de competencia o espectador durante la competencia.

(c) El plan debe ser compartido con las agencias y servicios locales que participaran en caso de emergencia y deben ser explicados en las reuniones de capitanes y oficiales. También debe entregarse un resumen del plan incluyendo disponibilidad y detalles de las instalaciones médicas de emergencia a cada capitán, así como también debe estar disponible y ser promovido para todo el personal de competencia.

2.3.2. Plan de contingencia y reubicación.

(a) En competencias al aire libre, el clima adverso puede crear extremos tanto por calor como por frio, tormentas, oleaje peligroso y peligros relacionados para los competidores. Desastres causados por el hombre tales como contaminación del agua o de la playa no pueden ser descartados. En piscina pueden ocurrir problemas con la calidad del agua, fallas de energía o malfuncionamiento del equipamiento.

(b) El Comité Organizador debe preparar un plan de contingencia para asegurar los protocolos y procedimientos adecuados en caso de clima adverso u otras condiciones que amenacen la buena conducción de la competencia.

(c) El plan de contingencia debe:

- Identificar la autoridad encargada de la toma de decisiones y los protocolos para suspender, cancelar, posponer, o reubicar parte o toda la competencia.
- Identificar lugares alternativos donde se pueda desarrollar de forma segura parte o toda la competencia dentro de los tiempos establecidos.
- Especificar las responsabilidades y procedimientos para comunicar decisiones e instrucciones con respecto a la suspensión, cancelación, postergación o reubicación.
- Describir el plan de logística para reubicar a los competidores, personal de competencia y equipamiento en un lugar alternativo.
- Establecer las responsabilidades para la organización del evento y la reprogramación a un lugar alternativo.

Consultar www.ilsf.org para mayor información con respecto a seguridad de la competencia. Plan de contingencia, guías de seguridad de muestra, etc.

2.4. OFICIALES TÉCNICOS, DE SEGURIDAD Y OTROS.

2.4.1. Código de conducta de los oficiales técnicos.

(a) Todos los oficiales deben ser acreditados por la entidad nacional de salvamento deportivo y las solicitudes de los oficiales deben estar endosadas antes de notificar el nombramiento de un oficial.
Nota: Se puede asignar otro personal con experiencia adecuada y/o calificaciones específicas para llevar a cabo roles específicos en una competencia como por ejemplo cronometraje, registros, seguridad, médico, juez en bote, etc. Tal personal será provisto de instrucciones para con sus roles y responsabilidades.

(b) Los oficiales no “enseñarán” o asistirán a un equipo de competencia. Un oficial que falte a esta regla será declarado inelegible para continuar desempeñándose como oficial. Los oficiales que den seminarios o clínicas para grupos que incluyan competidores no serán considerados de haber violado esta regla.

(c) Para mayor información, ver 2.14. *Código de Conducta*

(d) **Reuniones:** Se requiere que los oficiales asistan a las reuniones correspondientes para revisar las planillas de fiscalización y los procedimientos del evento, etc.
(e) **Vestimenta**: Los oficiales usarán una camisa azul o blanca con pantalones o polleras blancas o azules. Los sombreros deben ser blancos. Indumentaria protectora como impermeables deben ser usados correctamente.

Nota: Si la organización provee un uniforme específico para el evento debe ser utilizado.

2.4.2. Organizador Local del Evento.

El Organizador Local del Evento (o un nombre distinto con esta responsabilidad) le reporta al Comité Organizador y, durante la competencia, al Comité de Competencia. El Organizador del Evento es responsable por la organización de la competencia dentro de los parámetros establecidos por el *Reglamento de Competencia ILS* y el Comité Organizador. El Organizador Local del Evento trata con cualquier asunto y representa al Comité Organizador en el lugar.

2.4.3. Director ILS del Evento.

En los eventos supervisados por la ILS, un Director del Evento será designado para ayudar a la ILS y a la Comisión de Deportes en la planificación y puesta en marcha de los Campeonatos Mundiales de Salvamento y reporta al Comité de Competencia para el evento.

El Comité de Competencia de un evento organizará la asignación de los siguientes oficiales de referencia:

Técnicos:

- Árbitro General.
- Árbitro Alterno.
- Árbitro de Área.
- Árbitro de Sector.
- Árbitro Administrativo.
- Oficiales Intermediarios.
- Supervisor(es) de Recorrido.
- Coordinador Escrutador y Escrutadores.
- Jueces:
- Juez General.
- Juez de Llegada.
- Juez de Carril.
- Juez de Recorrido.
- Juez Especialista.
- Juez Especialista en Dispositivos Electrónicos.
- Juez Cronometrista.
- Juez de Registros.
- Largador.
- Preparador de Largada.
- Juez de Precompetencia.
- Preparador de la Precompetencia.
- Coordinador de Anuncios y Panel de Comentarios.
- Coordinador de Materiales y Equipamiento.
- Encargado de la Premiación.
- Coordinador del Comité de Apelación.
- Miembros del Comité de Apelación.

No Técnicos:

- Coordinador del Comité de Disciplina.
- Miembros del Comité de Disciplina.
- Oficial de Protección.

Seguridad:

- Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
- Coordinadores de Seguridad Acuática.
- Coordinador de la Embarcación a Motor.
- Coordinadores de Seguridad Acuática.
- Coordinador de Comunicaciones.

- Coordinador Médico/Primeros Auxilios.
- Encargado de Estadísticas.

Notas:

1. En competencias más pequeñas se aconseja combinar las funciones de los oficiales siempre y cuando la seguridad no se vea comprometida.
2. En todo momento, todos aquellos involucrados en la competencia deben ser conscientes de la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal, y reportar inmediatamente cualquier tipo de observación o preocupación.
3. Los oficiales deben llevar registros de cualquier infracción de las reglas de competencia o violaciones de conducta que se puedan requerir para apoyar alguna decisión que se haya tomado o se necesite hacerlo luego.

OFICIALES TÉCNICOS

2.4.4 Árbitro General

El Árbitro General debe:

(a) En conjunto con el Comité de Competencia, ser responsable de todos los asuntos relacionados para con la conducción propiamente dicha de la competencia, y de todos aquellos asuntos en los que la resolución final no está cubierta dentro de las reglas ILS. El Árbitro General también implementara las reglas y normativas que rigen la competencia o el evento que se está llevando a cabo.

(b) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y tener la autoridad de suspender de forma completa o parcial la competencia y referir tal decisión al Oficial de Seguridad al Comité de Competencia.
Nota: El Árbitro General tiene la autoridad de iniciar y coordinar cualquier acción de búsqueda y rescate. El Árbitro General debe inmediatamente notificar al Oficial de Seguridad y al Comité de Competencia de su accionar.

(c) Responder inmediatamente a cualquier tipo de reportes relacionados con la seguridad recibidos por parte de los competidores, las embarcaciones, el personal de seguridad acuática, los oficiales y el personal de salvamento y hacer de intermediario como corresponda entre el Oficial de Seguridad y el Comité de Competencia.

(d) Desarrollar las reuniones previas y posteriores para los oficiales superiores y/o capitanes y/o entrenadores y/o competidores sobre la conducción y el programa de competencia incluyendo condiciones de inscripción, horarios, planos del lugar, eventos especiales, seguridad, y arreglos de emergencia.

(e) Realizar cualquier tipo de alteración al programa que consideren necesaria y comunicar estos cambios sin demoras a todas las partes interesadas. Toda alteración debe tener en consideración la seguridad y bienestar tanto de los competidores como de los oficiales.

(f) Considerar y decidir sobre reportes, reclamos, infracciones de reglas y todos los asuntos relacionados con la conducción de los oficiales, competidores, entrenadores, directivos y pruebas deportivas. Cualquier decisión realizada puede ser sujeta a apelación como se detalle en la Sección 2.17 - Reclamos y Apelaciones.

(g) Considerar y decidir sobre conductas inapropiadas durante la competencia. Si es necesario, referirse a la ILS por cualquier tipo de incumplimiento o infractores para considerar la sanción.

(h) Si se requiere, ejercer el poder de descalificar o sancionar a un competidor. No se requiere que el Árbitro General de notificación de una descalificación o sanción hasta que no termine la prueba.

(i) Desarrollar otras reuniones cuando se considere necesario con oficiales, capitanes, entrenadores y competidores.

(j) Reportar a la autoridad ILS de la conducción de la competencia junto con cualquier recomendación apropiada.

2.4.5 Árbitro Alterno

El Árbitro Alterno, de ser designado, debe:

(a) Asistir en la conducción y organización de la competencia, y en ausencia del Árbitro General asumir su autoridad y responsabilidades.

(b) Tomar control de un área en particular de la competencia con la autoridad del Árbitro General o ser asignado a un rol especifico o ser designado con una autoridad especifica.

(c) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y tener la autoridad de suspender la competencia de forma completa o parcial y referir esa decisión al Árbitro General.
(d) El Árbitro Alterno tiene la autoridad de iniciar cualquier acción de búsqueda y rescate de ser necesario y notificar al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado.

2.4.6 Árbitro de Área (Aguas Abiertas)

El Árbitro de Área, de ser asignado, debe:

(a) Responderle al Árbitro General o al Árbitro Alterno para el control y organización de un área específica o un grupo de secciones o pruebas de la competencia incluyendo los planos del recorrido en relación a las condiciones.
(b) Implementar las reglas y normativas que rigen la competencia y las pruebas que se están llevando a cabo en el área correspondiente a controlar.
(c) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y tener la autoridad de suspender la competencia de forma completa o parcial y referir esa decisión al Árbitro General y Oficial de Seguridad.
(d) En conjunto con el Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos, el Árbitro de Área tiene la autoridad de iniciar cualquier acción de búsqueda y rescate de ser necesario y notificar inmediatamente al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado.
(e) A criterio del Árbitro General, considerar y decidir sobre reclamos.
(f) Hacer reuniones con el/los Árbitro/s de Sector bajo su mando de cualquier requisito específico para manejar sus sectores.
(g) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad sobre la conducción del área.

2.4.7 Árbitro de Área (Piscina)

El Árbitro de Área, de ser designado, debe:

(a) Responderle al Árbitro General para el control y organización de un área específica o pruebas de la competencia, e implementar las reglas y normativas que rigen la competencia y las pruebas que se están desarrollando en esa área en particular.

    En particular el Árbitro de Área:

    - Llamará a los competidores a prepararse para la largada de la prueba (por ejemplo, posicionándose en las plataformas de largada);
    - Asegurará que el equipamiento esté en su lugar y que el Coordinador de Cronometristas ha confirmado que están listos antes de tocar el silbato para que los competidores asuman su posición de inicio.
    - Avisará al Largador que los competidores están listos y se los entregará para la largada.
    - Registrar el orden de llegada de los competidores en las pruebas.

(b) El Árbitro de Área es responsable de supervisar y cotejar todos los resultados relacionados a cada prueba incluyendo descalificaciones y asegurarse que sean recibidos para el registro de resultados.
(c) El Árbitro de Área (y el Largador) serán responsables de detener la largada utilizando el silbato o cualquier otro medio si consideran que no se cumplieron las condiciones de largada, o que fue una largada injusta.

2.4.8 Árbitro de Sector

El Árbitro de Sector, de ser designado, debe:

(a) Responderle al Árbitro General o al Árbitro Alterno para el control y organización de un sector específico de la competencia incluyendo los planos del recorrido en relación a las condiciones.
(b) Implementar las reglas y normativas que rigen la competencia y las pruebas que se están llevando a cabo en el sector correspondiente a controlar.
(c) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y tener la autoridad de suspender la competencia de forma completa o parcial y referir esa decisión al Árbitro de Área y al Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(d) En conjunto con el Árbitro de Área y el Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos, el Árbitro de Sector tiene la autoridad de iniciar cualquier acción de búsqueda y rescate de ser necesario y notificar inmediatamente al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado.

(e) Bajo directivas del Árbitro General o el Árbitro de Área, considerar y decidir sobre reclamos.
(f) Asegurar que todos los oficiales designados sean conscientes de sus posiciones y responsabilidades.
(g) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad sobre la conducción del sector.

2.4.9 Árbitro Administrativo

El Árbitro Administrativo, de ser designado, debe:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión del Árbitro General.
(b) Ser responsable de llevar todos los registros manuales y electrónicos de todas las pruebas y puntajes.
(c) Proveer y distribuir las tarjetas de resultados y material administrativo para la conducción de las pruebas.
(d) Supervisar los procedimientos de registros como es requerido para la conducción de la competencia y puede asignar Encargados de Registros al Árbitro de Sector.
(e) Supervisar la recolección de resultados de cada sector.
(f) Supervisar la distribución de rondas, cuartos de final, semi finales y finales como lo requiera el Árbitro de Sector.
(g) En caso de pruebas donde los jueces utilicen planillas para marcar y determinar los resultados de la prueba. Por ej. En la prueba del SERC, el Juez Administrativo será intermediario con el Árbitro correspondiente para determinar los resultados en la instancia de recopilación de errores.
(h) Completar solicitudes de récords mundiales (y otras) para firmar por el Árbitro General.
(i) Ser intermediario con los medios con respecto a los resultados.
(j) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.10 Oficiales Intermediarios

Los Oficiales Intermediarios, de ser designados, deben:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión de un Coordinador Intermediario (de ser designado) y el Árbitro de Área o de Sector.
Nota: El Coordinador Intermediario generalmente es uno de los Oficiales Intermediarios designados que se comunica con el Árbitro General para optimizar el proceso de comunicación que asegurara la conducción eficiente de la competencia.
(b) Hacer de intermediario con los competidores, entrenadores, capitanes y oficiales para proveer asistencia y comunicar las reglas y preguntas relacionas con la conducción de las pruebas.
(c) Posicionarse con el fin de estar accesible para los competidores entrenadores, y capitanes.
(d) Aconsejar al Árbitro General, Árbitro de Área o Árbitro de Sector sobre cualquier tipo de preocupación relacionada a la conducción de la prueba, recorridos o temas de seguridad.
(e) Servir de guía para los competidores, entrenadores y capitanes para con los procedimientos de reclamos y apelaciones, y sobre el mejor método para llevarlo con el Árbitro General involucrado.
Nota: Los Oficiales Intermediarios están, en todo momento, para ejecutar sus responsabilidades sin preferencias y para demostrar una postura neutral y abierta en todas las comunicaciones entre oficiales, competidores, entrenadores y capitanes.
(f) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.11 Supervisores de Recorrido

El Supervisor de Recorrido, de ser designado, debe:

(a) Responder al Árbitro General, o al Árbitro de Área/Sector para diagramar un recorrido justo, adecuado, y seguro.

(b) En conjunto con los Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos, evaluar las condiciones predominantes y esperadas para la playa y el agua durante la competencia incluyendo playa disponible, mareas, corrientes, oleaje, condiciones del viento y otras cuestiones pertinentes.
(c) Trabajar con el Coordinador de la embarcación a motor y el personal designado para supervisar el diagrama y el recorrido acuático antes y durante la competencia para asegurar el cumplimiento con las condiciones de la prueba y para proveer condiciones de carrera igualitarias, justas, apropiadas y seguras para todos los competidores.
(d) Supervisar el armado y ajuste de los recorridos de las pruebas de salvamento en la playa y en el agua para asegurar las condiciones de carreras igualitarias, justas, apropiadas y seguras para todos los competidores.
(e) Comunicarse con los competidores y/o panel de competidores, Oficiales Intermediarios y personal relacionado con las condiciones del recorrido.
(f) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta al Riesgo. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.12 Coordinador Escrutador y Escrutadores

El Coordinador Escrutador, de ser designado, debe:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión del Árbitro General.
(b) Ser responsable por el control y la organización de evaluar el material y equipamiento de escrutinio para asegurar que todas las embarcaciones, botes y/o equipamiento estén operando en concordancia con las especificaciones aprobadas por ILS.
(c) Preparar el área de escrutinio y dispositivos de evaluación.
(d) Asegurarse que los estándares de escrutinio utilizados estén de acuerdo con las especificaciones de material y equipamiento actuales como aconseja la autoridad ILS correspondiente.
(e) Arreglar un programa y horario para el procesamiento de material y equipamiento de competencia, incluyendo mantener registros.
(f) Supervisar y asignar los escrutadores a las diferentes posiciones, tiempos y responsabilidades particulares.
(g) Junto con los escrutadores designados, realizar inspecciones y examinar las embarcaciones y equipamiento antes de que ingresen el equipamiento dentro de la arena de competencia.
(h) Observar las pruebas competitivas y si consideran que el desempeño de una embarcación, motor o ítem en particular de equipamiento pareciera exceder el desempeño especificado por su fabricante, deben poner en conocimiento estas observaciones al Árbitro General.
(i) Si se considera necesario, o si se solicita, realizar inspecciones durante y/o después de una prueba o competencia.
(j) Comunicarse con el Árbitro General acerca de infracciones y todo tipo de preocupaciones por parte de los competidores, capitanes y entrenadores.
(k) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad sobre la conducción del programa de escrutinio.
(l) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o el Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.13 Coordinador de Material y Equipamiento

El Coordinador de Material y Equipamiento, de ser designado, debe:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión del Árbitro General.
(b) Ser responsable por el montaje del material y equipamiento para la competencia.
(c) Supervisar el personal del Comité Organizador involucrado en asistir con el material y equipamiento.
(d) Ajustar, reemplazar, arreglar y retornar el material y equipamiento.

(e) Mantener un registro del material y equipamiento otorgado al Comité de Competencia y oficiales.
(f) Supervisar la reubicación del material y equipamiento para lugares alternativos.
(g) Reportar al Árbitro General todo tipo de pérdida o daño al material y equipamiento durante la competencia.
(h) Al cierre de la competencia asegurarse que todo el material y equipamiento se tuvieron en cuenta, se limpiaron y almacenaron de forma correcta.
(i) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad ILS correspondiente sobre la conducción del sector de material y equipamiento.
(j) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.14 Coordinador de Anuncios y Panel de Comentarios

El Coordinador de la Anuncios y Panel de Comentarios, de ser designado, debe:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión del Árbitro General.
(b) Ser consciente de los anuncios públicos y otros sistemas, incluyendo temas de promoción dedicados a los sponsors e ILS coordinados por el Comité Organizador. El Coordinador de Anuncios también debe estar en comunicación con el Oficial de Seguridad para anuncios relacionados con la salud y seguridad durante posibles emergencias.
(c) Supervisar la asignación, ubicación, obligaciones y responsabilidades para los miembros del panel de anuncios.
(d) Aconsejar y asistir en el armado de los sistemas de anuncios y los equipamientos varios.
(e) Asegurarse de mantener informados del progreso de la competencia a los espectadores, competidores, entrenadores, capitanes, oficiales y personal de trabajo a través del equipo de anuncios.
(f) Presentar al equipo de anuncios con los horarios de competencia y pruebas especiales para ser comunicadas y asegurarse que este sea informativo y preciso con los detalles de los competidores.
(g) Describir y anunciar la marcha de las pruebas y otros anuncios solicitados por el Árbitro General, el Oficial de Seguridad y el Comité Organizador.
(h) Comunicarse con el Encargado de la Premiación para las presentaciones de premios, medallas, VIP y sponsors.
(i) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o la Autoridad ILS sobre la conducción del sector de anuncios.
(j) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y/o al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.15 Jueces

2.4.15.1 General

(a) Los roles de los jueces en las competencias son muchos y variados pero la actividad principal es supervisar y asistir con la conducción de las pruebas según las reglas ILS y la autoridad del Árbitro General.
(b) Todos los jueces deben ser conscientes en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.
(c) Dependiendo de la competencia, las actividades se pueden combinar y diagramar en las categorías siguientes:

2.4.15.2 Jueces Principales

Los Jueces Principales deben:

(a) Responder al Árbitro General, y al Árbitro de Área/Sector.
(b) Supervisar o asistir en el armado de los recorridos para las pruebas.
(c) Asignar, rotar, definir posiciones y distribuir obligaciones y responsabilidades para los jueces de área/sector.
(d) Ubicar y posicionar a los jueces de manera que mejor determinen la llegada y el registro de resultados de las pruebas.
(e) Tomar una decisión final en base a las decisiones de los jueces o registradores de resultados en caso de ser necesario.
(f) Reportar cualquier ruptura o infracción de las reglas al Árbitro de Área/Sector.
(g) Coordinar resultados y firmar la tarjeta de resultados y entregarla al Árbitro de Sector.
(h) Anotar el número de competidores que inician la prueba y asegurarse que todos ellos hayan completado el recorrido y en caso de emergencia notificar al Árbitro General y/o Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos.

2.4.15.3 Jueces de Llegada

Los Jueces de llegada deben:

(a) Determinar el orden de llegada de los competidores
(b) Reportar cualquier ruptura o infracción de las reglas al Árbitro de Área/Sector.
(c) Posicionarse en uno de los lados de la línea de llegada separados de los postes de llegada para asegurar una visión ininterrumpida de las llegadas en la prueba.
    - Referirse a los elementos de fiscalización ILS (por ej. video) de ser necesario, para determinar la llegada.
    - Si hay variantes, se toma una decisión mayoritaria bajo la supervisión del Árbitro o del Juez Principal.
    - Anotar los resultados y comunicar al Juez Principal o Árbitro General.
(d) Cuando sea posible y cuando los resultados hayan sido confirmados, autorizar poner indicadores de puesto a los competidores.
(e) Asistir en el armado de los recorridos para las pruebas.

2.4.15.4 Juez de Carril (IRBs)

Los Jueces de Carril (IRBs) deben:

(a) Ser un juez de hecho en relación con la observación de la conducción de una prueba.
(b) Preferentemente ser designados de a pares y posicionados en cada carril para cada prueba.
(c) Desde su posición designada en la playa observar la operación completa de la tripulación, y asegurarse que estos cumplan con los procedimientos y condiciones generales, particularmente con la largada y llegada de las pruebas.
(d) Al final de cada prueba, chequear los IRB y motores, etc., según se necesite.
(e) Asegurarse que un miembro de la tripulación esté presente mientras se chequee el IRB al finalizar una prueba y, en caso de observarse una anormalidad, ponerlo en consideración con otro juez antes de ser rectificado. Esto evitará cualquier tipo de mal entendido entre los Jueces de Carril y los competidores.
(f) Observar todo manejo agresivo cuando la tripulación “golpea la playa” con tal fuerza que el conductor no puede controlar su salida del IRB y causa que este se tropiece y caiga.
(g) Observar a los competidores para determinar si inmediatamente antes de salir del IRB, el conductor está sentado en el pontón con ambos pies en el piso antes de balancear sus piernas fuera del IRB para salir.
(h) Responder al Árbitro de Área/Sector y Juez Principal.
Nota: Los competidores no deben ser sancionados hasta que la infracción sea reportada al Árbitro General.

2.4.15.5 Jueces de Carril (Piscina)

Los Jueces de Carril (Piscina) deben:

(a) Ser un juez de hecho en relación con la observación de la conducción de una prueba en el/los carril/es específicos asignados.
(b) Reportar cualquier ruptura o infracción de las reglas al Juez Principal, o Árbitro de Área/Sector.
Nota: Los competidores o equipos no deben ser sancionados hasta que la infracción sea reportada al Árbitro General.

2.4.15.6 Jueces de Recorrido

Los Jueces de Recorrido deben:

(a) Ser un juez de hecho en relación con la observación de la conducción de una prueba.
(b) De ser posible, estar ubicado en una posición elevada, o en un bote en las pruebas de mar, para obtener una vista constante de la prueba.
(c) Reportar inmediatamente cualquier consulta con la seguridad o situaciones de rescate al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(d) Los Jueces de Recorrido en bote también pueden desempeñarse como bote de rescate y deben asistir en cualquier situación de rescate. La tripulación también debe tener en cuenta mantener distancia de tableros, surfers y otras embarcaciones (teniendo en cuenta que tipo de prueba se está disputando) de cada lado de la arena de competencia.
(e) Observar, tomar nota y reportar cualquier infracción al Juez Principal, o Árbitro de Área/Sector.
(f) Chequear la alineación de las boyas antes del comienzo de la competencia, particularmente si ocurre un cambio en las condiciones.
(g) En las pruebas de IRB, observar también que las técnicas de manejo y de la tripulación cumplan con los Procedimientos de Seguridad de Tripulación y Manejo.
(h) En caso de que las técnicas de manejo y/o de la tripulación sean consideradas como una cuestión de advertencia, el Juez de Recorrido tiene la autoridad para advertir al conductor y/o miembros de tripulación de las técnicas correctas de seguridad. Estas infracciones serán reportadas al Árbitro General.
(i) En caso de que las técnicas de manejo y de la tripulación sean consideradas inseguras o peligrosas, la cuestión debe ser reportada al Árbitro General con una recomendación que los miembros de la tripulación sean descalificados de la prueba o también del resto de la competencia.
Notas:
1. Una “cuestión de advertencia” se considera cuando la tripulación rompe con un estándar esperado cuando genera una situación en donde son ignorados el sentido común y la habilidad o en donde pongan en peligro su propia seguridad.
2. “Inseguro o peligroso” o “infracción de seguridad” se considera cuando una tripulación causa o pone en riesgo la seguridad propia, del IRB y de otros competidores de sufrir algún tipo de lesión o colisión.
(j) El Juez de Recorrido en el Bote debe:
  (i) Reportar al Árbitro de Sector/Juez Principal antes del inicio de la competencia para recibir instrucciones.
  (ii) En aquellas pruebas donde los competidores tienen que bordear las boyas, si las condiciones lo permiten la embarcación debe estar estacionaria dentro de la línea de las boyas.
  (iii) En Rescate con Tabla, Rescate con Tubo de Rescate y pruebas con tubo de rescate, desempeñara la función de Juez de Recorrido y Juez de Llegada y estará estacionario listo para observar que los equipos cumplan con las condiciones de la competencia y las reglas de la prueba.
  (iv) Observar, tomar nota y reportar cualquier infracción al Juez Principal, o Árbitro de Área/Sector o quien pueda decidir sobre la infracción en conjunto con los jueces involucrados.
(k) En pruebas de IRB el Juez de Recorrido en el Bote y las tripulaciones responsables deben:
  (i) Transportar las victimas hacia las boyas cuando lo solicite el Árbitro General. Tras la señal, y antes del inicio de la prueba, dejar las victimas en las boyas correspondientes.
  (ii) Posicionar su IRB en línea con las boyas de manera tal que el juez pueda estar listo para observar que las tripulaciones cumplen con las condiciones de la competencia y las reglas de la prueba.
  (iii) Permanecer cerca de las boyas hasta que todas las victimas hayan sido recuperadas.

2.4.15.7 Jueces Especialistas

Los Jueces Especialistas van a poder fiscalizar en pruebas tales como SERC, aunque no limitados a esta.

2.4.15.8 Jueces Especialistas en Dispositivos Electrónicos

(a) Los Jueces Especialistas en Dispositivos Electrónicos se pueden usar para fiscalizar y confirmar el orden de llegada y confirmar el desempeño de los competidores durante la prueba.
Notas:
1. La Autoridad ILS debe, a su discreción, proponer cual será la fuente para determinar su decisión final.
2. Se pueden utilizar diferentes dispositivos en la misma competencia, según se necesite, para determinar la decisión final.

(b) Los Jueces Especialistas en Dispositivos Electrónicos (incluye video, puertas de llegada, cámaras, operadores de drones, etc.) pueden, gracias el uso de los dispositivos operados por oficiales y/o por una fuente externa designada (por ej. Televisión, vivos por internet, etc.), grabar las carreras para que los jueces designados puedan verlas.
(c) Responden al Juez Principal, o Árbitro de Área/Sector, y montaran los dispositivos según se indique para las pruebas en particular. Son responsables del uso de los dispositivos electrónicos de grabación dentro del sector/área.
(d) Grabar partes específicas de las pruebas y las llegadas de las pruebas como se indique.

2.4.15.9. Jueces Cronometristas.

Los Jueces de Cronometristas deben:

(a) Responder al Árbitro General, o Juez Principal o Árbitro de Área.
(b) Ser usados específicamente para desempeñarse como cronometristas de las pruebas. Como tales, estos jueces serán considerados como un “juez de hecho”.
(c) Tomar el tiempo y registrar todas las pruebas que conlleven tiempo o donde se requiera un tiempo límite, o se haya impuesto por las reglas de la prueba o el Árbitro de Sector.
(d) Estar disponible para llevar a cabo un rol de fiscalización además de cronometrar.

2.4.15.10 Jueces de Registros

Los Jueces de Registros deben:

(a) Responder al Árbitro General, o Juez Principal o Árbitro de Área.
(b) Comunicarse con el Juez de Precompetencia para asistir con los sorteos y pasar los resultados y sorteos a los Anunciadores.
(c) Registrar el orden en el cual finaliza cada competidor o equipo en la prueba y asegurarse que todos los miembros del equipo sean registrados.
(d) Asegurarse que el Árbitro General/Juez Principal chequee y firme la tarjeta de resultados.
(e) Mantener un registro de resultados/descalificaciones y asegurarse que los resultados lleguen al Árbitro Administrativo y el Juez de Precompetencia.
(f) Mantener un total progresivo de los puntajes o de rondas “todos contra todos” de requerirse.
(g) Estar disponible para llevar a cabo un rol de fiscalización además de registros cuando se requiera.

2.4.16 Largadores

Los Largadores deben:

(a) Tener junto al Preparador de Largada, tras la orden del Árbitro General o de Área, la jurisdicción total de los competidores para la largada, incluyendo reuniones sobre las condiciones del recorrido.
(b) Estar elevados o en la posición que observen mejor que las condiciones de largada son justas y que la señal del Preparador de Largada pueda ser observada.
(c) Asegurarse que se dé una señal apropiada de inicio de la prueba a los competidores.
(d) Volver a llamar a los competidores por medio del silbato, un segundo disparo o por otros medios si el Preparador de Largada considera que fue una largada injusta.
(e) Tener el poder de descalificar, o eliminar, un competidor por infringir la largada, o por desobedecer deliberadamente las ordenes, o por cualquier otra obstrucción en la largada.
(f) Notificar al Árbitro de Sector de todas las descalificaciones.
(g) Asegurarse que los competidores, Seguridad Acuática, Botes en Servicio, Jueces, equipamiento y victimas (en pruebas de IRB) están posicionados correctamente antes de comenzar la prueba.
(h) Referir preguntas relacionadas a las condiciones de la prueba al Juez Principal.

(i) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro Principal o su delegado y/o al Oficial de respuesta y Evaluación de Riesgos. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.
Nota: Se recomienda usar protectores de oídos.

2.4.17 Preparador de Largada

El Preparador de la Largada debe:

(a) Trabajar en conjunto con el Largador.
(b) Posicionarse adecuadamente para la prueba y señalar cuando los competidores estén en línea listos para comenzar.
(c) Ser responsable de detener la largada utilizando el silbato o cualquier otro medio si considera que no se cumplieron las condiciones de largada, o que fue una largada injusta.
(d) En caso de ser requerido actuar de Jueces de Recorrido durante una prueba, por ej., transiciones en el relevo sprint, cambio de equipamiento y posicionamiento del material en las pruebas de relevos.
(e) En conjunto con el largador asegurarse que los competidores, Seguridad Acuática, Botes en Servicio, jueces, equipamiento y victimas (en pruebas de IRB) estén posicionados correctamente antes de comenzar la prueba.
(f) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta al Riesgo. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.18 Juez de Precompetencia

El Juez de Precompetencia debe:

(a) Desempeñarse bajo la supervisión del Árbitro General o Árbitro de Área/Sector.
(b) Asegurarse que los atletas estén bien inscriptos y que estén correctamente ordenados antes de proceder a la línea de largada.
(c) Comunicarse con el Árbitro General, Árbitro de Área/Sector con respecto a las condiciones de inscripción, sorteos, orden de las pruebas, horarios, uniformes de los sponsors, y otros arreglos establecidos por el Árbitro o el Comité Organizador
(d) Asegurarse que todos los competidores cumplen con las reglas generales ILS de competencia.
(e) Comunicarse con los Escrutadores sobre el cumplimiento de los competidores con las especificaciones y equipamientos o estándares ILS o requisitos de seguridad.
(f) Notificar al Árbitro General de cualquier infracción o irregularidad.
(g) Organizar sorteos cuando se requiera y mantener la disciplina de los competidores en la zona de precompetencia.
(h) Comunicarse con los Anunciadores, Registradores, Cronometristas y Administrativos con respecto a las inscripciones y sorteos.
(i) Poner a los competidores en orden según sorteo.
(j) Asegurarse que la cantidad de competidores en las pruebas cumplan con los límites de competidores por prueba.
(k) Comunicarse con el Árbitro General, Juez de Precompetencia y encargado de Estadísticas para confirmar la cantidad de competidores en cada carrera en el agua.
(l) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta al Riesgo. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.19 Preparador de Precompetencia

El Preparador de la Precompetencia debe:

(a) Asistir al Juez de Precompetencia.

(b) Reportar cualquier cambio en la composición de los equipos al Juez de Precompetencia, Árbitro de Área/Sector o Árbitro General.
(c) Reportar cualquier infracción por parte de los competidores o del equipamiento o cualquier otra irregularidad al Juez de Precompetencia y al Árbitro general.
(d) Asistir al Juez de Precompetencia en posicionar a los competidores en orden para comenzar y asegurarse que todos los nombres y números de carrera han sido registrados antes del inicio de una carrera.
(e) Acompañar a todos los competidores a la línea de largada y asegurarse que todos los competidores están posicionados donde corresponde.
(f) Asegurarse que todos los competidores están vestidos adecuadamente según las condiciones de este manual y otras establecidas por la ILS.
(g) En las pruebas de IRB, ser reconocidos como el Juez de Precompetencia de las Victimas y deben asegurarse que estas sepan la posición de su boya y de que sean transportadas seguramente en un tiempo acorde que permita la continuidad del evento.
(h) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.20 Encargado de la Premiación

El Encargado de la Premiación, de ser designado, debe:

(a) Responder al Árbitro General, ordenar a los ganadores y asegurarse que los trofeos y premios están disponibles en la tarima de presentación.
(b) Ser conscientes de los requisitos de los sponsors e ILS para la presentación, incluyendo los protocolos ILS en relación a los VIPs.
(c) Comunicarse con el Coordinador de Anuncios para una introducción adecuada de la premiación y otras presentaciones.
(d) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.22 Coordinador del Comité de Apelación

El Coordinador del Comité de Apelación será responsable de designar un comité de apelación para decidir sobre todos aquellos aspectos que se soliciten por parte del Árbitro General.

2.4.22 Miembros del Comité de Apelación

Los miembros del Comité de Apelación serán responsables de decidir sobre todos aquellos aspectos que se soliciten por parte del Árbitro General. El Coordinador del Comité de Apelación selecciona miembros apropiados del comité de apelación para decidir sobre casos individuales.

OFICIALES NO TÉCNICOS

2.4.24 Coordinador del Comité de Disciplina

El Coordinador del Comité de Disciplina debe ser responsable de designar un Comité de Disciplina para decidir sobre todos aquellos asuntos que se soliciten por parte del Comité de Comité de Competencia, Árbitro General o Comité de Apelación (Ver 2.15 *Mala Conducta* en el *Reglamento de Competencia de Salvamento ILS*).

2.4.24 Miembros del Comité de Disciplina

Los miembros del Comité de Disciplina serán responsables de decidir sobre todos aquellos aspectos que se soliciten por parte del Comité de Competencia, Árbitro General o Comité de Apelación. El Coordinador del Comité de Disciplina selecciona miembros apropiados del Comité de Disciplina para decidir sobre casos individuales.

OFICIALES DE SEGURIDAD

2.4.25 Oficial de Seguridad

El Oficial de Seguridad debe presidir el Comité de Seguridad, proveer recomendaciones como miembro del Comité Organizador y el Comité de Competencia y debe:

(a) Trabajar en conjunto con el Árbitro General
(b) Formular e implementar un plan de contingencia, seguridad, búsqueda y rescate el cual provea de una intervención rápida y efectiva en caso de emergencia. Este programa será aprobado por el Comité de Competencia a cargo del evento.
(c) Responder inmediatamente y registrar cualquier tipo de reportes relacionados con la seguridad recibidos por parte de los competidores, de las embarcaciones, del personal de seguridad acuática, oficiales y personal de guardavidas y hacer de intermediario como corresponda entre el Árbitro General y/o el Comité de Competencia.
(d) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia, tener la autoridad de suspender inmediatamente la competencia de forma completa o parcial siempre que haya una base evidenciable para concluir que hay un riesgo inaceptable de que puedan ocurrir lesiones serias y referir esta decisión al Comité de Competencia.
(e) El Oficial de Seguridad tiene la autoridad para iniciar inmediatamente y coordinar (comandar y controlar) cualquier acción de búsqueda y rescate y notificar al Árbitro General y al Comité de Competencia.
(f) Coordinar otros servicios para proveer comunicación esencial, transporte y personal capacitado en una emergencia.
(g) Reunir a todos los servicios asociados antes de la competencia para asegurarse que todos:
  (1) los otros servicios involucrados son conscientes de sus responsabilidades; y
  (2) los Árbitros son conscientes de los planes de emergencia y seguridad.
(h) Comunicarse y coordinar con el diferente personal de seguridad/emergencias/primeros auxilios/medico, incluyendo también grupos de emergencia local tales como Policía, Ambulancia, Bomberos y agencias de gobierno correspondientes.
(i) Posicionarse en una posición conveniente durante la competencia y estar en comunicación disponible en todo momento con el Árbitro General.
(j) Instruir a los servicios de salvamento y cualquier otro tipo de personal designado en los planes de emergencia en caso de una emergencia.
(k) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad ILS sobre la conducción del sector.
(l) Dependiendo del tamaño del evento, el Oficial de Seguridad también puede asumir otras responsabilidades de otros roles del equipo de seguridad según lo permitan sus calificaciones y habilidades.

2.4.26 Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos (ARRO's).

(a) Un Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos debe ser designado para cada arena de competencia y debe reportar al Oficial de Seguridad.
(b) Los Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos trabajan en conjunto con los Árbitros de Área/Sector y los supervisores de recorrido para:
  (i) Realizar un análisis de riesgo inicial del área y luego monitorear continuamente las condiciones de la competencia al realizar evaluaciones regulares adicionales.
  (ii) Monitorear el tiempo que conlleva completar la prueba y notar cualquier asunto relacionado con las condiciones de la competencia.
  (iii) Monitorear patrones en los competidores al iniciar y finalizar las pruebas;
  (iv) En ausencia del Encargado de Estadísticas, asumir sus responsabilidades, sobre todo controlando que el número de competidores coincida la largada con la llegada y tener en cuenta los que no completaron la carrera. En caso de haber un competidor ausente en la llegada, avisar inmediatamente al Coordinador de Emergencias y Seguridad y luego al Árbitro de Sector.
  (v) Obtener, registrar e inmediatamente transmitir las devoluciones de los competidores, personal de seguridad acuática con embarcación, oficiales y personal de salvamento sobre las condiciones y elevar los reportes relacionados a la seguridad directamente con el Oficial de Seguridad y el Árbitro de Área.
  Los resultados de tales acciones deben ser transmitidos al Oficial de Seguridad.

(c) Los Oficiales de Respuesta y Evaluación de Riesgos deben ser conscientes en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia, tener la autoridad de suspender inmediatamente la competencia de forma completa o parcial siempre que haya una base evidenciable para concluir que hay un riesgo inaceptable de que puedan ocurrir lesiones serias y referir esta decisión al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado.
(d) En conjunto con el Árbitro de Área/Sector, el Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos tiene la autoridad de iniciar cualquier acción de búsqueda y rescate de ser necesario y notificar inmediatamente al Oficial de Seguridad y Árbitro General o su delegado.
(e) El Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos puede ser requerido para tomar y llevar el control como coordinador bajo la dirección del Oficial de Seguridad o representantes de las agencias de gobierno. Esto es para evitar confusiones y no dar direcciones opuestas al personal; sumado a instrucciones contradictorias con respecto al uso de los activos de rescate y el control de la multitud.

2.4.27 Coordinador de la Embarcación a Motor

El Coordinador de la Embarcación a Motor, de ser designado, debe:

(a) Actuar bajo la supervisión del Árbitro General y en emergencias del Oficial de Seguridad y/o Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(b) Proveer recomendaciones y coordinar el reclutamiento de IRBs y la respectiva tripulación requerida.
(c) Supervisar las actividades tanto de los sistemas de la Embarcación de Seguridad Acuática como del Juez en el Bote.
(d) Supervisar el diagrama de los recorridos antes y durante la competencia.
(e) Asumir las responsabilidades del Coordinadores de Seguridad Acuática (si no está designado). Supervisar los aspectos de seguridad acuática de la competencia.
(f) Asignar, rotar e instruir a las tripulaciones sobre ubicaciones y responsabilidades.
(g) Asegurarse que los IRBs tengan su revisión de mantenimiento y estén equipados correctamente durante la competencia.
(h) Reportar al Árbitro General y/o Oficial de Seguridad sobre cualquier problema relacionado con la disponibilidad de las embarcaciones y sobre la habilidad de proveer sistemas de fiscalización y seguridad acuática.
(i) Asegurarse que haya un sistema de comunicación efectiva para estar en comunicación con todos los Árbitros y Coordinadores.
(j) Comunicarse en todo momento con el Oficial de Seguridad.
(k) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad ILS sobre la conducción del sector.
(l) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y/o al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.28 Coordinador de Seguridad Acuática

El Coordinador de Seguridad Acuática, de ser designado, debe:

(a) Actuar bajo la supervisión del Árbitro General y en emergencias del Oficial de Seguridad y/o Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(b) Ser responsable de la seguridad de la competencia mientras se disputen las pruebas de agua.
(c) Supervisar y asignar el personal de seguridad acuática.
(d) Coordinar el posicionamiento de las embarcaciones de rescate y el personal de seguridad acuática.
(e) Poner en consideración del Oficial de Seguridad cualquier tipo de asuntos relacionados con el nivel de seguridad acuática.
(f) En las pruebas de IRB (de ser designado) mantener la seguridad para con las tripulaciones y las victimas en conjunto con el Oficial de Seguridad.
(g) En todas las competencias asegurarse que la seguridad acuática cumple los requisitos establecidos con antelación.

(h) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General o su delegado y/o al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.29 Personal de Seguridad Acuática

El Personal de Seguridad Acuática debe:

(a) Actuar bajo la supervisión del Coordinador de Seguridad Acuática y en emergencias del Oficial de Seguridad y/o Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(b) Posicionarse en la playa y en el agua como se lo indique el Coordinador de Seguridad Acuática.
(c) Poner en consideración del Coordinador de Seguridad Acuática cualquier tipo de asuntos relacionados con el nivel de seguridad acuática en un determinado momento.
(d) Ser responsables de la seguridad de la competencia en su área acuática asignada.
(e) Bajo las directivas del Coordinador de Seguridad Acuática asistir otras áreas en caso de ser requerido.
(f) En todas las competencias asegurarse que la seguridad acuática cumple los requisitos establecidos con antelación.
(g) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Oficial de Seguridad Acuática y Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.30 Coordinador de la Comunicación

El Coordinador de la Comunicación, de ser designado, debe:

(a) Actuar bajo la supervisión del Árbitro General y en emergencias del Oficial de Seguridad y/o Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.
(b) Asegurar que se mantenga una comunicación efectiva por radio con todos los oficiales superiores e IRBs, incluyendo los miembros del Comité Organizador y de Competencia, Seguridad, personal médico y de trabajo durante la competencia.
(c) En conjunto con el Árbitro General o autoridad correspondiente, acordar en la cantidad y el tipo de equipamiento de radio que se necesita para la competencia.
(d) Supervisar el centro de control central incluyendo la entrega, mantenimiento y retorno del equipamiento de radio.
(e) Establecer una lista de códigos/frecuencias y procedimientos de radio para la competencia.
(f) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad ILS sobre la conducción del sector.
(g) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y/o al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.31 Coordinador Médico/Primeros Auxilios

El coordinador Médico/Primeros Auxilios, de ser designado, actúa bajo la supervisión del Árbitro General y en emergencias del Oficial de Seguridad y/o Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos.

(a) Estar calificado apropiadamente para llevar a cabo el rol requerido dada la naturaleza de la competencia y los recursos disponibles.
(b) Ser responsable de la organización y operación del servicio médico y de primeros auxilios de la competencia.
(c) Cuando se requiera, evaluar las condiciones físicas y psicológicas de cualquier competidor u oficial y asegurarse a través del Árbitro General que ningún competidor u oficial participe si no está en condiciones, tanto por su propio bien estar como el de otros involucrados en la competencia.
(d) Presentarle al Árbitro General cualquier decisión medica que afecte la conducción de la prueba.

(e) Ser conscientes del plan de evacuación desarrollado por el Comité Organizador en caso de heridos o accidentes serios o implicaciones relacionadas con la seguridad de los competidores, oficiales, personal de asistencia y/o el público.
(f) Dirigir el despliegue de los puestos de primeros auxilios y otros servicios médicos con su respectivo personal en el lugar de competencia.
(g) Estar disponible en comunicación y estar ubicado en tal posición para asistir y dirigir a los especialistas médicos o de primeros auxilios en cualquier incidente.
(h) Proveer reportes y recomendaciones al Árbitro General o Autoridad ILS sobre la conducción del sector médico/primeros auxilios.
(i) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro o su delegado y/o al Oficial de Seguridad. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.4.32 Encargado de Estadísticas

El Encargado de Estadísticas debe:

(a) Actuar bajo la dirección del Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos y/o Árbitro de Área/Sector.
(b) Mantener los registros estadísticos del área y asegurase que la información sea entregada al Árbitro Administrativo.
(c) Comunicarse con el Juez de Precompetencia para obtener la nómina de competidores que largan en cada carrera en el agua.
(d) Registrar el número de competidores que inician y finalizan la prueba, y considerar aquellos que no finalizaron la carrera.
(e) Monitorear los tiempos que las pruebas tardan en completarse y detectar cualquier inconveniente con las condiciones de competencia.
(f) Si falta algún competidor en la llegada inmediatamente avisar al Oficial de Respuesta y Evaluación de Riesgos y/o Oficial de Seguridad, y luego al Árbitro de Área/Sector según corresponda.
(g) Ser consciente en todo momento sobre la seguridad y bienestar de los competidores, oficiales y otro personal involucrado en la competencia y reportar inmediatamente cualquier duda al Árbitro General, su delegado y/o al Oficial de Respuesta al Riesgo. Si es un asunto catastrófico, el oficial puede ordenar una suspensión inmediata de la competencia en su área e inmediatamente elevar el asunto al Árbitro General y/o Árbitro de Área y/o el Oficial de Seguridad.

2.5 RECORDS MUNDIALES

(a) La ILS reconoce los récords mundiales de hombres y mujeres en las categorías Juvenil, Open y Master en todas las pruebas de piscina identificadas en el *Reglamento de Competencia ILS* y desarrolladas en los Campeonatos Mundiales de Salvamento ILS. Dichas pruebas deben desarrollarse en una piscina de natación de 50 m y debe utilizarse el equipamiento que cumpla con los estándares ILS detallados en la Sección 8 del *Reglamento de Competencia ILS*.
(b) Serán reconocidos los récords mundiales tanto de las pruebas individuales como de las grupales en las categorías Juvenil, Open, (sin distinción de la representación nacional o del club) y Masters de los competidores y equipos que cumplieron con los requisitos de elegibilidad definidos en el *Manual para los Campeonatos Mundiales de Salvamento ILS*.
(c) Los poseedores de los récords deben ser miembros de una organización miembro pleno, asociado, o correspondiente de la ILS y elegible para competir en una competencia avalada por ILS.
(d) Los poseedores de récords en los relevos nacionales Open y Juvenil deben satisfacer los requisitos de elegibilidad de equipos nacionales como se definen en el Manual para los Campeonatos Mundiales de Salvamento ILS.
Nota: No hay récords de relevos nacionales Masters
(e) Los poseedores de récords en los relevos interclubes Open y Juvenil deben satisfacer los requisitos de elegibilidad de equipos interclubes Open, Juvenil o Master como se definen en el Manual para los Campeonatos.
(f) Los récords mundiales pueden ser establecidos en los Campeonatos Mundiales de Salvamento, juegos multi deportes (por ej. Los Juegos Mundiales), Campeonatos Regionales

ILS, Campeonatos Nacionales, u otros (Por ej., Juegos de la Mancomunidad, o europeo) y cualquier otro campeonato o competencia organizada de acuerdo al Reglamento de Competencia de Salvamento ILS y avalado por ILS.

(g) Los competidores Juveniles pueden establecer tanto récords mundiales juveniles como open sin importar la categoría en la que estén compitiendo en ese momento. De igual forma los Masters pueden establecer récords mundiales master u open sin importar en la categoría que estén compitiendo en ese momento.

(h) Control de Dopaje y Récords Mundiales
- Los récords mundiales solo serán reconocidos con un certificado de evaluación negativa de dopaje. Si el récord se logra en un Campeonato Mundial de Salvamento, en los Juegos Mundiales, o campeonatos regionales ILS donde ya hay un sistema de evaluaciones fijadas y al azar en concordancia con las reglas ILS anti dopaje, no se requerirá un certificado de evaluación negativa de dopaje.
- Un competidor que establezca o iguale un récord mundial debe someterse a un "control de dopaje" al finalizar la carrera. Cuando un relevo rompa o iguale un récord mundial, todos los competidores que componen el relevo serán testeados.
- Si no hay un control de dopaje en la competencia, el competidor debe someterse a un control dentro de las 24 horas posteriores a la carrera.
- Los récords mundiales Master serán reconocidos sin un certificado de evaluación negativa de dopaje.

(i) Todos los récords logrados durante los Campeonatos Mundiales de Salvamento Master, Interclubes o Nacional, Juegos Mundiales, o campeonatos regionales ILS serán aprobados automáticamente.
Nota: Se recomienda que se completen todos los formularios de aplicación de Récord Mundial para asegurar que se registren todos los récords obtenidos en LWC. El Árbitro Administrativo debe asistir con este proceso.

(j) Los récords en otras competencias pueden ser aprobados sujetos a las siguientes condiciones.
(i) La competencia debe ser avalada por ILS.
(ii) Todos los récords deben ser logrados en competencias disputadas en público y anunciadas de forma pública (y a la sede central ILS) por anuncios al menos tres días antes de la competencia.
(iii) Los estándares de las instalaciones y especificaciones del equipamiento deben ser certificadas por un inspector u otro oficial calificado designado o aprobado por el Comité de Gestión (para campeonatos mundiales) o por la organización miembro para las competencias oficiales ILS en su jurisdicción.
(iv) La ILS solo aceptará récords mundiales solo cuando los tiempos sean registrados por equipamiento de cronometraje automático.

(k) Aquellos tiempos que sean iguales serán reconocidos como récords iguales, y los competidores serán considerados "poseedor de récord compartido". Solamente el tiempo del ganador de una carrera puede ser presentado para un récord mundial. En caso de un empate, cada competidor involucrado será considerado ganador.

(l) Las solicitudes para récords mundiales deben ser completadas por la autoridad responsable del Comité Organizador de la competencia. Se debe usar el formulario oficial ILS de solicitud de récord (ver al final de esta sección y también disponible en www.ilsf.org) y ser firmado por el Árbitro General reconocido por ILS que se observaron todas las normativas incluyendo un certificado de evaluación negativa de dopaje. La solicitud debe ser remitida al encargado de los récords dentro de los 30 días de terminada la competencia.

(m) Una vez recibida la Solicitud de Récord ILS, y estén conformes de que la información es correcta, el Encargado de los Récords recomendara al Secretario General ILS declarar y publicar el récord mundial y otorgar un certificado de récord mundial firmado por el Presidente y el Secretario General de la ILS.
Si no se acepta la solicitud del récord mundial, se remitirá a la Comisión de Deportes ILS

2.6 INICIO Y CIERRE FINAL DE LA COMPETENCIA

(a) Se considera que una competencia inicio cuando la convocatoria a realizar las inscripciones se realizó oficialmente por parte de los organizadores de la competencia.

(b) El cierre oficial de la competencia es 20 minutos posterior a la finalización de la última prueba. Sin embargo, los asuntos de reclamos, apelaciones, o revisiones disciplinarias continuaran hasta resolverse y se considerara dentro del tiempo oficial de la competencia.

2.7 CONDICIONES PREDOMINANTES

(a) Los competidores saben y aceptan que las competencias de aguas abiertas pueden ser afectadas por condiciones ambientales más allá del control de los organizadores (Por ej. condiciones del agua o de la playa, inclemencia del clima) y que ellos están sujetos a las condiciones predominantes.

(b) No se contemplará ningún reclamo o apelación cuando un incidente sea causa de las condiciones predominantes. El Árbitro General y/o los oficiales correspondientes tienen absoluta discreción para determinar si un incidente fue causado por las condiciones predominantes.

2.8 DISPOSITIVOS DE GRABACIÓN DE VIDEOS

2.8.1 Sujetos a la embarcación

Se pueden montar cámaras de video sobre las tablas, los surfskis, botes a remo y embarcaciones de rescate inflable (IRB) siempre y cuando tales dispositivos sigan las normativas especificadas en la sección 8, *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio.*

2.8.2 Sujetos a los competidores

Con la excepción al remero de popa de los botes a remo y los conductores de IRB, las cámaras de video no pueden ser utilizadas sujetas a los competidores desde el inicio al final de la carrera.

2.9 DISPOSITIVOS DE COMUNICACION EN COMPETENCIA

No se permite que los competidores en una carrera usen dispositivos de comunicación electrónica desde el comienzo hasta la finalización de la carrera.

2.10 VESTIMENTA DE COMPETENCIA

Los competidores deben usar uniformes, prendas e indumentaria aprobadas por ILS. Un competidor no podrá ser parte de una competencia si en la opinión del Árbitro General el competidor no está adecuadamente vestido.

Sobre estándares de vestimenta de competencia ver Sección 8.

El Árbitro General tiene la autoridad para excluir cualquier competidor cuyo traje de baño no cumpla con lo siguiente:

(a) ***Traje de Baño:*** Los trajes de baño usados por los competidores deben cumplir con los estándares ILS de trajes de baño definidos en la sección 8 y:
- Ser de buen gusto moral sin que lleven símbolos que puedan ser considerados ofensivos.
- Cumplir con la política de identificación comercial.

Tanto hombres como mujeres pueden usar una prenda adicional de tela por modestia bajo su traje de baño siempre que no provea ventaja deportiva. Cualquier prenda adicional por modestia será limitada al estilo corto para hombres y al estilo de dos piezas para mujeres.
Sujeto a aplicación de razones culturales y/o religiosas la ILS considerará la utilización de trajes de baño que cubran mayor parte del cuerpo siempre que no provea ventaja deportiva.

(b) ***Prendas protectoras:*** Excepto por los nadadores en pruebas de piscina y mar, otras prendas protectoras (por ej., shorts, musculosas, remeras, etc.) pueden ser utilizadas por los competidores tanto en pruebas individuales como grupales a menos que se establezca lo contrario por estas reglas o la autoridad organizadora del evento. Solo se permitirán musculosas, remeras, shorts, calzas largas y/o medias para las piernas en la prueba de lanzamiento de cuerda en piscina y en las pruebas de arena.

(c) ***Chalecos de flotación y cascos:*** Deben ser utilizados en las pruebas de IRB y pueden ser utilizados en las pruebas donde se usa la tabla, el surfski o bote a remo.

(d) ***En las pruebas de Bote a Remo:*** el remero de popa puede usar ropa (incluye neopreno y botas) según lo justifiquen las condiciones. Las especificaciones para neoprenos (8.16) no aplican.

(e) ***En pruebas de IRB:*** Los competidores pueden usar ropa incluyendo, neoprenos, botas, guantes y capucha excepto en la carrera de rescate con tubo donde no se permite que usen guantes para cargar a la víctima. Las especificaciones para neoprenos (8.16) no aplican.

2.10.1 Gorros y cascos de competencia

(a) Los gorros y/o cascos de competencia deben ser utilizados al inicio de la carrera para asistir con la seguridad, identificación y fiscalización de los competidores.
(b) Los competidores del mismo equipo deben usar gorros y/o cascos idénticos en cada prueba. Está permitido el nombre del competidor en el gorro/casco. Los colaboradores del equipo deben usar un gorro para asistir a su compañero en la prueba.
(c) En las pruebas de mar, los gorros, asegurados bajo el mentón, deben ser usados sobre la cabeza del competidor al inicio de cada prueba y de cada tramo en las pruebas de relevo.
(d) En las pruebas de piscina y en la Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada, los gorros de playa o los gorros de silicona deben ser utilizados sobre la cabeza del competidor al inicio de cada prueba o tramo en las pruebas de relevo.
(e) Los competidores también pueden usar gorros de silicona bajo los gorros de playa.
(f) El uso de cascos de seguridad es opcional en las pruebas con embarcación a menos que se especifique lo contrario.
    - ***Pruebas de IRB:*** Se deben usar cascos acuáticos aprobados, por los conductores de IRB, tripulación y víctimas.
    - **Pruebas de Bote a Remo:** Todos los remeros deben usar cascos aprobados a menos que se notifique lo contrario por parte de los oficiales de competencia.

    Para estándares de cascos ver Sección 8.
(g) En las pruebas de IRB, bote a remo, tabla, y surfski, los competidores pueden usar cascos con las mismas condiciones que los gorros de natación. Para estándares de colores de los cascos ver Sección 8.
(h) Un competidor/equipo no será descalificado si el gorro o casco se sale involuntariamente o se pierde posterior al inicio de la prueba, siempre que los oficiales puedan identificar que el competidor completo la carrera/recorrido correctamente.
    Nota: Los competidores deben continuar utilizando el gorro identificatorio (para asistir en el registro correcto de las posiciones) hasta que el oficial a cargo de la llegada notifique que se lo pueden quitar.

2.10.2 Musculosas

No se requiere que usen musculosas distintivas en las pruebas de piscina a menos que se determine lo contrario por la organización.

Por razones de seguridad e identificación, los competidores y los colaboradores de los equipos deberán utilizar musculosas fluorescentes como lo determina el organizador de la competencia para entrar al agua. Los colaboradores de los equipos serán advertidos si no usan musculosas fluorescentes en tales circunstancias. Las musculosas fluorescentes son obligatorias para las pruebas desarrolladas en aguas abiertas.

En las pruebas de mar, las musculosas utilizadas deben ser fluorescentes, sin mangas y se extienden desde el cuello hasta el abdomen. Se permite que los competidores que no se encuentran nadando (por ej., palistas, colaboradores del equipo) usen un estilo diferente de musculosas (por ej. Lycras de manga larga).

Estas musculosas deben ser usadas sobre el traje de baño, neoprenos, ropa adicional, etc. Referirse a la sección 2.10.3 b) para las pruebas de IRB.

También se les puede requerir a los competidores que usen musculosas o pecheras de diferentes colores para ayudar a los jueces de llegada (por ej. en la prueba de Sprint en Playa). Tales musculosas o pecheras serán otorgadas por la ILS.

Incluso cuando los organizadores otorguen las musculosas fluorescentes, los competidores podrán usar las suyas solo si:

- El color de la musculosa es el mismo que provee la organización.
- Cumplen los requerimientos del patrocinio de la competencia.
- Son aprobadas por el Comité de Gestión ILS de la competencia.

Los organizadores pueden proveer un color diferente de musculosa en caso de querer diferenciar pruebas, áreas, o categorías para asistir con la seguridad, identificación y/o fiscalización. En tales circunstancias, las musculosas (o gorros) del equipo no necesitan ser utilizadas bajo los colores prescriptos de la musculosa (o gorro)

2.10.3 Chalecos Salvavidas y Dispositivos de Flotación Personal

(a) Los dispositivos de flotación personal pueden ser usados en pruebas de tabla, surf ski, y bote a remo.
(b) En las pruebas de IRB es obligatorio el uso de estos dispositivos para conductores, tripulación y victimas tanto en el entrenamiento como en la competencia. No se requiere que las musculosas fluorescentes sean usadas sobre el dispositivo de flotación.

Para estándares de dispositivos de flotación ver la Sección 8.

2.10.4 Accesorios para la vista

(a) Se pueden usar antiparras excepto para la Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada.
(b) Se pueden usar anteojos de sol o de lectura en todas las pruebas siempre que sean adecuados para la prueba.

2.10.5 Calzado

(a) Los competidores no usaran calzado en las pruebas de competencia a menos que lo especifique la prueba en su descripción o a discreción del Árbitro General basado en las condiciones.
(b) Los portadores de maniquí pueden usar calzado en las pruebas de piscina.
(c) Los competidores podrán usar calzado en las pruebas de 1km y 2km Carrera en Playa y 3x1km Relevo Carrera en Playa.

2.10.6 Neoprenos

(a) Los neoprenos se pueden permitir en las pruebas de mar solo si la temperatura es inferior a los 16 grados centígrados. El Árbitro General puede autorizar el neopreno dependiendo de otros factores como el clima, el agua y otras condiciones marinas. En tales circunstancias es recomendado que se utilicen los neoprenos para las pruebas de agua o en caso de haber riesgo de inmersión.
(b) El Árbitro General con el consentimiento del Oficial de Seguridad puede habilitar el uso de neoprenos para temperaturas mayores a 16 grados particularmente cuando los factores del clima o del viento sean considerados como un posible riesgo de hipotermia. En tales circunstancias es recomendado que se utilicen los neoprenos para las pruebas de agua o en caso de haber riesgo de inmersión.
(c) Los competidores no podrán usar más de un neopreno o traje especial para medusas.
(d) Los neoprenos *deben* ser usados en temperaturas inferiores a los 13 grados centígrados.
(e) Los neoprenos pueden ser usados en competencias de IRB o por los coordinadores de bote a remo en cualquier condición.
(f) Ninguna prueba de nado se desarrollará en agua con una temperatura inferior a los 13 grados.
(g) Los neoprenos deben cumplir con los estándares descriptos en la Sección 8.

2.10.7 Trajes de Baño anti Medusas

(a) El Árbitro General puede autorizar el uso de trajes de baño anti medusas dependiendo de las condiciones marinas.
(a) En tales circunstancias es recomendado que se utilicen estos trajes de baño especiales para las pruebas de agua o en caso de haber riesgo de heridas.
(b) Los trajes de baño anti medusas deben ser aprobados por la autoridad organizadora de la competencia.

2.11 CATEGORÍAS POR EDADES

2.11.1 Determinación de categorías por edades

La ILS sigue la guía del COI para determinar las edades de los competidores en los eventos como los Campeonatos Mundiales de Salvamento. La elegibilidad de un grupo etario se determina por cuantos años tiene al 31 de diciembre del año en el que están participando.

Por ejemplo:

Competencia Open	
Elegible:	Competidores que cumplen los 16 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia. No hay un máximo de edad.
No Elegible:	Competidores que son más jóvenes de 15 o que cumplen 15 el año de la competencia.

Competencia Juvenil	
Elegible:	Competidores que cumplen los 15,16, 17 y 18 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia.
No Elegible:	Competidores que son más jóvenes de 14 o que cumplen 19 el año de la competencia.

Competencia Master	
Elegible:	Competidores que cumplen los 30 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia. No hay un máximo de edad.
No Elegible:	Competidores que cumplan 29 el año de la competencia.

Bote a Remo 23 años	
Elegible:	Competidores que cumplen 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 o 23 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia.
No Elegible:	Competidores que cumplen 15 o 24 el año de la competencia.

Botes de Rescate Inflable	
Víctimas y Tripulación de IRB	
Elegible:	Competidores que cumplen los 16 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia. No hay un máximo de edad.
No Elegible:	Competidores que son más jóvenes de 15 en el año de la competencia

Conductores de IRB	
Elegible:	Competidores que cumplen los 18 años antes del 31 de diciembre del año de la competencia. No hay un máximo de edad.
No Elegible:	Competidores que son más jóvenes de 17 en el año de la competencia, aquellos que no están certificados por su federación para operar embarcaciones y aquellos que no poseen licencia.
Nota:	En la mayoría de los países se requiere poseer licencia bajo reglamentos específicos para operar una embarcación marítima. El Comité Organizador debe notificar los requisitos locales como párate de los requisitos de inscripción.

2.12 PASES DE CLUB NACIONALES E INTERNACIONALES

(a) Es responsabilidad de la federación manejar los arreglos de pases de club de sus competidores.
(b) Los competidores deben solicitar el pase a un club extranjero. Para que la solicitud tenga éxito, los competidores requieren la aprobación de su club local, organizaciones regionales y nacionales:
- Los interesados deberán solicitar la autorización de su club actual y enviar esta autorización a su organización regional (si la hubiera) y nacional para su aprobación.
- La organización nacional informará al interesado de su decisión y remitirá su aprobación, si se le otorga, a la organización nacional del nuevo club del solicitante.
- Las organizaciones nacionales no deberán retener injustificadamente la aprobación del pase de club.
- La Comisión de Deportes de ILS resolverá las disputas sobre transferencias internacionales en consulta con las partes contendientes. La decisión de la Comisión de Deportes será definitiva.

Nota: Las reglas de pases internacionales de club (arriba) no se aplican a los campeonatos de equipos nacionales.

2.13 CONTROL ANTIDOPAJE

2.13.1 Política sobre Drogas

(a) La ILS tiene una política de competencia libre de drogas con posibles testeos de drogas en los Campeonatos Mundiales, Campeonatos Regionales ILS, y Juegos Mundiales. Ver o descargar las *Reglas Anti Dopaje ILS* en www.ilsf.org.
(b) La ILS reconoce que el país anfitrión puede tener leyes o requisitos legales adicionales a la política ILS sobre drogas. Los competidores deben estar informados de tales requisitos como parte de los procedimientos de inscripción.
(c) Una violación de las *Reglas Anti Dopaje ILS* lleva a la descalificación de los resultados individuales del atleta, incluyendo la pérdida de puntos, medallas y premios en pruebas individuales. En una prueba grupal, si un miembro del equipo viola las Reglas de Anti Dopaje, el equipo completo será descalificado de la prueba con la respectiva pérdida de puntos, medallas y premios.
(d) Para los fines del control de dopaje, aplicamos las siguientes definiciones.
   (i) ***Pruebas Individuales:*** Una prueba individual debe ser realizada por un solo competidor. Un individuo puede ser asistido por colaboradores del equipo (por ej. Oceanman/Oceanwoman, Super Socorrista). No puede haber substituciones de individuos en una prueba o entre rondas. Si un competidor es descalificado por romper las reglas, infringir por dopaje, etc., el competidor pierde su posición en la prueba que se está desarrollando.
   (ii) ***Pruebas de Equipo:*** Una prueba de equipo se desarrolla por más de un competidor del mismo equipo nacional, club o unidad de salvamento que completa una prueba o carrera en conjunto como una unidad (ej. SERC) o por separado (ej. pruebas de relevo). Los miembros del equipo pueden ser substituidos entre rondas, pero no habrá sustitución mientras se está desarrollando la carrera. Si un competidor es descalificado por romper las reglas, infringir por dopaje, etc., el equipo completo pierde su posición en la prueba que se está desarrollando.
   (iii) ***Conteo de medallas del equipo o sistema de puntuación:*** Para reconocer a los equipos ganadores en general en una competencia, se puede llevar a cabo un conteo de medallas (basado en las primeras clasificaciones de las pruebas individuales y de equipo, etc.) o un sistema de puntuación. La autoridad organizadora deberá informar los detalles básicos de cualquier conteo de medallas o sistema de puntuación. Si uno o más competidores son descalificados por incumplimiento de las reglas en una prueba individual o de equipo, entonces no se otorgan medallas ni puntos a esos competidores o equipos particulares, pero el equipo puede mantener su posición en el recuento de medallas o puntaje a menos que se determine lo contrario por la autoridad organizadora.
   Nota: Las definiciones anteriores para "pruebas individuales" y "pruebas de equipo" son las mismas que las definiciones de "deporte individual" y "deporte de equipo" utilizadas en las *Reglas Antidopaje de ILS.*
   El término “tripulación” tiene el mismo significado y efecto que “relevo” en relación a la competencia ILS.

2.14 CODIGO DE CONDUCTA

2.14.1 Código de conducta para competidores, oficiales técnicos y miembros

Los Campeonatos Mundiales ILS y las competencias avaladas por ILS son eventos públicos de perfil alto. La ILS espera que los competidores, oficiales y miembros colaboren parar asegurar una imagen pública positiva. Se derivarán al Comité de Disciplina todos aquellos comportamientos que causen vergüenza o dañen la imagen de la ILS o las competencias de salvamento. Las sanciones pueden incluir la expulsión de individuos o equipos de la competencia.

La ILS espera altos estándares de conducta de sus competidores, oficiales y miembros. Estas expectativas se encuentran reflejadas en las reglas de competencia, en la constitución de la ILS y en este reglamento.

Con fines de aplicar el código de conducta, la definición de “equipo” incluye los competidores, entrenadores, asistentes, espectadores, etc., que viajan con el equipo. La violación de este código resultara en la descalificación del individuo y/o equipo de la competencia.

2.14.2 Código de juego limpio para las competencias de salvamento

Es importante que la competencia, especialmente los campeonatos mundiales, se desarrollen con espíritu deportivo y benevolencia.

Los competidores deben obedecer y competir dentro de las reglas. Cualquier ruptura de las reglas será reportada al Árbitro General quien iniciará acciones como se describe en 2.15 *Mala conducta*

Los miembros del equipo representan a su país, su organización, su club, sus sponsors y a la ILS. Como tal, los miembros del equipo deben en todo momento comportarse de manera apropiada y civilizada durante los campeonatos y las actividades relacionadas incluyendo la parte social.

Una conducta impropia por un equipo o sus simpatizantes es una falta grave y se la tratara como tal.

Cualquier acción por un equipo que atente alterar o interferir con otro equipo es una falta grave y se la tratara como tal. La conducta general de todos los participantes será medida por el siguiente código de juego limpio.

(a) La ILS se compromete a:
- Promover y motivar el juego limpio a través de sus miembros.
- Recalcar a los competidores, entrenadores, oficiales técnicos, y administradores la necesidad de mantener estándares altos de espíritu deportivo y buen comportamiento en el salvamento deportivo.
- Asegurar que sus reglas sean justas, comprendidas con claridad por los competidores, entrenadores, oficiales técnicos y administradores, y ejecutadas correctamente.
- Asegurar que sus reglas sean aplicadas consistentemente e imparcialmente.
- Tratar a todos los miembros por igual, sin importar su sexo, raza o características físicas.
- Hacer todo abastecimiento razonable para acomodar a los competidores con discapacidades siempre que no exista una desventaja competitiva para otros competidores en el evento en cuestión.

(b) Los oficiales técnicos se comprometen a:
- Cumplir con las reglas y el espíritu de la competencia.
- Ser honestos, justos y éticos al tratar con otros.
- Ser profesionales en apariencia, acción y lenguaje.
- Resolver conflictos de manera justa y rápida a través de los procedimientos establecidos.
- Mantener una estricta imparcialidad.
- Mantener un ambiente seguro para los demás.
- Ser respetuosos y considerados con los demás.
- Ser un modelo a seguir positivo.

(c) Los competidores se comprometen a:
- Cumplir con las reglas y el espíritu de la competencia.
- Aceptar las decisiones de los árbitros y jueces sin cuestionar ni discutir.
- Nunca considerar hacer trampa y, en particular, no intentar mejorar su desempeño individual mediante el uso de drogas.
- Ejercer un autocontrol razonable en todo momento.
- Aceptar el éxito y el fracaso, la victoria y la derrota, con gracia y magnanimidad.

- Tratar a sus compañeros competidores y miembros del equipo con respeto, tanto dentro como fuera del campo de competencia.

(d) Los capitanes y entrenadores deberán:

- Insistir en que los competidores entiendan y respeten los principios del juego limpio.
- Nunca tolerar el uso de drogas por parte de los competidores.
- Nunca emplear métodos o prácticas que puedan implicar riesgos, por leves que sean, para la salud o el desarrollo físico a largo plazo de sus competidores.
- No intentar manipular las reglas para aprovecharse de sus competidores o sus oponentes.
- Respetar las normativas y la autoridad de ILS y sus organizaciones miembro y no intentar evitar o eludir estas normativas.
- Reconocer el rol especial que tienen que jugar en ILS y dar un buen ejemplo de espíritu deportivo y buen comportamiento en todo momento.
- Respetar los derechos de otros equipos y nunca actuar deliberadamente de una manera que vaya en detrimento de otro equipo.
- Respetar los derechos de los competidores, entrenadores, oficiales técnicos y no explotar o actuar deliberadamente de manera perjudicial para ellos.
- No tratar de influir en el resultado de una competencia por cualquier acción que no esté estrictamente dentro de las reglas y normativas o dentro de los principios fundamentales del juego limpio.

(e) Los delegados, representantes de los medios de comunicación, simpatizantes y espectadores se comprometen a:

- Respetar la autoridad y las normativas de ILS y no intentar evitarlas o eludirlas.
- Aceptar la autoridad de los oficiales técnicos.
- Cumplir con las reglas y el espíritu de la competencia.
- Ejercer un autocontrol razonable y mostrar un buen comportamiento en todo momento.
- Ser respetuoso y considerado con los demás.
- Reconocer el desempeño de todos los involucrados en la competencia con gracia y magnanimidad.

2.15 MALA CONDUCTA

2.15.1 Normas Generales de Conducta y Disciplina

La ILS, ya sea por sanciones publicadas predeterminadas o adoptando la decisión de un comité de disciplina, puede, a su discreción, emitir sanciones a competidores individuales, clubes o equipos nacionales.

2.15.2 Competir injustamente

(a) Los competidores o equipos que se consideran que han competido injustamente pueden ser descalificados de un evento o expulsados de los campeonatos. El Árbitro General puede referir al competidor o equipo al comité de disciplina para considerar una sanción adicional. Los ejemplos de competir injustamente incluyen:

- Cometer dopaje o una infracción relacionada con el dopaje.
- Hacerse pasar por otro competidor
- Competir dos veces en la misma prueba individual.
- Competir dos veces en la misma prueba en diferentes equipos.
- Interferir intencionalmente con un recorrido para obtener una ventaja.
- Competir sin inscripción.
- Competir para otro club o nación sin autorización de la federación.
- Intentar sabotear las boletas o el sorteo de las pruebas o posiciones.
- Competir con equipamientos que no cumplen con las especificaciones ILS.
- Competir en contra de la dirección específica del Árbitro General o del oficial designado.
- Empujar u obstruir a otros competidores o colaboradores del equipo para impedir su progreso.
- Recibir asistencia externa física o material (que no sea verbal u otra dirección, excepto donde esté específicamente excluido por las reglas de la prueba).

(a) El Árbitro General y/o los oficiales técnicos correspondientes deberán tener absoluta discreción para determinar si un competidor, equipo o colaborador del equipo ha competido injustamente.

(b) La ILS puede, a su absoluta discreción, investigar y tomar medidas sobre cualquier asunto relacionado con "competir injustamente" antes, durante o después de la competencia. Esto incluye, entre otros, la devolución de medallas y la derivación al comité de disciplina.

2.15.3 Faltas disciplinarias graves

(a) Si un competidor o equipo comete lo que podría ser una falta disciplinaria grave, deben comunicarse inmediatamente con el Comité Organizador y detallar las circunstancias. No informar una posible violación en las reglas es en sí mismo una falta contra las reglas de ILS.
(b) Las denuncias de una falta disciplinaria grave se remitirán al Comité de Disciplina.
(c) Si el Árbitro General descalifica a un competidor o equipo por una falta grave en la competencia, el Árbitro General también puede optar por presentar un informe al Comité de Disciplina, que puede decidir aplicar una sanción adicional contra el competidor o equipo y sus miembros.

2.15.4 Comité de Disciplina

(a) El Comité Organizador designará un Comité de Disciplina compuesto por no menos de tres miembros.
(b) El comité organizador anfitrión proporcionará al Comité de Disciplina el nombre, la dirección de contacto y el número de teléfono del capitán de cada equipo participante.
(c) El Comité de Disciplina investigará cualquier demanda escrita de mala conducta o cualquier asunto que le remita el Comité de Apelaciones o el Árbitro General.
(d) El comité también puede iniciar una indagación para determinar si se ha cometido una falta y presentar una demanda si corresponde. El comité puede proceder como si otra persona hubiera presentado la demanda.
(e) El comité puede asignar sanciones apropiadas, incluida la eliminación o descalificación de los campeonatos y la pérdida de títulos o trofeos.
(f) El comité informará por escrito sobre sus indagaciones y decisiones al Secretario General de ILS.
(g) Las demandas deben recibirse por escrito o el demandante debe estar preparado para asistir a una reunión o ser consultado por el comité cuando sea necesario.
(h) El miembro o miembros contra quienes se presenta la demanda tendrá derecho a estar presente en cada audiencia acompañado por el capitán del equipo.
(i) Todas las personas involucradas en una audiencia o consulta disciplinaria o en una audiencia del Comité de Apelaciones deben cumplir y respetar estrictamente el Código de Conducta de ILS establecido en esta Sección. En particular, pero sin limitación, todas las personas involucradas en tales audiencias o consultas deben:
    - Ser honestos, justos y éticos.
    - Ser respetuosos y considerados con los demás.
    - Ejercer un autocontrol razonable en todo momento.
    - Ser sinceros y tratar a todas las personas involucradas con buena fe, con cortesía y respeto.
(j) Directrices de consulta:
    - Las reglas de evidencia formales no se aplicarán a la audiencia o consulta, pero todas las personas involucradas deben ser sinceras y actuar de buena fe.
    - La demanda o referencia al comité se leerá a los competidores o al (a los) representante(s) del equipo(s).
    - Se presentará la evidencia del demandante.
    - Se presentará la evidencia de los miembros del equipo contra quienes se ha presentado la demanda.
    - Cada testigo estará sujeto a análisis por la parte (si la hay) en cuyo nombre se llama al testigo y luego a un interrogatorio por la parte o partes opuestas.
    - La parte que llama al testigo tendrá derecho a un nuevo análisis, pero no se permitirá ningún otro análisis, excepto por el permiso del comité.
    - No se admitirán rumores ni pruebas irrelevantes.
    - Los testigos que no sean la parte acusada permanecerán fuera de la audiencia en cuestión hasta que se les solicite que presenten pruebas.
(k) ***Notificación de hallazgos:*** El comité tomará sus decisiones *a puerta cerrada.* Si se comprueba la demanda, el comité puede imponer una sanción. El presidente del comité notificará por escrito

el hallazgo y la sanción al miembro del equipo en cuestión, a su equipo o club, y al país al que está afiliado el equipo o el club.

- La determinación y la sanción (si corresponde) serán efectivas de inmediato.

2.16 DESCALIFICACIONES Y CLASIFICACIONES "NO FINALIZA"

Los competidores o equipos pueden ser descalificados de una prueba o de toda la competencia. Cuando un competidor es descalificado por cualquier razón, en una serie o final, el lugar que habría ocupado se otorgará al competidor que terminó después y todos los competidores de posiciones inferiores deberán avanzar un lugar. (Ver en Banderas en Playa, Oceanman/Oceanwoman y Ocean M, las variaciones de eliminación para ubicaciones específicas y asignaciones de puntos para las pruebas desarrolladas en un formato de eliminación. Ver también las pruebas de Bote a Remo para las asignaciones de puntos "todos contra todos", descalificaciones, clasificaciones por eliminación y "no finaliza").

Cuando un competidor es descalificado por cualquier motivo, los resultados finales de la prueba no incluirán un puesto o tiempo para el competidor.

Los competidores pueden reclamar o apelar cualquier descalificación (ver 2.17 para más detalles).

(a) ***No Finaliza (NF):*** Cuando un competidor no termine una prueba por alguna razón, en una serie o en una final, el lugar que él o ella habría ocupado se le otorgará al competidor que terminó después y todos los competidores que se encuentren en la posición más baja deberán avanzar un lugar.
- Cuando un competidor no finaliza una prueba, los resultados de la prueba no incluirán un puesto o tiempo para el competidor.

(b) ***Descalificación de la competencia*:** Los ejemplos de comportamiento que pueden resultar en la descalificación de individuos o equipos de la competencia incluyen:
- Negarse a cumplir las condiciones de inscripción.
- Incumplimiento del código de conducta o reglas de ILS.
- La suplantación o uso de competidores no autorizados.
- Actividades que resultan en daños intencionales a los sitios del lugar, sitios de alojamiento o la propiedad de otros.
- Maltrato de los oficiales técnicos.

(c) ***Descalificación de las pruebas:*** *Los* ejemplos de comportamiento, que pueden resultar en la descalificación de individuos o equipos de una prueba, incluyen:
- Estar ausente al comienzo de una prueba.
- Infracción de las "condiciones generales" para eventos o infracción de las reglas de la prueba.

(d) Los competidores serán notificados de su descalificación de una prueba por el Árbitro General o el Juez correspondiente, al finalizar la carrera. Los competidores no deberán abandonar el área de competencia designada hasta que sean autorizados por el Árbitro General o el oficial técnico correspondiente.

(e) Si un error de un oficial, causa una falla de un competidor, esta puede ser eliminada a discreción del Árbitro General.

Los códigos de descalificación (DQ) se enumeran al final de las secciones correspondientes del *Reglamento de competencia de ILS.*

2.17 RECLAMOS Y APELACIONES

El Comité Organizador se reserva el derecho de eliminar, alterar o variar cualquier regla, criterio de competencia, cronograma u otro asunto que considere necesario. Se hará todo lo posible para garantizar que cada capitán de equipo reciba un aviso. Los reclamos resultantes de tales decisiones del Comité Organizador no serán contemplados.

Además, los recorridos de la prueba y el área de competencia pueden cambiar de las descripciones en este reglamento si el Árbitro General lo considera necesario y siempre que los equipos hayan sido informados del cambio antes del comienzo de esa prueba.

Un competidor o capitán de equipo puede reclamar ante un Árbitro General, y posteriormente disputar la decisión de un Árbitro General de la manera prescrita a continuación. Consulte el Formulario de reclamo/apelación al final de esta sección.

2.17.1 Tipos de reclamos

(a) Los reclamos, que pueden conducir a la imposición de sanciones, se dividen en general en las siguientes categorías:
- Reclamos derivados de procedimientos de inscripción o elegibilidad de inscripción.
- Reclamos derivados del escrutinio o elegibilidad del equipo.
- Reclamos surgidos durante la participación en la competencia y/o incumplimiento de las reglas.

(b) No se aceptarán reclamos contra las acciones de otro competidor o equipo en la misma prueba, excepto cuando ese competidor o equipo haya sufrido interferencia directa, ej. Si un oficial toma una acción o ninguna acción contra un competidor o equipo, otro competidor o equipo no puede reclamar a menos que estén en la misma carrera y haya interferencia directa involucrada.

2.17.2 Presentación de un reclamo

Las condiciones relativas a la presentación de reclamos serán las siguientes:

(a) No se aceptará ningún reclamo que sea un desafío directo a las decisiones de orden de finalización de los jueces de llegada.

(b) Un reclamo contra las condiciones bajo las cuales se realizará una prueba o carrera debe hacerse verbalmente al Árbitro General antes de la prueba o carrera. Antes del comienzo de la prueba o carrera, el Árbitro General o el oficial técnico designado informará a los competidores en esa prueba o carrera de dicho reclamo.

(c) Un reclamo contra un competidor o un equipo o contra una decisión de un oficial debe presentarse verbalmente al Árbitro Principal dentro de los 15 minutos posteriores a la publicación del resultado del evento o dentro de los 15 minutos de haber sido notificado verbalmente por el Árbitro General de la decisión, lo que ocurra primero. Dentro de los 15 minutos posteriores a la presentación del reclamo verbal, se presentará un reclamo escrito en inglés ante el Árbitro General.
Nota: El Árbitro General a su discreción puede extender estos límites de tiempo siempre que los resultados no hayan sido declarados como definitivos.

(d) Reclamos en banderas de playa
  (i) En las pruebas de Banderas en Playa, un reclamo contra una eliminación debe presentarse verbalmente dentro de los 5 minutos posteriores a la finalización de la ronda o antes de que comience la próxima serie (lo que ocurra primero). Si se produce un reclamo de eliminación en Banderas en Playa, el Árbitro General considerará inmediatamente el reclamo sin demora antes de continuar con la prueba. No habrá apelación permitida en las decisiones del Árbitro tras reclamos por eliminación en Banderas en Playa.
  (ii) Un Árbitro también está autorizado para remitir un reclamo de eliminación de Banderas en Playa directamente a un representante del Jurado de Apelaciones en la playa para que tome una decisión sobre la base de los procesos y plazos detallados anteriormente. No se requiere papeleo ni se paga una tarifa si esto ocurre.
  (iii) Se permite a un competidor reclamar y/o apelar contra una decisión de descalificación en las pruebas de Banderas en Playa siempre que se sigan los procesos correctos.

(e) El resultado oficial de una prueba se retendrá hasta que se decida cualquier reclamo.

(f) El resultado del reclamo se anotará en el reverso de la tarjeta de resultados de la prueba y también en el formulario de reclamo.

(g) No habrá tarifa de reclamo. Se debe pagar una tarifa cada vez que un asunto es remitido al comité de apelaciones, ya sea directamente por el Árbitro General o por un equipo que apela la decisión de un Árbitro.

2.17.3 Resolución de reclamos

Las condiciones relativas a la resolución de reclamos serán las siguientes:

(a) Inmediatamente después de la presentación correcta de un reclamo, el Árbitro General puede decidir sobre el asunto según lo dispuesto en este documento o remitir el asunto directamente al coordinador del comité de apelaciones.
Nota: Si se determina que hubo un error técnico o administrativo en el registro de la referencia de descalificación o reclamo, el error puede corregirse, y el reclamo o la apelación proceden sin perjuicio.

(b) Si el Árbitro General juzga el asunto inmediatamente, la decisión puede ser apelada ante el comité de apelaciones. Dicha apelación debe presentarse ante el coordinador del comité de

apelaciones dentro de los 30 minutos posteriores a la decisión del reclamo que se informa al competidor, acompañada de la tarifa de apelación.
Nota: El Árbitro General a su discreción puede extender estos límites de tiempo siempre que los resultados no hayan sido declarados como definitivos.

(c) Si se confirma la apelación, se devuelve la tarifa: si se resuelve lo contrario, la tarifa se perderá.
(d) La asistencia de video u otro equipo electrónico puede usarse para considerar reclamos. Sin embargo, la responsabilidad recae en el manifestante para proporcionar prueba de autenticidad y cualquier evidencia claramente visible y mecanismos de visualización en el momento en que se escucha el reclamo.
Nota: Un dispositivo de tipo tableta mínimo de 9 pulgadas/228 mm (medido en diagonal) con alta definición generalmente se considera el tamaño mínimo para juzgar adecuadamente un reclamo.

2.17.4 Comité de Apelación

El Comité Organizador designará a una persona de experiencia adecuada y conocimiento práctico para que actúe como Coordinador del Comité de Apelaciones.

El Comité Organizador designará a un número suficiente de miembros del comité de apelaciones para permitir que al menos dos comités de tres personas se sienten simultáneamente. El Coordinador del Comité de Apelaciones selecciona a los miembros del Comité de Apelaciones, basado en sus antecedentes y experiencia, para juzgar casos individuales.

Mientras que normalmente tres personas deberían formar parte de un comité de apelaciones, el quórum para un Comité de Apelaciones será de dos personas.

La conformación de un Comité de Apelaciones no incluirá a una persona que haya participado previamente en la toma de la decisión que es objeto de disputa.

(a) El Comité de Apelaciones se encargará de todos los reclamos que le remita el Árbitro General o el Coordinador del Comité de Apelaciones.
(b) El Comité de Apelaciones se pronunciará sobre la apelación y notificará al competidor y a los oficiales técnicos relevantes su decisión y cualquier sanción impuesta (incluida una sanción distinta de la descalificación). Las razones de la decisión se pueden dar de forma breve verbalmente y en el formulario de reclamo.
(c) La decisión del Comité de Apelaciones será definitiva, sin derecho a nuevas apelaciones.
(d) El Comité de Apelaciones puede referir infracciones graves del Código de Conducta de ILS al Comité de Disciplina.
(e) Se debe pagar una tarifa cada vez que un asunto es remitido al comité de apelaciones, ya sea directamente por el Árbitro General o por un equipo que apela la decisión de un Árbitro.
(f) El Comité de Apelaciones tomara una decisión después de que ambas partes hayan tenido la oportunidad de exponer su caso.
(g) Las pautas para una indagación del Comité de Apelaciones son similares al procedimiento del Comité de Disciplina (ver 2.15.4).
(h) La asistencia de video u otro equipamiento electrónico puede usarse para considerar la apelación. Sin embargo, la responsabilidad recae en el que apela de proporcionar prueba de autenticidad y cualquier evidencia claramente visible y mecanismos de visualización en el momento en que se escucha la apelación.
Nota: Un dispositivo de tipo tableta mínimo de 9 pulgadas/228 mm (medido en diagonal) con alta definición generalmente se considera el tamaño mínimo para juzgar adecuadamente una apelación.
(i) Después de escuchar todas las evidencias disponibles y relevantes, el Comité de Apelaciones tomará su decisión *a puerta cerrada.*
(j) La decisión de sostener (es decir, estar de acuerdo con) el reclamo o desestimar (es decir, descartar) el reclamo se entregará verbalmente o por escrito al capitán del equipo, competidor y/o miembro del equipo involucrado, al Árbitro General y Coordinador del Comité de Apelaciones.

FORMULARIO DE RECLAMO/APELACIÓN

Parte 1: Los reclamos deben presentarse de acuerdo con el Reglamento Competencia ILS y/o los Boletines de ILS. Los reclamos pueden surgir desde los procedimientos o elegibilidad de inscripción, elegibilidad del equipamiento o escrutinio; o durante la participación en la competencia y/o incumplimiento de las reglas.

Competidor/equipo que realiza el reclamo (por favor completar):

_____

Prueba: _____

Arena: _____

Carril/Serie: _____

Día/Horario: _____

Reclamamos formalmente contra:

_____

_____

_____

Competidor (Firma): _____

Capitán (Firma): _____

PARA USO OFICIAL SOLAMENTE

Resultados de la prueba anunciados a las (determinar hora exacta):

_____

Reclamo verbal recibido por: _____ Posición del Oficial: _____

Horario: _____

Reclamo verbal recibido por: _____ Posición del Oficial: _____

Horario: _____

Nombre del Árbitro (imprimir): _____

Decisión:

- ☐ Confirmado (de acuerdo con el reclamo).
- ☐ Remitido a apelaciones.
- ☐ Rechazado (en contra del reclamo).
- ☐ Remitido al Comité de Disciplina.

Observaciones: _____

Árbitro General (firma): _____

Horario de la decisión del reclamo notificada al competidor o capitán: _____

Firma del apelante que acusa recibo de la decisión: _____

FORMULARIO DE RECLAMO/APELACIÓN

Parte 2: Las apelaciones deben presentarse de acuerdo con el Reglamento Competencia ILS y/o los Boletines de ILS. Las decisiones del Comité de Apelaciones son finales:

Base o explicación para la apelación

PARA USO OFICIAL SOLAMENTE

Reclamo verbal recibido por: _____ Posición del Oficial: _____

Horario: _____

Reclamo recibido por: _____ Posición del oficial: _____

Horario: _____

Tarifa del Reclamo recibida por: _____ Retorno de la tarifa de apelación (si corresponde): _____

Nombre del Coordinador de Apelaciones

_____

Decisión:

☐ Confirmado (de acuerdo con el reclamo)

☐ Rechazado (en contra del reclamo)

Observaciones:

Firma del Coordinador de Apelaciones_____

Horario de la decisión de la apelación notificada al competidor o capitán: _____

Firma del apelante que acusa recibo de la decisión: _____

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SALVAMENTO (ILS)

FORMULARIO DE RÉCORD MUNDIAL VERSION 2019

Tipo de Record: _____ Record

1. Nombre de la Competencia Avalada por ILS:

Adjuntar documentación correspondiente

2. Prueba:

3. Género: ☐ Masculino ☐ Femenino

4. Grupo etario: ☐ Open ☐ Juvenil ☐ Master

5. Nombre del competidor:

Apellido, Nombre(s), Fecha de Nacimiento, Año, Mes, Día

6. Nombre del equipo: Nombres de los miembros del relevo (nombrarlos en orden):

Apellido, Nombre(s), Fecha de Nacimiento, Año, Mes, Día

1.
2.
3.
4.

7. País:

8. Organización Miembro:

9. Record obtenido: *0'00"00 min* _____' _____'' _____ min. *Por favor agregar el resultado oficial*

10. Fecha y Horario de la Carrera: *Enero 2016 a las 0:00 a.m.*

Ciudad y lugar:

11. Aprobación del Árbitro General

Nombre

Firma ……

Fecha ……

12. Control de Dopaje:

Código de Muestra Externo:

Por favor agregar el certificado:

Una versión interactiva de este formulario se encuentra en nuestra página www.ilsf.org. El formulario completo debe ser enviado al Encargado de los Records. Dr. Detlev Mohr, e-mail: detlev.mohr@dlrg.de o fax +49 331 86 43 35 o a la Comisión de Deportes de la regional ILS según las reglas de records.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 3
PRUEBAS DE PISCINA

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 Relevo de Maniquí
- 4 x 50 m Relevo con obstáculos
- 4 x 50 m Relevo Combinado
- 4 x 50 m Relevo 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 Relevo 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 Relevo 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 Relevo 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 Relevo 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 Relevo 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.

3.3.2 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 Relevo 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.

3.3.3 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.

3.3.4 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 segundo 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.

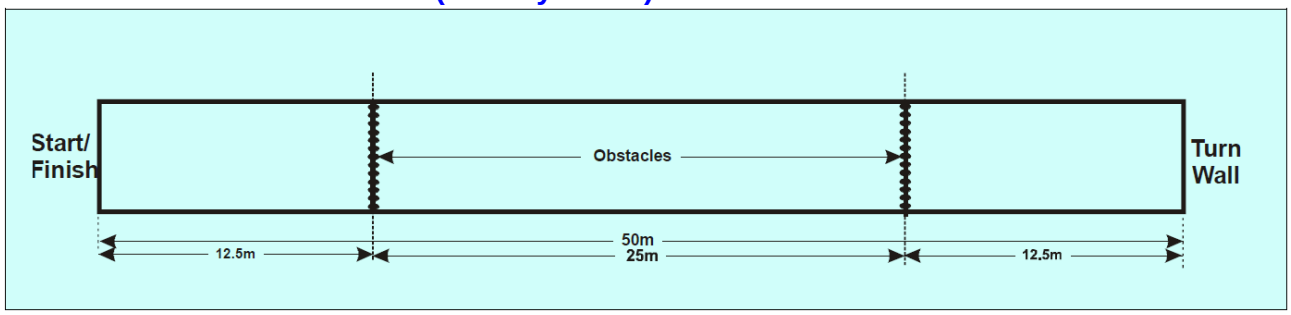
3.6 OFICIALES TÉCNICOS

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.

(a) 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.

(b) 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.

(c) 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.

(a) 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.

(b) 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.

(c) 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:

(a) Pasar sobre un obstáculo sin regresar inmediatamente por encima o debajo de este obstáculo y luego pasar por debajo de él (DQ11).

(b) No romper la superficie después de la partida o después de un viraje antes de pasar por debajo de un obstáculo (DQ12).

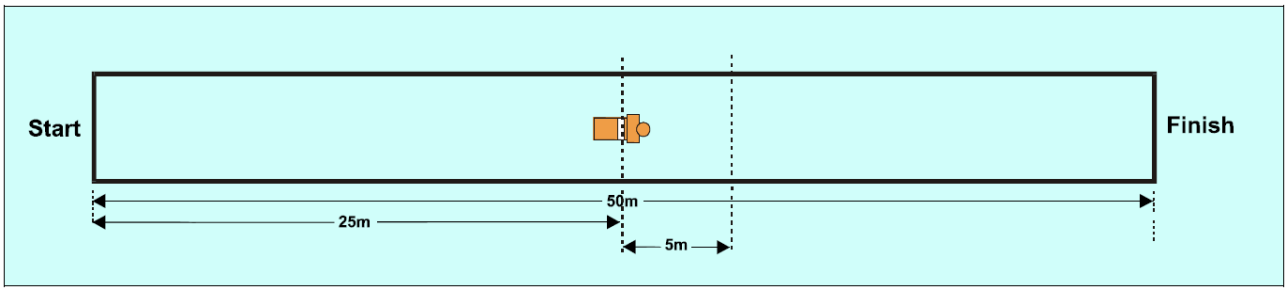
(c) No romper la superficie entre obstáculos.

(d) No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17).

(e) No tocar la pared/borde durante el viraje (DQ14).

(f) 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

(a) ***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.

(b) ***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.

(c) ***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:

(a) No salir a la superficie antes de sumergirse a buscar el maniquí (DQ16).

(b) Recibir asistencia de accesorios de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17, 24).

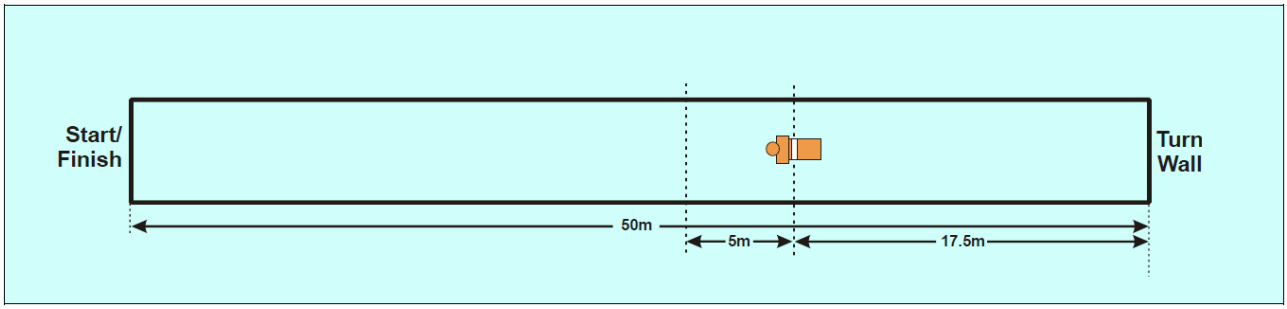
(c) No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).

(d) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).

(e) Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).

(f) 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

(a) ***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.

(b) ***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.

(c) ***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:

(a) Salir a la superficie después del viraje y antes de levantar el maniquí (DQ22).

(b) 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).

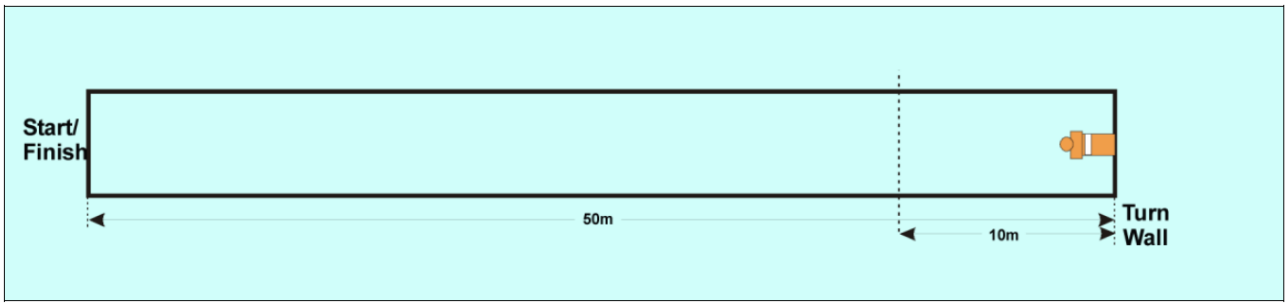
(c) No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m (DQ18).

(d) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).

(e) Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).

(f) 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

(a) ***Maniquíes, 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 maniquíes suministrados por los organizadores.

(b) ***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.

(c) ***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.

(d) ***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.

3.10.3 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:

(a) 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).

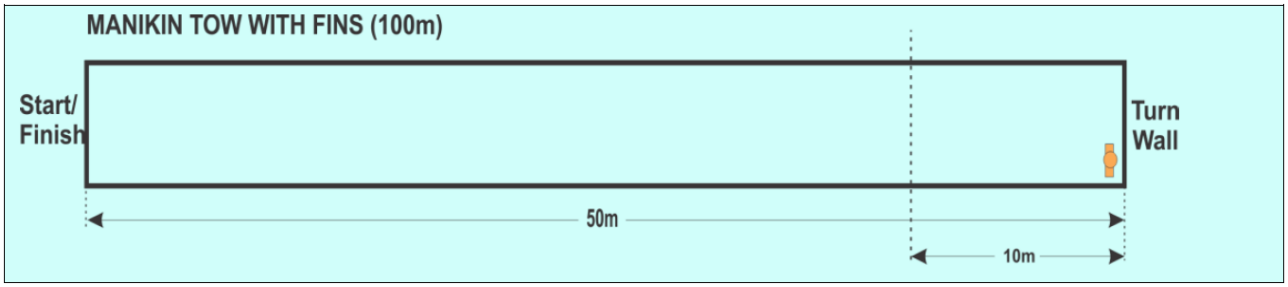
(b) No tener el maniquí en la posición de arrastre correcta antes de que la parte superior de la cabeza del maniquí pase la línea de los 10 m (DQ23).

(c) Usar una técnica de arrastre incorrecta como se describe en 3.3 *Maniquíes* (DQ19).

(d) Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde de llegada (DQ21).

(e) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

3.11 REMOLQUE DE MANIQUI 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.

3.11.3 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) 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).

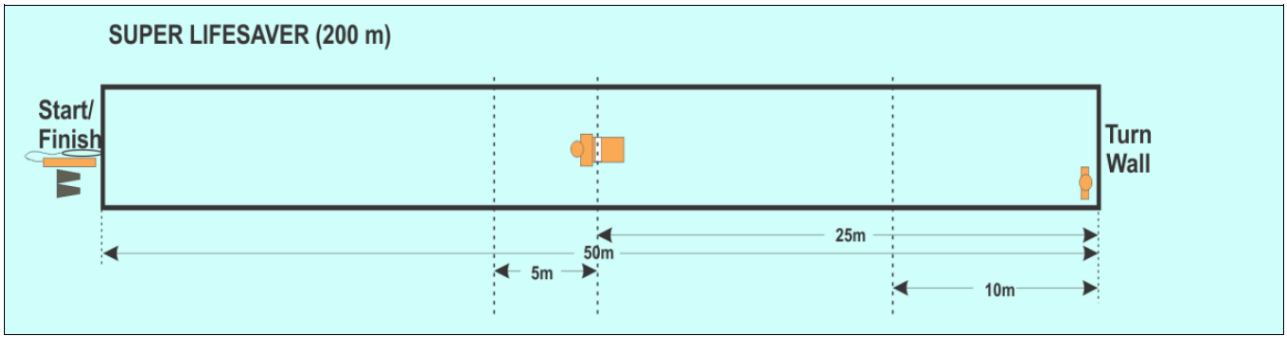
(m) Empujar o arrastrar, en lugar de remolcar, el maniquí (DQ33).

(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).

3.12 SUPER SOCORRISTA (200 m)



3.12.1 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.

3.12.2 Equipamiento

(a) ***Maniquíes, aletas, tubos de rescate****:* Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores deben usar los maniquíes y los tubos de rescate suministrados por los organizadores.

(b) ***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.

(c) ***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.

(d) ***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.

(e) ***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 maniquíes (ver 3.3 *Maniquíes*). 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.

3.12.3 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) 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 *Maniquíes* (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).

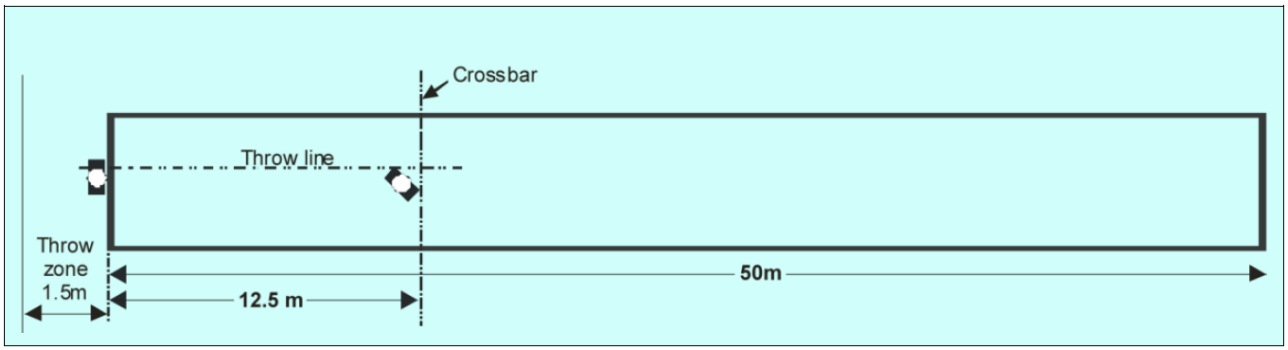
(p) Empujar o arrastrar, en lugar de remolcar, el maniquí (DQ33).

(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).

3.13 LANZAMIENTO DE CUERDA – 12,5 m



3.13.1 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 victimas 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).

3.13.2 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.

3.13.3 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).

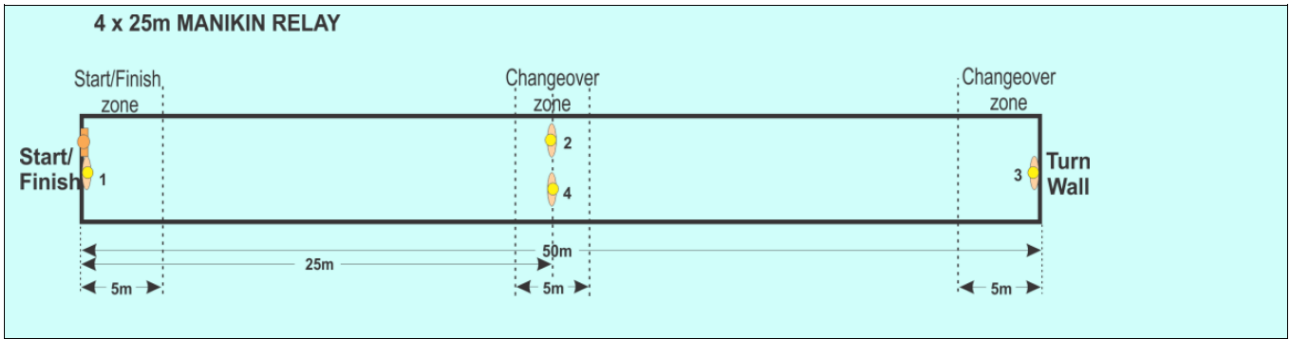
(f) La víctima "trepa" la cuerda de lanzamiento mano sobre mano (DQ57).

(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).

3.14 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.

(a) ***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.

(b) ***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.

(c) ***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.

(d) ***El cuarto competidor*** completa la prueba arrastrando el maniquí para tocar la pared/borde de llegada con cualquier parte del cuerpo del competidor.

(e) 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.

(f) 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.

(g) La mano de un competidor debe estar en contacto con el maniquí en todo momento.

(h) La zona de largada y las zonas de transición de relevos se indicarán mediante banderas.

(i) Los competidores involucrados en el intercambio pueden empujarse del fondo de la piscina en la zona de transición.

(j) 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.

(k) 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 maniquíes 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).

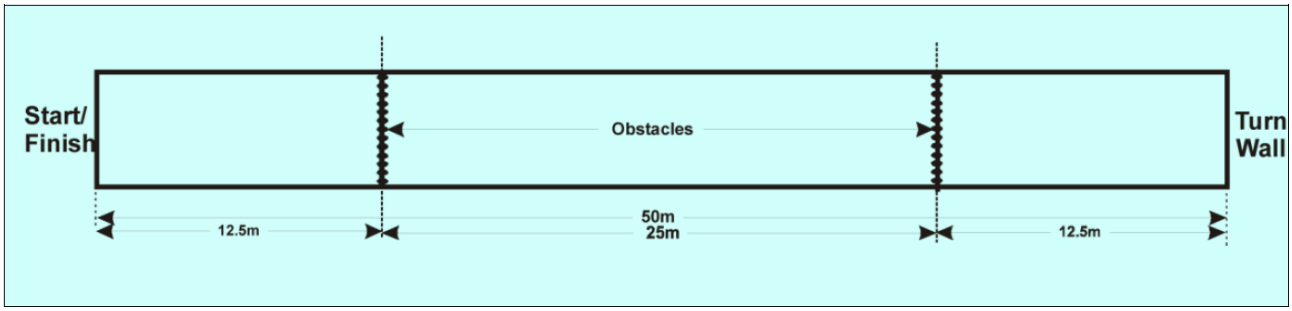
(h) Soltar el maniquí antes de tocar la pared/borde (DQ21).

(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).

3.15 RELEVO CON OBSTACULOS (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 pasando bajo dos obstáculos. Después de que el primer competidor toca la pared, los competidores segundo, tercero y cuarto repiten el procedimiento por turno.

(a) 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.

(b) Los competidores pueden empujarse del fondo de la piscina cuando salen a la superficie desde el obstáculo.

(c) Nadar hasta chocar contra un obstáculo no es una acción que derive en una descalificación.

(d) 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.

3.15.2 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.

3.15.3 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) Pasar sobre un obstáculo y no regresar inmediatamente sobre o debajo de ese obstáculo y luego pasar por debajo de él (DQ11).

(b) No romper la superficie tras cada partida (DQ12)

(c) No romper la superficie entre obstáculos (DQ13)

(d) No se permite recibir asistencia de ningún accesorio de la piscina (por ejemplo, andariveles, escalones, desagües o accesorios de hockey subacuáticos) (DQ17).

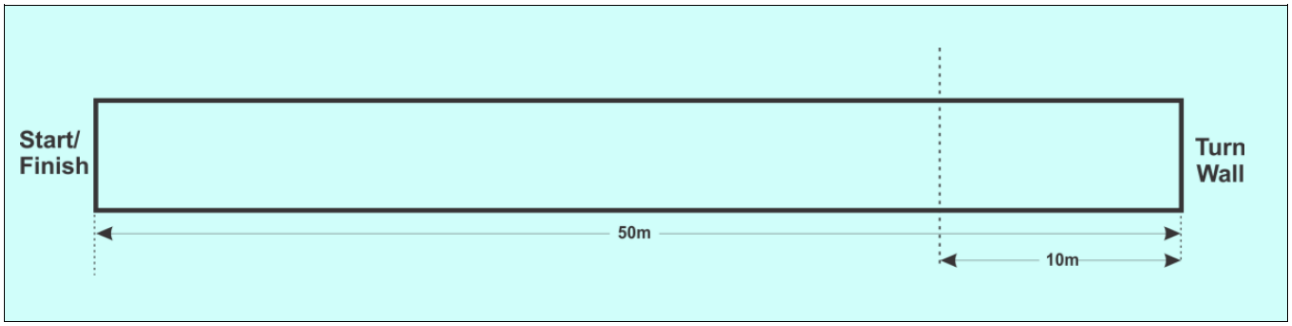
(e) Iniciar antes de que el competidor anterior haya tocado la pared/borde (DQ41).

(f) No tocar la pared/borde de llegada (DQ15).

(g) Un competidor que vuelve a entrar al agua después de completar su etapa del relevo (DQ50).

(h) Un competidor completa dos o más etapas de la prueba (DQ40).

3.16 RELEVO COMBINADO (4 x 50 m)



3.16.1 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 victima 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 victima 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.

3.16.2 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 "victima" 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 maniquíes (si es que están siendo utilizados) (ver 3.3 *Maniquíes*). 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.

3.16.3 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).

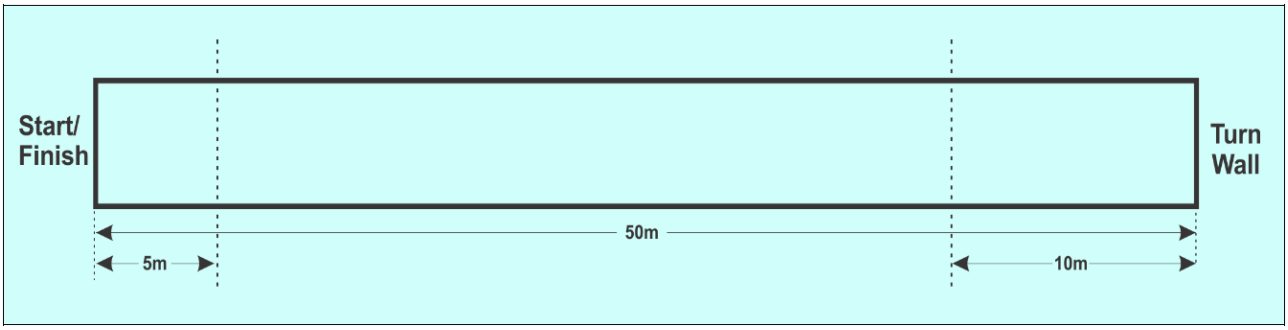
(g) El cuarto competidor remolca a la víctima sin el cabo del tubo de rescate completamente extendido después de la línea de los 10 m (DQ49).

(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).

3.17 RELEVO SOCORRISTA MIXTO (4 x 50 m)



3.17.1 Descripción de la prueba

(a) ***El primer competidor:*** Con una partida tras la señal acústica, el primer competidor nada 50 m estilo libre sin aletas.

(b) ***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.

(c) ***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.

(d) ***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.

(e) 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.

(f) 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.

(g) 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).

(h) 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.

(i) 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.

(j) 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 maniquíes (si es que están siendo utilizados) (ver 3.3 *Maniquíes*). 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.

3.17.2 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 maniquíes suministrados por los organizadores.

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

3.17.3 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) 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: • 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 Relevo 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, Relevo con obstáculos, Arrastre de Maniquí, Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevo de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevo 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, Relevo de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista
19. Usar una técnica de arrastre incorrecta (como se describe en 3.3 *Maniquíes*).	Arrastre de Maniquí, Arrastre de Maniquí con Aletas, Relevo de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevo 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, Relevo de Maniquí, Combinada de Rescate, Supersocorrista, Relevo 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, Relevo 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: • 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 victima 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 victima 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
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.	

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 4
PRUEBAS DE
AGUAS ABIERTAS

SECCIÓN 4: PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

Las siguientes pruebas de aguas abiertas se describen en esta sección:

- Nadar Surf.
- Nadar Surf en Equipos.
- Rescate con Tubo de Rescate.
- Carrera con Tubo de Rescate.
- Correr-Nadar-Correr.
- Banderas en Playa.
- Sprint en Playa.
- Carrera en Playa – 2 km y 1 km.
- 3 x 1 km Relevo de Carrera en Playa.
- Relevo Sprint en Playa.
- Carrera con Surf Ski.
- Relevo con Surf Ski.
- Carrera con Tabla.
- Relevo con Tabla.
- Rescate con Tabla.
- Oceanman/Oceanwoman (y la variación con formato olímpico en “Ocean M”).
- Relevo Oceanman/Oceanwoman.
- Relevo Oceanman/Oceanwoman Mixto.

4.1. CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA EN AGUAS ABIERTAS.

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 las pruebas.

(a) Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia. Para ayudar a los organizadores a determinar cuántas eliminatorias pueden ser necesarias, se puede solicitar la confirmación de participación en la prueba el día anterior o al comienzo del día en que está programada la prueba.

(b) Un competidor o equipo ausente al inicio de una prueba será descalificado.

(c) A menos que esté específicamente estipulado en las reglas, no se pueden usar medios artificiales de propulsión en la competencia (por ejemplo, manoplas, guantes).

(d) Se permite el uso de cera o sustancias similares para ayudar al competidor a mantener el agarre o el contacto con tablas o surf skis o palas en pruebas de aguas abiertas.

(e) 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.

(f) Las cámaras de video pueden instalarse en las tablas y surf skis siempre que dichos dispositivos cumplan con los requisitos especificados en la Sección 8, *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Las cámaras de video no pueden ser usadas por un competidor o estar sujetas a él en ningún momento de la carrera.

(g) Los competidores deberán usar los gorros de su club o equipo nacional en todas las pruebas. Los gorros de playa, bien atados debajo del mentón, deben usarse al comienzo de cada carrera.
Un competidor no será descalificado si el gorro se pierde después del inicio de una carrera, siempre que los oficiales puedan identificar que el competidor completó correctamente el evento.

(h) ***Recorrido de Competencia**:* Los reclamos acerca del recorrido solo se aceptarán antes del inicio de cada prueba o carrera.
Todos los recorridos se medirán, establecerán y alinearán a criterio del Árbitro General, asegurando en la medida de lo posible que todos los carriles tengan condiciones justas e iguales.
El Comité Directivo ILS del Evento y el Árbitro General pueden autorizar ajustes en el armado de los recorridos para garantizar la seguridad, una fiscalización justa y la ejecución eficiente de la prueba (por ejemplo, distancias, número de carriles o boyas, número de competidores por carrera). Cualquier cambio de recorrido debe ser comunicado a los competidores antes del inicio de la carrera (por ejemplo, en la reunión informativa con los capitanes de los equipos, en la zona de precompetencia o en la largada).

Se recomienda el uso de boyas y banderas codificadas por colores para guiar a los competidores con precisión a través de los recorridos requeridos.
Las distancias de las boyas se medirán desde el agua a la rodilla en la marca de marea baja. Sin embargo, las distancias pueden variar según las condiciones de la playa y los factores de seguridad. El ajuste de las boyas puede ser necesario durante la competencia si se desalinean.
Los competidores en pruebas con embarcaciones pueden pasar a través de las boyas de natación comprendiendo que son los únicos responsables si las boyas ofrecen un impedimento en su avance.

(i) Los competidores y los oficiales deben abandonar el área de competencia designada cuando no compitan o fiscalicen. El área de competencia puede definirse como la sección de la playa rodeada por una cuerda o valla, o una cuerda directa al agua desde los extremos de una cuerda o valla u otras áreas designadas según lo especificado por el Árbitro General.
(j) Las decisiones sobre el orden de llegada de los Jueces de Llegada no están sujetas a reclamos ni apelaciones.
(k) Las decisiones de largada por parte del Largador, Arbitro General, (o el designado por el Árbitro General) no están sujetas a reclamo o ni apelación.
(l) Condiciones predominantes: No se admitirán reclamos ni apelaciones cuando un incidente sea causado por las condiciones predominantes (ver 2.7 *Condiciones Predominantes*).

4.2 LA LARGADA

4.2.1 Previo a la largada

El Juez de Precompetencia debe:

(a) Colocar a los competidores en el orden en que fueron sorteados para todas las series o finales.
(b) Acompañar a los competidores y su equipamiento requerido al área de largada y asegurarse de que los competidores estén posicionados en el orden correcto.

Antes del comienzo de cada carrera, los oficiales designados deberán:

(a) Verificar que todos los oficiales estén en posición.
(b) Verificar que los competidores tengan vestimenta y gorros adecuados para una largada legal.
(c) Verificar que el equipamiento y los marcadores de recorrido estén en su posición.

Un oficial designado, por ej. el Árbitro de Sector señalará al Juez Largador que los competidores están bajo su control.

4.2.2 El Largador

El Largador debe:

(a) Tener jurisdicción exclusiva sobre los competidores desde el momento de la señal hasta que la carrera haya comenzado.
(b) Posicionarse para tener un control visual completo sobre todos los competidores durante la largada.
(c) Asegurarse de que la largada de todas las carreras sea consistente y justa.
(d) Descalificar a los competidores por partidas en falso (o en Banderas en Playa, eliminar a los competidores).

4.2.3 Procedimientos de Largada

El proceso de largada en las pruebas debe comenzar con una señal o comando que indique "En sus marcas" seguido de una señal o comando que indique "Listos" y luego seguido de una señal o comando de largada que indique "Ir". El procedimiento de largada se puede aclarar en la reunión informativa de capitanes de equipo. Consulte las descripciones de las pruebas individuales para conocer los procedimientos de largada para las pruebas de Banderas en Playa, Bote a Remo e IRB. Si, por cualquier motivo, el Largador tiene que hablar con cualquier competidor después de cualquiera de las órdenes, se reiniciará el proceso de largada.

(a) Si, por alguna razón, el Largador no está satisfecho de que todo está listo para la largada después de que los competidores estén en sus marcas, este ordenará a todos los competidores que se retiren de sus marcas y reanuden la largada.
(b) Mientras que el Largador hace todo lo posible por efectuar una largada justa, la decisión de "ir" a la señal de largada recae en el competidor o equipo. Si el Largador, el Preparador de Largada o el Árbitro General no la reanudan, no se permitirá ningún reclamo o apelación en la largada.

(c) Después de la largada, los competidores en natación, tabla, surf ski (si es una largada desde la playa) y pruebas multidisciplinarias pueden ingresar al agua a su propia discreción, siempre que no haya interferencia con otros competidores.
(d) En relevos o pruebas multidisciplinarias, después de la finalización de la primera etapa, el competidor que ingresa al agua, en la segunda etapa o etapas subsiguientes se considerará culpable si le impide el progreso a un competidor que viene desde agua.

4.2.4 Líneas de Largada

(a) Las líneas de largada pueden ser designadas por:
- Una cuerda entre dos postes.
- Una línea trazada en la arena entre dos postes.
- Una línea imaginaria a la vista entre dos postes o de otro modo según lo determine el Largador.

(b) En la largada, los dedos de los competidores pueden estar sobre o detrás de la línea de largada (ya sea una cuerda, dibujada en la arena o en una línea imaginaria), pero partes del cuerpo pueden sobresalir de la línea.
(c) En ***pruebas de playa:*** cuando se traza una línea, los dedos de los pies y de las manos deben estar sobre o detrás de la línea, excepto cuando se adopte una posición de partida vertical. En tales circunstancias, los dedos del pie de los competidores deberán estar sobre o detrás de la línea, pero partes del cuerpo pueden sobresalir de la línea.
(d) En las ***pruebas con tabla:*** donde una cuerda designa la línea de largada, una parte de la tabla del competidor puede estar sobre la línea de largada, pero debe estar en ángulo recto con la línea o en ángulo para adaptarse a las condiciones predominantes. Cuando se coloque una tabla en la playa, se colocará a 90 grados y detrás de la línea de largada o de transición.
(e) En las ***pruebas de Bote a Remo y Surf Ski:*** cuando se utiliza una línea imaginaria, la proa de la embarcación debe estar sobre o detrás de la línea y a 90 grados de la línea o en un ángulo para adaptarse a las condiciones predominantes.

4.2.5 Descalificación

(a) La regla de largada única se utilizará en todas las pruebas.
(b) El primer competidor o equipo que comience un movimiento de largada hacia delante después de asumir una posición final de “listos” y antes de la señal de largada será descalificado, excepto para Banderas en Playa en las que el competidor será eliminado (DQ7).
(c) Si suena la señal de largada antes de que se declare la descalificación, se llamará a los competidores y comenzarán de nuevo.
(d) La señal para cancelar la largada será la misma que la señal de inicio, pero repetida.
(e) Cualquier competidor que sea descalificado por una largada en falso no podrá continuar en la carrera y debe retirarse de la línea de largada.
(f) Todos los competidores que no cumplan con las órdenes del Largador dentro de un tiempo razonable serán descalificados (DQ8).
(g) Cualquier competidor que, después de la primera orden del Largador, moleste a otros en la carrera a través de sonido o de otra manera, puede ser descalificado o eliminado (en el caso de Banderas en Playa) (DQ9).

Notas:

1. El deber del Largador y el Preparador de Largada es garantizar una largada justa. Si el Largador o Preparador de Largada decide que una largada no es justa, por cualquier motivo, incluyendo fallas técnicas o de equipamiento, condiciones del medio acuático u otros asuntos no causados por los competidores, estos deben ser llamados y el proceso de largada se reiniciará.
2. Los competidores serán descalificados si "comienzan un movimiento de largada hacia delante" antes de la señal de largada. Un movimiento involuntario por sí mismo, por ej. una contracción muscular o una salpicadura de las olas para las largadas en el agua, no es una descalificación. Anticipar la señal de largada y comenzar un movimiento de inicio es una descalificación.
3. El Largador y el Preparador de Largada 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 de los otros competidores no son un DQ.

4. Las decisiones del Largador o Preparador de Largada sobre las largadas no están sujetas a relamo o apelación. Si bien el Largador debe hacer todo lo posible para lograr una largada pareja y justa, la decisión de "Ir" en la señal de largada recae en el competidor o equipo. Si el Largador, el Preparador de Largada o el Árbitro General no reanudan, no se permitirá ningún reclamo en la largada.

4.2.7 Transiciones y toques en los relevos

(a) Los intercambios o transiciones en las pruebas de relevos serán efectuados por un competidor "que toca" al siguiente miembro del equipo a menos que se indique lo contrario (ver Relevo Sprint en Playa).
Al tocar, un competidor usa cualquier mano para tocar visiblemente al otro competidor en la mano u otra parte del cuerpo. Todos los toques deben realizarse sobre la superficie del agua para que sean visibles.
(b) El competidor saliente se colocará con los pies dentro de la línea de transición.
(c) Los competidores en pruebas de relevos deben comenzar su etapa de la carrera desde la posición o el carril asignado por el Juez de Precompetencia. Si los competidores no largan desde su carril o posición designada, el equipo corre el riesgo de ser descalificado.

4.3 LA LLEGADA

(a) En pruebas donde los competidores corren a través de una línea de llegada, deben cruzar la línea de pie y en posición vertical (es decir, no caer a través de la línea). La llegada se juzga en el pecho del competidor al cruzar la línea de llegada.
(b) En las pruebas con finales en el agua, tales como surf skis y botes a remo, los competidores o equipos o tripulaciones se considerarán que han terminado cuando cualquier parte de la embarcación cruza la línea de llegada.
(c) En las pruebas donde los competidores deben cruzar una línea de llegada y no lo hacen correctamente, estos pueden recuperarse y volver a cruzar correctamente la línea de llegada para registrar su posición.
(d) Una vez que se considera que un competidor ha cruzado correctamente la línea de llegada, se considera que ha completado la carrera. El competidor no puede volver a ingresar al recorrido para corregir errores de carrera anteriores.

4.3.1 Fiscalización

(a) Todas las pruebas serán fiscalizadas visualmente o por medios electrónicos. El orden será decidido por los jueces de llegada. Los empates (eliminatorias) se declararán como tales.
(b) Donde esté disponible, equipos electrónicos (incluye video u otra tecnología de ayuda para fiscalizar) deberían ser utilizados en el proceso de fiscalización.
(c) En caso de que se utilicen medios electrónicos para ayudar a fiscalizar y grabar las carreras, los competidores deben colocar los chips electrónicos como se indica (por ejemplo, llevarlos en un chaleco, colocarlos alrededor de un tobillo o muñeca en particular o colocarlos en una parte designada de su embarcación/bote a remo, etc.). El resultado de tales carreras se determinará por el orden de llegada de los chips electrónicos a través de la línea de llegada. En caso de falla de los chips electrónicos, todas las posiciones en una carrera se evaluarán visualmente utilizando métodos normales.
(d) Los jueces se colocarán de manera tal que tengan una vista clara de la línea de llegada. Cuando corresponda, los jueces se colocarán en posiciones elevadas.
(e) El juez 1 selecciona a los finalistas 1 y 2; El juez 2 selecciona a los finalistas 2 y 3, y así sucesivamente (es decir, el juez 1 es el principal responsable del finalista 1, además de señalar quién terminó segundo).
(f) En caso de que se utilicen videos u otros elementos de evaluación electrónica para determinar correctamente el resultado de una carrera, el resultado de la evaluación inicial no se declarará final y el Árbitro General/Árbitro de Sector y el Juez Principal determinarán el resultado final de la prueba.
(g) Los resultados del Juez de Llegada, una vez finalizados, se considerarán definitivos y no se permitirá ningún reclamo o apelación.
(h) A la señal del Juez Principal, se les entregara la numeración correspondiente y/o se registrarán los nombres.
(i) El Árbitro General puede permitir que los competidores o los capitanes de equipo vean la reproducción de vídeo u otros elementos electrónicos en circunstancias controladas.

4.3.2 Tiempos límites

(a) Se puede imponer un límite de tiempo a la duración de una prueba a discreción del Árbitro General. Los competidores serán informados de cualquier límite de tiempo antes del comienzo de una ronda de la prueba.
(b) El Árbitro General puede dar instrucciones a los competidores para que se retiren de la prueba antes de finalizar cuando se haya alcanzado el límite de tiempo o cuando el número de competidores requerido para las rondas siguientes ya hayan clasificado al completar la carrera sin descalificación.

4.4 SEMBRADO

Se utilizará el sembrado de series.

4.4.1 Sembrado en series

Para la primera ronda de una prueba, los inscriptos del mismo club o nación se clasificarán en diferentes eliminatorias si es posible.

4.4.2 Sembrado en semi finales y finales

Se requiere el sembrado para todas las rondas después de las eliminatorias. El sembrado para las siguientes rondas, cuartos de final, semifinales y finales se basará en el resultado de las eliminatorias.

Basado en los resultados de las eliminatorias y/o rondas posteriores o semifinales, se asignaran los lugares a la final de los 16 mejores competidores o equipos de las siguientes pruebas: Nadar Surf, Nadar Surf en Equipos, Correr-Nadar-Correr, Carrera con Surf Ski, Relevo con Surf Ski, Carrera con Tabla, Relevo con Tabla, Oceanman/Oceanwoman, Relevo Oceanman/Oceanwoman.

Donde sea necesario (para fines de puntuación, etc.), las finales A y B se llevarán a cabo en las siguientes pruebas: Banderas en Playa, Rescate con Tubo de Rescate, Sprint en Playa, Relevo Sprint en Playa y Rescate con Tabla. Basado en los resultados de las eliminatorias o semifinales, a los ocho mejores competidores o equipos se les asignará lugares en la final A. A los mejores competidores o equipos del noveno al decimosexto se les asignarán lugares en la final B.

Cuando uno o más competidores o equipos se retiren de una final de 16 o más competidores/equipos, hasta un máximo de cuatro competidores o equipos serán llamados de la lista de reservas. Las reservas provendrán de la misma carrera de clasificación que el competidor o equipo retirado. La final no se volverá a resembrar.

Cuando uno o más competidores o equipos sean convocados para una final A de 8 competidores o se retiren de una final B, hasta un máximo de cuatro competidores serán llamados a avanzar de las eliminatorias. La final B 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. Las reservas provendrán de la misma carrera de clasificación que el competidor o equipo retirado. La final B no se volverá a resembrar.

Empates: Cuando ocurre un empate que califica para una final, si es posible (en términos del número de competidores), los competidores o equipos empatados avanzarán a la final correspondiente. Si no hay suficientes lugares disponibles en la final, se llevará a cabo una serie de repechaje entre los competidores o equipos empatados para determinar los finalistas.

4.4.3 Sorteo de posiciones

El sorteo inicial de las eliminatorias y las posiciones en la playa puede ser realizado por la organización de la competencia y suministrado a los equipos. Los sorteos para posiciones en rondas posteriores (por ejemplo, cuartos de final, semifinales y finales) serán realizados por los oficiales de la competencia.

El método utilizado para los sorteos, incluidos los sorteos de las series iniciales y la selección de competidores, deberá ser aprobado por el Árbitro General.

4.4.4 Posiciones en Playa

Para las pruebas de natación, surf ski, tablas, multidisciplinas y botes a remo, las posiciones de largada y los carriles se numerarán consecutivamente desde la izquierda (de frente al agua) comenzando con el número 1. Para pruebas de playa, la posición número 1 será la más cercana al agua.

4.4.5 Límite de competidores

El Árbitro General decidirá si las pruebas se llevarán a cabo en eliminatorias, cuartos de final, semifinales o finales. El número máximo recomendado de competidores en una carrera final o eliminatoria no excederá los números presentados en la siguiente tabla. Solo el comité de competencia y el Árbitro General pueden autorizar cambios a estos números máximos teniendo en cuenta en todo momento una fiscalización efectiva, las condiciones ambientales, la seguridad y equidad para todos los competidores.

Prueba:	**Nº Max. De Competidores por carrera**
Nadar Surf	32 competidores
Carrera con Tubo de Rescate	9 competidores
Correr-Nadar-Correr	32 competidores
Banderas en Playa	16 competidores (8 en finales)
Sprint en Playa	10 competidores
Carrera en Playa– 2 km and 1 km	40 competidores
3 x 1 km Relevo de Carrera en Playa	40 equipos de 3 competidores
Carrera con Ski	16 competidores
Carrera con Tabla	16 competidores
Oceanman/Oceanwoman	16 competidores (20 para eliminatorias)
Ocean M	24 competidores
Nadar Surf en Equipos	10 equipos de 3 competidores
Rescate con Tubo de Rescate	9 equipos de 4 competidores
Relevo Sprint en Playa	10 equipos de 4 competidores
Relevo con Surf Ski	16 equipos de 3 competidores
Relevo con Tabla	16 equipos de 3 competidores
Rescate con Tabla	9 equipos de 2 competidores
Relevo Oceanman/Oceanwoman	16 equipos de 4 competidores
Relevo Oceanman/Oceanwoman Mixto	24 equipos de 4 competidores

4.5 NADAR SURF

4.5.1 Descripción de la prueba

Con una largada corriendo hacia el agua desde la línea de largada en la playa, los competidores nadan alrededor del recorrido de 400 m (280 m para Masters) designado por boyas, regresando a la orilla para terminar entre las banderas de llegada en la playa.

Para facilitar el registro de la clasificación después de la llegada, los competidores pueden ubicarse:

- En una línea recta trazada en un ángulo aproximado de 30 grados desde la línea de llegada hasta la playa.
- En una serie de líneas 10 m detrás y en ángulo recto con la línea de llegada y a 5 m de distancia.

4.5.2 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido en forma de U será de aproximadamente de 400 m de principio a fin. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

La ***línea de largada,*** una cuerda de colores brillantes que se extiende entre dos postes aproximadamente a 40 m de distancia, estará situada a 5 m del borde del agua, centrada en la boya número 1.

La ***línea de llegada,*** entre dos banderas colocadas a 5 m de distancia, estará situada aproximadamente a 15 m del borde del agua, centrada en la boya número 9.

El ***recorrido de natación*** estará señalizado por boyas (como se indica en el diagrama), la más alejada situada aproximadamente a 170 m contando desde el agua a las rodillas.

Las distancias en el agua pueden variar según las condiciones.

4.5.3 Fiscalización

A la señal de largada, los competidores comenzarán desde la línea de largada, entrarán al agua sin impedir el progreso a otros competidores en la prueba, nadarán alrededor de las boyas, regresarán a la orilla y terminarán entre las dos banderas verdes de llegada.

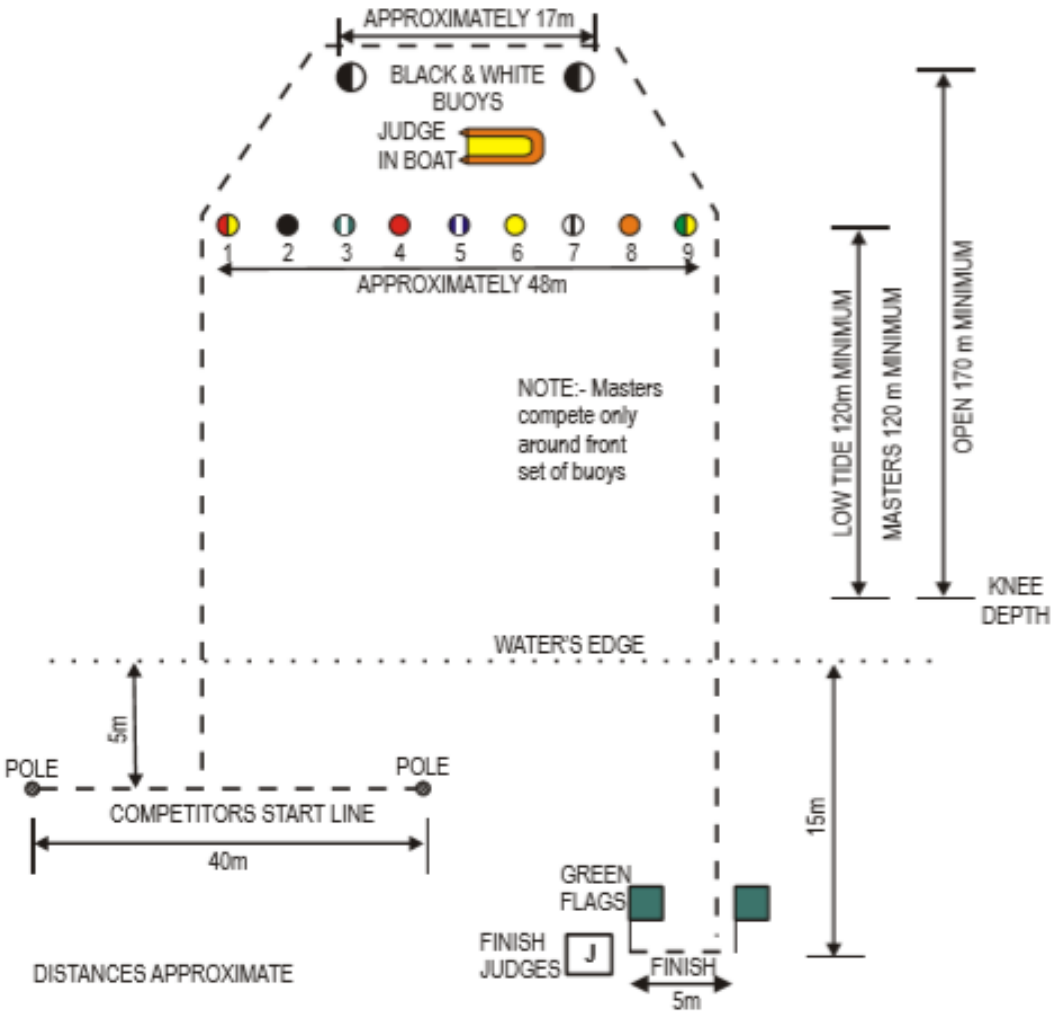
Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar el desarrollo de la prueba y determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.5.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido definido y descrito (DQ12).



SURF RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170 m to furthest buoy
Masters	120 m to furthest buoy

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.6 NADAR SURF EN EQUIPOS

4.6.1 Descripción de la prueba

Con una largada corriendo hacia el agua desde la línea de largada en la playa, los tres miembros de cada equipo nadan alrededor del recorrido de 400 m (280 m para Masters) designado por boyas, regresando a la orilla para terminar entre las banderas de llegada en la playa.

***Precompetencia**:* Los tres miembros de cada equipo serán colocados uno detrás del otro frente a la orilla del agua en sus posiciones establecidas. El siguiente equipo se alineará al lado del primer equipo y así sucesivamente.

Cuando todos los equipos estén reunidos, se dará la señal para mirar hacia el área de competencia. Tras la señal de un oficial, la línea más cercana al borde del agua deberá ingresar al área de competencia, seguida por la segunda, tercera y cuarta línea. (Este procedimiento distribuye a los competidores de cada equipo sobre la línea de largada).

***Puntos**:* Los puntos se asignan de la siguiente manera: uno para el primero, dos para el segundo, tres para el tercero, cuatro para el cuarto, etc. El equipo que obtenga el menor número de puntos será declarado ganador. Si a dos o más equipos se les asignan puntos iguales, el equipo completo que finaliza el recorrido primero recibirá el mejor puesto.

Todos los competidores que terminan se registrarán a medida que se posicionan y se calcularán los puntos. Si algún equipo es descalificado, los lugares se reasignarán y luego se calcularán los puntos.

Si las carreras de Nadar Surf y Nadar Surf en Equipos se combinan, los nadadores que no estén en equipos serán eliminados de la asignación de puntos con el fin de determinar el resultado de la carrera de los equipos.

4.6.2 El Recorrido

La prueba de Nadar Surf en Equipos se lleva a cabo a lo largo del recorrido previsto para la carrera de Nadar Surf como se muestra en el siguiente diagrama. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

4.6.3 Fiscalización

A la señal de largada, los competidores comenzarán desde la línea de largada, entrarán al agua sin impedir el progreso a otros competidores en la prueba, nadarán alrededor de las boyas, regresarán a la orilla y terminarán entre las dos banderas verdes de llegada.

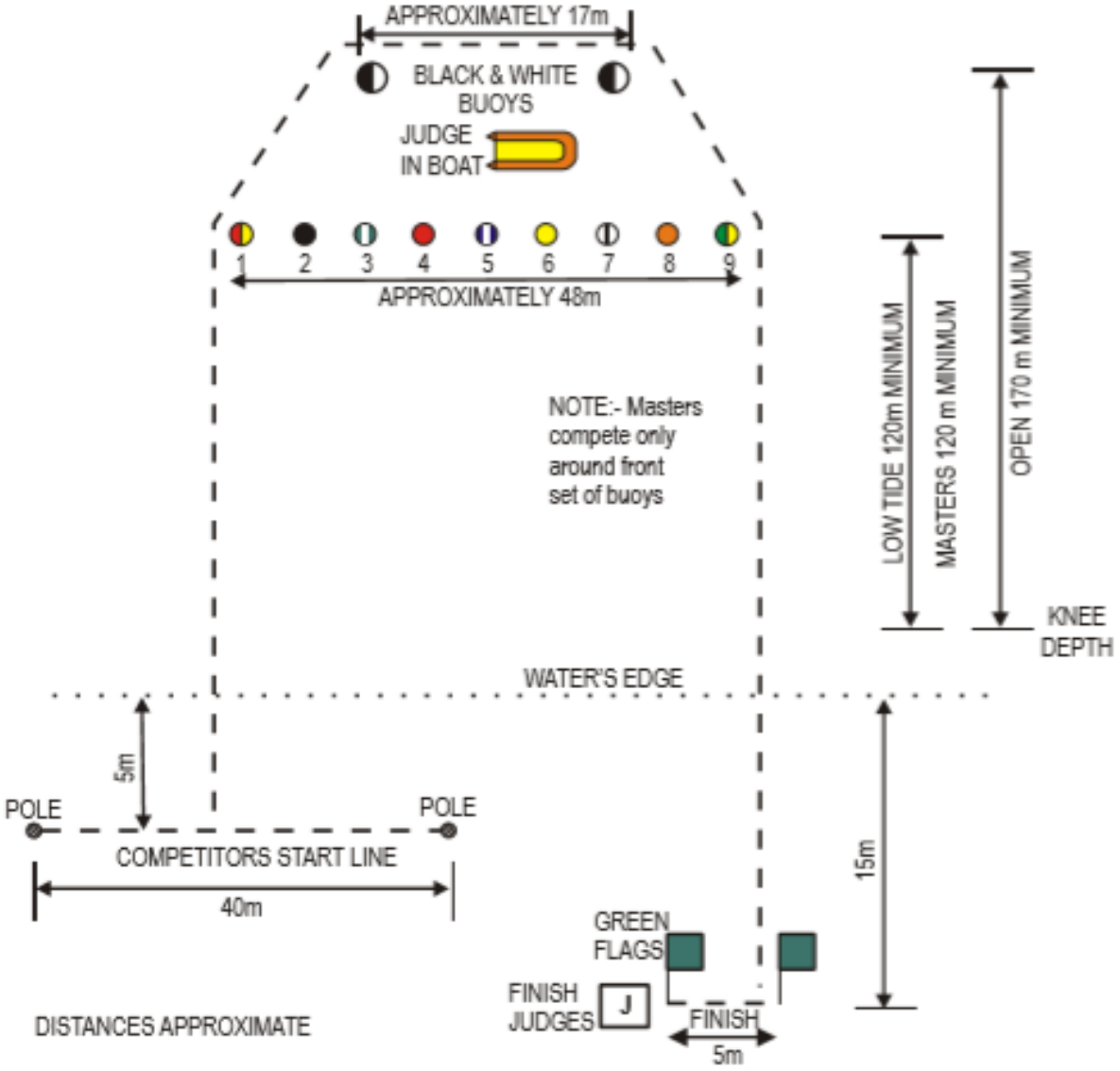
Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.6.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



SURF TEAMS RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170 m to furthest buoy
Masters	120 m to furthest buoy

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.7 RESCATE CON TUBO DE RESCATE

4.7.1 Descripción de la prueba

Cuatro competidores de cada equipo participan en esta prueba: una "víctima", un nadador con tubo de rescate y dos rescatistas. La víctima nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera ser rescatada por el nadador con tubo de rescate. A medida que regresan a la orilla, los dos rescatistas restantes entran al agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor de un equipo cruza la línea de llegada mientras está en contacto con la víctima.

(a) La Largada: Los cuatro competidores se reúnen en la posición asignada a su equipo en la línea de largada. Antes de la señal de largada, el nadador con tubo de rescate y el equipamiento deben estar detrás de la línea de largada/llegada. El nadador con tubo de rescate puede sostener o ponerse el tubo de rescate y puede sostener las aletas en sus manos. Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho. No se pueden poner las aletas antes de cruzar la línea de largada.
A la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.
Notas:
1. La boya se define como la boya únicamente y no incluye cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la boya.
2. Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

El Árbitro General puede determinar un método alternativo aceptable de señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

Los competidores deben comenzar desde la posición correcta asignada. Los competidores que naden hacia la boya equivocada y hagan señales desde la boya equivocada serán descalificados.

(b) ***Nadador con Tubo de Rescate:*** A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el nadador con tubo de rescate cruza la línea de largada y se pone el equipamiento a su discreción, y nada pasando del lado izquierdo (visto desde la playa) de la boya designada hasta la víctima que espera detrás de esta. El rescatista asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, debajo de ambos brazos y lo engancha en la anilla. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima sujeta al tubo de rescate, los competidores continúan (en el sentido de las agujas del reloj) alrededor de la boya remolcando a la víctima hasta la playa.
Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

(c) ***Rescatistas****:* Después de que el nadador con tubo de rescate ha comenzado a remolcar a la víctima a la playa, los dos rescatistas, a su discreción, pueden cruzar la línea de largada para entrar al agua y ayudar al nadador con tubo de rescate a llevar a la víctima a la playa.
La víctima debe ser arrastrada o cargada hasta la llegada.

(d) La ***llegada*** se juzga sobre el pecho del primer miembro del equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical mientras todavía está en contacto con la víctima (no es necesario que el tubo de rescate esté conectado).
Nota: Si bien no es necesario arrastrar a toda la víctima más allá de la línea de llegada, se solicita a los equipos que se muevan de inmediato detrás de la línea de llegada para ayudar a fiscalizar la prueba y permitir que los equipos que están detrás terminen sin obstrucción.

4.7.2 Notas

(a) Todos los miembros del equipo deben comenzar desde sus posiciones asignadas en la línea de largada.

(b) Los nadadores con tubo de rescate y los dos rescatistas, que hayan cruzado previamente la línea de largada (por cualquier motivo), no serán descalificados siempre que regresen detrás de la línea de largada antes de comenzar su etapa en la prueba.

(c) En la largada, los nadadores con tubo de rescate pueden colocar los tubos de rescate y las aletas detrás de la línea de largada/llegada o pueden sostener sus aletas y tubos de rescate en sus manos. Se pueden poner la banda del tubo de rescate previamente.

(d) Los tubos de rescate deben colocarse correctamente, ya sea con la banda sobre un solo hombro, o sobre el hombro y a través del pecho, a discreción del competidor.
(e) La víctima puede ayudar al nadador con tubo de rescate a asegurar el tubo de rescate. Cualquiera de los dos puede enganchar el tubo de rescate, pero la víctima debe estar enganchada al tubo detrás de la línea de la boya.
(f) Los nadadores con tubo de rescate deben remolcar a la víctima con el tubo asegurado alrededor del cuerpo, debajo de ambos brazos y enganchado en la anilla.
(g) La víctima no debe ser remolcada sobre el estómago.
(h) La víctima puede ayudar pateando y remando con los brazos debajo de la superficie, pero no debe realizar un recobro aéreo por sobre la superficie del agua.
(i) En ningún momento, la víctima puede ayudar caminando o corriendo, pero la víctima puede ayudar levantando las piernas durante el traslado.
(j) Solo el nadador con tubo de rescate puede usar las aletas. Los rescatistas no utilizarán ningún material.

4.7.3 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido será de aproximadamente 240 m. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

(a) ***La línea de largada/llegada****:* una cuerda de colores brillantes tendida entre dos postes que llevan banderas, aproximadamente a 48 m de distancia, se ubicará en el borde del agua. La alineación de la línea de largada con las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar. La línea de largada también será la línea de llegada. Esta línea se eliminará una vez que los competidores estén en línea antes de la largada para garantizar que el tubo no quede enganchado.
(b) ***Las boyas de natación*** se colocarán como para la carrera de surf, de modo que todos los competidores tengan la misma oportunidad con respecto a los bancos de arena, corrientes de retorno, etc.

4.7.4 Equipamiento

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.

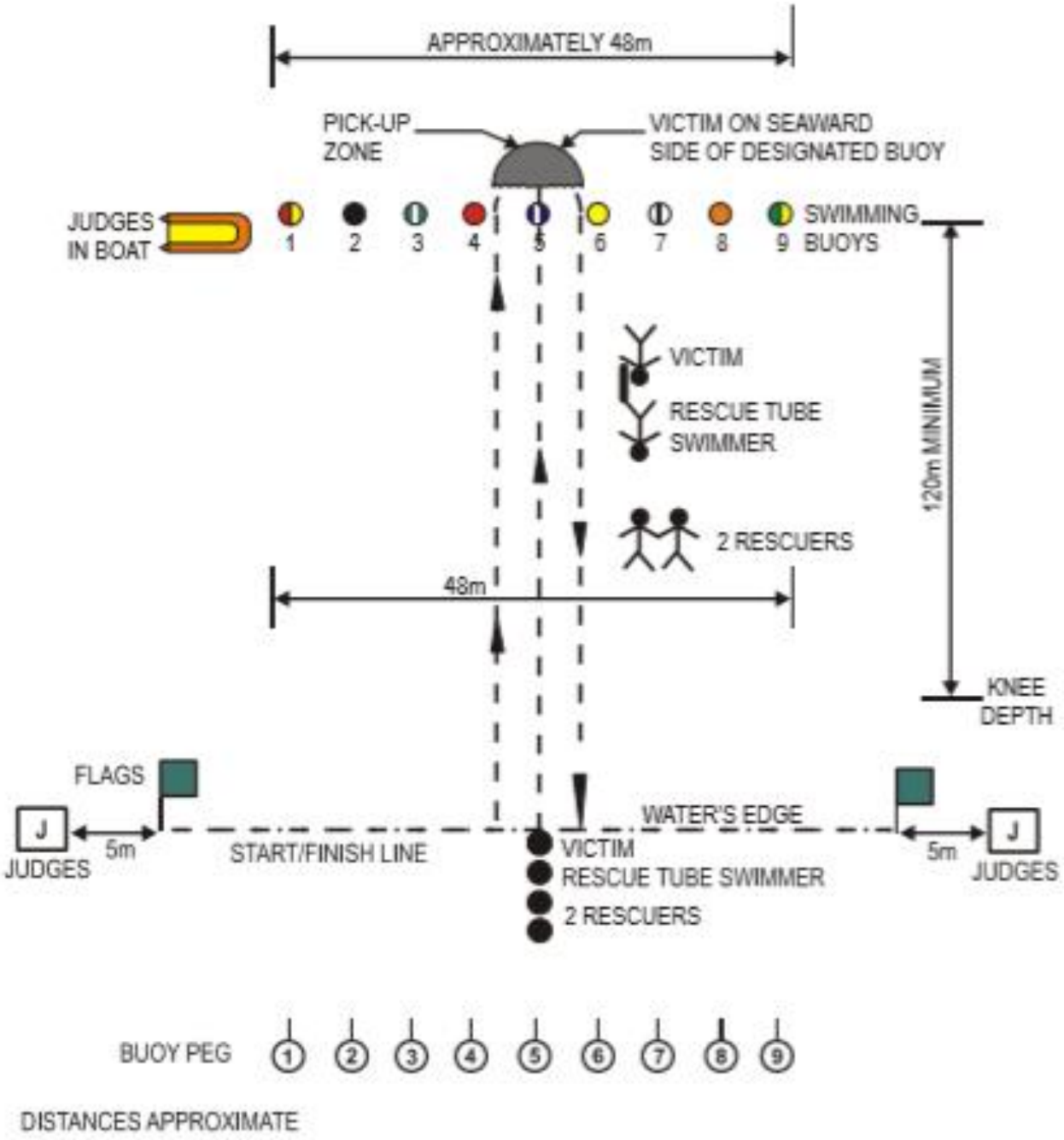
4.7.5 Fiscalización

Los jueces de llegada se colocarán en cada extremo de la línea de llegada al menos a 5 m del poste y en línea con este. Se colocará un Juez de Recorrido en el bote en línea con las boyas como se muestra en el diagrama.

Las infracciones registradas durante la prueba que fueron observadas por cualquiera de los Jueces serán informadas al Árbitro General quien decidirá sobre la infracción con los Jueces involucrados. Un juez en el bote que observe una infracción deberá informar al Árbitro General tan pronto como sea posible y antes de que se declare el resultado de la carrera.

4.7.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



RESCUE TUBE RESCUE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.8 CARRERA CON TUBO DE RESCATE

4.8.1 Descripción de la prueba

Los tubos de rescate y las aletas se colocan en la playa, aproximadamente a 15 m del borde del agua en línea con el cartel del carril designado al competidor.

Los competidores toman sus posiciones en la línea de largada aproximadamente a 5 m del borde del agua. A la señal de largada, los competidores corren en sentido opuesto al agua para obtener sus tubos de rescate y aletas, ingresan al agua poniéndose el equipamiento a discreción, y nadan alrededor (del lado izquierdo, visto desde la playa) de su boya designada para regresar a la playa y cruzar la línea de llegada.

Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada en posición erguida en posesión de ambas aletas y con la correa del tubo de rescate sobre el hombro.

Notas:

1. En la largada, el tubo de rescate y las aletas deben colocarse a discreción de los competidores delante del cartel designado a los competidores.
2. Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho.

4.8.2 El Recorrido

La Carrera con Tubo de Rescate se llevará a cabo bajo las reglas generales de Rescate con Tubo de Rescate. El recorrido será el mismo que el de Rescate con Tubo de Rescate como se muestra en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.8.3 Fiscalización

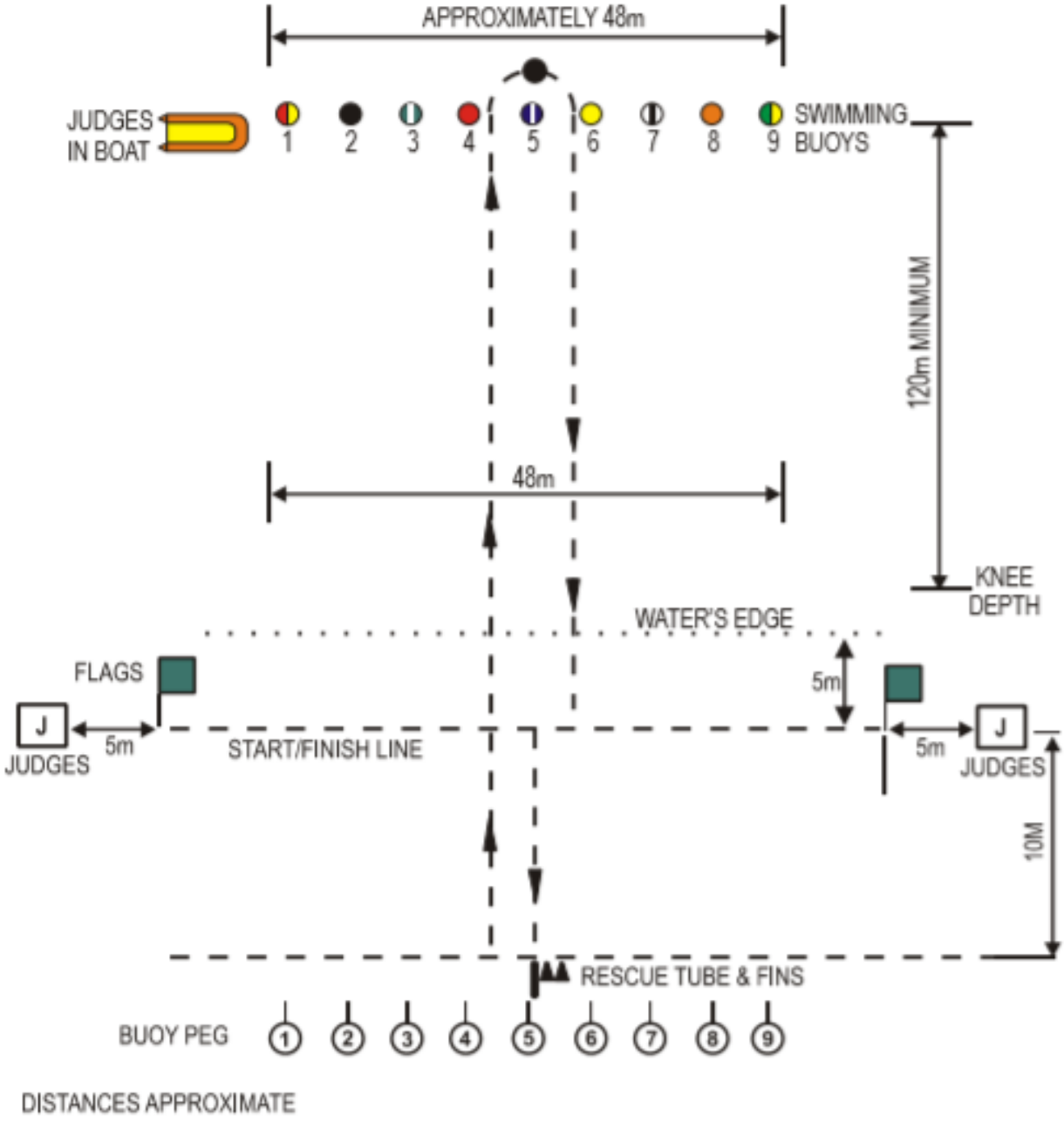
Se colocará un juez a bordo en línea con las boyas como se muestra en el diagrama. Los Jueces de Llegada se colocarán en cada extremo de la línea de llegada al menos a 5 m del poste y en línea con este.

4.8.4 Equipamiento

Tubo de Rescate: 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.

4.8.5 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



RESCUE TUBE RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.9 CORRER – NADAR– CORRER

4.9.1 Descripción de la prueba

Desde la línea de largada, los competidores corren para pasar alrededor de la bandera de giro y entran al agua para nadar alrededor de las boyas. Los competidores nadan de regreso a la playa para correr nuevamente alrededor de la bandera de giro antes de correr hacia la línea de llegada.

Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

4.9.2 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido se diseñará de manera que los competidores corran aproximadamente 100 m, naden aproximadamente 300 m y corran aproximadamente 100 m para terminar.

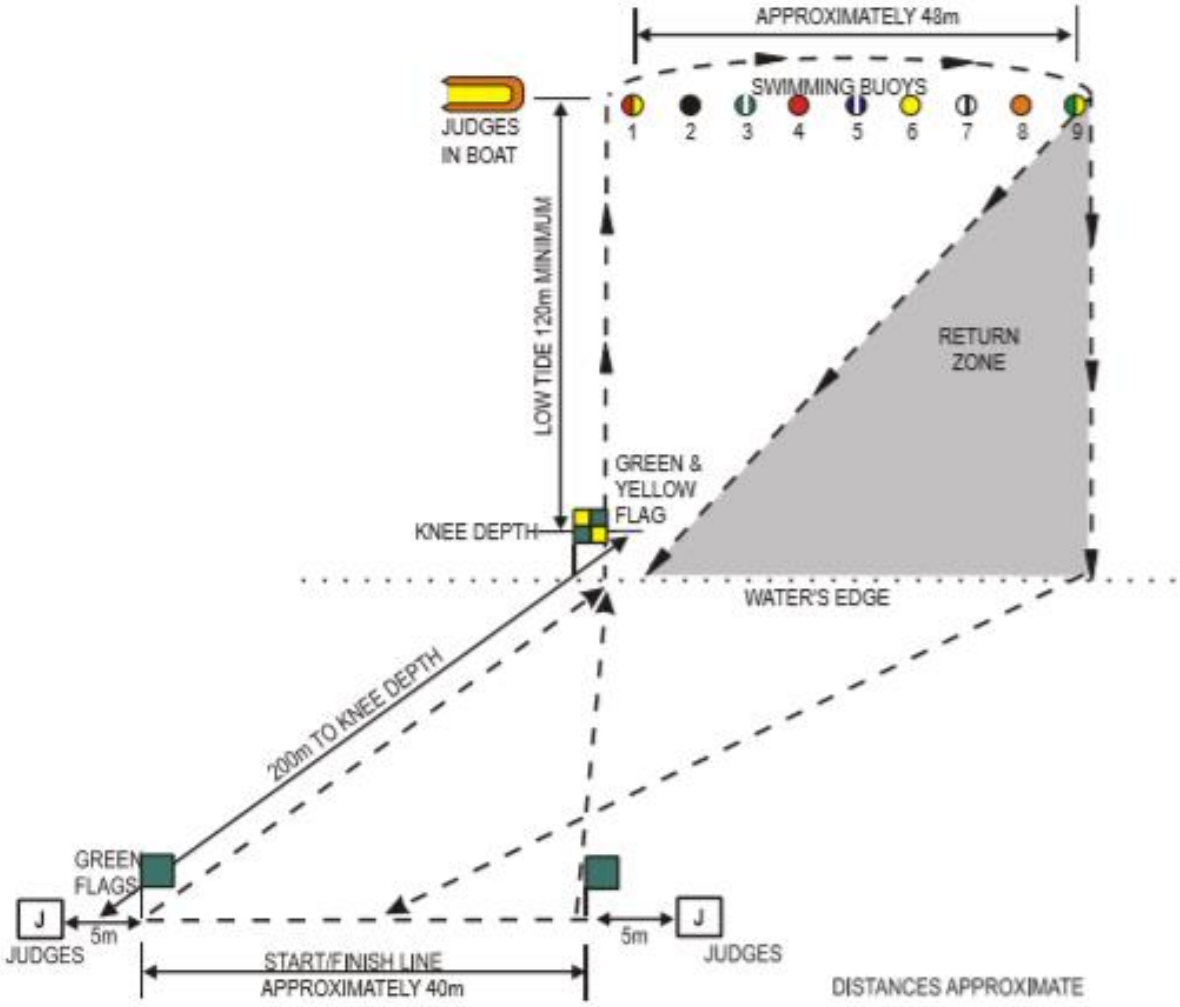
4.9.3 Fiscalización

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.9.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



RUN – SWIM – RUN

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.10 BANDERAS EN PLAYA

4.10.1 Descripción de la prueba

Desde una posición de largada en decúbito prono en la playa en la posición asignada, los competidores se levantan, giran y corren aproximadamente 20 m para obtener un testimonio (bandera en playa) clavado en posición vertical en la arena con alrededor de dos tercios visibles. Dado que siempre hay menos testimonios que competidores, los que no consiguen uno, son eliminados.

Los competidores se acuestan boca abajo con los dedos de los pies en la línea de largada, con los talones o cualquier parte de los pies juntos, las manos una encima de la otra con las yemas de los dedos en las muñecas y con la cabeza hacia arriba. Los codos deben extenderse 90 grados de la línea media del cuerpo, y las caderas y el estómago deben estar en contacto con la arena. La línea media del cuerpo debe estar a 90 grados de la línea de largada.

Notas:

1. Los competidores pueden nivelar, aplanar y comprimir su zona de largada. A los competidores no se les permite crear montículos o alterar irrazonablemente la pendiente de la arena para ayudar en la largada.
2. Los competidores pueden clavar los dedos de los pies en la arena en la línea de largada cavando con las manos o los pies antes de acostarse en la arena, o con los pies después de acostarse en la arena.
3. Los competidores deben cumplir con las instrucciones de los oficiales. Un competidor que cause un retraso irrazonable en la largada de la prueba puede ser sancionado (DQ8).

4.10.2 Procedimientos de Largada

El procedimiento de largada de Banderas en Playa es diferente del procedimiento descrito en 4.2 *La Largada*. Para Banderas en Playa, la largada es la siguiente:

Antes de la largada, el Juez de Precompetencia deberá:

(a) Colocar a los competidores en el orden en que fueron sorteados para esa carrera.
(b) Acompañar a los competidores al área de largada y asegurarse de que estén posicionados en el orden correcto.

El Árbitro General/Arbitro de Sector debe:

(a) Verificar que todos los oficiales técnicos estén en posición.
(b) Señalar la largada oficial de cada carrera con un largo silbido que indica que los competidores deben tomar su posición en la línea de largada.
(c) Señalar al Largador que los competidores están bajo su control.
El Largador se colocará fuera de la vista de los competidores.

4.10.3 La largada

En el comando "Competidores listos" del Largador, los competidores asumirán la posición de largada como se describe. A la orden de "Cabeza Abajo" del Largador, los competidores, de inmediato y sin demora, deben colocar el mentón sobre las manos.

(a) Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Largador señalará la largada con un silbato.
(b) A la señal de largada, los competidores se pondrán de pie y correrán para obtener un testimonio.

4.10.4 Infracciones en la Largada

Los siguientes comportamientos se consideran infracciones de largada en Banderas en Playa:

(a) Incumplimiento de las órdenes del Largador en un tiempo razonable.
(b) Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena o comenzar cualquier movimiento de largada después de la orden de "Cabeza Abajo" del Largador y antes de la señal de largada.

Si un competidor es descalificado o eliminado, los competidores restantes y los testimonios serán realineados sin volver a sortear posiciones. La tirada continuará con la infracción de largada actual vigente hasta que se vea efectuada una largada justa.

4.10.5 Sorteo de posiciones

Habrá un sorteo preliminar de posiciones y más sorteos después de cada ronda. En semifinales y finales cuando los competidores se hayan reducido a ocho, habrá un sorteo de posiciones después de cada tirada.

4.10.6 Cantidad de competidores eliminados

En las eliminatorias, el Árbitro General determinará si uno o dos competidores serán eliminados en cada tirada. En semifinales y finales, no se puede eliminar a más de un competidor por tirada.

4.10.7 Empates

Se convocará a un desempate entre los competidores involucrados si dos o más competidores sostienen el mismo testimonio, y los jueces no pueden determinar qué mano del competidor agarró el testimonio primero, independientemente de la posición de la mano en el testimonio. Asimismo, se convocará a un desempate entre los competidores involucrados si un testimonio se “pierde” en la arena. Si es evidente que un testimonio esta "perdido" para los competidores en la arena, el juez de llegada señalará (con un silbato o verbalmente) que el testimonio está "perdido" y que la tirada finalizó.

4.10.8 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido debe ser de aproximadamente 20 m desde la línea de largada hasta los testimonios, y lo suficientemente ancho para proporcionar un espacio mínimo de 1,5 m entre cada uno de los 16 competidores.

Los testimonios se colocarán en línea paralela a la línea de largada, de modo que una “línea perpendicular” entre dos competidores adyacentes pase aproximadamente a través de la base del testimonio. En otras palabras, los testimonios están alineados en la línea de los testimonios equidistantes entre los competidores adyacentes.

La cancha de Banderas en Playa debe estar libre de escombros, y si la superficie de la arena es dura, debe rastrillarse para hacerla más segura antes y durante la competencia.

4.10.9 Equipamiento y vestimenta

Banderas en Playa (testimonios): Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

4.10.10 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector o la persona designada por ellos será posicionada para mantener una supervisión general.

El Largador y el Preparador de Largada se colocarán en cualquier extremo de la línea de largada para observar cualquier infracción en la largada. Los Jueces de Recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las tiradas y las infracciones de participación.

Los jueces de llegada se colocarán unos metros detrás de la línea de testimonios, para reclamar el testimonio de los competidores exitosos y preparar los testimonios para la siguiente tirada.

4.10.11 Eliminación y Descalificación

Cada tirada o desempate se juzgará como un segmento separado de esta prueba. Una infracción en un segmento no se traspasará ni se contabilizará contra un competidor en un segmento posterior.

Un competidor que comete una infracción de largada o que impida el progreso de otro competidor será eliminado (no descalificado).

Un competidor *eliminado* de la prueba retendrá la puntuación y/o la posición en el momento de la prueba. Sin embargo, un competidor *descalificado* de la prueba perderá toda su posición en esta.

En la prueba de Banderas en Playa, un reclamo contra una eliminación debe presentarse dentro de los 5 minutos o antes de que comience la siguiente tirada de la prueba (lo que ocurra primero). Si se produce un reclamo tras una eliminación en Banderas en Playa, el Arbitro General considerará inmediatamente el reclamo sin demora antes de continuar con la prueba. No se permitirá apelar en las decisiones de reclamos por eliminación en Banderas en Playa por parte del Árbitro.

Notas:

1. El Árbitro General está autorizado a remitir un reclamo por eliminación en Banderas en Playa directamente a un representante del Jurado de Apelaciones para que tome una decisión en

base a los procesos y tiempos detallados anteriormente. No se requiere papeleo ni se paga una tarifa si esto ocurre.

2. Un competidor puede reclamar y/o apelar contra una decisión de descalificación en pruebas de Banderas en Playa siempre que se sigan los procesos correctos como se detalla en la Sección 2 de este Manual.

***Impedancia**:* La impedancia se define como "el uso de manos, brazos, pies o piernas para impedir el progreso de otro competidor".

Un competidor no obstante puede usar su cuerpo para mejorar su posición en la obtención de un testimonio. Un competidor puede interponer el hombro o el cuerpo frente a un oponente, pero no puede usar manos, brazos, pies o piernas para obtener o permanecer en esta posición.

Si un competidor obtiene legalmente esta posición adelante y mantiene una acción normal de carrera, el competidor de atrás está obligado a rodear al competidor de adelante.

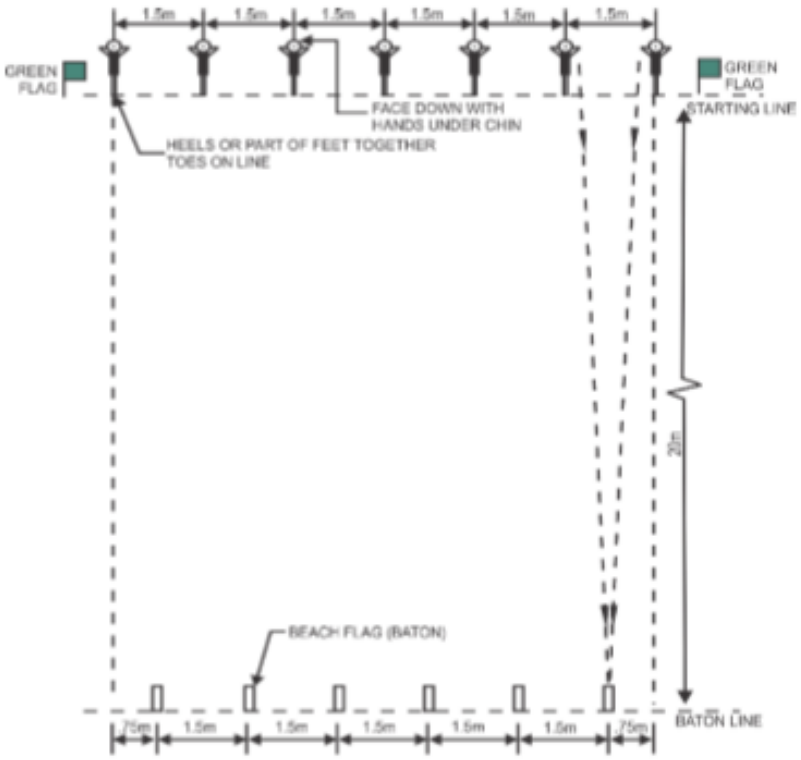
Un competidor puede cruzar frente a un competidor más lento.

Si dos o más competidores son culpables de impedancia, el competidor que utilizó por primera vez las manos, los brazos, los pies o las piernas podrá ser eliminado.

Sin perjuicio de las cláusulas de impedancia, si se considera que el competidor ha infringido el Código de Conducta de ILS y/o ha competido injustamente (ver 2.15. *Mala conducta*), los competidores involucrados pueden ser descalificados.

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación

(a) No completar la prueba según lo definido y descrito (DQ12).
(b) Levantar o bloquear más de un testimonio, por ejemplo, recostarse sobre un testimonio o cubrirlo de la vista (DQ11).



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20 m
Masters	15 m

4.11 SPRINT EN PLAYA

4.11.1 Descripción de la prueba

Los competidores toman sus posiciones en sus carriles asignados. A la señal de largada, los competidores recorren el recorrido de 90 m (70 m para Masters) hasta la línea de llegada. La llegada se juzga por el pecho del competidor (solo) cruzando la línea de llegada. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical.

4.11.2 La largada

No se permiten tacos de largada artificiales, pero los competidores pueden crear pozos y/o montículos en la arena para facilitar su largada. Los competidores no pueden usar ningún material que no sea la arena para ayudarse en la largada. A los competidores se les permite aplanar o nivelar la arena en sus carriles.

4.11.3 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido del Sprint en Playa será de 90 m (70 m para Masters) desde la línea de largada hasta la línea de llegada. Se proporciona un área de desaceleración de al menos 20 m en cada extremo.

El recorrido será rectangular y “cuadrado” para asegurar que todos los competidores corran la misma distancia, y estará designado por cuatro postes de distintos colores, de 2 m de altura.

Se colocarán ***carriles para correr*** separados por cuerdas de colores para ayudar a los corredores a mantener un rumbo recto. Los carriles se colocarán de 1,8 m de ancho cuando sea posible con un ancho mínimo de 1,5 m.

Son ideales 10 carriles, pero se requiere un mínimo de 8 carriles para este evento.

Los competidores deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido.

Se colocarán ***carteles numerados*** que identifiquen los carriles de carrera antes de la marca de largada y en la línea de llegada.

Se trazará una ***línea de precompetencia*** a 5 m hacia atrás y paralela a la marca de largada y designada por postes de 2 m de altura.

4.11.4 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

Es posible que se requiera que los competidores usen pecheras de colores para ayudar en la fiscalización.

4.11.5 Fiscalización

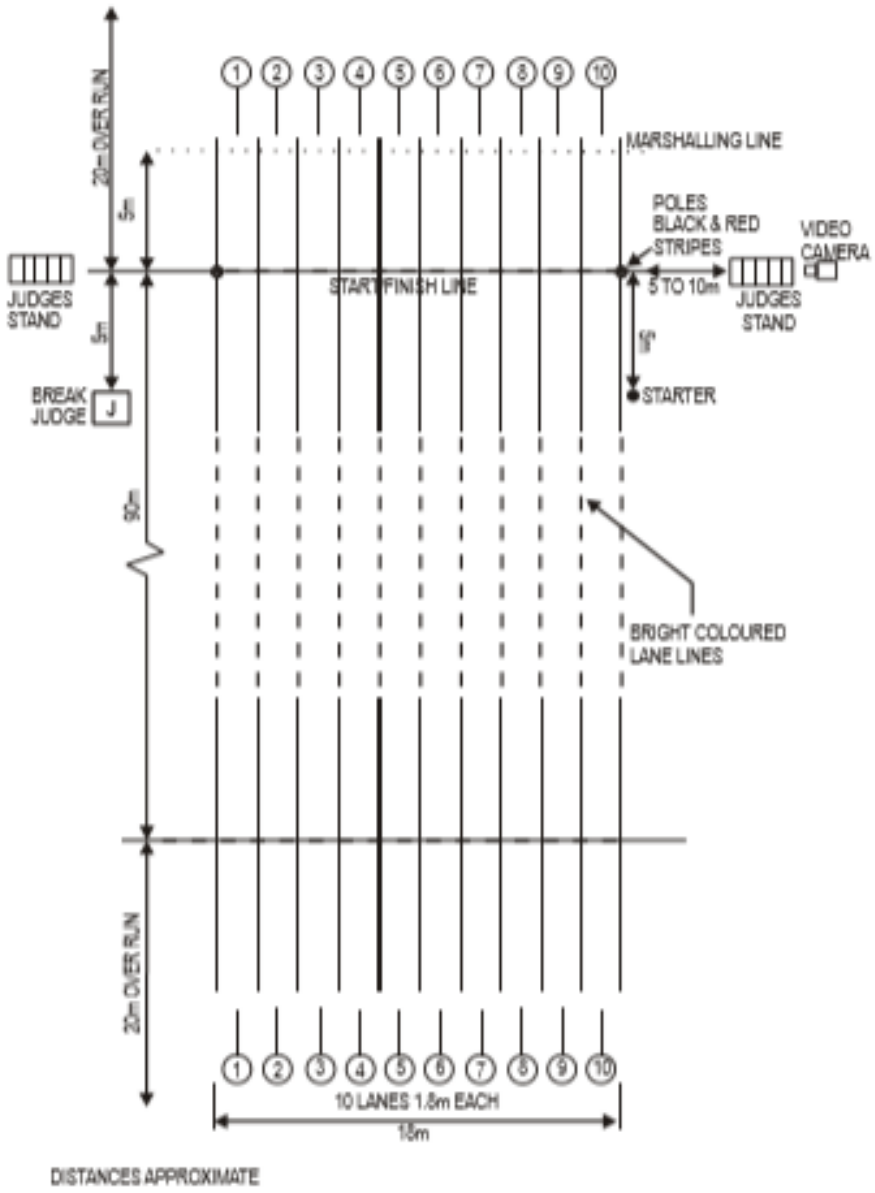
El Árbitro General/Árbitro de Sector será posicionado para mantener una supervisión general.

Se nombrarán dos Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores cumplan con el recorrido como se describe. Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

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

4.11.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH SPRINT

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

4.12 CARRERA EN PLAYA – 2 km y 1 km

4.12.1 Descripción de la prueba – 2 km

Los competidores corren 2km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio.

A la señal de largada, los competidores corren a lo largo del lado izquierdo del carril para girar en el sentido de las agujas del reloj o hacia la derecha (o según lo indique el Árbitro) de los postes de giro a 250 m de distancia y vuelta de 250 m hacia las banderas de largada/giro.

Los competidores rodean todas las banderas de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro o según lo indique el Árbitro) en la línea de largada/giro, retroceden por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repiten cuatro veces. En la última vuelta, los competidores cruzan la línea de llegada para completar la carrera.

Empujar u obstruir a otro competidor para impedir su progreso no está permitido.

Se colocarán jueces para observar el desarrollo de la prueba y determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.12.2 Descripción de la prueba – 1 km

Los competidores corren 1 km en la playa en el recorrido como se describe anteriormente.

4.12.3 El Recorrido

El recorrido (ver diagrama) se colocará en la playa (sobre arena seca cuando sea posible) paralelo a la orilla del agua.

La línea de largada será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr: El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada. Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.

Nota: Si el recorrido se ejecuta en la dirección inversa, los tramos de ida estarán del lado de la costa y los tramos de regreso del lado del agua.

Dos postes con banderas verde y amarilla unidas aproximadamente a cinco metros de distancia y situadas aproximadamente a 250 m de la largada al final del carril divisor designarán el punto de giro.

4.12.4 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo. El calzado es opcional.

4.12.5 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector se colocará a un lado del recorrido para mantener una supervisión general.

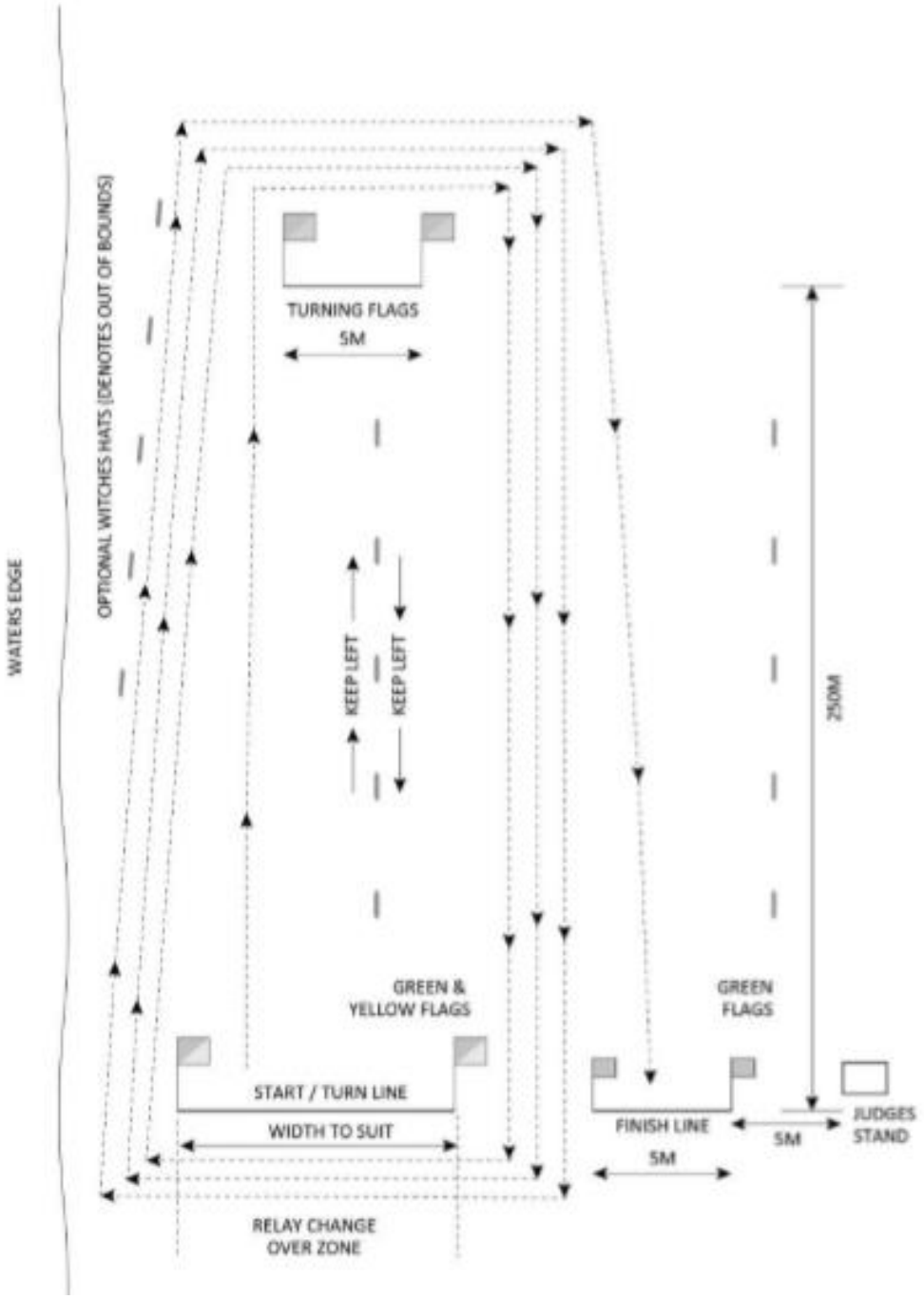
Se pueden designar Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores corran el recorrido sin interferencia con otros competidores.

Se colocará un juez en los postes de giro para garantizar que no se produzcan empujones o interferencias innecesarias.

Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

4.12.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x I km (of four 250 m legs each)

4.13 3 x 1 km RELEVO CARRERA EN PLAYA

4.13.1 Descripción de la prueba – 3 X 1 km

Tres competidores corren 1 km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio.

A la señal de largada, el competidor corre a lo largo del lado izquierdo del carril para rodear los postes de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y regresa a las banderas de giro y repite el recorrido. El competidor entrante rodea la primera bandera de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y toca al competidor saliente que está esperando en una línea aproximadamente en el centro de la zona de transición según lo indique el oficial correspondiente en la zona de transición entre la primera y la segunda bandera de giro. El toque debe ocurrir después de la primera bandera de giro y antes de que el competidor saliente rodee la segunda bandera de giro.

El segundo competidor completa el mismo recorrido que se describe anteriormente.

El tercer competidor completa el mismo recorrido descrito anteriormente antes de cruzar la línea de llegada.

No se permite empujar u obstruir deliberadamente a otro competidor o equipo para impedir su progreso.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.13.2 El Recorrido

El recorrido (ver diagrama) se trazará en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible) paralelo al borde del agua en dos carriles.

La línea de largada será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr*:* El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada (primer tramo para ambos miembros del equipo). Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.

Nota: Si el recorrido se ejecuta en la dirección inversa, los tramos de ida estarán del lado de la costa y los tramos de regreso del lado del agua.

Dos postes con banderas verde y amarilla unidas aproximadamente a cinco metros de distancia y situadas aproximadamente a 250 m de la largada al final del carril divisor designarán el punto de giro.

4.13.3 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo. El calzado es opcional.

4.13.4 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector se colocará a un lado del recorrido para mantener una supervisión general.

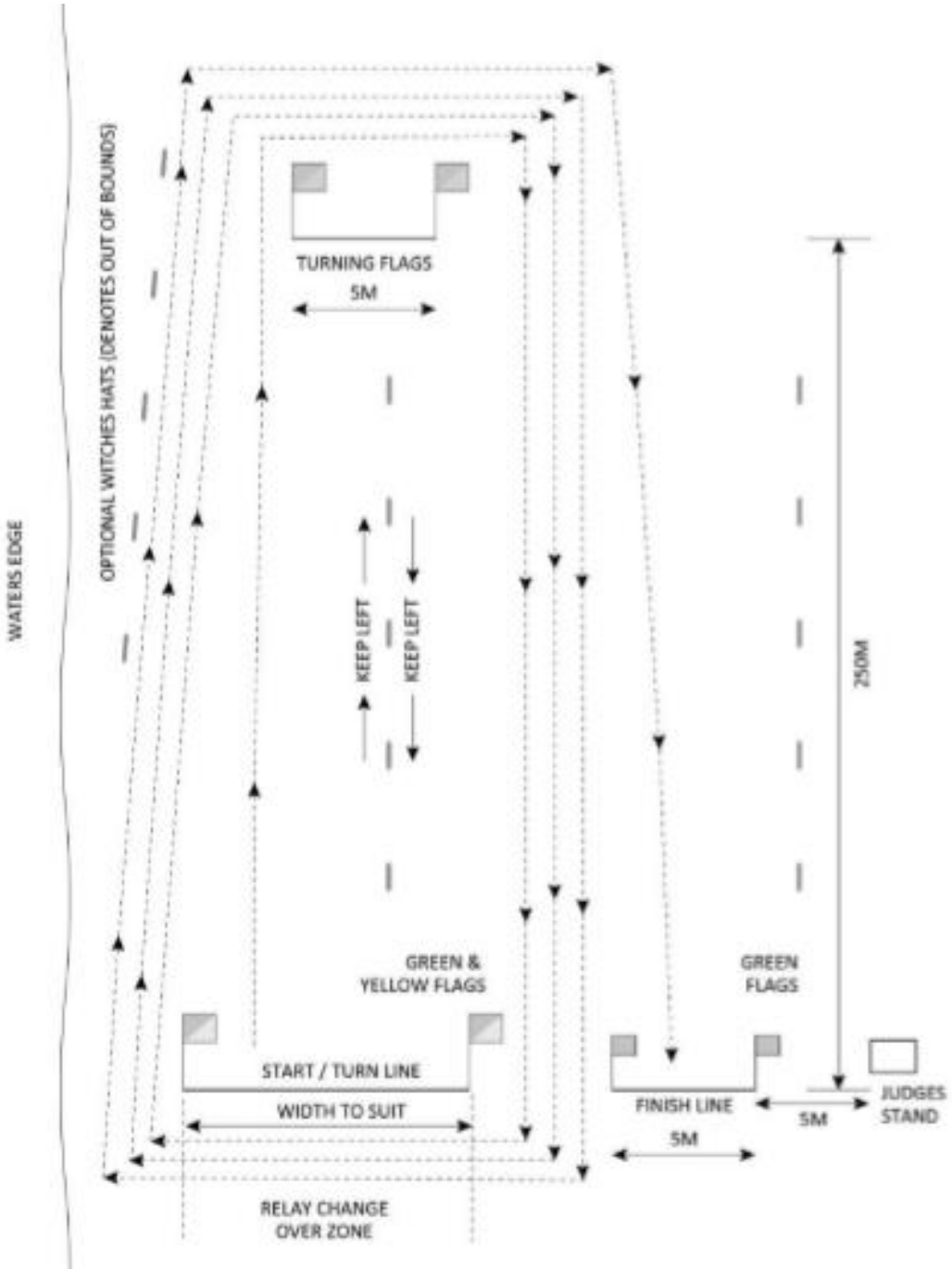
Se pueden designar Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores corran el recorrido sin interferencia con otros competidores.

Se colocará un juez en los postes de giro para garantizar que no se produzcan empujones o interferencias innecesarias.

Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

4.13.5 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x I km (of four 250 m legs each)

4.14 RELEVO SPRINT EN PLAYA

4.14.1 Descripción de la prueba

Equipos de cuatro personas (tres en Masters) compiten en relevos de testimonio en un recorrido de 90 m (70 m para Masters). Para largar, dos (uno y dos miembros en Masters) competidores toman posiciones en su carril asignado en cada extremo del recorrido.

Después de la largada, cada competidor completa una etapa del recorrido con un testimonio en cualquier mano y se lo pasa al siguiente compañero al final de la primera, segunda y tercera etapa. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical.

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

4.14.2 La largada

La largada será como para el sprint en playa con el primer competidor en posición de largada.

4.14.3 Transiciones de testimonio

El testimonio se cambiará de la siguiente manera:

(a) El competidor que entra a cambiar el testimonio debe posicionarlo hacia delante. (El testimonio no puede ser arrojado al siguiente competidor).
(b) Los competidores que reciben el testimonio en el primer, segundo y tercer intercambio pueden tomar el testimonio en movimiento, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o las manos cruzan la línea del frente antes de tomar posesión del testimonio.
(c) Si se cae un testimonio durante el intercambio, el receptor puede recuperarlo (asegurándose de que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.
(d) Si se cae un testimonio en cualquier otro tramo, el competidor puede recuperarlo (siempre que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.

4.14.4 El Recorrido

El recorrido será como el Sprint en Playa que se muestra en el siguiente diagrama.

4.14.5 Equipamiento y vestimenta

Testimonios y vestimenta: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

Es posible que se requiera que los competidores usen pecheras de colores para ayudar en la fiscalización.

4.14.6 Fiscalización/Transiciones de testimonio

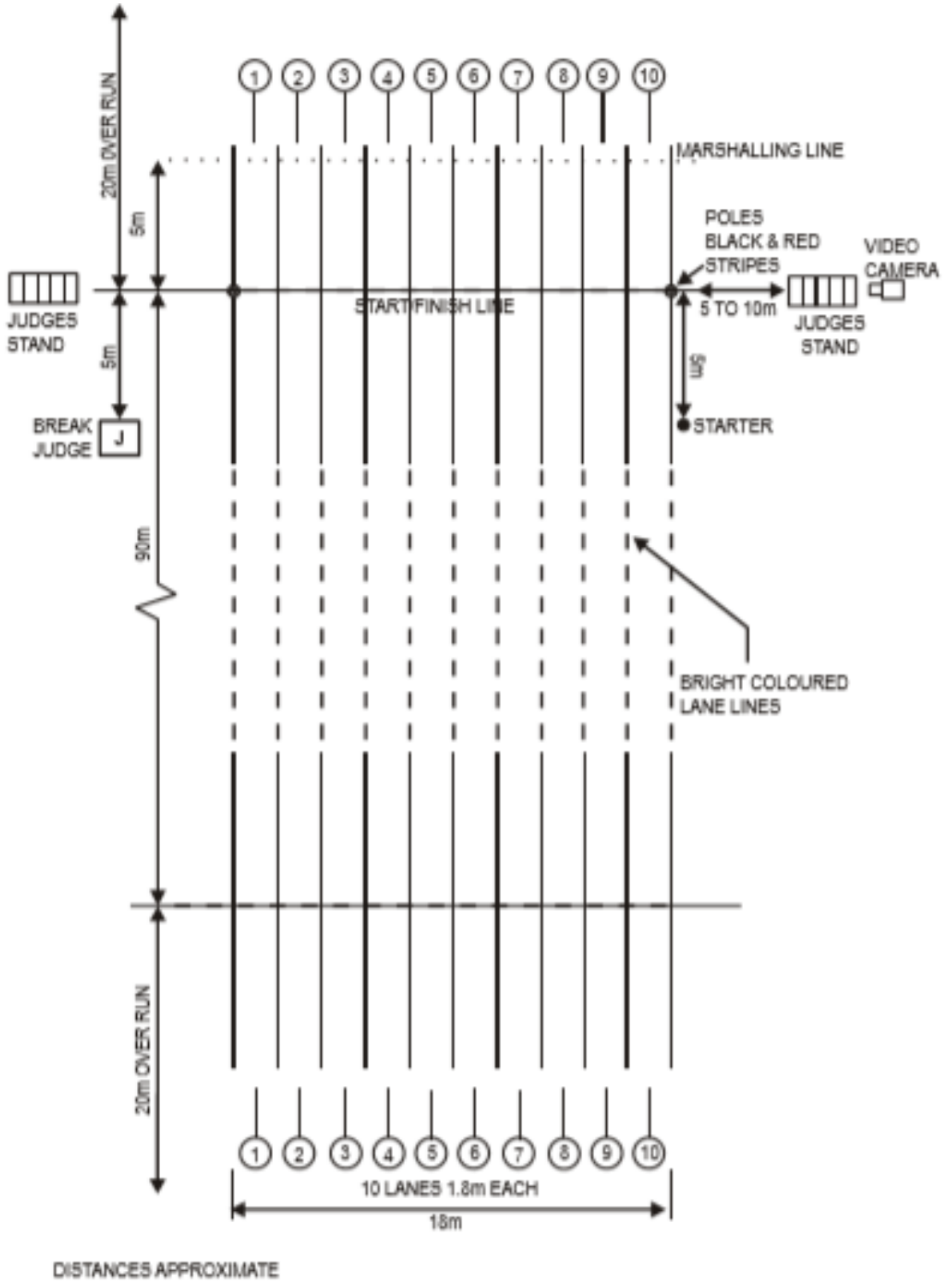
En general, la fiscalización será como para el sprint de playa con el Árbitro General, el Juez de Recorrido y los Jueces de Llegada asumiendo funciones similares con respecto a la largada y llegada.

Se nombrarán Jueces de Recorrido para comprobar las líneas de transiciones en busca de infracciones en cada extremo durante las transiciones.

Cualquier infracción observada por los Jueces de Recorrido se informará al Árbitro General/Árbitro de Sector en el caso de las transiciones.

4.14.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RELAY

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

4.15 CARRERA CON SURF SKI

4.15.1 Descripción de la prueba

Un Surf Ski individual es una embarcación propulsada principalmente por un competidor con una pala. Consulte la Sección de *Estándares de Equipamientos e Instalaciones* de ILS para obtener más detalles.

Los competidores estabilizan sus surf skis en línea con el agua aproximadamente a la altura de las rodillas a una distancia de aproximadamente 1,5 m entre ellos. Los competidores deben obedecer las instrucciones del Largador o Preparador de Largada con respecto a la alineación del surf ski en la largada.

A la señal de largada, los competidores reman con sus surf skis alrededor del recorrido marcado por boyas y regresan finalizando cuando cualquier parte del surf ski cruza la línea de llegada en el agua - montado, agarrado o arrastrado por el competidor.

Los competidores pueden perder el contacto o el control de su surf ski sin necesariamente ser descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) su surf ski y pala y cruzar la línea de llegada en el agua desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con ambos materiales.

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con los surf skis de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

Largada y llegada en la playa: Si las condiciones son tales que el Largador no puede proporcionar una largada justa, se utilizará una largada y/o llegada en la playa. Ver debajo.

4.15.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos “boyas de giro” a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia de remada mínima de 300 m (250 m para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de marea baja. La tercera boya “vértice” se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

La línea de largada no necesita estar necesariamente identificada, pero si es necesario, estará marcada con dos postes y colocada de manera que el centro de la línea de largada esté alineado con la primera boya de giro.

La línea de llegada estará entre dos banderas montadas sobre gradas o postes u otros marcadores adecuados en una posición donde la embarcación terminará a flote. El centro de la línea de llegada está alineado con la tercera boya de giro (teniendo en cuenta las condiciones predominantes del mar).

4.15.3 Largada y llegada en la playa

Para una largada desde la playa, los competidores, con sus skis y palas, alineados en sus posiciones sorteadas entre dos postes de largada de 2 m aproximadamente a 5 m del borde del agua y 35 m de distancia.

A la señal de largada, los competidores, a su propia discreción, llevan su embarcación al agua y reman en el recorrido de surf ski según el diagrama.

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

(a) Los competidores deben remar con sus surf skis alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su embarcación o pala después de la última boya de recorrido en el regreso.
(b) Los competidores no necesitan finalizar con la embarcación o pala.
(c) La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.
(d) Un miembro del equipo del competidor ayuda a retirar la embarcación y la pala del competidor del recorrido. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al

equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

(e) Los colaboradores deberán:

- Usar un gorro de competencia.
- Usar una pechera distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
- Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación).
- Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

4.15.. Equipamiento

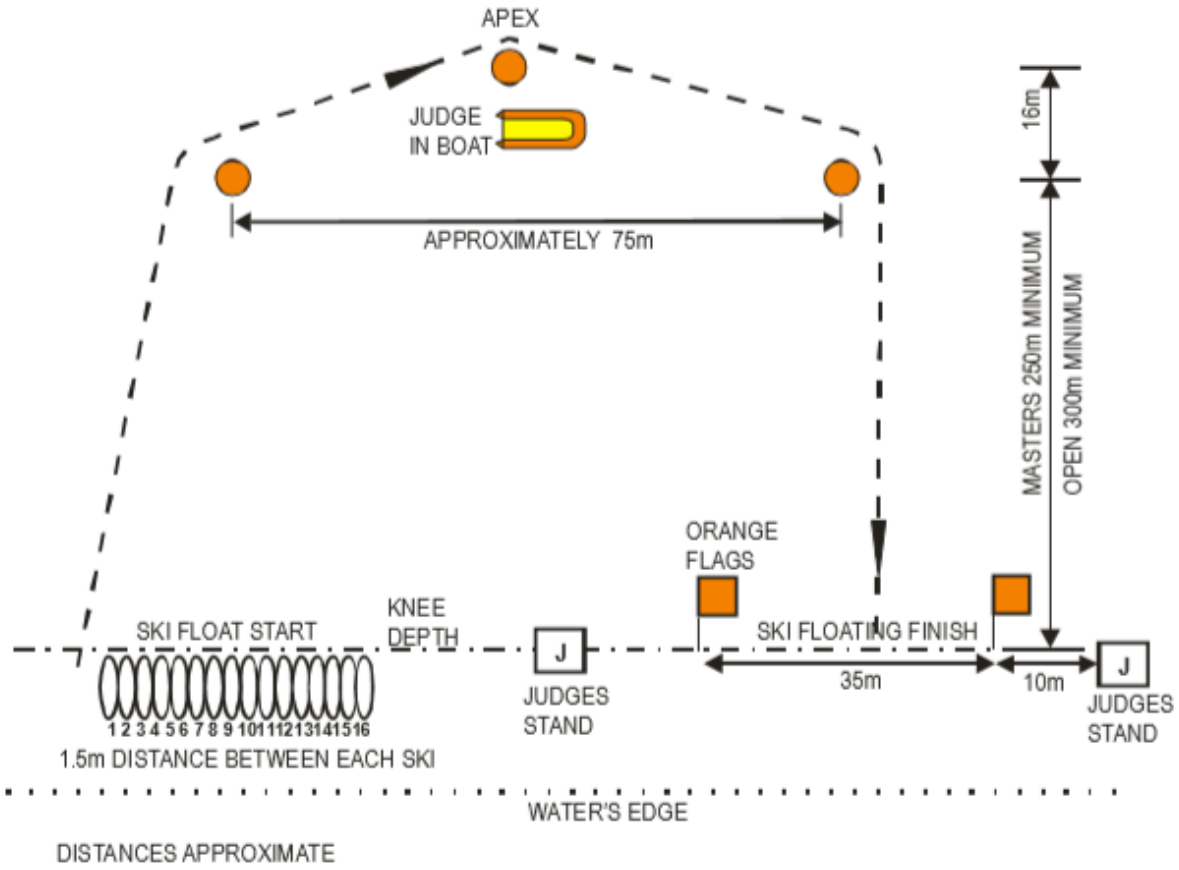
Surf Skis: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Se permiten reemplazar los surf skis o palas para un competidor y otros miembros del club pueden llevarlos a la orilla siempre que dicho reemplazo no cause ninguna interferencia a otros competidores en la carrera y, además, siempre que el competidor reinicie la carrera desde la zona original de largada.

4.15.5 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

4.15.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



SURF SKI RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.16 RELEVO CON SURF SKI.

4.16.1 Descripción de la prueba.

La carrera de relevos de surf skis se llevará a cabo según las reglas generales de la carrera individual de Surf Ski. Los equipos estarán compuestos por tres competidores, que podrán utilizar la misma embarcación.

Los competidores deben obedecer las instrucciones del Largador o Preparador de Largada con respecto a la alineación del surf ski en la largada.

Primer competidor: Los competidores de la primera etapa del relevo comenzarán como en la carrera de surf ski y remarán alrededor de las boyas. Una vez completado el recorrido, el primer competidor puede dejar su embarcación (y pala), rodear las dos banderas de giro y tocar al segundo competidor en la línea de transición designada.

Segundo competidor: El segundo competidor completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de transición designada.

Tercer competidor: El tercer competidor completa el mismo recorrido, rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera del lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

Los competidores en las pruebas de relevo de surf ski deben comenzar su etapa de la prueba desde la posición correcta asignada.

El primer y tercer competidor de cada equipo parten de la posición de largada sorteada. Sin embargo, la posición de largada sorteada se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo, en una carrera de 16 competidores en la que un equipo ha obtenido la posición 1: el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo competidor comienza desde la posición 16; el tercer competidor comienza desde la posición 1.

Posición de largada del 1er y 3er competidor	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del segundo competidor	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con los surf ski de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.16.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

En el relevo de surf ski, la línea de largada/transición se encuentra en el agua. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.16.3 Equipamiento y vestimenta

Surf Skis, palas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio.*

(a) Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el Árbitro General se asegurarán de que cualquier embarcación utilizada por cualquiera de los otros miembros del equipo no cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. La embarcación se retirará lo antes posible del borde del agua para evitar la congestión y posibles daños.

(b) Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá usar números o letras distintivos marcados en su brazo, pierna o gorros.

4.16.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben cruzar la línea de llegada de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea.

4.16.5 Control de embarcación

Los competidores pueden perder el control o el contacto con el surf ski o la pala al regresar, siempre que recuperen el surf ski (y la pala) y rodeen la última boya del recorrido en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

Los competidores deben remar con sus surf skis alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su embarcación o pala después de la última boya de recorrido en el regreso.

4.16.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevo con Ski Master

(a) Las boyas del recorrido de ski para el relevo de ski Masters serán según la etapa de ski en el relevo Oceanman/Oceanwoman.

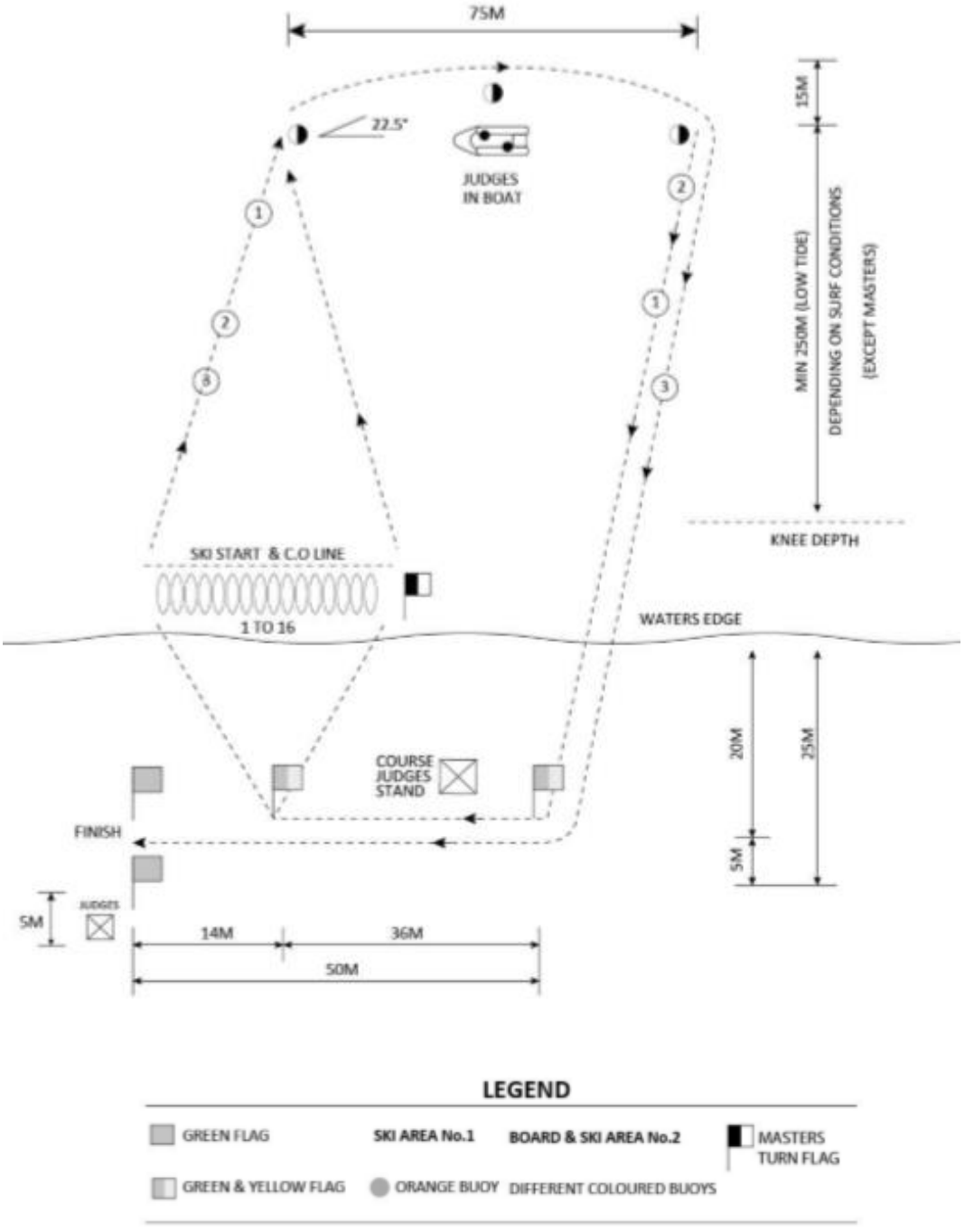
(b) El primer competidor comenzará la prueba de acuerdo con la prueba de Relevo estándar y remará alrededor de todas las boyas según el recorrido de Relevo Oceanman/Oceanwoman para la etapa de ski. Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y toca visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

(c) El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

(d) El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.
Nota: Todas las demás condiciones permanecerán inalteradas con respecto al recorrido estándar.

4.16.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



SURF SKI RELAY

Note 1: refer to the varied course buoys, procedure and distances for the Masters Ski Relay.

Note2 : the beach setup relative to the positioning of thebuoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.17 CARRERA CON TABLA

4.17.1 Descripción de la prueba

Una tabla de salvamento es una embarcación impulsada principalmente por las manos y los brazos de un competidor. Consulte la Sección de *Estándares de Equipamientos e Instalaciones* de ILS para obtener más detalles. Los competidores se paran en la línea de largada en la playa con sus tablas a 1,5 m de distancia.

A la señal de largada, los competidores entran al agua, lanzan sus tablas y reman por el recorrido marcado por boyas, regresan a la playa y corren para cruzar la línea de llegada. A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.17.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama de Carrera con Tabla.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del mismo color e iguales en tamaño a un bidón de 50 litros: se colocarán dos "boyas de giro" a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia mínima de 250 m (lo mismo para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de la marea baja. La tercera boya “vértice” se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

La línea de largada, representada por una cuerda de colores brillantes, estará situada en la playa a unos 5 m de la orilla del agua. Tendrá 30 m de longitud y estará marcada por dos postes en cada extremo. La mitad de la línea de largada debe estar alineada con la primer boya de giro, pero puede ser alterada a discreción del Árbitro General dependiendo de las condiciones predominantes para permitir a todos los competidores un paso justo alrededor de la primer boya.

La línea de llegada estará situada en la playa a unos 15 m de la orilla del agua. Tendrá 20 m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4 m. Las banderas de llegada serán del mismo color que las boyas del recorrido. La mitad de la línea de llegada debe estar alineada con la tercera boya de giro, pero esto puede ser alterado por el Árbitro General dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

4.17.3 Equipamiento

Tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Se permite el reemplazo de una tabla siempre que el competidor reinicie la carrera desde la línea de largada. Los compañeros del equipo pueden llevar tablas de reemplazo a la línea de largada siempre que no causen interferencia a otros competidores.

4.17.4 Fiscalización

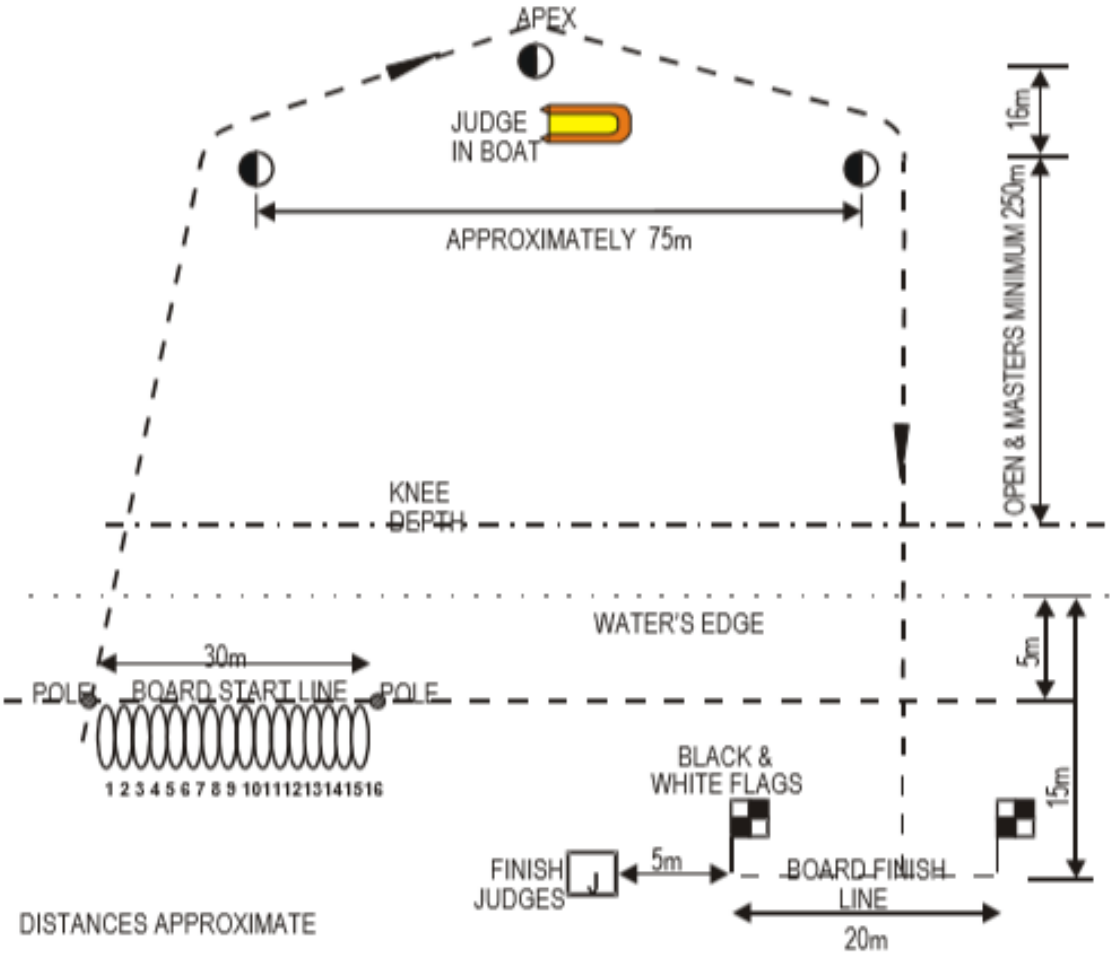
La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en una posición erguida con control de la tabla.

4.17.5 Control de embarcación

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

4.17.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BOARD RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.18 RELEVO CON TABLA

4.18.1 Descripción de la prueba

La prueba Relevo con Tabla se llevará a cabo según las reglas generales de la prueba Carrera con Tabla. Los equipos estarán compuestos por tres competidores, que podrán utilizar la misma embarcación.

El primer competidor: Los primeros competidores comenzarán como en la Carrera con Tabla y completarán el recorrido marcado por las boyas. Los competidores pueden entonces dejar su tabla (en cualquier lugar después de rodear las boyas), rodear las dos banderas y tocar al segundo competidor en la línea de transición designada.

El segundo competidor: El segundo competidor completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de transición designada.

El tercer competidor: El tercer competidor completa el mismo recorrido, rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera del lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

El segundo y tercer competidor en la prueba de relevo con tabla se colocarán con los pies en la línea de transición del lado cercano a la playa. El segundo y tercer competidor no necesitan cruzar la línea de largada de la tabla para entrar al agua después de ser tocados.

Los competidores en las pruebas de relevo con tabla deben comenzar su etapa de la prueba desde la posición correcta asignada.

El primer y tercer competidor de cada equipo parten de la posición de largada sorteada. Sin embargo, la posición de largada sorteada se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo, en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha obtenido la posición 1: el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo competidor comienza desde la posición 16; el tercer competidor comienza desde la posición 1.

Posición de largada del 1er y 3er competidor	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del segundo competidor	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.18.2 El Recorrido

El recorrido será como el que se detalla en Relevo con Tabla y se muestra en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.18.3 Equipamiento

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

(a) Se permite el reemplazo de una tabla siempre que el competidor reinicie la carrera desde la línea de largada. Los compañeros del equipo pueden llevar tablas de reemplazo a la línea de largada siempre que no causen interferencia a otros competidores.
(b) Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el Árbitro General se asegurarán de que cualquier embarcación utilizada por cualquiera de los otros miembros del equipo no cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. Las tablas se retirarán lo antes posible del borde del agua para evitar la congestión y posibles daños.
(c) Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá usar números o letras distintivos marcados en su brazo, pierna o gorros.

4.18.4 Fiscalización

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.18.5 Control de embarcación

Los competidores pueden perder el contacto o el control de la tabla al salir, siempre que la recuperen y rodeen la última boya del recorrido en contacto con la tabla y completen el recorrido. Los competidores deben remar con su tabla alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su tabla después de la última boya de recorrido en el regreso.

4.18.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevo con Tabla Master

(a) Las boyas del recorrido de tabla para el relevo de tabla Masters serán según la etapa de tabla en el relevo Oceanman/Oceanwoman.

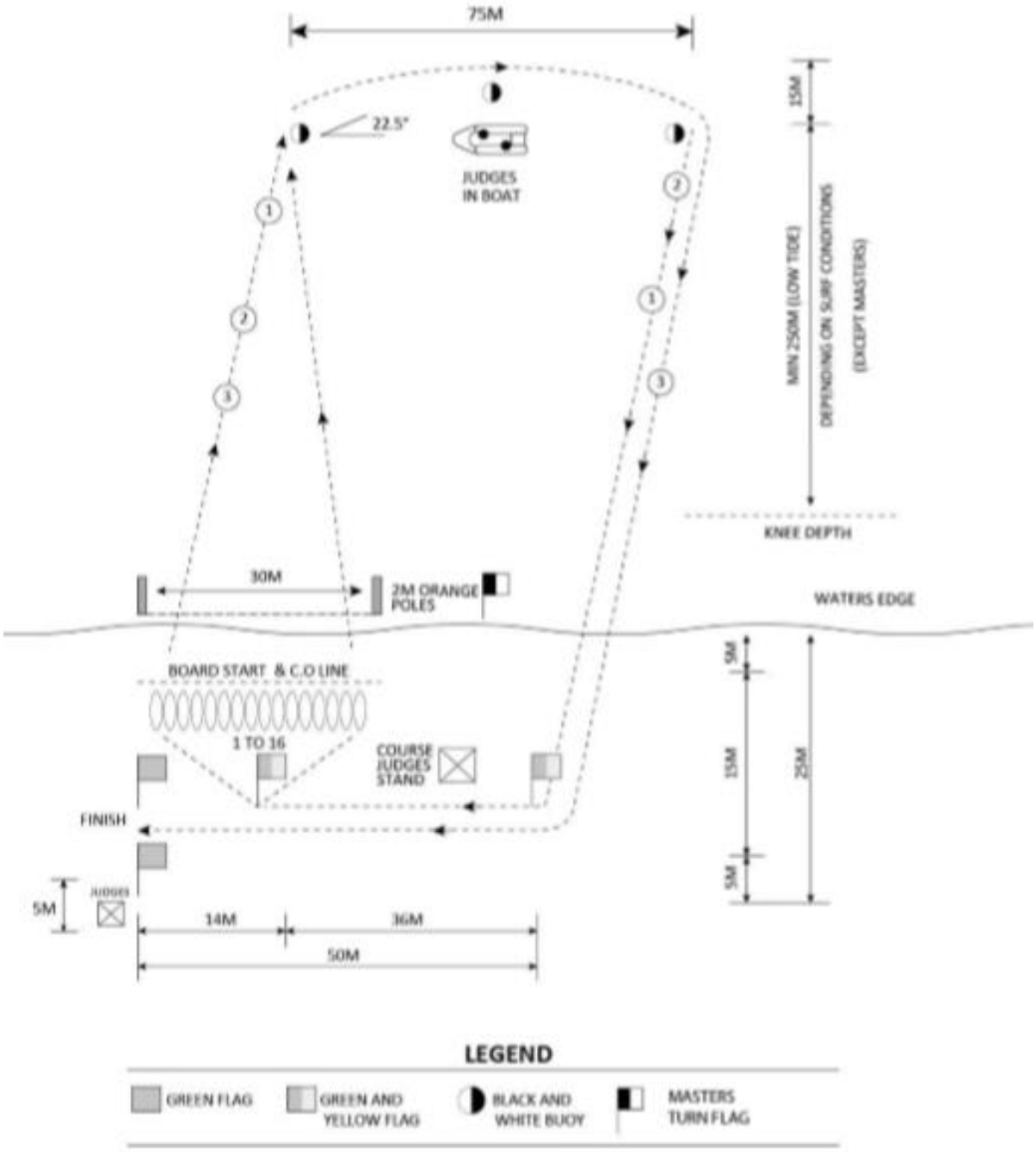
(b) El primer competidor comenzará la prueba de acuerdo con la prueba de Relevos estándar y remará alrededor de todas las boyas según el recorrido de Relevos Oceanman/Oceanwoman para la etapa de tabla. Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

(c) El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

(d) El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.
Nota: Todas las demás condiciones permanecerán inalteradas con respecto al recorrido estándar.

4.18.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BOARD RELAY RACE

Note 1: refer to the varied course buoys, procedure and distances for the Masters Board Relay.
Note2 : the beach setup relative to the positioning of thebuoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.19 RESCATE CON TABLA

4.19.1 Descripción de la prueba

En esta prueba, un miembro del equipo nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera a que el segundo miembro del equipo lo recoja en una tabla. Ambos reman hasta la orilla y cruzan la línea de llegada en la playa en contacto con la tabla.

(a) Ambos competidores deben comenzar desde la posición correcta asignada, es decir, la línea de largada/llegada. Los competidores que naden hacia la boya equivocada y hagan señales desde la boya equivocada serán descalificados.

(b) ***El primer competidor:*** Desde la posición asignada en la línea de largada en la playa, y a la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya de nado asignada, y señala la llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.
Notas:
1. La boya se define como la boya únicamente y no incluye cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la boya.
2. Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

(c) El Árbitro General puede determinar un método alternativo aceptable de señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

(d) ***El segundo competidor:*** A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición asignada, el rescatista de la tabla cruza la línea de largada, entra al agua y rema hacia la víctima que se encuentra detrás la boya asignada. La víctima debe hacer contacto con la tabla detrás de la boya. La tabla debe rodear la boya en el sentido de las agujas del reloj (mano derecha hacia adentro) antes de proceder a la orilla con la víctima. La tabla puede posicionarse hacia la costa durante la recogida de la víctima.

(e) Las víctimas pueden colocarse en la parte delantera o trasera de la tabla. Las víctimas pueden ayudar remando la tabla en el regreso a la orilla.

(f) La llegada se juzga con el pecho del primer competidor de cada equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical, con el rescatista y la víctima en contacto con la tabla.
Nota: Ambos competidores deben cruzar la línea de llegada para completar correctamente el recorrido.

(g) El rescatista de la tabla no puede comenzar antes de que la víctima señale su llegada. El rescatista de la tabla puede cruzar la línea de largada/llegada por cualquier motivo y no será descalificado siempre que vuelva a la posición de largada correcta para esperar la señal de llegada de la víctima.

(h) A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.19.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

Las tablas deben ser remadas alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (lado derecho hacia adentro), a menos que el Árbitro General indique lo contrario antes del evento.

4.19.3 Equipamiento

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

4.19.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

4.19.5 Control de la víctima o tabla

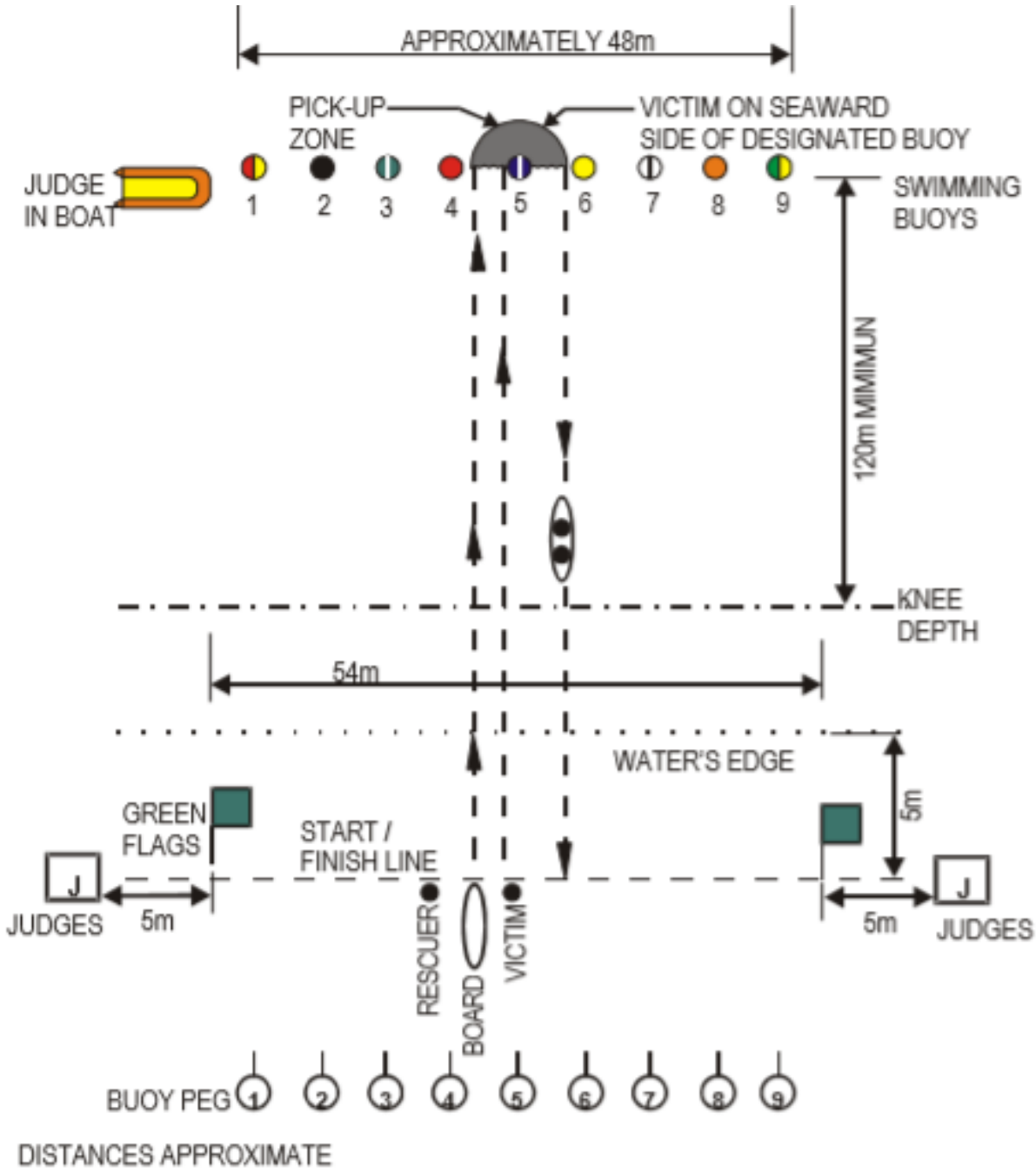
Los rescatistas y las víctimas pueden perder el contacto con la tabla en la etapa de regreso, pero ambos deben estar en contacto con la tabla al cruzar la línea de llegada.

4.19.6 Recogida de la víctima

La víctima debe hacer contacto con la tabla detrás de la boya, aunque no se requiere que toda la tabla se encuentre detrás para tomar contacto.

4.19.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BOARD RESCUE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.20 OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.20.1 Descripción de la prueba

Los competidores cubren un recorrido de 1,4 km (aprox.) que incluye una etapa de natación, una etapa de tabla, una etapa de surf ski y un final de sprint en playa.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

La secuencia de las etapas se determinará por sorteo al comienzo de cada competencia. El mismo sorteo determinará el orden de las etapas del relevo Oceanman/Oceanwoman.

Si la etapa de surf ski es la primera, los competidores comenzarán con una largada típica en el agua.

Posición de Largada: Los competidores deben comenzar las etapas con embarcación desde las posiciones correctas de playa asignadas. Las posiciones de largada están invertidas para las etapas de la tabla y del surf ski. Por ejemplo, en una carrera de 16 competidores en la que un competidor es la posición 1: el competidor comienza la etapa de embarcación inicial desde la posición 1 pero comienza la otra etapa de embarcación desde la posición 16.

Posición de largada del 1er etapa con embarcación	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del 2da etapa con embarcación	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Colaborador: Un miembro del equipo del competidor asiste como colaborador. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

Los colaboradores deberán:

(a) Usar un gorro de competencia.
(b) Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
(c) Sostener el surf ski en una posición flotante según el diagrama o como lo indiquen los oficiales.
(d) Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
(e) Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

4.20.2 El Recorrido

Se colocarán boyas para las etapas de natación, tabla y surf ski como se indica en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Distancia de las boyas: Las boyas de natación se colocarán a un mínimo de 120 m del agua hasta la rodilla en la marca de la marea baja.

Las boyas para las etapas de tabla y las boyas para las etapas del surf ski se colocarán aproximadamente a 50 m y 100 m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de las etapas de tabla deben estar a una distancia aproximada de 17 m y las boyas de surf ski a una distancia aproximada de 50 m, con la boya “vertice” del surf ski a 10 m más hacia el mar.

Diseño de las Banderas*:* Dos banderas ubicadas aproximadamente a 20 m de la orilla del agua designan las marcas de giro en la playa. Una se colocará en línea con la boya de nado número 2 y la otra en línea con la boya de nado número 8.

Dos banderas a 5 m de distancia marcan la línea de llegada. Se colocan en ángulo recto con el borde del agua y aproximadamente a 50 m de la primera bandera de giro.

Línea de largada y de transición: La línea de largada y de transición deberá tener una longitud aproximada de 30 m, centrada en la boya de nado número 1 aproximadamente a 5 m del borde del agua y marcada con un poste de 2 m de altura en cada extremo.

La línea de largada y de transición sirve como línea de largada si la etapa de tabla o de natación es la primera. Sirve como una línea de colocación de tablas para la etapa de la tabla. Los competidores no están obligados a cruzar la línea de largada y de transición después de que la carrera haya comenzado.

Recorrido de tabla: La etapa de tabla se realiza desde la línea de largada y de transición para pasar la boya de nado 1 por fuera; alrededor de las dos boyas de recorrido de tablas; regresar a la playa pasando la boya de nado 9 por fuera; y rodear las dos banderas de giro.

Recorrido de surf ski: La etapa de surf ski se realiza con los skis partiendo de la posición flotante del surf ski según el diagrama, alrededor de tres boyas de surf ski, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro. Los competidores deben pasar por fuera de todas las boyas. Los competidores no deben cortar camino a través del recorrido de natación o las boyas del recorrido de tabla.

Recorrido de Natación: La etapa de natación se realiza desde la línea de largada y transición, alrededor de las boyas de natación, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro.

Recorrido del Sprint en Playa y la llegada: La carrera concluirá cuando un competidor complete todas las etapas. Para terminar, un competidor rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

Nota: Los competidores rodean las banderas de giro en la misma dirección que las boyas para cada etapa del recorrido.

Masters: Si el recorrido de natación Masters en el Oceanman/Oceanwoman excede los 120 m debido a las condiciones de oleaje predominantes, se pueden usar dos boyas individuales, colocadas a un mínimo de 10 m de distancia en la marca de 120 m. En tales circunstancias, el recorrido de natación estándar se utilizará para la etapa de la tabla y para la primera y tercera boya de giro de la etapa de surf ski. Una boya vértice colocada 10 m más allá de las boyas de natación completará el recorrido de surf ski.

4.20.3 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*

(a) ***Reemplazo de embarcación dañada:*** Una tabla o un surf ski no se cambiarán durante una sección de la carrera a menos que estén dañados o no estén en condiciones de navegar. Se permitirá a los miembros del equipo/colaboradores reemplazar la embarcación dañada, pero solo en la medida en que coloquen otras embarcaciones en la línea de largada y de transición.
(b) ***Palas:*** Una pala perdida o dañada puede ser reemplazada solo después de que el competidor regrese a la línea de largada y transición.
(c) ***Retirar equipamiento:*** Para ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros del equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

4.20.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

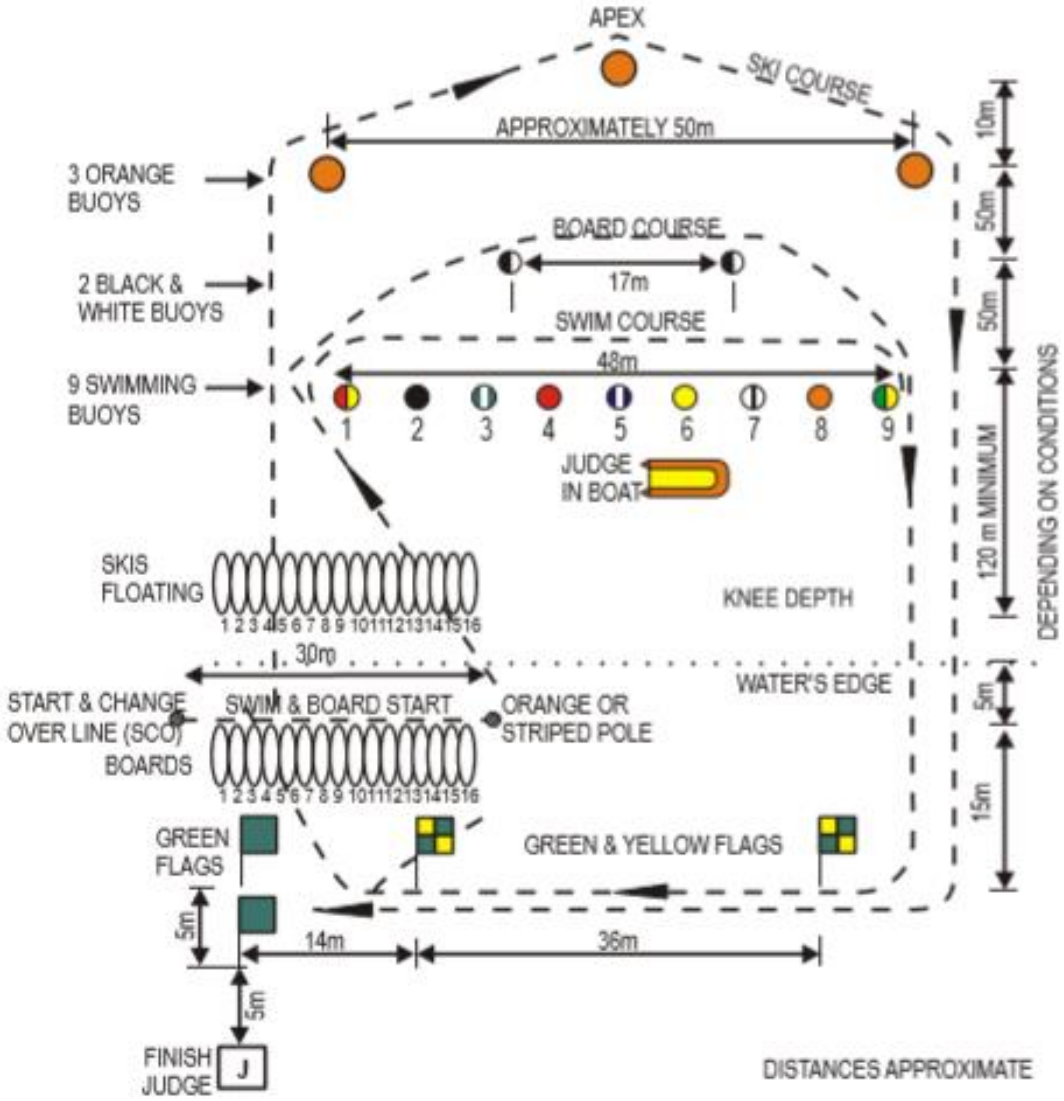
Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.20.5 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.20.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEANMAN/OCEANWOMAN

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.21 OCEAN M

4.21.1 Descripción de la prueba

Los competidores cubren un recorrido de 1,64 km (aprox.) que incluye una etapa de natación, una etapa de tabla, una etapa de surf ski y un final de sprint en playa.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

La secuencia de las etapas será natación, tabla y ski.

Posición de Largada: Los competidores deben comenzar la etapa de natación desde su posición sorteada en la línea de largada así como también la etapa de la tabla. Las posiciones de largada se invierten después de la etapa de tabla para la de surf ski, es decir, en una carrera de 24 competidores en la que un competidor ha obtenido la posición 1: el competidor comienza las etapas de natación y tabla desde la posición 1 pero comienza la etapa de ski desde la posición 24.

Posición de largada del competidor de la etapa de natación	1	2	3	4	5	6	7	8	…24
Posición de largada del competidor de la etapa con tabla	16	15	14	13	12	11	10	9	…24
Posición de largada del competidor de la etapa de ski	24	23	22	21	20	19	18	17	…1

Manipulación de las embarcaciones:

- ***Colaboradores Personales:*** Un miembro del equipo del competidor asiste como con el manejo de las embarcaciones. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

  Los Colaboradores Personales deben:

  (a) Usar un gorro de competencia.
  (b) Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
  (c) Colocar la embarcación como lo indica el diagrama o como lo indiquen los oficiales.
  (d) Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipo que están asistiendo no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
  (e) Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.
- ***Eventos Superiores:*** En algunas competencias (tales como eventos promocionales de tipo olímpico) no se permitirá la entrada de los colaboradores al espacio de competencia. En tales circunstancias, los competidores u oficiales calificados (según lo designado por los organizadores del evento) colocarán las tablas en la línea de largada/transición en el orden sorteado y los skis (y palas) colocados detrás de las tablas en orden inverso al sorteado. Habrá un espacio aproximado de un metro entre cada tabla y cada ski para que los competidores no se vean obstaculizados por las embarcaciones. Después del uso del competidor, el equipamiento será manipulado en la cancha por los oficiales designados.

4.21.2 El Recorrido

Se colocarán boyas para las etapas de natación, tabla y surf ski como se indica en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Para fomentar el interés de los espectadores, el público, los medios de comunicación y los patrocinadores, también se pueden utilizar audio y visuales especiales, incluidos los arcos de llegada y transición, grandes boyas de giro en el agua, marcadores/banderas especiales de giro en la playa y tribunas en la playa.

Distancia de las boyas: Las boyas de natación se colocarán aproximadamente a 90 m del borde del agua y a 50 m de distancia.

Las boyas para las etapas de tabla y las boyas para las etapas del surf ski se colocarán aproximadamente a 50m y 100 m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de la etapa de tabla deben estar a una distancia aproximada de 55 m y las boyas de los surf skis a una distancia de 60 m, y las boyas de surf ski deben tener una boya de señalización pequeña adicional de aproximadamente 1 m de boya "vertice" en el lado de retorno de las boyas de ski para ayudar con los giros de ski.

Marcadores: Se debe colocar un marcador de giro grande (o dos banderas aproximadamente a un metro de distancia) en el centro de la playa, aproximadamente a la altura de las rodillas, hasta el punto de giro de la playa designado en la mitad de cada etapa de la carrera. En el caso de que no haya agua poco profunda, el marcador se colocará al borde del agua.

Dos marcadores de playa más separados aproximadamente 35 m se colocarán en la playa directamente detrás de los marcadores de giro para formar una pista semicircular hasta la línea de llegada/transición.

Línea de Llegada/Transición: La línea de llegada/transición está designada por un arco de llegada o dos banderas colocadas a 5 m de distancia, en el centro de la arena y aproximadamente a 20 m (dependiendo de la marea) desde el borde del agua. Si se monta un arco de llegada, la línea de fiscalización estará delimitada por dos banderas en el lado entrante del arco.

Nota: Para la prueba Relevo Ocean M Mixto, la línea de llegada/transición también será la línea de transición para los miembros del equipo en la prueba.

Línea de Largada: La línea de largada tendrá una longitud aproximada de 30 m, centrada en la boya de nado número 1 aproximadamente a 10 m del borde del agua, y puede estar marcada con postes en cualquier extremo.

Aparte de la etapa inicial de natación, los competidores no están obligados a cruzar la línea de largada de la tabla y las etapas de ski de la prueba.

Nota: Las tablas y los skis deben colocarse en el lugar indicado en la línea de largada antes del comienzo de la carrera.

Recorrido de Natación: La etapa de natación se realiza desde la línea de largada, alrededor de la primera boya de nado de izquierda a derecha, se regresa a la playa para rodear los marcadores de giro de derecha a izquierda, luego se procede alrededor de la segunda boya de nado de izquierda a derecha y se regresa a la playa, pasando el primer marcador de playa, a través del arco de llegada/transición y pasando el segundo marcador de playa para comenzar la etapa de la tabla.

Recorrido de Tabla: La etapa de la tabla se lleva a cabo desde el agarre de la tabla en la playa, pasando la boya de nado 1 por fuera (es decir, el tablero permanece a la izquierda de la boya de nado 1) y alrededor de la primera boya de tabla de izquierda a derecha, regresando a la playa y pasando la boya de nado 1 por fuera (es decir, el tablero se queda a la izquierda de la boya de nado 1). Luego, el marcador de giro se redondea de derecha a izquierda, y rema más allá de la boya de nado 2 por fuera (es decir, el tablero permanece a la izquierda de la boya de nado 2) y alrededor de la segunda boya de tabla de izquierda a derecha, regresa a la playa pasa la boya de nado 2 por fuera (es decir, el tablero se queda a la izquierda de la boya de nado 2) para regresar a la playa, más allá del primer marcador de playa, a través del arco de llegada/transición y más allá del segundo marcador de playa para comenzar la etapa de ski.

Recorrido de surf ski: La etapa de ski se lleva a cabo desde el agarre del ski en la playa, pasando por las boyas 1 de natación y tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de las boyas 1de nado y tabla) y alrededor de la primera boya de ski (y la boya marcadora) de izquierda a derecha, regresa a la playa pasando las boyas 1 de nado y la tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de natación as boyas 1 de natación y tabla). A continuación, el marcador de giro se redondea de derecha a izquierda y el ski se rema más allá de las 2 boyas de natación y tabla por fuera (es decir, el palista permanece a la izquierda de las boyas 2 de natación y tabla y alrededor de la segunda boya de ski (y boya marcador) de izquierda a derecha, pasando las 2 boyas de natación y de tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de las boyas 1 de natación y tabla) para regresar a la playa, más allá del primer marcador de playa y a través de la línea y arco de llegada para completar la carrera.

Recorrido del Sprint en Playa y la llegada: La carrera concluirá cuando un competidor complete todas las etapas. Para terminar, un competidor debe pasar el primer marcador de playa y atravesar el arco de llegada (o atravesar las dos banderas de llegada).

Notas:

1. Los competidores rodean las banderas de giro en la misma dirección que las boyas para cada etapa del recorrido.
2. Si la distancia de la boya de nado va a exceder los 90 m desde el borde del agua debido a la marea predominante o las condiciones de las olas o la playa, el Comité de Organización del Evento puede decidir utilizar las dos boyas de tabla para el nado. En tales circunstancias, los competidores no completarán un recorrido de nado en forma de M, sino que avanzarán alrededor de ambas boyas de tabla sin regresar a la playa y luego comenzarán la etapa de tabla en “M”.
3. Si la marea, el oleaje o las condiciones de la playa hacen que no sea práctico establecer un recorrido de agua en forma de M adecuado, el Comité de Organización del Evento también puede decidir alternativamente utilizar el Oceanman/Oceanwoman tradicional para las etapas de agua de la prueba mientras se mantiene el recorrido en la playa para la prueba.

4.21.3 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*

(a) ***Reemplazo de equipamiento dañado:*** Una tabla, un surf ski, y/o una pala no se cambiarán durante una sección de la carrera a menos que estén dañados o no estén en condiciones de navegar. Se permitirá a los miembros del equipo/colaboradores ayudar a reemplazar la embarcación dañada, pero solo en la medida en que coloquen otra embarcación en el borde de la arena de competencia donde lo indique el Árbitro General.

(b) ***Retiro del equipamiento:*** Para ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros del equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

4.21.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

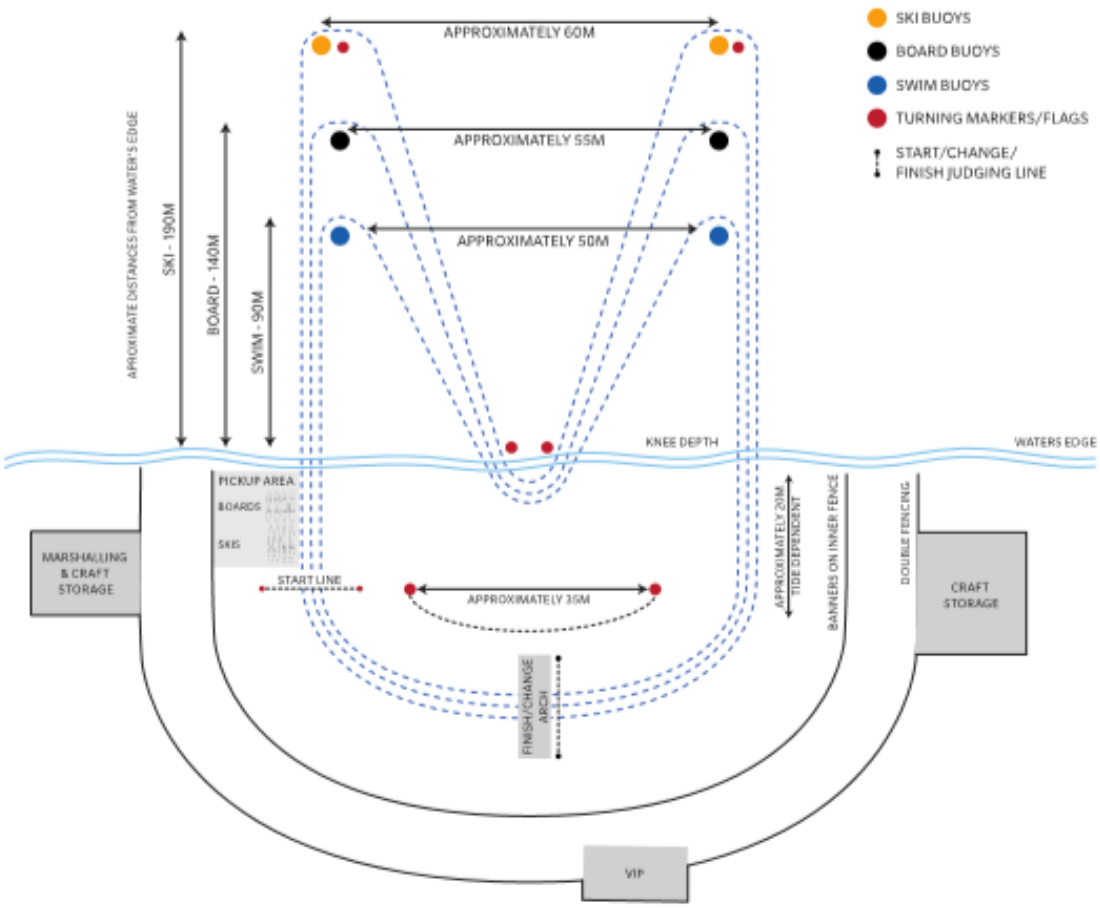
La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.21.5 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.21.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



INDIVIDUAL OCEAN M COURSE

(Distances approximate only)
Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.22 VARIACIÓN EN LA ELIMINACIÓN EN EL OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.22.1 Descripción de la prueba

El formato de eliminación es un formato alternativo para realizar las pruebas tradicionales Oceanman/Oceanwoman y Ocean M.

La clasificación para la final de la prueba de eliminación se determina mediante eliminatorias y rondas posteriores (cuando corresponda) para llegar a una final de 20 competidores.

La final se lleva a cabo en tres carreras Eliminatorias de la siguiente manera:

(a) Carrera 1 eliminando a los últimos 8 atletas
(b) Carrera 2 eliminando a los últimos 6 atletas
(c) Carrera 3 (FINAL) con los 6 atletas restantes

***Nota**:*

1. En algunas circunstancias, puede ser posible tener más o menos de 20 competidores en la primera carrera de una final eliminatoria. Sin embargo, la segunda carrera de eliminación comenzará con 12 competidores.
2. Si hay menos de 13 competidores, el Árbitro informará el número de competidores que serán eliminados en las dos primeras carreras.

Habrá 5 minutos de descanso entre cada carrera y el tiempo comenzará desde que el ganador de la carrera cruce la línea de llegada. Este tiempo puede estar sujeto a discreción del organizador según las condiciones y consejos antes de que comience la final de eliminatorias. Las reglas para el formato de las finales eliminatorias serán las del Oceanman/Oceanwoman u Ocean M tradicional según corresponda, excepto donde se varía a continuación:

1. La clasificación final y la puntuación dependerán del punto en el que se elimine a un competidor.
2. Dependiendo de la promoción de la prueba, y/o de las condiciones, puede haber recorridos más largos o más cortos de carrera para cualquier formato.

Nota: Cuando las carreras se llevan a cabo en lugares de “aguas tranquilas”, se puede considerar un recorrido alternativo, particularmente cuando las pruebas se llevan a cabo en competencias independientes. En tales circunstancias, el recorrido se notificará mediante una circular en las inscripciones y deberá incluir un diagrama del recorrido y las distancias aproximadas para cada etapa.

Los competidores que no completen el recorrido correctamente (incluido confundir una boya o marca de giro) estarán sujetos a lo siguiente:

1. Si ocurre un error en la primera carrera de la ronda eliminatoria, el competidor será descalificado y se le asignará el último lugar y los puntos relevantes.
2. Si el error ocurre en la segunda o tercera carrera de la eliminatoria, entonces el competidor será descalificado y se le asignará el último lugar en esa ronda. Esto se debe a que el competidor ya se ha clasificado por encima de los que ya han sido eliminados.

El ganador de la prueba es el competidor que termina correctamente en primer lugar en la tercera carrera de eliminación (final) independientemente del lugar de clasificación que obtuvieron en las dos primeras carreras de eliminación.

4.22.2 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).

4.23 RELEVO OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.23.1 Descripción de la prueba

El Relevo Oceanman/Oceanwoman es una variación de las pruebas individuales de Oceanman/Oceanwoman.

Equipos de cuatro competidores (un nadador, un tablero, un palista y un corredor) cubren el recorrido en una secuencia de etapas determinadas por sorteo al inicio de cada competencia.

La etapa del corredor es siempre la etapa final. Si la etapa de surf ski es la primera, los competidores comenzarán con una largada típica en el agua.

Masters: Equipos de tres competidores - un nadador, un tablero, un palista. No hay etapa de correr en el relevo Oceanman/Oceanwoman Master (consulte también a continuación la variación del procedimiento de la prueba).

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Los competidores deben comenzar su etapa desde las posiciones correctas de playa asignadas.

Nota: El segundo y tercer competidor no necesitan cruzar la línea de largada/transición para entrar al agua después de ser tocados.

Las posiciones de largada están invertidas para las etapas de la tabla y del surf ski. Por ejemplo, en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha tomado la posición 1: la etapa de embarcación inicial comienza desde la posición 1, pero la otra etapa de embarcación comienza desde la posición 16.

Posición de largada del 1er etapa con embarcación	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del 2da etapa con embarcación	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

La siguiente descripción de la prueba asume el orden siguiente: nadar - tabla - surf ski- correr. La dirección del recorrido es en el sentido de las agujas del reloj.

Etapa de Natación: Desde una largada en la playa, los nadadores ingresan al agua, nadan alrededor de las boyas del recorrido de natación y regresan a la playa, corren alrededor de las dos banderas de giro para tocar al tablero que está esperando con su embarcación, con sus pies en la línea de largada/transición.

Etapa con tabla: Los tableros entran al agua con sus tablas; pasan la boya de nado 1 por fuera; alrededor de las dos boyas de recorrido de tabla; regresan a la playa pasando la boya de nado 9 por fuera; alrededor de las dos banderas de giro, y a través de la línea de largada/transición para tocar al palista de surf ski, que está esperando con su embarcación y pala con el agua aproximadamente a la rodilla.

A su regreso, los tableros pueden dejar sus tablas en la orilla del agua.

Etapa de surf ski: Los palistas de surf-ski reman alrededor de las boyas del recorrido de surf ski y regresan a la orilla para tocar a los corredores que esperan en la orilla o en el agua.

Los palistas deben pasar por fuera de todas las boyas. Los palistas no deben cortar camino a través del recorrido de natación o las boyas del recorrido de tabla.

La ubicación del toque queda a discreción del equipo siempre que ocurra después de la última boya del recorrido de nado y antes de la primera bandera de giro.

Etapa de correr: Luego, los corredores rodean una bandera de giro, pasan la otra bandera por el lado de la costa y continúan hasta el final entre las dos banderas de llegada.

Nota: Se permite tocar al competidor en cualquier lugar posterior a la última boya de giro hasta la primera bandera de giro en la playa. Todos los toques deben realizarse sobre la superficie del agua para que sean visibles.

Además, a los corredores se les permite entrar al agua para tocar al competidor entrante y pueden vadear, hacer delfines, barrenar olas o correr hacia la bandera de giro, pero no se les permite nadar

en ningún momento (esto incluye tomar cualquier acción por encima del brazo para atrapar o permanecer en una ola).

4.23.2 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio.* Cada equipo proporcionará al menos una tabla y un surf ski.

Los miembros del equipo colocarán los materiales junto a las áreas respectivas de largada para las distintas embarcaciones.

Retiro del equipamiento: *Para* ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros del equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

Los colaboradores deberán:

(a) Usar un gorro de competencia.
(b) Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
(c) Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
(d) Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

Vestimenta: En el recorrido de sprint en playa, se pueden usar pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requisitos de uniforme del equipo, a discreción de los competidores.

4.23.3 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.23.4 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.23.5 Variación en el procedimiento de Relevo Oceanman/Oceanwoman Master

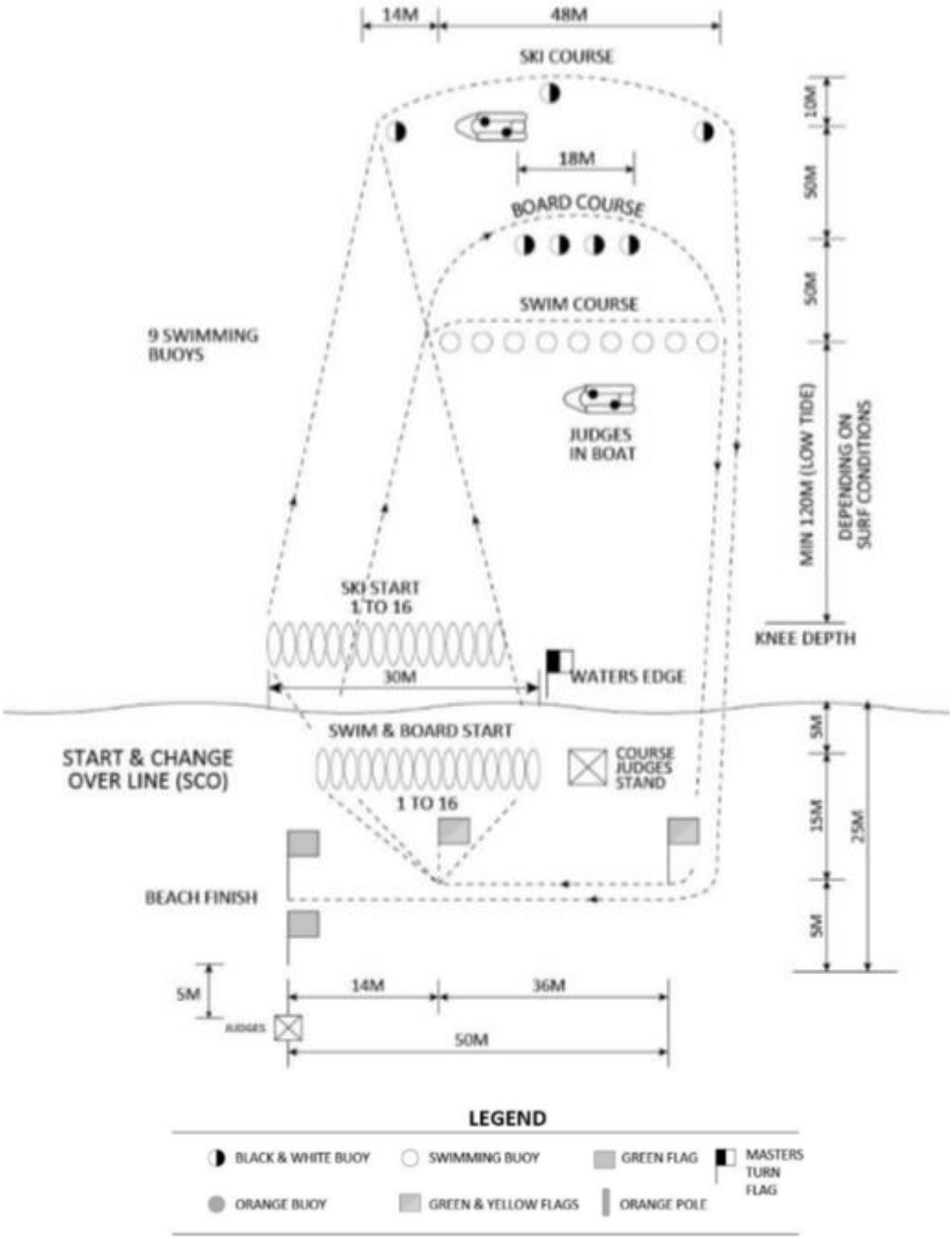
El primer competidor del Relevo Oceanman/Oceanwoman comenzará la prueba según la prueba de Relevo Oceanman/Oceanwoman estándar y rodeará las boyas según el recorrido de Relevo Oceanman/Oceanwoman para la etapa de natación/tabla/ski (según corresponda). Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla/ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha redondeado la última boya de giro, el competidor regresa a la playa (y puede dejar su tabla/ski (incluida la pala)/(según corresponda) a su discreción), rodea la única bandera verde/amarilla ya sea del lado de la línea de la costa o con el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la corrida) y tocar visiblemente al tercer competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta bandera única.

El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.

4.23.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEANMAN/OCEANWOMAN RELAY

Note 1: refer to the varied course procedure for the Masters Oceanman/Oceanwoman Relay.

Note2 : the beach setup relative to the positioning of thebuoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.24 RELEVO OCEAN M MIXTO

4.24.1 Descripción de la prueba

El Relevo Ocean M Mixto es una variación del evento Ocean M.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones y reglas son las de la prueba Ocean M.

Nota: Para el Campeonato Mundial de Salvamento, cada equipo estará formado por dos hombres y dos mujeres. El primer competidor debe completar la etapa de correr, el segundo competidor la natación, el tercero la tabla y el último competidor debe completar la etapa de ski y correr para terminar la prueba en el arco de llegada (o banderas) en la playa.

Los equipos pueden seleccionar su propio orden de género.

4.24.2 El Recorrido

El recorrido será como el que se muestra en el siguiente diagrama.

La prueba comienza con una etapa de correr de 500 m que se llevará a cabo desde la línea de largada/transición/llegada ubicada en el arco de llegada hasta un punto a 125 m al otro lado de la playa, girando en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores y regresando al arco de llegada. El corredor gira en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores en el arco de llegada y luego repite el recorrido y toca al nadador que estará esperando en el lado de llegada de la línea de largada/transición/llegada.

El toque de transición entre competidores en el Relevo Ocean M Mixto se llevará a cabo en una zona entre el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada y una línea de aproximadamente 5 m hasta el lado de largada del arco de llegada. A discreción del equipo, el competidor saliente debe pararse con los pies en la línea de fiscalización de largada/transición/llegada o estar en el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada dentro de la zona de transición. El toque debe realizarse dentro de esta zona.

Nota: La mano del competidor saliente puede extenderse hacia el lado entrante de la línea de largada/transición/llegada para efectuar el toque, pero los pies del competidor deben estar dentro de cualquiera de los extremos de la zona de transición en el momento del toque.

Luego, la carrera continúa según el Ocean M individual, excepto que los toques del nadador al tablero y al palista son los descritos anteriormente.

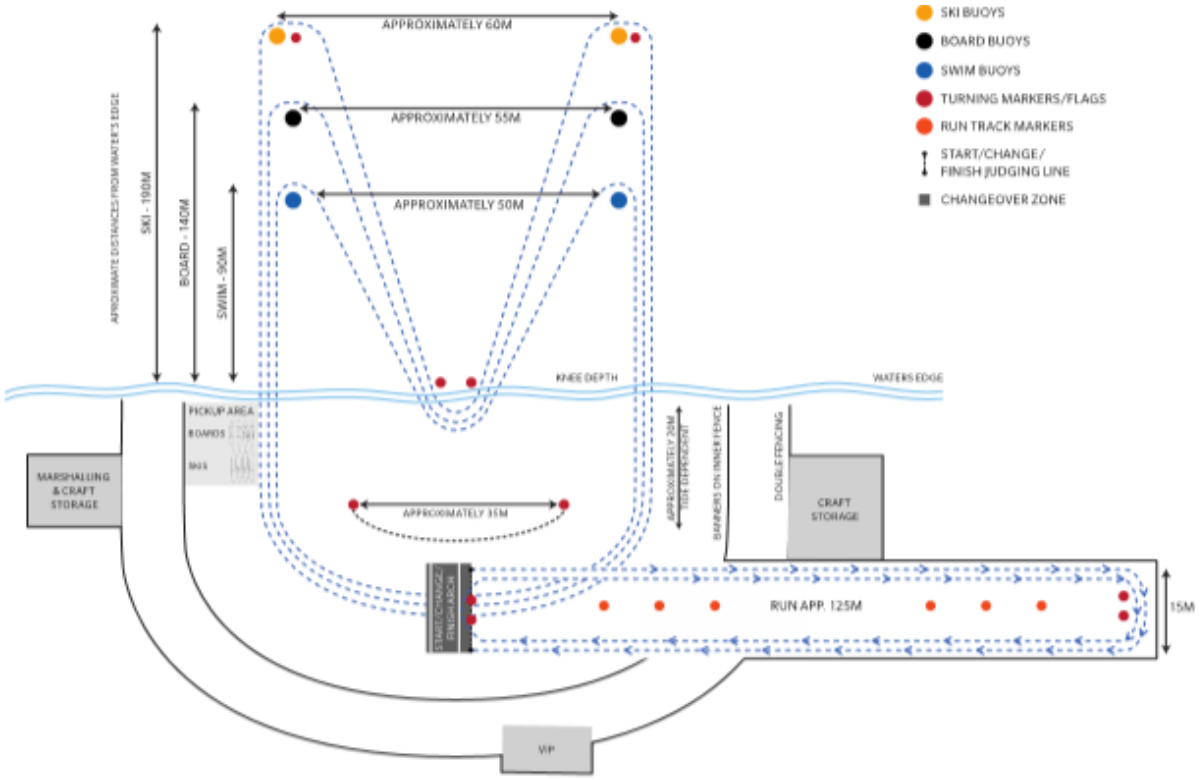
La prueba concluirá cuando el palista complete la etapa de ski, pase el primer marcador de playa y atraviese la línea de fiscalización de largada/transición/llegada.

Notas:

1. Si la distancia de la boya de nado va a exceder los 90 m desde el borde del agua debido a la marea predominante o las condiciones de las olas o la playa, el Comité Organizador del Evento puede decidir utilizar las dos boyas de tabla para el nado. En tales circunstancias, los competidores no completarán un recorrido de natación en forma de M, sino que avanzarán alrededor de ambas boyas de tabla sin regresar a la playa y luego comenzarán la etapa de tabla en “M”.
2. Si la marea, el oleaje o las condiciones de la playa hacen que no sea práctico establecer un recorrido de agua en forma de M adecuado, el Comité Organizador del Evento también puede decidir alternativamente utilizar el Oceanman/Oceanwoman tradicional para las etapas de agua de la prueba mientras se mantiene el recorrido en la playa para la prueba.

4.24.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEAN M LIFESAVER RELAY COURSE

(Distances approximate only)
Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

CODIGOS DE DESCALIFICACIONPARA PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

Código y Descalificación	**Pruebas**
1. No competir de acuerdo con las reglas generales	Todas las Pruebas
2. Un competidor o equipo puede ser descalificado si se considera que un competidor, equipo o colaborador ha competido injustamente. Los ejemplos de "competir injustamente" incluyen: • 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 equipos • 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 (DQ4).	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. Todos los competidores que larguen (es decir, comiencen un movimiento de largada) antes de que se dé la señal de largada serán descalificados, excepto en Banderas en Playa en las que el competidor o competidores serán eliminados.	Todas las Pruebas
8. Incumplimiento de las órdenes del Largador en un tiempo razonable.	Todas las Pruebas
9. Cualquier competidor que, después de la primera orden del Largador, moleste a otros en la carrera a través de sonido o de otra manera, puede ser descalificado (o eliminado en el caso de Banderas en Playa).	Todas las Pruebas
10. Largar desde una posición diferente a la posición o carril asignado.	Todas las Pruebas
11. Levantar o bloquear más de un testimonio, por ejemplo, recostarse sobre un testimonio o cubrirlo de la vista.	Banderas en Playa
12. No completar el recorrido según lo definido y descrito	Todas las Pruebas

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 5
COMPETENCIA DE RESPUESTA A UNA EMERGENCIA SIMULADA

SECCIÓN 5: COMPETENCIA DE RESPUESTA A UNA EMERGENCIA SIMULADA

La Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada (SERC) pone a prueba la iniciativa, el juicio, el conocimiento y las habilidades de cuatro socorristas que, actuando como un equipo, bajo la dirección de un líder del equipo, aplican habilidades para salvar vidas en una situación de emergencia simulada desconocida para ellos antes de comenzar. Esta competencia se juzga dentro de un límite de tiempo de dos minutos.

Todos los equipos actúan en el mismo escenario y son evaluados por los mismos jueces. Se hará todo lo posible para garantizar que el escenario se ejecute de la misma manera para todos los equipos.

La Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada se llevará a cabo sin categorías masculinas y femeninas. Los equipos pueden consistir en cualquier combinación de hombres o mujeres.

5.1. CONDICIONES GENERALES PARA LA COMPETENCIA DE RESPUESTA A UNA EMERGENCIA SIMULADA.

(a) 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 la competencia.
(b) Es posible que no se permita a los equipos comenzar en esta prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia. Para ayudar a los organizadores a determinar cuántas eliminatorias pueden ser necesarias, se puede solicitar la confirmación de participación en la prueba el día anterior o al comienzo del día en que está programada la prueba.
(c) El Árbitro General decidirá si la competencia se llevará a cabo en eliminatorias, cuartos de final, semifinales o finales. Una final A no puede tener más de 28 equipos.
(d) Si se llevan a cabo las eliminatorias, a los 16 equipos con mejor puntuación se les asignarán lugares en la final. Si las eliminatorias se llevan a cabo en diferentes espacios (es decir, en un área separada con jueces diferentes), los mejores equipos de cada espacio de competencia pasarán a la final (p. ej., Si se utilizan cuatro espacios para las eliminatorias, los cuatro mejores equipos de cada espacio pasarán a la final). Si ocurre un empate que califique para una final, los equipos empatados avanzarán a la final. Si uno o más equipos se retiran de la final, hasta un máximo de cuatro equipos serán llamados de la lista de reservas. La final no se volverá a resembrar. Las reservas provendrán del mismo espacio que el equipo retirado siempre que el acceso a precompetencia aún no se haya cerrado para la prueba. La final no se volverá a resembrar.
(e) El orden de los equipos se determinará por sorteo según un método aprobado por el Árbitro General.
(f) Todas las instrucciones escritas proporcionadas en la zona de precompetencia a puerta cerrada, que se requieren para el manejo de la emergencia simulada, se proporcionarán en inglés. Cada equipo puede traer a una persona adicional a la habitación cerrada para proporcionar interpretación/traducción de las instrucciones en inglés. Esta persona permanece encerrada con el equipo.

    Nota: Los organizadores deben dejar tiempo suficiente para la traducción de instrucciones verbales o escritas.

(g) Los competidores se reportarán de inmediato al área de confinamiento a la hora designada antes del comienzo de la competencia. Un equipo que esté ausente al cerrarse las puertas de la precompetencia será descalificado (DQ3).
(h) Los competidores tratarán y manejarán a las víctimas con cuidado: el maltrato verbal y físico es innecesario e inapropiado y puede resultar en una sanción o descalificación (DQ10).
(i) Los competidores pueden usar accesorios para la vista tales como anteojos o lentes de contacto. La pérdida de tales accesorios no será motivo de reclamo o apelación. Antiparras de natación o buceo no están permitidas.
(j) 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.

(k) Los miembros del equipo deben usar su gorro de equipo nacional o club. Un competidor no será descalificado si el gorro se pierde después del inicio de una prueba, siempre que los oficiales puedan identificar que el competidor completó correctamente la prueba.
(l) No se permiten otras pertenencias o equipamientos personales en el área de competencia (por ejemplo, relojes, teléfonos o cualquier otro dispositivo de comunicación, antiparras, aletas). Es posible que se requiera que los competidores se quiten las joyas que podrían causar daño al rescatista o la víctima.
(m) Las puntuaciones de los jueces no están sujetas a reclamo.

5.1.1. Seguridad y confinamiento.

Antes del inicio y durante toda la competencia, los equipos están aislados en un área segura de "confinamiento" fuera de la vista y el sonido del área de competencia. El escenario, los actores y cualquier equipamiento serán secretos hasta que los competidores sean encerrados.

Después de participar, un equipo puede observar competir a los siguientes equipos.

Los equipos en la habitación cerrada no pueden ver ni comunicarse con nadie que no esté en ese lugar. Se prohíbe cualquier dispositivo que permita dicha comunicación.

5.1.2. Inicio de la Competencia.

Uno a la vez, los equipos son escoltados desde el confinamiento hasta la piscina donde, tras una señal acústica, se enfrentan a "víctimas" en varios lugares que necesitan diversos tipos de asistencia.

Los actores comenzarán sus simulaciones de víctimas inmediatamente antes de la señal acústica de largada y mientras el equipo ingresa al área de competencia. A la señal acústica, los competidores responden a las víctimas de la forma que deseen dentro del límite de tiempo.

5.1.3. Área de Competencia.

La Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada se puede llevar a cabo en una variedad de ambientes acuáticos cerrados o al aire libre.

El área de competencia debe estar claramente definida para todos los equipos con antelación. Debe haber una indicación clara de los puntos de entrada y salida al área en cuestión (por ejemplo, qué lados de la piscina se pueden usar).

Se avisará a los competidores con anticipación si hay escalones de piscina en el área de entrada o salida que se puedan quitar o usar.

A menos que se indique lo contrario, los competidores asumirán que las condiciones en el área de la competencia son "parte de la escena montada".

Cuando se dispone de cronometraje electrónico, se debe utilizar como reloj de cuenta regresiva para competidores y espectadores.

5.1.4. Escenarios presentados.

Los escenarios simulados de emergencia, secretos hasta el inicio de la competencia, se diseñarán utilizando uno o más de los siguientes enfoques:

(a) Una mezcla de situaciones de una o varias personas que están relacionadas.
(b) Un grupo de personas involucradas en una serie de situaciones que se relacionan con un tema común, como una fiesta en la piscina o un bote volcado lleno de gente.
(c) Varios grupos de personas en diferentes temas múltiples.

Las emergencias simuladas se organizarán de la forma más realista (y segura) posible y no pondrán a prueba la imaginación de los competidores. Por ejemplo, una situación en la que un actor se queja de manos quemadas debe escenificarse con evidencia simulada de un incendio, un cable eléctrico o productos químicos. (No se debe utilizar fuego real, cables con corriente ni productos químicos reales).

5.1.5. Víctimas, maniquíes y transeúntes.

Las víctimas serán representadas por actores que presentan diferentes problemas y necesitan diferentes tipos de ayuda. Los tipos de víctimas pueden incluir no nadadores, nadadores débiles, nadadores heridos y víctimas inconscientes. Además, los competidores pueden enfrentarse a maniquíes de reanimación en el papel de "víctima", así como a transeúntes y nadadores normales.

El juego de roles puede evolucionar (por ejemplo, una víctima consciente se vuelve inconsciente) durante el transcurso del escenario siempre que determinadas marcas reflejen el cambio, que haya

una sincronización constante en el cambio y que el cambio sea consistente para todos los competidores durante la competencia.

Se notificará a los competidores antes de la largada si el tipo de víctima se indica con un símbolo (por ejemplo, una cruz roja/negra en la frente que indica inconsciencia). Los competidores tratarán a los maniquíes como víctimas sin pulso y sin respiración.

Notas:

1. Un transeúnte en una competencia no está en peligro inmediato.
2. Solo se debe aplicar RCP simulada a víctimas humanas vivas.

5.1.6. Equipamiento.

Los competidores pueden usar todo el material y equipamiento disponible dentro del área de competencia. Los competidores no pueden traer su propio equipamiento al área de competencia.

5.1.7. Largada y cuenta regresiva.

Una señal acústica indicará el inicio y el final de la respuesta a la emergencia de cada equipo.

5.2. PRINCIPIOS DE RESCATE.

5.2.1. Respuesta del Guardavidas versus del Socorrista

Se espera que los competidores de SERC respondan como un grupo de cuatro socorristas deportivos individuales que actúan en un equipo coordinado bajo la dirección de un líder de equipo.

A diferencia de los guardavidas profesionales que a menudo trabajan como parte de equipos bien entrenados en ambientes acuáticos controlados, los socorristas deportivos deben estar preparados para responder de manera apropiada en emergencias inesperadas sin el beneficio de equipamientos especializados, respaldo o procedimientos establecidos y sistemas de comunicaciones.

En tales circunstancias, la seguridad personal del socorrista es primordial en todo momento y esto se reflejará en las planillas de puntuación.

Los competidores aplican los siguientes pasos básicos de rescate:

(a) Reconocimiento de un problema
(b) Evaluación de la situación
(c) Planificación de un curso de acción para superar el problema
(d) Acción para efectuar el rescate
(e) Cuidado de la víctima

Al evaluar la situación, los competidores consideran:

(a) Capacidades del rescatista
(b) Cantidad de víctimas
(c) Posición de las víctimas
(d) Estado de las víctimas (p. ej., no nadador, nadador débil)
(e) Elementos de rescate (equipamiento) disponibles
(f) Condiciones predominantes (por ejemplo, profundidad del agua, puntos de ingreso y extracción)

En base a su evaluación, los competidores planifican un curso de acción que puede involucrar:

(a) Buscar ayuda
(b) Organizar la asistencia
(c) Informar a un ayudante disponible
(d) Reunir cualquier ayuda o equipamiento apropiado
(e) Realizar el rescate según sea necesario

El plan debe establecer el control de la situación y apuntar a preservar tantas vidas como sea posible.

El manejo de un rescate de víctimas múltiples presenta opciones a los rescatistas.

En resumen, los rescatistas deben manejar la situación de la siguiente manera:

(a) Movilizar a aquellos con movilidad
(b) Garantizar la seguridad de quienes se encuentran en peligro inminente
(c) Recuperar y resucitar a quienes necesiten atención continua.

Aquellos con movilidad incluyen a aquellos capaces de ayudarse a sí mismos hasta un lugar seguro. Aquellos en peligro inminente pueden incluir no nadadores y nadadores lesionados. Aquellos que

necesitan atención continua incluyen víctimas inconscientes, sin respiración o presuntamente con lesiones en la columna.

Cuando se ha elaborado un plan adecuado, debe ponerse en acción con inmediatez. Los competidores deben estar alerta a los cambios en la situación y adaptar su plan de acción para responder a tales cambios.

Al realizar el rescate, los competidores deben recordar:

(a) Realizar el rescate desde una posición que ofrezca la mayor seguridad para uno mismo.
(b) El manejo de los principios del rescate
(c) Aproximación a las víctimas con extrema precaución
(d) Evitar el contacto personal directo con víctimas conscientes

Si entrar al agua es inevitable, los competidores seleccionan las técnicas más efectivas para la situación sin poner en peligro su propia vida de ninguna manera.

Es importante que los competidores muestren claramente sus intenciones y acciones a los jueces.

5.3. FISCALIZACION Y PUNTUACIÓN.

Las planillas de puntuación se prepararán con un juez que marque todo el escenario, mientras que los demás juzgarán el manejo de las víctimas individuales. Se recomienda un juez por víctima.

Antes del inicio de la competencia, se informará a los jueces sobre los escenarios posibles, el procedimiento de puntuación y las prioridades de puntuación.

Se asignará un juez a una víctima o grupo de víctimas y evaluará a todos los equipos en esa parte del escenario durante toda la competencia.

5.3.1. Sistema de Puntuación.

El sistema de puntuación utilizado en esta competencia permite a los jueces utilizar su habilidad para asignar puntos y tiene en cuenta a un competidor que ofrece una respuesta de rescate adecuada pero inesperada. Al asignar la puntuación, los jueces consideran lo siguiente:

(a) Tipo de víctima
(b) Distancia de la víctima del área segura
(c) Equipamiento disponible y utilizado
(d) Velocidad de evaluación
(e) Prioridad otorgada
(f) Calidad de la acción
(g) Atención a las víctimas

El reconocimiento temprano y preciso de los problemas de la víctima es el primer paso esencial para el éxito en esta competencia. El reconocimiento exitoso está estrechamente relacionado con la calidad de la simulación de la víctima y la puesta en escena de los incidentes.

La puntuación recompensará la evaluación precisa de los competidores sobre qué víctimas tienen prioridad.

La evaluación de los competidores sobre qué víctimas tienen prioridad dependerá de la naturaleza de la emergencia. Para las víctimas en el agua, los competidores deben seguir estas prioridades al determinar a quién ayudar primero:

(a) Nadadores débiles y otros que tengan movilidad
(b) Víctimas en peligro inminente: no nadadores y nadadores lesionados
(c) Víctimas que requieren atención continua: víctimas inconscientes, sin respiración, presuntamente con lesiones en la columna.

Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.

Ver las planillas de puntuación de muestra al final de esta sección. Estas planillas de puntuación son solo ejemplos. Se diseñan planillas de puntuación únicas y específicas de la competencia para cada campeonato mundial. Los escenarios, las puntuaciones y la ponderación variarán.

Además, consulte la Guía SERC para entrenadores, competidores, jueces y oficiales publicada en www.ilsf.org

5.3.2. Descalificación.

Además de las Reglas Generales en la Sección 2 y las Condiciones Generales para la Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada en 5.2, el siguiente comportamiento puede resultar en la descalificación:

(a) Recibir ayuda, indicación o consejo externo (DQ7).
(b) Llevar cualquier dispositivo de telecomunicaciones al área de seguridad (DQ8).
(c) Usar cualquier equipamiento no provisto como parte de la competencia (DQ9).
(d) Los competidores que maltraten verbal o físicamente a una víctima pueden recibir una sanción o ser descalificados (DQ10).

CODIGOS DE DESCALIFICACIÓN PARA SERC

Código y Descalificación prueba	Pruebas
1. No completar la prueba de acuerdo con la descripción de la misma o las reglas generales.	Todas
2. Un competidor o equipo puede ser descalificado si se considera que un competidor, equipo o colaborador ha competido injustamente. Los ejemplos de "competir injustamente" incluyen: • 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 equipos • 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 indicación)	Todas
3. Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia	Todas
4. Un competidor o equipo ausente en el inicio de una prueba será descalificado, a excepción de las finales A/B.	Todas
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
6. Maltrato hacia los oficiales dará como resultado una descalificación de la competencia.	Todas
7. Recibir ayuda, indicación o consejo externo.	SERC
8. Llevar cualquier dispositivo de telecomunicaciones al área de seguridad.	SERC
9. Usar cualquier equipamiento no provisto como parte de la competencia.	SERC

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – GENERAL

Serie Nº: _____ Nombre del Equipo: _____Nombre del Juez: _____

Descripción del escenario: Todos han venido a la piscina local para relajarse por la mañana y notan que hay algunas personas en problemas en el agua. Los guardavidas no han aparecido para sus turnos y no hay otro personal alrededor que puedas ver. Solo hay un punto de acceso o salida designado para el escenario. Si asegura o recuesta a una víctima, debe hacerlo dentro de esta área de entrada. Si usa cualquier otra área, no obtendrá ninguna calificación.

Notas de los jueces: Tiene la descripción general del SERC y evalúa la eficiencia general del equipo. En particular, marca el control del equipo por parte del líder del equipo: evaluación de las prioridades y envío/indicación a los miembros del equipo para tratar con las víctimas. También marcará la comunicación entre el Líder y el equipo y entre los miembros del equipo, lo que puede incluir información sobre la condición de las víctimas y qué ayuda se necesita.

Sus puntuaciones DEBEN tener en cuenta:

- Cualquier pérdida de control por parte del Líder que lo compromete o lo involucra hasta tal punto que pierde el control general. **No puntúe ningún rescate realizado por el líder**. Serán asignados por otro juez asignado a esa víctima.
- Si se buscó ayuda. ***Nota****:* ninguna persona enviada en busca de ayuda podrá regresar durante el escenario.

Áreas puntuables	**Puntos hasta el 10**
Evaluación Evaluación de la emergencia ¿El líder coordinó al equipo y lo dirigió a las prioridades correctas de rescate? Evaluación continua/reevaluación	
Control Control y seguridad sobre el área El líder mantiene el control a lo largo de todo el escenario Evaluación continua/reevaluación	
Comunicación Comunicación y retroalimentación del líder al equipo, y entre los miembros del equipo y las víctimas. Preguntas efectivas/instrucciones claras dadas a las víctimas y al equipo	
Búsqueda Búsqueda efectiva del área Identificación y ubicación de víctimas	
Trabajo en equipo Trabajo en equipo, solicitar asistencia (llamada a los servicios de emergencia) con la información correcta proporcionada	
Identificación y protección de todas las víctimas Uso eficaz de transeúntes/víctimas	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – No Nadador

Serie Nº:_____ Nombre del Equipo:_____ Nombre del Juez: _____

Víctima: un no nadador que intenta llegar al borde. La víctima está luchando por mantenerse a flote y comienza a entrar en pánico porque no puede llegar al borde. Tomará una ayuda de rescate si se la pone a su alcance. Sin embargo, si se intenta un rescate por contacto, luchará e intentará agarrar al rescatista (no se recostará en el agua). Necesita ayuda para salir del agua y cuando salga estará agotada por la experiencia. Está sola en la piscina.

Notas de los jueces: Las personas que no saben nadar están en peligro inminente y son una alta prioridad para el rescate. Intentará agarrar a cualquier rescatista que se le acerca directamente sin un elemento. Si se utiliza un rescate con contacto, no se deben registrar puntos para este rescate. Debe estar seguro con un regreso efectivo y eficiente al borde. Recostar a la víctima cuidadosamente. Responderá a las preguntas que se le hagan, pero no ofrecerá voluntariamente la información. No saldrá del área para llamar a los servicios de emergencia ya que está asustado.

Áreas puntuables	**Puntos hasta el 10**
Reconocimiento/aproximación a la víctima Reconocimiento del no nadador (alta prioridad), velocidad para alcanzar a la víctima Aproximación segura del rescatista	
Rescate Rescate con extrema precaución Rescate efectivo, sin contacto (si es rescate con contacto, no hay puntos para esta sección)	
Control de la víctima Preguntas eficaces claras y reconfirmación Transmisión de tranquilidad durante el rescate hasta que regresan al borde.	
Al recostar una victima Cuidado de la víctima; protección de la cabeza Recostar a la víctima de manera apropiada según el tamaño y la fuerza del rescatista.	
Cuidado y cuidado posterior de la víctima Posición segura lejos del borde; calor y protección cuando sea posible; supervisar la seguridad; transmitir tranquilidad continua	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Nadador Débil

Serie Nº: _____ Nombre del Equipo: _____ Nombre del Juez: _____

Víctima: nadador débil que no coopera y que estaba jugando con amigos

La víctima es un nadador débil que lucha por volver al borde después de jugar con amigos. Está gritando a sus otros amigos que lo sigan, pero no está seguro de dónde están. Puede recibir un elemento, pero no puede llegar al borde sin él. Si se realiza un arrastre de contacto, luchará y se resistirá. Le preocupa hacer llegar el mensaje a sus otros amigos para que naden hasta el borde. Puede salir y sentarse por sí mismo sin ayuda. Brindará asistencia o se comunicará con los servicios de emergencia y seguirá cooperando en todo momento.

Notas de los jueces: El nadador débil debe ponerse a salvo rápidamente. Se le puede hablar o hacer señales para que regrese al borde; tendrá que estar bajo observación. Se resistirá si se usa un rescate de contacto y se deben otorgar puntuaciones bajas por el rescate.

Áreas puntuables	**Puntos hasta el 10**
Reconocimiento/aproximación a la víctima Reconocimiento de que es un nadador débil y de alta prioridad para movilizar a un lugar seguro Aproximación segura del rescatista	
Rescate Incentivar el regreso al borde con indicaciones claras; realizar un rescate sin contacto (Puntuación baja para rescate con contacto - máximo 5 puntos para esta sección) Monitorear mientras todavía está en el agua; puede requerir más indicaciones/instrucciones	
Control y uso de víctima Comunicación/instrucción eficaz; utilizar para mantener a otra víctima cálida/segura (especialmente sus amigos)	
Al recostar una victima Asegurarla Recostar a la víctima de manera apropiada según el tamaño y la fuerza del rescatista.	
Cuidado y cuidado posterior de la víctima Posición segura lejos del borde; calor y protección cuando sea posible; supervisar la seguridad; monitoreo y cuidado continuo.	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Víctima inconsciente/sin respiración

Serie Nº: _____ Nombre del Equipo: _____ Nombre del Juez: _____

Víctima: Niño (maniquí) inconsciente, sin respirar

Este niño está en el fondo de la piscina. Estaba jugando con sus amigos.

Notas de los jueces: Esta víctima es una prioridad de rescate de orden inferior y los rescatistas deben ocuparse de las víctimas de alta prioridad lo más rápido posible para llegar a esta víctima que requiere atención continua.

La RCP debe comenzar lo antes posible, y sus puntuaciones deben reflejar la eficiencia y eficacia de la simulación de RCP (y no compararse con los estándares/enseñanza de su propio país).

Áreas puntuables	Puntos hasta el 10
Reconocimiento/aproximación a la víctima Identificación de víctimas	
Rescate Velocidad de rescate (considerando prioridad de rescate) Velocidad para volver al borde	
Control de la víctima Arrastre eficaz y eficiente	
Al recostar una victima Mover cuidadosamente a la victima	
Cuidado y cuidado posterior de la víctima RCP eficaz y eficiente que probablemente ayude a la recuperación Posición segura lejos del borde; supervisar la seguridad; monitoreo y cuidado continuo.	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Víctima Herida.

Serie Nº: _____ Nombre del Equipo: _____ Nombre del Juez: _____

Víctima: víctima consciente con hombro lesionado

Cayó al agua, hombro herido. La víctima está tranquila.

Notas de los jueces: Esta es una víctima de prioridad media que requiere asistencia. El rescatista debe usar un elemento. La víctima puede sostener el elemento y necesita ayuda para salir de la piscina. Se debe sacar a la víctima del agua con cuidado y prestar atención al hombro lesionado. No coopera y no buscará ayuda ni se comunicará con los servicios de emergencia.

Áreas puntuables	Puntos hasta el 10
Reconocimiento/aproximación a la víctima Reconocimiento de que es un nadador herido y de prioridad media para movilizar a un lugar seguro Aproximación segura del rescatista	
Rescate Motivación a volver al borde con indicaciones claras Realizar un rescate sin contacto (puntuación baja para rescate con contacto - máximo 5 puntos para esta sección) Monitorear mientras todavía está en el agua; puede requerir más indicaciones/instrucciones	
Control de la víctima Comunicación/instrucción efectiva Transmitir tranquilidad durante el rescate	
Extracción cuidadosa del agua con atención al hombro lesionado Asegurar y recostar (Monitorear mientras todavía está en el agua; puede requerir más indicaciones/instrucciones) Recostar a la víctima de manera apropiada según el tamaño y la fuerza del rescatista.	
Cuidado y cuidado posterior de la víctima Posición segura lejos del borde; calor y protección cuando sea posible; supervisar la seguridad; monitoreo y cuidado continuo.	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

SERC: PLANILLA MODELO DE PUNTUACIÓN – Transeúnte

Serie Nº: _____ Nombre del Equipo: _____ Nombre del Juez: _____

Transeúnte: Adulto

El adulto brindará asistencia o se comunicará con los servicios de emergencia y seguirá cooperando aceptando las indicaciones de proveer asistencia.

Notas de los jueces: El transeúnte es un espectador de alta prioridad y es un testigo del escenario que puede brindar asistencia, tratamiento de primeros auxilios e información sobre las condiciones de las víctimas, si así se lo indica.

Áreas puntuables	**Puntos hasta el 10**
Reconocimiento/aproximación a la víctima Reconocimiento de que son transeúntes y cooperativos.	
Evaluación de información relevante Preguntas al transeúnte para evaluar la información sobre el escenario. (Puntuación baja por no dar instrucciones a los transeúntes; máximo 5 puntos para esta sección)	
Proporcionar indicaciones e instrucciones. El rescatista proporciona indicaciones o instrucciones para ayudar en el escenario de rescate, tales como; ayudar con la extracción, tranquilizar a las víctimas, llamar a los servicios de emergencia.	
Monitorear las acciones de los transeúntes Verificar periódicamente para asegurarse de que el transeúnte haya seguido las instrucciones del Rescatista durante todo el rescate.	
Proporcionar motivación continua Proporcionar retroalimentación a los transeúntes sobre sus acciones para animarlos a asistir apoyando a la víctima	
Manejo abrupto de las víctimas: - descontar puntos	
Total	

Notas de puntuación (en incrementos de 0,5 asignados por el juez):

Perfecto 10	Muy bien 7,5 - 9,5	Satisfactorio 5,0 - 7,0	Regular 2,5 - 4,5	Deficiente 0 - 2,0
Los aspectos específicos del escenario pueden ponderarse para proporcionar puntuaciones más altas para una ejecución de rescate que requiera un mayor grado de habilidad y juicio.				

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 6
PRUEBA CON
BOTE A REMO

SECCIÓN 6: PRUEBA CON BOTE A REMO.

6.1. CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA CON BOTE A REMO.

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 las pruebas de bote a remo.

(a) Un bote a remo es una embarcación a remo utilizada por una tripulación que consta de cinco competidores, cuatro de los cuales serán Remeros propulsivos y el quinto que controlará el bote con un remo cumpliendo la función de timón y se conocerá como Remero de Popa. Una tripulación debe comenzar cada carrera con los cinco competidores.
Remero de Popa: con la aprobación del Comité Organizador, los remeros de popa competentes que no sean miembros del equipo pueden actuar como remeros de popa para clubes de organizaciones nacionales de salvamento que están aún desarrollando carreras de botes a remo, siempre que los remeros de popa sean actuales miembros de una organización miembro pleno de ILS y estén registrados en la competencia de algún modo.
La competencia de Botes a Remo se llevará a cabo en categorías masculinas y femeninas. Las tripulaciones pueden competir en más de una categoría, con las siguientes excepciones:
- Ningún equipo o individuo puede competir en las categorías Open y Reserve Grade en paralelo.
- Las tripulaciones o individuos de 19 o 23 años pueden competir en su categoría por edad y en Open o Reserve Grade pero no en ambas.
- Los remeros de popa pueden participar en cualquier categoría como remero de popa, incluidas las categorías masculina y femenina, independientemente de su sexo y edad. Sin embargo, con la excepción de la nota en “remero de popa” (arriba), los remeros de popa solo pueden competir en una categoría una vez, independientemente de si son remeros de popa o remeros.
- Los remeros de popa pueden competir en múltiples grupos por suma de edades en Masters en esa función, pero solo competirán en una categoría en particular una vez, independientemente de si son remeros de popa o remeros.
- La Carrera de Bote a Remo Masters se llevará a cabo en categorías masculinas y femeninas en ocho grupos por suma de edades: 120 años o más; 140 años o más; 160 años o más; 180 años o más; 200 años o más; 220 años o más; 240 años o más; y 260 años o más. El grupo de edad se calcula utilizando el total de las edades de los cuatro remeros de la tripulación sin incluir al remero de popa. Un competidor Master solo puede competir en un grupo de edad Master como remero, pero también puede competir en varios grupos de edad de Masters como remero de popa.
  El remero de popa no necesita ser un competidor de Masters, pero debe ser competente en esa función. El remero de popa se considera neutral en cuanto al género con respecto a la participación en pruebas masculinas y femeninas. Los competidores Masters pueden competir como remeros en un grupo de edad de Masters y en las categorías Open o Reserve grade.
- Si un miembro de cualquier equipo no se siente bien, puede ser reemplazado sujeto a la aprobación del Árbitro General, siempre que el competidor cumpla con los requisitos para la sustitución de equipo y las condiciones especiales de inscripción.
- Si los competidores de 19 o 23 años están remando en una categoría de mayor edad compuesta por grupos de edades mixtas, pueden continuar remando en esa prueba de categoría de mayor edad si su propia división de edad individual es suspendida o cancelada. Sin embargo, no se permitirá competir a una tripulación compuesta en su totalidad por remeros de grupos de edad o género suspendidos o cancelados.

(b) Es posible que no se permita a las tripulaciones comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia.

(c) Una tripulación ausente en el inicio de una prueba, será descalificado.

(d) La tripulación y los oficiales deben abandonar el área de competencia designada cuando no compitan o fiscalicen.

(e) A menos que se estipule específicamente, no se podrán utilizar medios artificiales de propulsión en competencia.

(f) Se pueden montar cámaras de video en los botes a remo siempre que dichos dispositivos cumplan con los requisitos especificados en la Sección 8, *Procedimientos de Escrutinio y*

Estándares de Equipamiento e Instalaciones. Con la excepción del remero de popa, los competidores no pueden usar ni tener sujetas cámaras de principio a fin de una carrera.
El remero de popa puede usar una cámara de video en su casco, siempre que la cámara esté instalada en un dispositivo de montaje y este posea una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo.

(g) Las tripulaciones de los botes deberán vestirse de acuerdo con 2.10 *Vestimenta de competencia*. Sin embargo, el remero de popa puede usar un estilo diferente de ropa según lo justifiquen las condiciones. Las tripulaciones pueden usar chalecos flotantes.

(h) Todos los remeros y remeros de popa deben usar un casco acuático aprobado (por ejemplo, certificado EN1385 o equivalente) durante la competencia, a menos que el Comité de Competencia o el Árbitro General haya emitido una exención debido a condiciones favorables.

(i) Si las condiciones se alteran durante el transcurso de una prueba, el Árbitro General puede revertir las decisiones iniciales y posteriores para el uso opcional de un casco acuático aprobado y ordenar que todos los remeros deban usar un casco acuático aprobado en la competencia.

(j) La decisión de hacer que el uso de un casco acuático aprobado sea opcional está sujeta a una evaluación de riesgo documentada que determina un nivel de riesgo aceptablemente bajo.

(k) Una altura de ola nominal de 1 m se considera el umbral máximo donde el uso de un casco acuático aprobado puede considerarse opcional. La altura de las olas es solo una consideración al evaluar los peligros de la zona de oleaje (ejemplos de otros podrían incluir: una fuerte rompiente en la costa, deriva litoral, períodos más cortos de olas, fuerza y dirección del viento). Los cascos deben presentarse con los colores y el diseño del equipo.

(l) Los cascos (o gorros del club si no se requiere el uso de un casco acuático aprobado) sujetos de manera segura debajo del mentón, deben usarse en la cabeza de los competidores al largar. Un equipo no será descalificado si el casco o gorro se pierde después del inicio de una prueba, siempre que los oficiales puedan identificar que la tripulación completó correctamente el recorrido.

(m) Se designará un Panel de Remeros de Botes de al menos tres representantes de botes a remo calificados y experimentados para debatir las condiciones de remada en bote con los oficiales de la competencia y para representar a los competidores. El Comité Organizador respaldará a los miembros del Panel de Remeros de Botes para la competencia. El Panel de Remeros de Botes actuará como enlace de comunicación entre competidores y oficiales y actuará bajo las siguientes pautas:

- Los representantes del Panel de Remeros de Botes se comunicarán directamente con el Árbitro General en todos los asuntos relacionados con la conducción de la competencia.
- El Panel de Remeros de Botes ayudará a evaluar los peligros y brindará asesoramiento al Árbitro General sobre consideraciones de seguridad específicas de la prueba, incluidas recomendaciones sobre el uso de cascos para una competencia en el caso de niveles de riesgo aceptablemente bajos (ver (g) arriba).
  Nota: Si las condiciones se alteran durante el curso de una prueba, el Árbitro General puede revertir la decisión inicial de usar cascos acuáticos aprobados y ordenar que todos los remeros involucrados deban usar un casco acuático aprobado en la competencia.
- El Panel de Remeros de Botes puede ayudar al Árbitro a establecer los recorridos de la competencia antes del comienzo de la competencia.
- Los reclamos relacionados con la competencia de botes a remo se tratarán de acuerdo con el *Reglamento de Competencia de ILS* y con cualquier boletín y condiciones de participación posteriores.
- Los representantes del Panel de Remeros de Botes deberán acatar cualquier decisión del Comité Organizador, Árbitro General y/o Comité de Apelaciones.

6.1.1. CONDICIONES PREDOMINANTES.

No se admitirán reclamos ni apelaciones cuando un incidente sea causado por las condiciones predominantes (ver 2.7 *Condiciones Predominantes*).

6.1.2. Área de Competencia.

El área de competencia puede definirse como la sección de la playa rodeada por una cuerda o valla, o una cuerda directa al agua desde los extremos de una cuerda o valla u otras áreas designadas según lo especificado por el Árbitro General.

6.2. EL RECORRIDO.

El recorrido será el que se detalla en el diagrama.

Las boyas de giro del bote y las boyas delanteras deben ser de colores distintivos.

Las boyas de giro deben colocarse a una distancia mínima de remada de 350 m desde el final del agua a la altura de la rodilla en la marca de marea baja, dependiendo de las condiciones de oleaje predominantes y deben colocarse en una posición que permita a los botes despejar otras boyas de recorrido tomando un rumbo recto hacia y desde sus respectivas boyas de giro.

Las boyas de giro deben establecerse de manera que proporcionen un recorrido lo más justo posible y que dé a todas las tripulaciones la misma distancia para remar, independientemente de la posición que se les asigne.

Las boyas delanteras, que son opcionales a discreción del Árbitro General para su uso en el viaje de regreso, deben estar:

- Colocadas en línea con las boyas de giro detrás de la zona de rompiente y del lado más cercano a la costa de las boyas de giro.
- Colocadas según lo indique el Árbitro General o el Árbitro de Sector.

La línea de llegada será una línea imaginaria trazada entre dos banderas diagonales naranja y azul (u otros colores según lo determine el Árbitro General) en postes colocados lo suficientemente separados para corresponder con el número de boyas colocadas (ver diagrama) y para permitir que todos los botes terminen a flote.

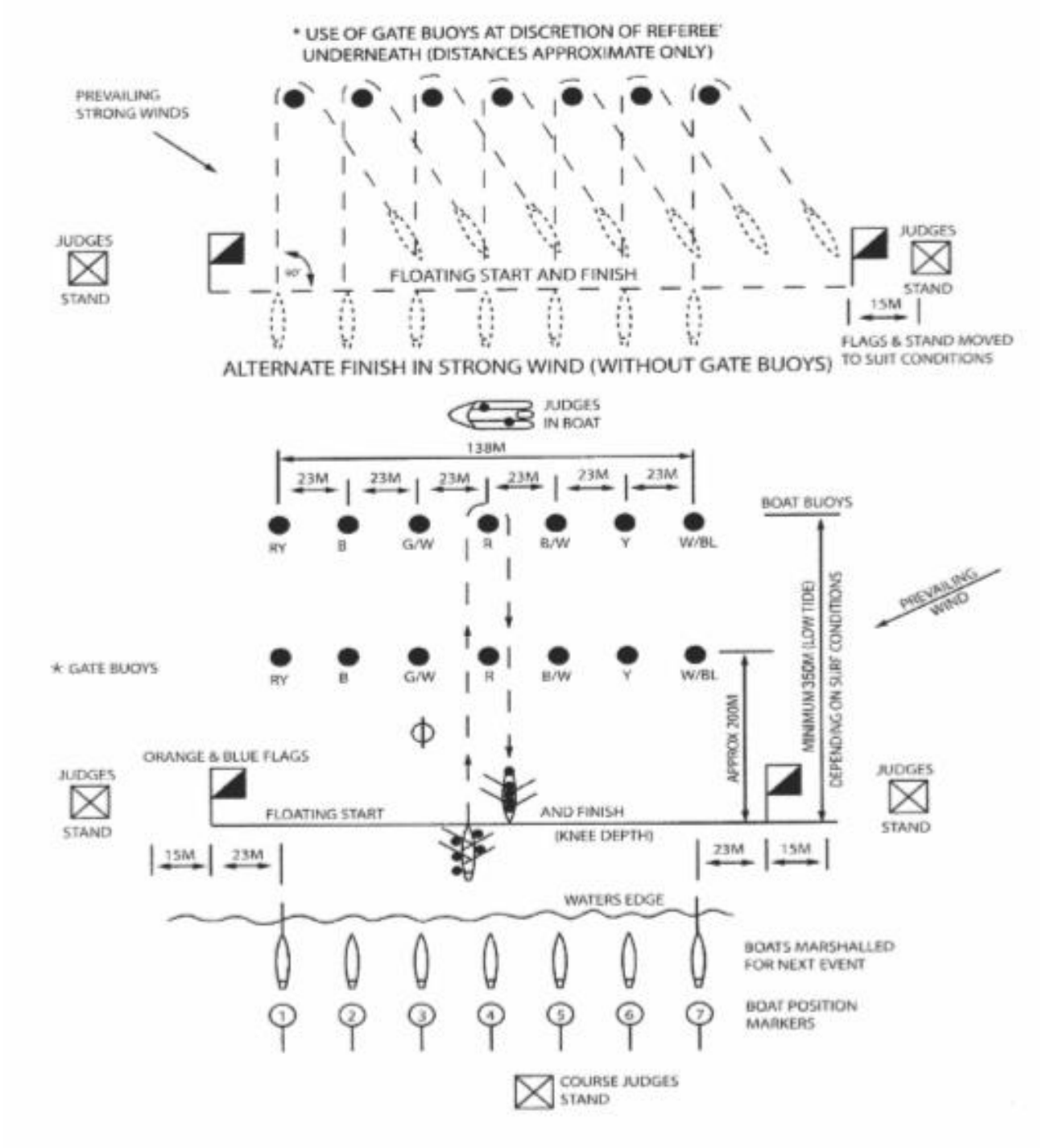
En algunas circunstancias, se utilizará una línea de llegada con video. En estos casos, la línea de llegada será la línea imaginaria entre las cámaras de video, pero el área de competencia seguirá marcada por banderas o postes. El Árbitro de Botes a Remo informará a los competidores cuando el video se use como línea de llegada.

Como alternativa a lo anterior, también hay una opción para largadas y llegadas en la arena en cualquier combinación con largadas y llegadas en el agua.

Se pueden colocar grandes marcadores de posición elevados, en línea con las boyas de colores correspondientes, en la playa en cada carril para ayudar a los remeros de popa a que regresen a la playa dentro de su carril.

Cuando no sea posible proporcionar un recorrido justo en el número total de posiciones, el Árbitro General, a su discreción, puede reducir el número de tripulaciones en cada carrera, incluidas las finales para mejorar la imparcialidad de las carreras.

Si es claramente evidente que las boyas de giro no están paralelas a la playa y, por lo tanto, no son justas para todas las tripulaciones, las boyas pueden ajustarse inmediatamente a discreción del Árbitro General.



CARRERA CON BOTE A REMO

(Distancias solo aproximadas.)

Nota: El armado de la playa en relación con el posicionamiento de las boyas puede ajustarse según las condiciones del oleaje.

La posición de los jueces en los botes se determinará en función de las condiciones y para garantizar una vista sin obstrucciones en todo momento.

6.3. PREVIO A LA LARGADA.

(a) Para cada carrera, las tripulaciones de los botes serán colocadas en sus posiciones asignadas en la playa cerca de la orilla del agua con la embarcación completamente equipada (incluye un tubo de rescate).

(b) En el momento apropiado para una largada en el agua, el Preparador de Largada indicará a las tripulaciones que floten y mantengan sus botes en sus posiciones asignadas aproximadamente a 23 m de distancia para estar listos para la largada de la carrera.

(c) Las largadas pueden ser desde el agua o desde la arena y serán decididas por el Árbitro General. Cuando se utiliza una largada desde la arena, los marcadores de colores correspondientes a los colores de la boya se colocarán en línea en la playa, aproximadamente a 10 m de la orilla del agua. Un miembro de cada tripulación se alineará detrás del marcador asignado en preparación para la largada de la carrera. Los cuatro miembros restantes de la tripulación sostendrán el bote flotando en el agua o al borde del agua. Se puede permitir un colaborador en el caso de una largada desde la arena, pero no debe interferir con ninguna otra tripulación ni proporcionar ninguna asistencia que aumente la velocidad del bote que están manejando.

(d) ***Colaboradores:*** Los colaboradores no serán considerados competidores, pero deberán:

- Ser miembro del mismo club que la tripulación y estar registrado en la competencia. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.
- Llevar gorro de competencia (o casco si se considera obligatorio para la prueba).
- Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
- Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.
- Hacer todo lo posible para asegurar que ellos, o el equipamiento que están manipulando, no obstaculicen a otro competidor (de lo contrario, tanto la tripulación como el colaborador pueden estar sujetos a descalificación).
- Manipular el bote y/o el remo como lo indique el oficial correspondiente.

(e) El Preparador de Largada deberá sostener una bandera en alto cuando las tripulaciones estén en línea y listas para correr. A discreción del remero de popa, una tripulación puede mover hacia tras su bote de la línea si así lo desea, siempre que el bote esté parado en el momento de la largada. Si las tripulaciones ignoran las instrucciones del Preparador de Largada o Largador, pueden ser descalificados.

(f) El Preparador de Largada levanta una bandera para indicarle al Largador que las tripulaciones están listas para correr. El Largador debe estar en una posición elevada aproximadamente a la mitad de la cancha en la playa.

(g) Si una tripulación tiene un problema antes de la largada, el remero de popa puede levantar un brazo para indicar que la tripulación no está lista para correr, después de lo cual, el Preparador de Largada puede bajar su bandera y el Largador puede bajar la pistola. Una vez que se haya solucionado el problema, el proceso de largada puede reiniciarse. Una tripulación que no tenga en cuenta las instrucciones adicionales del Preparador de Largada puede ser descalificado.

6.4. LA LARGADA.

El Largador hará todo lo posible para garantizar que todas las tripulaciones tengan una largada justa y uniforme. Sin embargo, la decisión de la tripulación de "entrar y salir" es, en última instancia, responsabilidad del remero de popa. Las tripulaciones no pueden reclamar por la largada.

Si el Árbitro General, el Largador o el Preparador de Largada no están satisfechos de que la largada ha sido justa para todas las tripulaciones, la carrera se frenará con un segundo disparo de pistola o con silbato.

En una largada desde la arena, el miembro de la tripulación corre hacia el bote cuando se da la señal de largada. Cuando el miembro de la tripulación toca visiblemente el cuerpo del bote (no los remos), la tripulación puede abordar el bote y comenzar a remar. Si el corredor no hace contacto visible con el bote antes de que la tripulación suba, puede resultar en descalificación.

6.5. EL TRAMO DE IDA.

(a) A la señal de largada, los botes se remarán hacia el mar. Las tripulaciones deben esforzarse por seguir un rumbo recto hacia la boya de giro asignada. No seguir un rumbo recto hacia la boya de giro asignada puede resultar en una sanción o descalificación si otra tripulación se ve obstaculizada o perjudicada por tal acción.

(b) Durante el tramo de ida, si un bote se inunda y vuelca, la tripulación puede enderezar y vaciar el bote y continuar la carrera. Para lograrlo, puede ser necesario que la tripulación retome con el bote hacia la orilla. Si se ha indicado un límite de tiempo y es claramente evidente que una tripulación que reinicia no completará el recorrido en el tiempo permitido, el Árbitro General debe retirar a la tripulación de la carrera para evitar retrasos en el programa.

(c) Durante el tramo de ida, los botes y/o materiales perdidos o dañados (por ejemplo, remos, escalamos, etc.) pueden ser reemplazados por otros miembros del club. Los miembros del club pueden colocar botes y materiales de reemplazo para que la tripulación los recoja en el borde del agua y retirar el equipamiento dañado o perdido para asegurarse de que no se cause interferencia a otras tripulaciones de la competencia.

(d) Cualquier miembro de cualquier club u oficial autorizado para estar en el área de competencia puede ayudar a retirar los botes y/o materiales dañados o perdidos del área de competencia para ayudar a mantener la competencia segura.

(e) Los que no sean miembros de la tripulación no podrán recuperar los botes y/o los materiales perdidos y colocarlos en la línea de largada para que la tripulación los reutilice durante una carrera.
Los materiales de reemplazo pueden llevarse a la arena de competencia y colocarse junto a la línea de largada según lo indique el Árbitro General o el oficial que corresponda.

(f) Si una tripulación encalla mientras navega en línea recta hacia la boya de giro asignada, el Árbitro General puede detener la carrera y volver a correr esa serie en particular de la carrera o colocar a esa tripulación en otra serie o ronda de la carrera.

6.6. EL GIRO.

Los giros generalmente se hacen de izquierda a derecha (es decir, en sentido horario o con la mano derecha hacia adentro). Sin embargo, esto puede cambiar a discreción del Árbitro General después de considerar debidamente las condiciones del mar aplicables en el momento de esa ronda. Todas las tripulaciones deben ser informadas de la decisión de cambiar de “de izquierda a derecha” a “de derecha a izquierda”. No hacer el giro en la dirección correcta resultará en la descalificación.

El giro se efectuará teniendo en cuenta las demás tripulaciones en competencia. El giro debe mantenerse tan cerrado como sea posible para evitar obstaculizar a otras tripulaciones. Esto se aplica al acercarse y alejarse de las boyas de giro (ver diagrama). Impedir a otra tripulación puede resultar en sanción o descalificación.

6.7. EL TRAMO DE VUELTA.

(a) Después de completar el giro, las tripulaciones deben hacer todo lo posible por seguir un rumbo recto hasta la línea de llegada. No hacerlo puede resultar en sanción o descalificación si otra tripulación competidora se ve obstaculizada o perjudicada por tal acción.

(b) Los botes que barrenan una ola deben mantenerse alejados de los botes que están frente a ellos y pueden pasarlos por ambos lados. El incumplimiento puede resultar en una sanción o descalificación si otra tripulación se ve obstaculizada por tal acción.

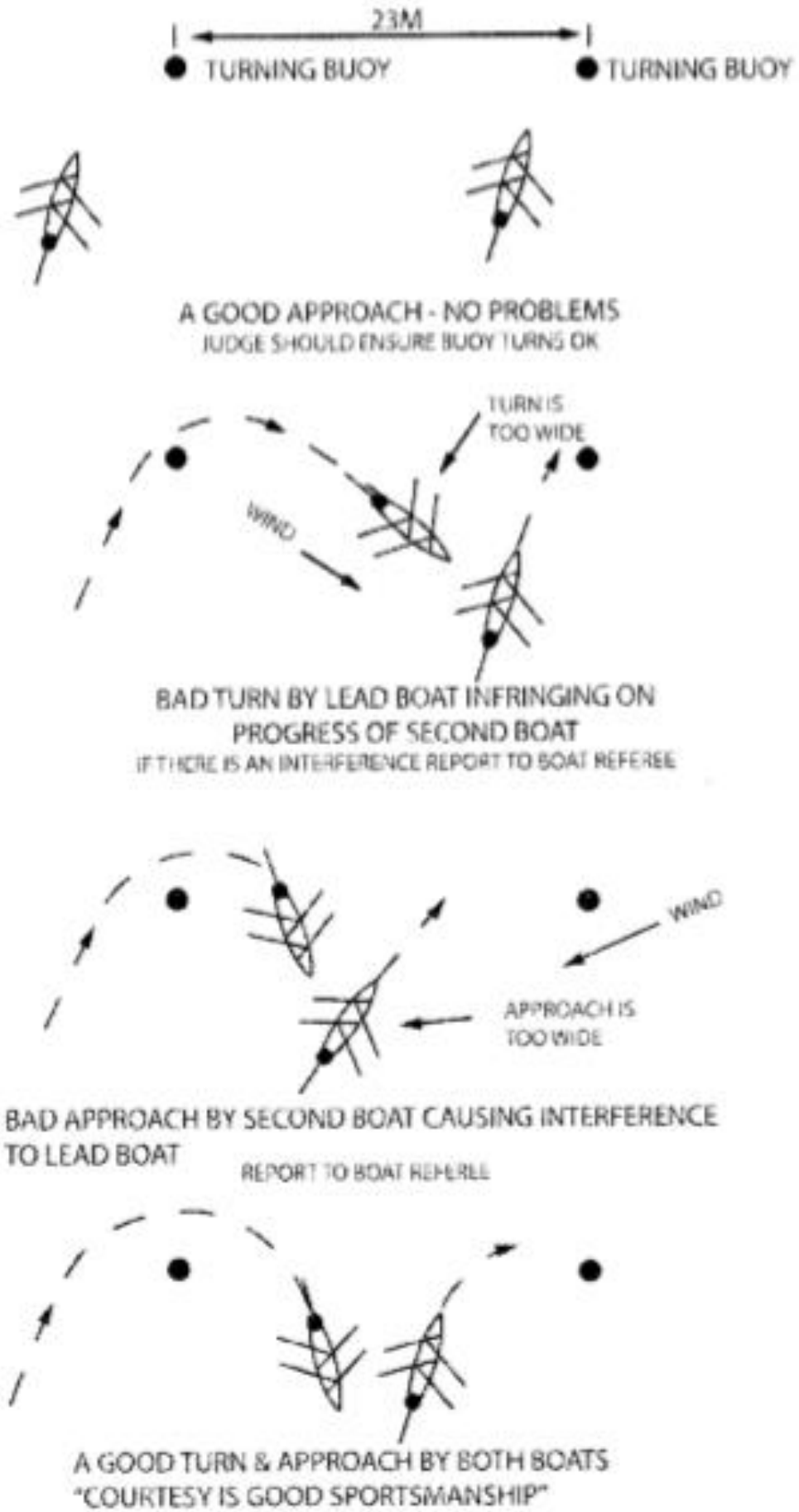
(c) Si una tripulación vuelca su bote después de completar el giro y antes de cruzar la línea de llegada (o en el caso de una llegada en la arena, el corredor que completa el recorrido), la tripulación puede continuar la carrera después de garantizar la seguridad de todos los miembros de la tripulación en el bote al momento del vuelco.

- Esto debe ser demostrado por todos los miembros de la tripulación que estaban en el bote en el momento del vuelco, primero completando un recuento de personas para asegurarse de que todos los miembros estén en la superficie y seguros y luego uno de los miembros de la tripulación dando la señal ILS de “Todo Bien”. La tripulación puede entonces proceder a completar la carrera como se describe en la sección "La Llegada" de esta sección.
- Solo los miembros de la tripulación que rodearon la boya en el bote son elegibles para ayudar a finalizar la carrera.

Nota: Si un bote en una carrera hace que otro bote vuelque, el Árbitro General decidirá si la tripulación afectada puede pasar a la siguiente ronda. Sin embargo, normalmente no se repetirá la final en tales circunstancias.

(d) Cuando las boyas delanteras están en uso, las tripulaciones deben pasar por el área asignada según lo decida el Árbitro General. El Árbitro General informará a las tripulaciones sobre el uso de la boya del bote. También se notificará a las tripulaciones cualquier cambio realizado durante la competencia. No usar el área de entrada correcta resultará en la descalificación. Si otra tripulación no puede pasar a través de la boya delantera debido a que otra tripulación no logró negociar correctamente la entrada correcta, el Árbitro General resolverá el asunto.

(e) Si un bote en el tramo de vuelta, cuando está cerca de la línea de llegada, se detiene encallando, se considerará que este barco ha terminado la carrera. A este bote se le puede asignar una posición según lo decidan los jueces de llegada, siempre que el bote no esté lleno de agua y se dirija hacia la línea de llegada.



GIROS EN LAS BOYAS CON LOS BOTES A REMO

Algunas situaciones típicas

6.8. LA LLEGADA.

Se determinará una posición de llegada en el agua cuando cualquier parte del casco del barco cruce la línea de llegada bajo el control de la tripulación y debidamente equipada desde el lado del mar entre las banderas de llegada o cuando un bote encalle.

La tripulación puede recuperar un bote que ha cruzado la línea de llegada que no está bajo el control y/o equipado adecuadamente y luego volver a cruzar la línea de llegada correctamente para registrar un resultado de clasificación final.

Notas:

1. "Bajo control" se define como un bote en posición vertical con una tripulación de al menos tres miembros en contacto con el bote y este moviéndose en una dirección hacia la línea de llegada.
2. “Equipado adecuadamente" para completar una llegada se define como un bote equipado con un tubo de rescate, un mínimo de tres remos laterales o dos remos laterales y un remo de popa que estará en el bote o en los escalamos.
3. Cuando se utilizan cámaras de video para ayudar con el proceso de fiscalización, la línea de evaluación (de llegada) puede modificarse para adaptarse al uso óptimo de dicha tecnología, por ej. se pueden utilizar postes rígidos sin banderas. Las banderas de llegada estándar pueden colocarse del lado de la costa de los postes rígidos de la línea de evaluación y tan cerca como sea posible de los postes rígidos de la línea de evaluación. Se espera que los botes pasen la línea de evaluación y las banderas de llegada para completar una carrera.

Una llegada en la arena se determina cuando un miembro de la tripulación deja el bote y corre hacia su marcador de posición asignado y cruza la línea. El miembro de la tripulación puede abandonar el bote en cualquier momento después de que se haya completado el giro y debe cruzar la línea mientras permanece en una posición erguida sobre sus pies.

El Árbitro General puede prescribir una alternativa para cruzar la línea para finalizar. En tales circunstancias, el miembro de la tripulación abandona el bote como se describe y luego debe tocar el marcador de llegada de la tripulación mientras permanece de pie.

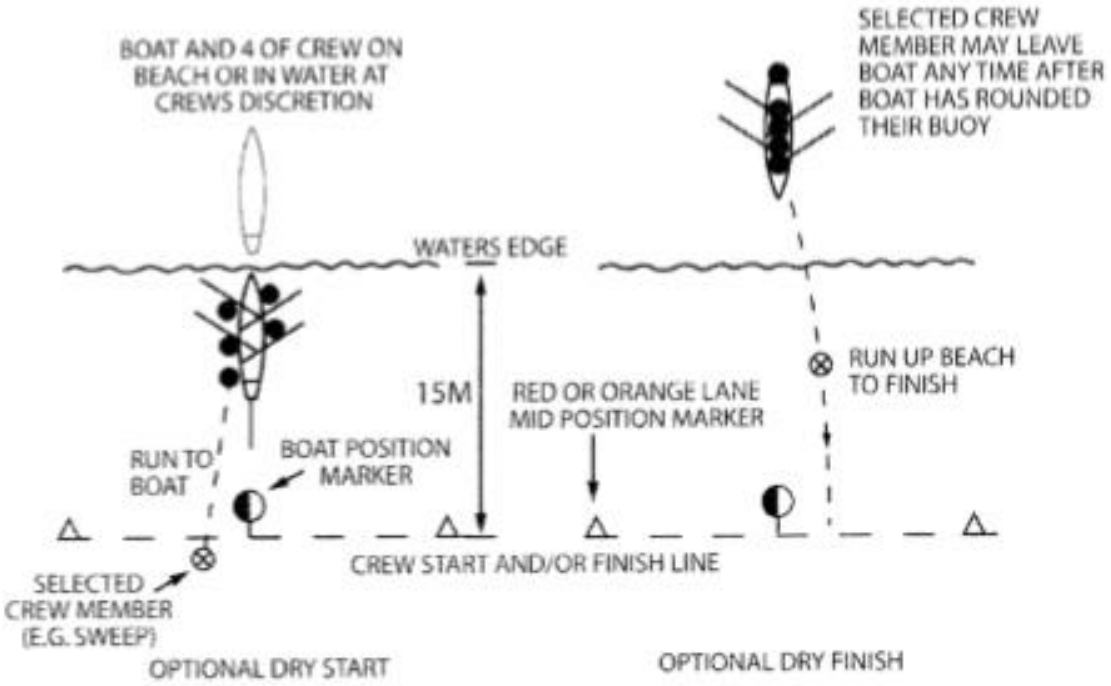
Se descalificará cualquier bote que se desplace y golpee la plataforma de fiscalización de modo que impida juzgar. Si un bote causa que otro bote golpee la plataforma de fiscalización, el Árbitro General resolverá el asunto.

6.9. FORMATO DE CARRERA.

(a) ILS puede realizar pruebas de botes a remo en formatos de "Eliminación", "Todos contra todos", "Otros" o una combinación de formatos de carrera.

(b) En consulta con el Panel de Bote a Remo, el Comité Organizador o el Árbitro General decidirá el formato de carrera y avisará a los competidores en consecuencia antes del comienzo de la competencia, o antes de la primera ronda de cada carrera.
Si las condiciones lo requieren, y en consulta con el Panel de Bote a Remo, el Comité Organizador o el Árbitro General pueden variar el formato de carrera durante la competencia.

(c) El formato estándar para la conducción de carreras de todos contra todos se describe en 6.10 a continuación.



LARGADA Y/O LLEGADA OPCIONALES
DE CARRERA CON BOTE A REMO

6.10. CARRERA TODOS CONTRA TODOS.

Si los problemas con el oleaje, la playa, el clima y las restricciones de tiempo lo permiten, las carreras “todos contra todos” pueden llevarse a cabo en tres rondas para determinar quiénes clasifican para rondas posteriores de competencia en pruebas de botes. El avance a las siguientes rondas y finales se realizará por eliminación. Las condiciones detalladas no están sujetas a reclamo.

Los clasificados para las rondas posteriores de la competencia se determinarán en función del total de puntos ganados en las rondas de todos contra todos (a menos que sean descalificados de la prueba). Los puntos disponibles en cada una de las rondas de todos contra todos son los siguientes:

- 1er lugar: 10 puntos
- 2do lugar: 9 puntos
- 3er lugar: 8 puntos
- 4to lugar: 7 puntos
- 5to lugar: 6 puntos
- 6to lugar: 5 puntos

En caso de empate en una ronda individual del Todos contra Todos, se asignarán puntos iguales por la clasificación lograda. Por ejemplo, si dos tripulaciones terminan iguales en primer lugar en una carrera, se le otorgarán 10 puntos a cada uno y el equipo que termine tercero recibirá 8 puntos.

Si se requiere un conteo adicional para determinar las tripulaciones para avanzar a las rondas eliminatorias de la competencia, se aplicarán los siguientes procedimientos:

- Todos los resultados del todos contra todos se compararán entre las tripulaciones involucradas en el conteo adicional. Los puntos de clasificación más altos obtenidos en cualquiera de las carreras individuales de todos contra todos serán, en primera instancia, el factor determinante. A continuación, se compararán los segundos puntos de clasificación más altos obtenidos por las tripulaciones.
- Si las tripulaciones no pueden separarse después de comparar todos los puntos de clasificación en las tres rondas, todas las tripulaciones que logren el empate podrán avanzar en la competencia.

Antes de que comience la primera ronda de una prueba, el Árbitro General informará la cantidad de clasificados de las rondas eliminatorias de la competencia o finales (según corresponda).

Si una tripulación es descalificada en una ronda por una falta disciplinaria grave (por ejemplo, Competir Injustamente, Comportamiento Inapropiado o una infracción del Código de Conducta, como se detalla en la Sección 2), son descalificados y pierden su posición en la prueba. También pueden aplicarse otras sanciones.

Si se aplica una sanción, una tripulación puede continuar en una prueba o recibir una posición o puntos (en el ‘todos contra todos’) o ser eliminada de una ronda o prueba según se determine.

Una "sanción" se define como un castigo o consecuencia como resultado de una infracción o incumplimiento de las reglas de la competencia. Las sanciones pueden incluir, pero no se limitan a:

(a) Asignación o reasignación de lugares (y por lo tanto puntos en el ‘todos contra todos’). En tales circunstancias, se puede asignar o reasignar posiciones a la tripulación agraviada y, por lo tanto, se puede permitir que la tripulación continúe hasta la siguiente ronda si califica por puntos.
(b) Eliminación de una ronda en las carreras de todos contra todos (pero se le permite continuar) en la prueba. En tales circunstancias, se asignarán cero puntos a la tripulación en esa ronda en particular del todos contra todos y se le permitirá a la tripulación continuar hasta la siguiente ronda si califica por puntos.
(c) Descalificación total de la prueba.
(d) Se permite a la tripulación continuar hasta la siguiente ronda.

6.11. SANCIONES Y DESCALIFICACION.

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y Pruebas de Aguas Abiertas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ11).

CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS DE BOTE A REMO

Código y Descalificación	Pruebas
1. No competir de acuerdo con las reglas generales.	Todas
2. Un competidor o relevo puede ser descalificado si se considera que un competidor, relevo o colaborador ha competido injustamente. Los ejemplos de "competir injustamente" incluyen: • 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
3. Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia.	Todas
4. Un competidor o equipo ausente en el inicio de una prueba será descalificado.	Todas
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
6. Maltrato hacia los oficiales dará como resultado una descalificación de la competencia.	Todas
7. Todos los competidores que comiencen (es decir, realizan un movimiento de inicio) antes de que se haya dado la señal de largada, serán descalificados.	Todas
8. Incumplimiento de las órdenes del Largador en un tiempo razonable.	Todas
9. Cualquier competidor que, después de la primera orden del Largador, moleste a otros en la carrera a través de sonido o de otra manera, puede ser descalificado.	Todas
10. Largar desde una posición diferente a la posición o carril asignado.	Todas
11. No completar el recorrido según lo definido y descrito.	Todas

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 7
COMPETENCIA CON BOTE DE RESCATE INFLABLE (IRB)

SECCIÓN 7: COMPETENCIA CON BOTE DE RESCATE INFLABLE (IRB)

Los objetivos de la competencia IRB son:

(a) Mejorar la destreza de los conductores y tripulantes del IRB.
(b) Alentar a las tripulaciones a equipar y mantener correctamente sus IRB y motores para un rendimiento y confiabilidad óptimos y seguros tanto para las tareas de patrullaje como para la competencia.
(c) Permitir que las tripulaciones demuestren sus técnicas y habilidades para realizar un rescate.
(d) Reunir a las tripulaciones para debatir y mejorar las técnicas y operaciones de IRB.
(e) Promover técnicas de concientización sobre seguridad para la tripulación y las victimas en escenarios de rescate simulados.

7.1. INDEMNIZACIÓN.

Todos los participantes de la competencia de IRB reconocen y aceptan que:

(a) Cada uno de ellos libera y liberará a ILS y/o su organización miembro de toda demanda que tengan o puedan haber tenido, excepto por esta liberación que surja de o en conexión con su membresía de ILS y/o su organización miembro y/o participación en cualquier competencia o actividad autorizada o reconocida por ILS y/o su organización Miembro de ILS, ya sea que se lleve a cabo bajo este reglamento o de otra manera.
(b) Cada uno de ellos asegurará y mantendrá asegurada a ILS y/o su organización Miembro en la medida permitida por la ley con respecto a cualquier demanda que surja como resultado de o en conexión con su membresía en ILS y/o su organización Miembro y/o participación en cualquier competencia o actividad autorizada o reconocida por ILS y/o su organización Miembro (ya sea que se lleve a cabo bajo este reglamento o de otra manera).
(c) En los párrafos (a) y (b) anteriores, la palabra "demanda" significa e incluye cualquier acción, juicio, procedimiento, demanda, petición, daño, sanción, costo o gasto que surja de cualquier forma, pero no incluye un reclamo con respecto a cualquier acción, dema, etc., realizada por cualquier persona con derecho a presentar un reclamo en virtud de una póliza de seguro de la organización miembro y/o ILS pertinente o de conformidad con la constitución o los reglamentos de la organización miembro y/o ILS.
(d) Las reglas contenidas en este reglamento están hechas con el propósito de asegurar un sistema o marco seguro y justo dentro del cual las competencias de salvamento deben ser reguladas y conducidas.

7.2. CONDICIONES GENERALES.

Además de las reglas y procedimientos específicos que rigen las pruebas, los directivos del equipo y los competidores son responsables de estar familiarizados con las condiciones generales que se describen a continuación, así como con las descritas para la Competencia de Aguas Abiertas en 4.1 de la Sección 4, específicamente a), b) y e) hasta j).

7.2.1. Normas imprescindibles de Seguridad.

(a) ***Advertencia:*** La competencia de IRB puede ser intrínsecamente peligrosa. Los participantes de la competencia de IRB reconocen que están expuestos a ciertos riesgos durante la competencia, incluidos, entre otros, lesiones en las piernas, la columna vertebral y el cuello, el esfuerzo físico, el contacto con el IRB, la temperatura, el clima y las condiciones del agua e incluso ahogamiento. Los participantes de la competencia de IRB reconocen que los accidentes pueden ocurrir y a menudo ocurren, lo que puede resultar en que los participantes de la competencia de IRB se lesionen o incluso mueran. Todos los miembros a través de su participación en las pruebas de IRB están de acuerdo, reconocen y comprenden esta advertencia y aceptan y asumen los riesgos inherentes a la competencia de IRB.
(b) El Árbitro General debe estar convencido de que el oleaje y otras condiciones relevantes son satisfactorias antes de que prosiga la competencia y en todo momento durante la realización de la misma. La guía de seguridad de eventos de ILS se puede utilizar para ayudar en el proceso. El Árbitro General confirmará los detalles en las reuniones informativas de seguridad (ver 7.2.2).
(c) ***Procedimientos de seguridad:*** Los Jueces de Recorrido supervisarán y observarán todas las prácticas y técnicas de conducción, operación y seguridad. Si tales prácticas y técnicas se consideran inseguras, peligrosas o contrarias a las reglas o procedimientos de la prueba, los Jueces de Recorrido tienen la autoridad para descalificar inmediatamente al competidor

infractor de la prueba y/o emitir una infracción de seguridad. También se puede considerar la recomendación de más sanciones y/o la remisión al Comité de Disciplina.

(d) ***Seguridad del equipamiento:*** Los escrutadores y árbitros supervisarán la seguridad de todo el equipamiento utilizado en la competencia y están autorizados a solicitar reparación y/o sustitución de equipamiento inseguro o peligroso en cualquier etapa de la competencia.

(e) ***Cascos:*** El uso de cascos acuáticos homologados (EN1385 o equivalente) es obligatorio para conductores, tripulantes y víctimas en todas las pruebas. Las víctimas de IRB deben usar cascos tanto en el entrenamiento como en la competencia. No es necesario llevar el gorro de competencia debajo de los cascos. Consulte también 2.10.1 *Gorros y cascos* y la Sección 8 - *Procedimientos de Escrutinio y Estándares de Equipamiento e Instalaciones.*

(f) ***Dispositivos de flotación personal (DFP):*** El uso de DFP aprobados (ISO 12402.5 DFP-Nivel 50 o equivalente) es obligatorio para los conductores, la tripulación y las víctimas tanto en entrenamiento como en competencia. No es necesario usar musculosas de alta visibilidad debajo de los DFP. Consulte también 2.10.*3 Chalecos salvavidas y dispositivos de flotación personal* y la Sección 8 - *Procedimientos de Escrutinio y Estándares de Equipamiento e Instalaciones*.

(g) Se colocarán letreros o pancartas para proporcionar una zona protegida de 50 metros a cada lado del área de competencia. Estos pueden ser los mismos letreros utilizados para indicar el entrenamiento de IRB y deben tener un mínimo de 1 m x 1 m. El texto de las pancartas estará en inglés y en el idioma oficial de los organizadores anfitriones. Por ejemplo;

"PRECAUCIÓN - MANTENGASE ALEJADO - ENTRENAMIENTO CON BOTES DE RESCATE"
o
"PRECAUCIÓN - MANTENGASE ALEJADO"
o
"BOTE DE RESCATE INFLABLE - PRUEBAS DE RESCATE"

(h) Se recuerda a los competidores en las pruebas de IRB la política de drogas y los controles de dopaje de ILS. Los conductores de IRB deben tener en cuenta las leyes locales del país/estado/provincia, etc., respecto al alcohol y ciertas drogas. Los conductores estarán sujetos a testeos por parte de las autoridades locales y/o ILS para garantizar que no excedan las leyes locales. Todos los competidores pueden estar sujetos a otros testeos de drogas.

7.2.2. Reunión precompetencia acerca de la seguridad.

Se puede llevar a cabo una reunión informativa de seguridad junto con las reuniones informativas de los oficiales, entrenadores y capitanes de equipo antes del comienzo de la competencia de IRB. Pueden incluirse los siguientes puntos:

(a) Una explicación de todos los procedimientos de seguridad que deberán observar todos los competidores.
(b) Cuidado de la víctima y temperatura indicativa del agua.
(c) Identificación de la ubicación de las áreas de emergencia y primeros auxilios durante la competencia.
(d) Pronóstico de las condiciones meteorológicas y de oleaje para el período de competencia y cualquier peligro inherente.
(e) Plan de seguridad y rescate y plan de reubicación de contingencia.
(f) Se debe llamar la atención sobre 2.3 *Seguridad de la Competencia*.

7.2.3. Infracciones técnicas y de seguridad.

Se pondrá un gran énfasis en la conducción segura, y las prácticas de la tripulación y las víctimas. Todos los competidores deben completar cada prueba a una velocidad controlada y de manera segura o afrontar una descalificación inmediata de la prueba y/o el problema de una infracción de seguridad y la consideración de más sanciones.

(a) El Árbitro General o su suplente emitirá una infracción de seguridad a cualquier competidor que se considere que ha cometido una práctica insegura. Esto resultará en la descalificación inmediata del competidor y su equipo completo (es decir, la tripulación y la víctima) de la prueba en la que ocurrió la infracción. El Árbitro General también puede (no obligatorio) emitir una tarjeta amarilla para indicar una primera infracción de seguridad y descalificación de la prueba.

(b) Un competidor que reciba más de una infracción de seguridad en cualquier competencia, será descalificado de toda la competencia. El Árbitro General también puede (no obligatorio) emitir una tarjeta roja para indicar una segunda infracción de seguridad y la descalificación del competidor de toda la competencia.
(c) Un equipo que incurre en una infracción de seguridad obtendrá cero puntos en ese caso para cualquier puntuación que se lleve a cabo.
(d) Una infracción técnica es aquella en la que un equipo es descalificado de una prueba por una infracción de las reglas no relacionadas con la seguridad o por no completar una prueba. Tales descalificaciones no pueden afectar la participación de un equipo en otras pruebas de la competencia.
(e) Si se produce una infracción técnica en una final, se asignarán puntos a un equipo en relación con cualquier sistema de puntuación según se detalla en el manual de campeonatos.

Las descalificaciones técnicas y de seguridad para la competencia de IRB se detallan al final de esta Sección.

El Árbitro General o su suplente informará a los capitanes de equipo de cualquier descalificación inmediatamente después de cada serie, ronda o final.

7.2.4. Requisitos previos de los competidores.

Para competir en la competencia ILS de IRB, los competidores deben tener un mínimo de 16 años de edad en el año de la competencia, o una edad mayor si lo requiere su organización miembro, y estar respaldados por su organización de salvamento para competir.

Adicionalmente:

(a) Los ***conductores*** deben tener un mínimo de 18 años de edad en el año de la competencia, o más si así lo requiere su organización miembro. Los conductores deben poseer la certificación de conductor de IRB de su organización miembro (o equivalente); cualquier otra certificación requerida, incluidas las licencias de conducir oficiales a nivel nacional, y ser competente en la actualidad según lo requiera su organización de salvamento.
(b) Los ***tripulantes*** deben poseer la certificación de tripulante de IRB de su organización miembro (o equivalente) y cualquier otra certificación requerida y ser competentes en la actualidad.
(c) Se requiere que las ***víctimas*** posean la certificación de salvamento de su organización miembro y cualquier otra certificación requerida y ser actualmente competentes.
(d) Los ***colaboradores***, en la fecha de la competencia, deben:
- Tener la certificación de salvamento de su organización miembro y cualquier otra certificación requerida y ser competente en la actualidad.
- Ser miembro del mismo club o equipo que las tripulaciones y estar registrado en la competencia. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.
- Usar un gorro de competencia (o casco acuático aprobado) mientras se desempeña como colaborador.
- Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad (o un chaleco salvavidas aprobado) según lo determinen los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad de la rodilla.
- Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.
- Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos, o el equipamiento que están manipulando, no obstaculicen a otra tripulación, de lo contrario, tanto su competidor como el colaborador pueden estar sujetos a descalificación.

7.2.5. Limitaciones de inscripción y sustituciones.

(a) Los competidores solo pueden competir en una prueba en particular una vez, por ejemplo, un conductor no puede competir en la misma prueba en un equipo diferente como miembro de la tripulación o víctima. Sin embargo, los competidores elegibles pueden cambiar su rol dentro de un equipo en diferentes eliminatorias de la misma prueba. Las sustituciones en los equipos están permitidas solo si un miembro del equipo está inscrito para la competencia y aún no ha competido en la misma prueba como miembro de otro equipo.
(b) A menos que las condiciones específicas de la prueba indiquen lo contrario (por ejemplo, Campeonatos Mundiales de Salvamento de Equipos Nacionales de IRB), las victimas de IRB

se consideran neutrales en cuanto al género con respecto a su participación en las pruebas de IRB masculino y femenino.

7.2.6. Requisitos de equipamiento, escrutinio y conformidad.

(a) En los Campeonatos Mundiales de ILS, el comité organizador anfitrión proporcionará los IRB completamente equipados en forma conjunta. En otras competencias, los organizadores avisarán si el equipamiento de competencia de IRB se proporciona de forma conjunta en bloque o si los competidores pueden utilizar su propio equipamiento.

(b) Todos los IRB y el equipamiento deberán cumplir con las especificaciones de ILS y pueden estar sujetos a escrutinio para asegurar el cumplimiento de las especificaciones y por seguridad.

(c) Las cámaras de video pueden montarse en el IRB siempre que dichos dispositivos cumplan con los requisitos especificados en la Sección 8, *Procedimientos de Escrutinio y Estándares de Equipamiento e Instalaciones*. Con la excepción del conductor del IRB, las cámaras de video no pueden ser usadas por un competidor o sujetas de otro modo a un competidor de principio a fin de una carrera.
El conductor del IRB puede usar una cámara de video en su casco, siempre que la cámara esté instalada en un dispositivo de montaje y este posea una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo.

7.2.7. El Recorrido.

(a) El recorrido para la competencia de IRB será como se detalla en el diagrama y se establecerá a discreción del Árbitro General.

(b) Un "carril" se define como un área centrada en una línea imaginaria desde el "marcador de posición en la playa", ubicado en la "línea de largada/llegada", y la "boya de giro" correspondiente.

(c) Los carriles están delimitados por postes "marcadores de carril" (típicamente de color rojo o naranja) que se colocan en una línea paralela a la línea de largada/llegada y aproximadamente a 10 m del borde del agua. Estos postes forman la “línea de transición” que se usa para el toque en las pruebas de relevo y de equipos. Los marcadores de posición en la playa se colocan en el centro del carril y aproximadamente a 5 metros detrás de la línea de transición.

(d) Las boyas de giro se colocarán normalmente a una distancia mínima de 120 m mediada desde el agua a la rodilla en la marca de la marea baja y teniendo en cuenta las condiciones variables como bancos de arena, omisión de pozos y corrientes, condiciones de oleaje, vientos predominantes y factores de seguridad.

(e) La "boya de recogida de víctimas" para las pruebas de rescate, rescate múltiple y rescate en equipos se coloca aproximadamente a 10 m directamente detrás de la boya de giro.

(f) La "boya de la víctima del tubo de rescate" para la prueba con tubo de rescate se coloca aproximadamente a 25 m directamente detrás de la boya de giro.

7.2.8. Variaciones en el recorrido.

(a) ***Largada en el agua:*** Si el Árbitro decide que la largada será en el agua, la línea de largada/llegada se ubicará a 10 m del borde del agua. Los marcadores de giro y posición en la playa se colocarán a 5 m hacia la costa desde la línea de largada/llegada.

(b) ***Largada en playa curva:*** Las tripulaciones están posicionadas de manera tal de tener en cuenta la naturaleza curva de la playa.

(c) ***Llegada en el agua:*** Normalmente (según el diagrama), la llegada es en la arena y dentro de los marcadores de carril asignados a las tripulaciones, a menos que el Árbitro General decida una llegada dentro del agua. En una llegada en el agua, se considera que el equipo ha terminado una vez que cualquier parte del casco del IRB cruza la línea de llegada desde el lado del mar entre las dos banderas/postes de llegada.

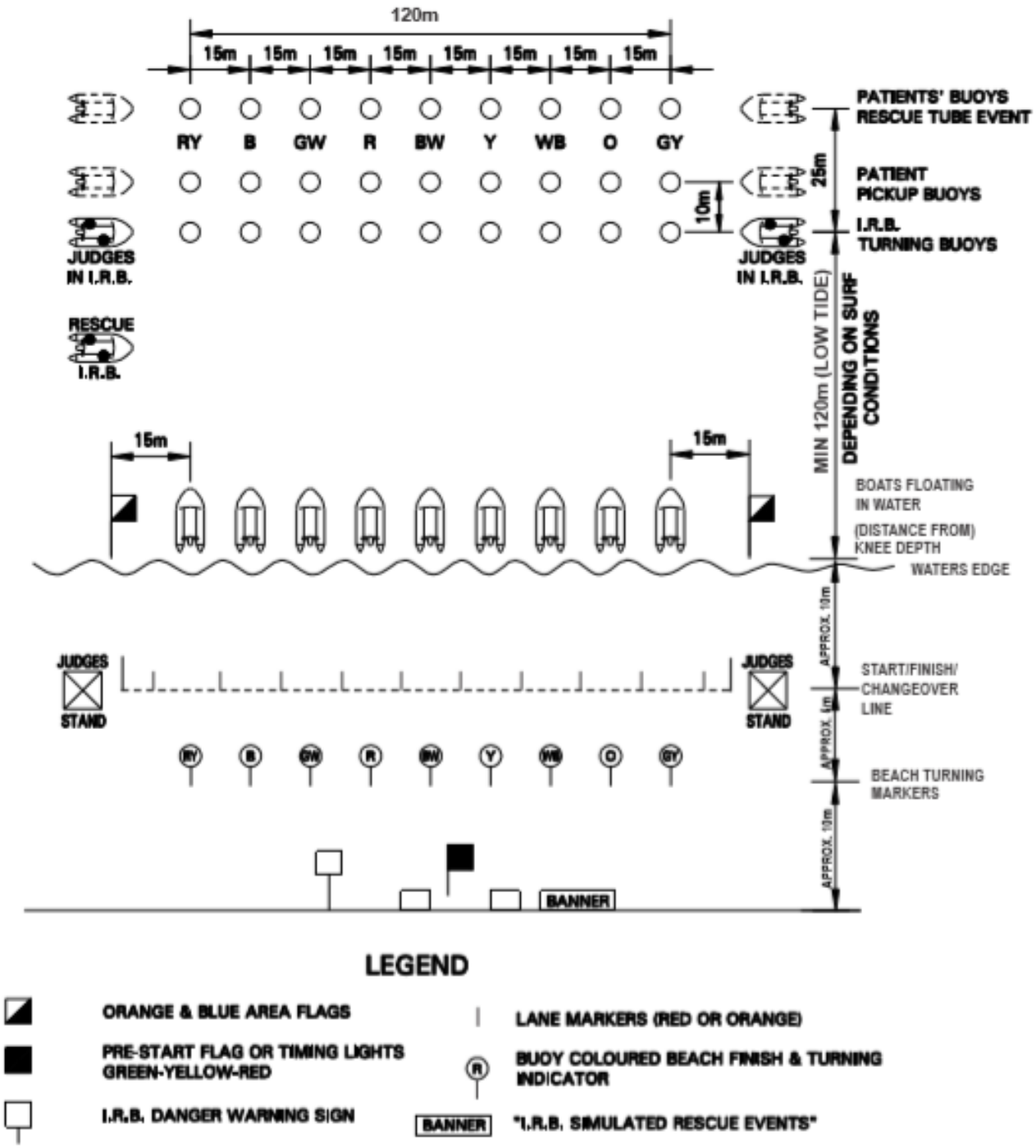
(d) ***Llegada en playa curva:*** Los conductores deberán correr hasta la línea de largada/llegada y levantar la bandera de posición en playa del equipo por encima de su cabeza mientras permanecen de pie.

(e) ***Llegada electrónica:*** Los conductores deberán activar un dispositivo electrónico en la línea de largada/llegada para registrar la llegada y estar de pie cuando se active el dispositivo.

7.2.9. Administración y oficiales.

(a) Estas pruebas pueden realizarse por separado o como parte de una competencia de aguas abiertas y, como tal, estarán bajo el control general del Árbitro General. El Árbitro General deberá tener conocimiento de la competencia ILS, el *Reglamento de Competencia ILS* y cualquier circular relevante con respecto a la competencia y las operaciones de IRB.

(b) Se nombrarán otros oficiales para asistir en la conducción de la competencia. Además, se pueden nombrar asesores especializados (por ejemplo, expertos en motores y cascos de la embarcación, etc.) para asistir.



ÁREA TÍPICA DE COMPETENCIA CON BOTES DE RESCATE INFLABLES

Distancias solo aproximadas. El armado de la playa en relación con el posicionamiento de las boyas puede ajustarse según las condiciones del oleaje.

7.3. PROCEDIMIENTO.

7.3.1. Colocación de las víctimas.

(a) Las víctimas, con casco, serán llevadas al mar por los botes de servicio o sus propias tripulaciones.
(b) Si las tripulaciones llevan a sus víctimas, pueden ser transferidas a los botes de servicio.
(c) Se colocará a las víctimas en el agua en su boya de recogida asignada. Para la prueba con tubo de rescate, la víctima se colocará en la boya asignada.
(d) Las víctimas pueden agarrarse de su boya hasta el momento de recogida. No se permite que las víctimas intenten mover la boya en ninguna dirección para obtener una ventaja. Para la recogida, deberán liberar todo contacto con la boya y colocarse lejos y detrás de esta.
(e) En las pruebas de rescate múltiple y de equipos, la segunda víctima esperará delante de la boya de recogida y se moverá detrás de esta después de que se haya recogido a la primera víctima y el IRB haya retomado a la costa.

7.3.2. La largada.

(a) Todos los competidores en pruebas de IRB usan cascos acuáticos aprobados y DFP aprobados. Los competidores se reunirán en la zona de precompetencia. Cuando se verifican las inscripciones, el Juez de Precompetencia informará a cada equipo su carril asignado. Los conductores se ponen la ropa de color que los identifica de su carril asignado.
(b) A la orden (silbato u otros medios) del Largador, la tripulación y el IRB se dirigirán al borde del agua de su carril asignado. Este comando se considera como el comienzo de la posición “establecida”. Se puede utilizar a los Preparadores de Largada para guiar a las tripulaciones a su posición de largada.
Nota: Una vez que las tripulaciones están en la posición "establecida" para la largada, no se puede reclamar más tiempo extra antes de la largada. En caso de que el equipamiento del IRB sea dañado por las olas mientras está en la posición establecida, el Árbitro General, a su discreción, puede permitir que el equipamiento dañado sea reemplazado o reparado rápidamente antes de continuar con la largada y sin pérdida de tiempo extra.
(c) Las tripulaciones pueden pedir tiempo extra. Esta es una concesión opcional, proporcionada a discreción del Árbitro General, para las tripulaciones al comienzo de las pruebas. A cada club se le permite un máximo de cinco minutos de tiempo extra por competencia, que se pueden pedir en incrementos de un mínimo de un minuto.
(d) El IRB se colocará directamente en frente de los respectivos marcadores de largada/llegada de las tripulaciones.
(e) Un máximo de dos colaboradores, pueden ayudar con el posicionamiento del IRB en la posición requerida. (Si las condiciones lo justifican, el Árbitro General puede aumentar el número de colaboradores a cuatro). La posición establecida significa que el IRB está parado, con la proa mirando hacia el mar perpendicular a la línea de la ola y completamente dentro de su carril a una profundidad suficiente para permitir una largada determinada por el Árbitro General. El motor puede o no estar en cambio.
(f) El conductor y el tripulante se colocarán junto a su respectivo marcador en playa en preparación para la largada de la carrera con los dedos de los pies sobre o detrás de la línea de largada/llegada. Si se proporciona una musculosa del color del carril u otra prenda de identificación, los conductores deben usarla como lo indique el Árbitro General.
(g) A la señal del Largador, el conductor y el tripulante deberán cruzar la línea de largada/llegada y proceder al IRB.
(h) Los colaboradores que se utilicen deben estar a ambos lados del IRB y deben sostener o controlar el bote con al menos una mano. Los colaboradores no deben tocar ninguna parte del motor y/o la celda de combustible, el conjunto de la línea de combustible y/o la cadena de seguridad cuando suene la señal de largada. No hay sanción si los colaboradores se mueven del lado del IRB siempre que lo sigan sosteniendo.
(i) Después de que suene la señal de largada, los colaboradores pueden mover el IRB para asistir con el posicionamiento según la profundidad del agua y para mantener la proa hacia el mar y perpendicular a las olas, pero no deben girar el IRB en un ángulo para ayudar al conductor y/o entrada de un miembro de la tripulación al IRB. En el momento en que el conductor o la tripulación hagan contacto visible por primera vez con el bote, los colaboradores no moverán más el bote y se asegurarán de que esté en la posición “establecida".

(j) Los colaboradores a su discreción pueden continuar manteniendo contacto con el bote después de que el conductor y/o la tripulación toque el IRB, pero deben liberar el contacto y moverse de manera segura antes de que el motor impulse el IRB hacia adelante.
(k) El conductor y el tripulante abordarán el IRB a su discreción. Esta decisión es, en última instancia, responsabilidad del conductor y del tripulante y, como tal, los equipos del IRB no pueden reclamar por la largada.
(l) El conductor debe estar completamente abordo del IRB antes de arrancar el motor. Solo el conductor puede arrancar el motor y el tripulante debe estar en contacto con el IRB al momento de arrancar el motor.
(m) El motor puede o no estar en cambio al arrancarlo. Si arranca el motor en cambio y usa una mano para arrancar, el conductor debe mantener el control del puño del acelerador del motor con la otra mano. Si se utiliza un arranque a dos manos, el motor debe estar en neutral (fuera de cambio).
(n) Durante e inmediatamente después de arrancar el motor, el IRB no debe moverse de manera descontrolada o insegura.
(o) Solo el conductor puede tocar cualquier parte del motor una vez que suena la señal de largada.

7.3.3. El recorrido.

(a) La decisión de adentrarse al mar es en última instancia responsabilidad del conductor y de la tripulación.
(b) Después de ingresar al IRB, el conductor y la tripulación deben mantener su "posición normal" como se describe a continuación. Esto debe hacerse de manera segura con tres puntos de contacto seguros en todo momento.
La ***posición normal del conductor*** se define como el pie izquierdo o derecho en la correa del pie, la mano izquierda sujetando la manija del pontón, la mano derecha sujetando el puño del acelerador del motor y sentado en el pontón.
La ***posición normal del tripulante*** se define como el pie izquierdo en la correa del pie (el pie derecho en la correa del pie es opcional), la mano izquierda sujetando la manija de la cuerda de proa, la mano derecha sujetando la manija interior del pontón (embarque) o la cuerda del cabo de vida, y sentado en el pontón.
La **posición normal de la víctima** se define como agachado dentro del IRB y sujetando la cuerda del cabo de vida del pontón con al menos una mano. La víctima no debe estar sentada en el suelo ni en el pontón del IRB.
(c) Las únicas excepciones a las posiciones normales antes mencionadas se enumeran a continuación. La transición desde las posiciones normales debe realizarse de manera segura manteniendo tres puntos de contacto con el IRB en todo momento:
- El conductor y/o el tripulante pueden dejar su posición normal para arrastrar el IRB sobre un banco de arena si el motor está apagado, o en la posición neutral si se deja en marcha.
- El tripulante puede levantarse de la posición sentada en cualquier momento para absorber el impacto de sortear una ola u oleaje.
- El tripulante puede moverse a la posición de "impacto" cuando se dirige al mar y cuando sea necesario, incluyendo, pero no limitado a, "golpear" una ola.

Nota: Para orientación de la tripulación, la posición de impacto es aquella que permite a la tripulación optimizar la posición de su cuerpo con la embarcación para mantenerse en mejor contacto con esta a través de las maniobras. Esta posición se considera una posición más segura para la tripulación y se puede utilizar en cualquier momento que la tripulación lo considere necesario. Se usa idealmente cuando se negocian olas ininterrumpidas que están a punto de caer sobre el IRB, por ej. Para '*golpear'* una ola.
Para lograr la posición de impacto, la mano izquierda de la tripulación agarra la manija de la cuerda de proa y la tensa firmemente detrás de la cadera y ligeramente hacia abajo sobre sus nalgas. La mano izquierda puede agarrar la manija derecha del pontón (si es posible) o la cuerda del cabo de vida. La parte más importante de la posición de impacto es mantener la cuerda de proa tensada (lo que ayuda a proporcionar control). Para mantener la tensión, la tripulación debe girar la cadera hacia el espejo de popa. Para asumir la posición de impacto:
- El pie izquierdo debe estar en la correa del pie de la tripulación. La pierna debe estar ligeramente doblada pero no trabada recta. Al golpear la ola empujar hacia adelante con la pierna izquierda.

- La rodilla/pierna derecha se coloca en una posición doblada bajo la capucha de spray (si está colocada). El pie derecho debe colocarse plano, apoyado en el lado opuesto del pontón encima de la celda de combustible y bajo la capucha de spray.
- La cuerda de proa se sujeta con la mano derecha agarrando uno de los cuatro nudos aproximadamente a 200 mm del manillar en forma de "D" de la cuerda de proa.
- La mano izquierda debe sujetar la manija al final de la cuerda de proa.
- La cabeza debe estar en una posición erguida y mirando hacia adelante (no hacia los laterales) mirando directamente a las olas que se aproximan. La columna debe permanecer alineada en todo momento.
- El codo derecho está pegado al pecho y el hombro derecho se puede colocar sobre la capucha de spray. Se recomienda evitar apoyarse sobre el codo.
- Si la embarcación sale de la superficie del agua, mantenga la posición de impacto para minimizar el impacto en el cuerpo.

Nota: La intención de esta explicación detallada no es aplicar puntos de evaluación específicos, sino proporcionar claridad a las tripulaciones para operar de manera segura según lo dicten las condiciones.
El tripulante puede mover su peso para girar o navegar en aguas poco profundas.
El tripulante puede mover su peso y ajustar sus puntos de sujeción para los giros en las boyas.
El tripulante puede dejar su posición normal al momento de recoger las víctimas.
El conductor puede dejar su posición normal para la recogida en la prueba con tubo de rescate.
El tripulante no necesariamente necesita estar sentado en una posición erguida en el IRB cuando se llega a la arena al final de una carrera, pero debe estar sentado y mantener tres puntos de contacto.
Un cambio momentáneo desde la posición normal respectiva del conductor, la tripulación o la víctima siempre que el miembro del equipo no se desplace de su posición correcta.

(d) El conductor y el tripulante deben mantener el control del IRB en todo momento durante la competencia para garantizar que se mueva de manera segura y controlada. Perder la cuerda de proa es un DQ de seguridad.
(e) El IRB que va mejor posicionado, mientras se dirige a las boyas, tendrá derecho de paso y el IRB que está detrás debe tomar una acción evasiva girando o cediendo para evitar una colisión.
(f) Al regresar a la costa, el IRB no debe conducirse de manera que baje una ola peligrosamente y/o haga que el conductor, la tripulación o la víctima se caigan.

7.3.4. El giro y la recogida de la víctima.

El proceso de giro y recogida de víctimas será el siguiente para la prueba de rescate, rescate múltiple y en equipos:

(a) Las tripulaciones no deben tomar un rumbo amplio o retrasar un viraje que impida el progreso de otra tripulación o los fuerce a desviarse de su verdadero rumbo.
(b) Todas las boyas se girarán en sentido anti horario y se mantendrán en el lado de babor (izquierdo) del IRB durante los giros. La boya de recogida de la víctima no debe ser forzada debajo del pontón durante ninguna parte del giro.
Nota: A los efectos de fiscalización, si alguna boya está completamente sumergida durante un giro y/o cuando se recoge a una víctima y no aparece del lado correcto del giro, la tripulación será descalificada.
(c) El IRB completará un giro de 360 grados alrededor de su boya de giro asignada y procederá a la boya asignada para recoger a la víctima alineando a esta con el lado de babor.
(d) Con la excepción de la Carrera con Tubo de Rescate, donde el procedimiento de recogida de la víctima se describe en las reglas, la víctima se pondrá de frente hacia el IRB preparada para la operación. Las manos de la víctima deben estar juntas o una mano sujeta a la muñeca opuesta durante la recogida.
(e) La recogida de la víctima se llevará a cabo de forma segura y comenzará desde el lado de babor del IRB y detrás de la boya de recogida. Tanto el conductor como el tripulante pueden ayudar con la carga de la víctima.
(f) Una vez que se completa la recogida de la víctima, el IRB completará la recogida y el giro, pasando de regreso delante de la boya y regresará a la orilla manteniendo la boya de giro en su lado izquierdo. En el rescate múltiple este procedimiento se repite para la segunda recogida de la víctima.

Se considera que la recogida de la víctima está completa cuando ninguna parte del cuerpo de la víctima está en el agua (pero no necesariamente completamente dentro del bote). Para todas las pruebas de IRB, excepto para la prueba con tubo de rescate, la recogida de la víctima debe completarse antes de que todo el IRB haya pasado delante de la boya de recogida de víctimas.

(g) El IRB no deberá girar en ninguna boya que no sea la boya de giro asignada y la boya de recogida de víctima asignada.

(h) Si una tripulación de IRB no recoge su víctima, puede continuar hacia su boya de giro respectiva por segunda vez, rodearla y volver a intentar recoger a la víctima como se describe arriba.

7.3.5. La salida y la llegada.

(a) El IRB estará varado y permanecerá predominantemente dentro del carril asignado hasta que el conductor haya salido del IRB.

(b) Al varar el IRB, el conductor debe desacelerar el motor a ralentí y detener el motor, es decir, dejarlo apagado mediante la activación del interruptor de apagado del motor, antes de encallar el IRB en el borde de la orilla. Si se usa un cordón de seguridad del interruptor de apagado del motor, debe permanecer sujeto al motor.

(c) El tripulante debe estar sentado en una posición erguida al varar o encallar el IRB. No está permitido recostarse sobre ninguna parte del IRB.

(d) El conductor, el tripulante o la víctima no deben ser desplazados de sus posiciones normales al varar el IRB a una velocidad excesiva o encallar en un ángulo inoportuno.

(e) El motor debe estar parado (es decir, eléctricamente muerto mediante la activación del interruptor de apagado del motor) antes de que el conductor, la tripulación o la víctima salgan del IRB.

(f) La víctima no debe salir antes que el conductor. El tripulante puede descender antes que el conductor para estabilizar el IRB si lo hace de manera segura, pero solo después de que el motor se haya apagado eléctricamente. El motor puede estar en cambio. El tripulante puede usar las manijas laterales para salir del IRB.

(g) Al salir del IRB, el conductor debe mantener ambos pies en el piso del IRB hasta que el motor esté eléctricamente muerto mediante la activación del interruptor de apagado del motor. No es necesario poner el motor en punto muerto.

(h) El conductor debe permanecer sentado hasta que ambos pies se balanceen fuera del IRB. La definición de "fuera" es más allá de la línea central del pontón del lado de babor.

(i) El conductor debe haber completado su salida desde atrás de las manijas delanteras del IRB y no debe pisar ninguna parte del IRB o del piso de la embarcación al salir.

(j) El conductor debe salir de una manera segura y controlada y no debe caer durante el proceso de salida como resultado de una mala técnica o que el IRB se haya encallado con velocidad excesiva. El proceso de salida comienza cuando el conductor comienza a abandonar su posición de conducción normal y finaliza cuando el conductor recupera la compostura normal de marcha (por ejemplo, sin tropezar) después de que la inercia de la velocidad de avance al encallar o varar el IRB se ha disipado. Una caída es cuando cualquier parte del cuerpo del conductor que no sean los pies toca el suelo.

(k) El tripulante mantendrá el control del IRB mientras el conductor corre hacia la línea de largada/llegada. La víctima puede ayudar al tripulante en el control del IRB.

(l) La llegada se juzga con el pecho del conductor al cruzar la línea de largada/llegada de pie.
Nota: Se solicita a los equipos de IRB que se mantengan alejados de la línea de largada/llegada cuando terminen hasta que todos los equipos hayan completado el recorrido. Esto ayudará con el proceso de fiscalización.
A menos que se especifique lo contrario (por ejemplo, llegada en el agua en la Regla 7.2.8 c), un equipo no conducirá el IRB a través de la línea de llegada para registrar un resultado final. El conductor debe estar de pie y fuera del IRB cuando cruce la línea de llegada. Si un IRB cruza la línea de llegada, el conductor puede salir del bote y pasar desde el lado del mar de la línea de largada/llegada y volver a cruzar la línea de pie para registrar un resultado de llegada.

7.3.6. Las transiciones (Solo las pruebas de Relevo, Equipos, Rescate Múltiple).

(a) Durante todas las transiciones, el tripulante debe mantener contacto con el IRB y controlarlo de manera segura. El tripulante y la víctima, como se detalla en las descripciones de pruebas

relevantes, pueden girar el IRB y colocar el bote en un ángulo para ayudar al conductor a entrar si es seguro hacerlo.

Notas:

1. Durante las transiciones, los conductores, la tripulación y las víctimas deben seguir los procedimientos de largada detallados en la sección 7.3.5.
2. El IRB debe volver a comenzar desde una posición predominantemente dentro del carril asignado al equipo, pero no hay sanción si un IRB se mueve fuera del carril asignado al girar el IRB, siempre que no haya interferencia con otros equipos en la carrera.

(b) Para la transición en las pruebas de Equipos y Relevo, el primer y segundo conductor deben tocar visiblemente. Para hacer esto, el primer conductor procede a la línea de largada/llegada, rodea su marcador respectivo de posición de playa (ver 7.2.7 c) y toca visiblemente al segundo conductor que está posicionado con los dedos de los pies en o detrás de la línea de transición y delante del marcador de posición de playa. No se requiere que el conductor saliente esté inmóvil, pero el toque debe ocurrir dentro de esta área que se llama zona de transición.

Notas:

1. Con el fin de fiscalizar, el toque debe ocurrir cuando los pies de los competidores entrantes y salientes están dentro de la zona de transición designada. Se aclara que ambos pies no necesitan estar en contacto con el suelo dentro de esta zona.
2. No hay sanción si cualquier parte del cuerpo o extremidades del competidor entrante pasan por encima del marcador de posición de playa, siempre que el toque se lleve a cabo como se describe en esta sección.

7.4. PRUEBA N° 1: RESCATE CON IRB.

(a) Cada equipo estará compuesto por un conductor, un tripulante y una víctima.
(b) La víctima se coloca como se describe en el Procedimiento 7.3.1.
(c) La largada será como se describe en el Procedimiento 7.3.2.
(d) La tripulación deberá salir al mar, recoger a su víctima y luego regresar a la costa, como se describe en el Procedimiento 7.3.3 y 7.3.4.
(e) La llegada será como se describe en el Procedimiento 7.3.5.

7.5. PRUEBA N° 2: RESCATE MULTIPLE CON IRB.

(a) Cada equipo estará compuesto por un conductor, un tripulante y dos víctimas.
(b) Ambas víctimas se colocan como se describe en el Procedimiento 7.3.1.
(c) La largada será como se describe en el Procedimiento 7.3.2.
(d) La tripulación deberá salir al mar, recoger a su primera víctima y luego regresar a la costa, como se describe en el Procedimiento 7.3.3 y 7.3.4.
(e) El conductor saldrá como se describe en la Regla de Procedimiento 7.3.5. En la orilla, el tripulante controla el IRB como se describe en la Regla de Procedimiento 7.3.7 y puede darle la vuelta. La víctima debe salir del IRB después de que salga el conductor. Se permite a la víctima ayudar al tripulante a girar y mantener la posición del bote.
(f) El conductor procede a la línea de largada/llegada, rodea el marcador de giro de playa asignado y regresa al IRB. El conductor también puede ayudar al tripulante a dar la vuelta al IRB. Si la primera víctima ha ayudado al tripulante a girar y mantener la posición del bote, la víctima puede, a su discreción, continuar manteniendo el contacto con el bote después de que el conductor toque el IRB, pero debe soltar el contacto y moverse de forma segura antes de que el motor impulse el IRB hacia delante.
Nota: A continuación, las víctimas deben colocarse en una posición en la que no obstaculicen el desarrollo de la carrera o la fiscalización de la prueba.
(g) El IRB se volverá a arrancar y la tripulación procederá hacia el mar para recoger a su segunda víctima y luego regresar a la costa, como se describe en el Procedimiento 7.3.3 y 7.3.4.
(h) La llegada será como se describe en el Procedimiento 7.3.5.

7.6. PRUEBA N° 3: RESCATE EN EQUIPOS CON IRB.

(a) Cada equipo estará compuesto por dos conductores, dos tripulantes y dos víctimas.

Nota: En los Campeonatos Mundiales de Salvamento de Botes de Rescate Inflables de Equipos Nacionales, la prueba de rescate en equipos de IRB es una prueba mixta. Los equipos estarán formados por una tripulación femenina (conductor, tripulación y víctima) y una tripulación masculina (conductor, tripulación y víctima) que compiten en ese orden.

(b) Las víctimas se colocan como se describe en el Procedimiento 7.3.1.

(c) La largada será como se describe en el Procedimiento 7.3.2.
(d) El segundo conductor y el segundo tripulante se ubicarán en la línea de transición.
(e) La tripulación deberá salir al mar, recoger a su primera víctima y luego regresar a la costa, como se describe en el Procedimiento 7.3.3 y 7.3.4.
(f) El conductor, la tripulación y la víctima deberán salir del IRB como se describe en la Regla de Procedimiento 7.3.5. El segundo miembro de la tripulación cruza la línea de transición y se dirige al IRB una vez que el conductor lo ha dejado.
(g) El primer tripulante gira el IRB y debe mantener el control del mismo como se describe en el Procedimiento 7.3.6 (a). A menos que el Árbitro General permita lo contrario, se permite a un máximo de dos miembros del equipo mantener contacto (control) con el IRB en cualquier momento.
Nota: El primer miembro de la tripulación/primera víctima debe retirarse y mantenerse alejado del IRB cuando se libere el contacto (control) con el IRB.
(h) El conductor se dirige a la línea de largada/llegada, rodea su respectivo marcador de posición en la playa y toca visiblemente al segundo conductor que está en la línea de transición con los dedos de los pies sobre o detrás de la línea de largada/llegada y delante del marcador de giro en la playa (es decir, zona de transición). No se requiere que los conductores salientes estén inmóviles, pero el toque debe ocurrir dentro de la zona de transición.
(i) Después del toque, el segundo conductor procede a la orilla del agua para volver a arrancar el IRB. El primer tripulante/víctima a su discreción puede continuar manteniendo contacto con el bote después de que el segundo conductor y/o la segunda tripulación toque el IRB, pero debe soltar el contacto y moverse con seguridad antes de que el motor impulse el IRB hacia adelante.
Nota: El primer tripulante y la primera víctima deben colocarse en una posición en la que no obstaculicen la conducción de la carrera o la fiscalización de la prueba.
(j) La tripulación deberá salir al mar, recoger a su segunda víctima y luego regresar a la costa, como se describe en el Procedimiento 7.3.3 y 7.3.4.
(k) La llegada será como se describe en el Procedimiento 7.3.5.

7.7. PRUEBA N° 4: RESCATE CON IRB Y TUBO DE RESCATE.

(a) Cada equipo estará compuesto por un conductor, un tripulante y una víctima.
(b) La víctima se coloca como se describe en el Procedimiento 7.3.1.
(c) A los efectos de esta prueba únicamente, el tubo de rescate puede estar en la posición de almacenamiento normal o debajo de la capucha de spray con el arnés enrollado sobre la cuerda de proa del tripulante. No se permite realizar ajustes en el tubo de rescate.
(d) La largada será como se describe en el Procedimiento 7.3.2.
(e) Después de que se haya negociado la rompiente, el tripulante, mientras mantiene una posición segura, se pondrá el arnés del tubo de rescate de manera segura antes de rodear la boya.
(f) El IRB rodeará la boya de giro en sentido anti horario y luego debe permanecer completamente, es decir, todas las partes del IRB, del lado de la playa de la boya de giro hasta que haya comenzado la recogida de la víctima (ver 7.7 i).
(g) Después de que el IRB haya redondeado la boya de giro, el tripulante entrará al agua por el lado de babor manteniendo la boya de giro a su izquierda. El tubo de rescate se desabrochará y se sujetará con firmeza. Debe asegurarse de que ninguna parte del tubo de rescate, cabo o arnés enganche al IRB o al conductor.
(h) El tripulante nadará hacia la víctima respectiva manteniendo sus boyas de giro asignadas para recoger a la víctima en su lado izquierdo.
(i) El tripulante y/o la víctima deben sujetar el tubo de rescate alrededor de la víctima y debajo de ambos brazos. La víctima puede engancharse en el tubo de rescate sin ayuda. El tripulante no es necesario que detenga sus brazadas durante este proceso siempre que el clip del tubo de rescate esté asegurado a la anilla antes de que la víctima cruce la línea de la boya de la víctima del tubo de rescate.
(j) El tripulante completa su giro de 180 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la boya y remolca a la víctima hacia el IRB manteniendo la boya de recogida y la boya de giro en su lado izquierdo. Se permite que la víctima ayude pateando y remando con los brazos debajo de la superficie, pero no debe nadar con recobro aéreo. La víctima no debe ser remolcada sobre el estómago. No se permite el uso de aletas de natación, manoplas u otros elementos no aprobadas.

(k) Una vez que el tripulante o la víctima se ha puesto en contacto con el IRB, se considera que ha comenzado la recogida de la víctima y el IRB puede cruzar hacia atrás de la boya de giro.
(l) El tripulante y la víctima abordarán el IRB por el lado de babor con o sin la ayuda del conductor. El conductor puede soltar la empuñadura del acelerador del motor y ponerse de pie para ayudar a levantarlos siempre que el motor esté en punto muerto.
Nota: El tripulante puede entrar en el bote antes que la víctima o viceversa.
(m) El IRB continuará en sentido anti horario alrededor de la boya de giro.
(n) El tubo de rescate permanecerá alrededor de la víctima y el tripulante deberá quitarse el arnés y pasárselo a la víctima. La víctima debe sujetar el cabo y el arnés antes de que el conductor salga del IRB. La victima debe sujetar firmemente el cabo y el arnés, asegurándose de que no se enganchen con nada dentro del IRB, no se extienda más allá del espejo de popa o pase a través de cualquiera de los desagotadores de agua.
(o) La tripulación regresará a la costa como se describe en el Procedimiento 7.3.3.
(p) La llegada será como se describe en el Procedimiento 7.3.5.

7.8. DESCALIFICACIÓN.

Las tripulaciones serán descalificadas si se determina que no han cumplido con los procedimientos, descripciones, reglas y/u otros asuntos de la prueba contenidos en el Reglamento de Competencia de ILS o en las circulares o boletines relevantes. Las descalificaciones técnicas y de seguridad para la competencia de IRB son detalladas abajo.

CÓDIGOS DE DESCALIFICACIÓN PARA PRUEBAS DE IRB

TDQ - Descalificación Técnica; SDQ - Descalificación de Seguridad.

A. LARGADA.

	Tipo de DQ
A1 - Partida en falso por conductor o tripulación.	TDQ
A2 - El IRB no está posicionado como se indica y/o no frente a los marcadores de llegada de las tripulaciones.	TDQ
A3 - La proa del IRB no apunta hacia la línea de las olas al inicio de la prueba.	TDQ
A4 - El colaborador ayuda a la tripulación a poner en marcha el IRB.	TDQ
A5 - El conductor enciende el motor fuera del IRB.	SDQ
A6 – El conductor utiliza arranque a dos manos y motor fuera de punto muerto.	TDQ
A7 - El conductor enciende el motor cuando la tripulación no está en contacto con el IRB.	TDQ
A8 - Durante o inmediatamente después de la largada, el IRB se mueve de forma descontrolada o insegura.	SDQ
A9 - El conductor empuja o tira del IRB mientras el motor está en cambio y el motor en marcha.	SDQ

B. EL RECORRIDO.

	Tipo de DQ
B1 - Técnicas generales de conducción y/o tripulación que conducen a que un miembro de la tripulación pierda su posición normal dentro del IRB.	SDQ
B2 - Golpear una ola de manera peligrosa o hacer que el conductor o la tripulación se caigan.	SDQ
B3 - IRB girando alrededor de “boya/s incorrecta/s”.	TDQ
B4 - El IRB delantero tiene derecho de paso; y el IRB siguiente no tomo medidas evasivas.	SDQ
B5 - Tripulación con rumbo demasiado amplio o IRB retrasando un viraje para impedir o forzar a otro IRB fuera de su rumbo verdadero.	TDQ
B6 - El IRB regresa a la costa sin mantener la boya de giro del lado izquierdo del IRB.	TDQ
B7 - Miembro de la tripulación o víctima que pierde contacto con el IRB durante el recorrido de una prueba.	SDQ
B8 - Pérdida de control por parte del conductor y/o tripulación incluso si todavía está en contacto con el IRB.	SDQ
B9 - El IRB no ha completado el recorrido definido para esa prueba.	TDQ
B10 - El IRB no completa un giro de 360º alrededor de la boya de giro asignada.	TDQ
B11 - Regresar a la orilla, bajar una ola de manera peligrosa y/o hacer que el conductor y/o tripulante y/o la víctima se caigan.	SDQ

C. RECOGIDA DE LA VÍCTIMA.

	Tipo de DQ
C1 - No se ha iniciado la recogida de la víctima detrás de la boya de la víctima.	TDQ
C2 - La víctima no es recogida en el lado de babor del IRB.	TDQ
C3 - Conductor, tripulación o víctima que pierde contacto con IRB.	SDQ
C4 - Víctima/miembro de la tripulación no recogido de manera segura (es decir, recogida de la víctima no completada según lo prescrito en las reglas).	SDQ
C5 - El IRB pasa alrededor de una boya incorrecta.	TDQ
C6 - El IRB se maneja de manera que la boya se ve forzada debajo del pontón y no sale a flote del lado correcto durante ninguna parte del giro de recogida de la víctima.	TDQ

C7 - El IRB pasa alrededor de la boya de giro o para recoger a la víctima en el sentido de las agujas del reloj (mano derecha hacia adentro).	TDQ
C8 - Después de fallar en recoger a la víctima, el IRB no completa un giro de 180º alrededor de la boya de giro antes de volver a intentar recoger a la víctima en la boya correspondiente.	TDQ
C9 - El conductor y/o la tripulación no ayudaron a levantar a la víctima dentro del IRB.	TDQ

D. RESCATE CON IRB Y TUBO DE RESCATE.

	Tipo de DQ
D1 - El IRB no redondeó su boya de giro antes de que la tripulación entrara al agua.	TDQ
D2 – La tripulación que no entra al agua desde el pontón de babor.	TDQ
D3 - La tripulación que no abandona el IRB de la manera correcta.	TDQ
D4 – La tripulación tiene el tubo de rescate enganchado antes de llegar a la víctima.	TDQ
D5 – La tripulación/víctima no nada en sentido anti horario alrededor de su boya respectiva.	TDQ
D6 – La víctima no está sujeta con el tubo de rescate correctamente enganchado en la anilla.	TDQ
D7 – La víctima flotando sobre el estómago o usando la acción de recobro aéreo mientras es remolcada.	TDQ
D8 - El IRB no permanece delante de las boyas de giro hasta que la víctima o la tripulación no hayan tocado el bote.	TDQ
D9 – La tripulación/víctima que no aborda el IRB por el lado de babor.	TDQ
D10 - El IRB no completa un giro en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la boya de giro después de la recogida.	TDQ
D11 – La víctima que no tiene el tubo de rescate sujeto alrededor de la cintura y/o el arnés asegurado al final de la prueba con tubo de rescate.	TDQ

E. TRANSICION – RESCATE MULTIPLE/EN EQUIPOS CON IRB.

	Tipo de DQ
E1 - El conductor se baja del IRB con el motor en marcha (es decir, no activa el interruptor de parada del motor).	TDQ
E2 - El conductor se baja del IRB, luego la tripulación restablece el interruptor de apagado.	TDQ
E3 - Conductor y/o tripulación y/o víctima que no completaron la transición según lo definido para la prueba requerida ya que ahora se permite el giro de asistencia de la víctima al IRB.	TDQ
E4 – La víctima se baja del IRB antes de que se detenga el motor.	TDQ
E5 - Durante la transición, el bote golpea la playa con tanta fuerza que provoca que el conductor, la tripulación y/o la víctima se caigan del IRB.	SDQ
E6 - Miembro de la tripulación se baja del bote de forma peligrosa.	SDQ
E7 - Los conductores y/o la tripulación no completaron la transición según lo definido para la prueba.	TDQ

F. LLEGADA.

	Tipo de DQ
F1– El conductor se baja del IRB con el motor en marcha (es decir, no activa el interruptor de parada del motor).	TDQ
F2 - El conductor sale de IRB incorrectamente.	TDQ
F3 - El conductor encalla al IRB fuera de su carril respectivo según se define.	TDQ
F4: La víctima se baja del IRB antes de que se detenga el motor.	TDQ

F5 - El conductor no cruza la línea de llegada sobre sus pies.	TDQ
F6 - Al final de la prueba, el bote golpea la playa con tal fuerza que hace que el conductor, la tripulación y/o la víctima se caigan del IRB.	SDQ

G. GENERAL.

	Tipo de DQ
G1 - Conductor actúa de manera insegura.	SDQ
G2 - Tripulación actúa de manera insegura.	SDQ
G3 - Víctima actúa de manera insegura.	SDQ
G4 - Tripulante que pierde la cuerda de proa.	SDQ

REGLAMENTO DE COMPETENCIA ILS
EDICIÓN 2019

SECCIÓN 8
ESTÁNDARES DE EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES Y PROCEDIMIENTOS DE ESCRUTINIO

SECCIÓN 8: ESTÁNDARES DE EQUIPAMIENTO E INTALACIONES Y PROCEDIMIENTOS DE ESCRUTINIO

8.1 ESTANDARES DE NATATORIOS

Todos los Campeonatos Mundiales de Salvamento son realizados en piscina de 50 m con 8 carriles mínimos que cumpla con los estándares de la ILS. Las mediciones de las instalaciones deben ser certificadas por una persona designada o aprobada por el Comité de Gestión de ILS.

8.1.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS (por ejemplo, Campeonatos Mundiales de Salvamento, Juegos Mundiales), una persona designada por el comité organizador deberá revisar un certificado de encuesta (o similar) que especifique:
- Largo, ancho, profundidad de la piscina, ancho de carril y andarivel, plataformas de largada, equipamiento de cronometraje electrónico, etc.

(b) En ausencia de dicho certificado, la persona designada por el Comité de Gestión de ILS deberá verificar que las instalaciones de la piscina cumplan con los estándares de instalaciones de ILS. Además, se comprobará el siguiente equipamiento:
- Obstáculos, tubos de rescate, cuerdas de lanzamiento, maniquíes
- Plataformas de maniquíes (incluida una verificación de profundidad para asegurarse de que la plataforma no sea demasiado superficial).

(c) Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 50 m con incrementos de 1 mm; varilla o poste de profundidad).

(d) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que la piscina y todo el equipamiento que se utilizará en la competencia cumple con los estándares de ILS.

8.1.2 Longitud

La piscina debe tener 50 m entre las placas del equipamiento de cronometraje automático en el extremo inicial y la pared o placas en el extremo opuesto. Se permite una tolerancia de 30 mm de mas y 0,00 mm de menos en cada carril.

8.1.3 Carriles

Habrá un mínimo de ocho carriles que tendrán al menos 2,5 m de ancho, con dos espacios de al menos de 200 mm fuera del primer y último carril. Habrá andariveles a ambos lados de cada carril que se extienden a lo largo del recorrido. Cada andarivel estará formado por flotadores colocados de punta a punta con un diámetro mínimo de 50 mm a un máximo de 150 mm. Los andariveles deben estar firmemente estirados.

8.1.4 Plataforma de Largada

La altura de la plataforma de largada sobre la superficie del agua será de 500 mm a 750 mm. La superficie será de al menos 500 mm x 500 mm y estará cubierta con material antideslizante. La pendiente máxima no debe superar los 10 grados. La plataforma de largada puede tener un taco trasero ajustable y agarraderas de salida tanto para largadas desde arriba de la plataforma como para las largadas desde el agua. Si es necesario, se deben cubrir los extremos expuestos de las empuñaduras de largada, etc.

8.1.5 Equipamiento de Cronometraje Automático

La piscina estará equipada con equipamiento de cronometraje automático para registrar el tiempo de cada competidor y determinar el lugar de cada uno en la competencia.

8.1.6 Agua

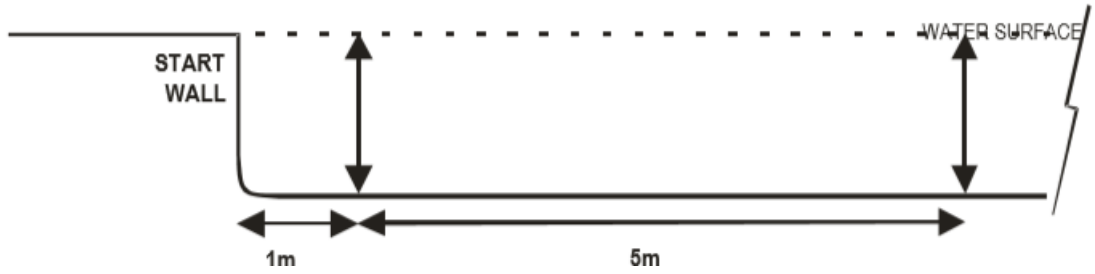
El agua de la piscina deberá cumplir con los estándares de claridad y los estándares bacteriológicos y químicos de las regulaciones de salud locales aplicables en el país anfitrión. La temperatura del agua será de 25 a 28 grados Celsius.

8.1.7 Profundidad

Para cada prueba realizada, la piscina deberá cumplir con los estándares de profundidad específicos ILS de la prueba. Excepto como se especifica en las normas específicas de la prueba, se requiere una profundidad mínima de 1,0 m.

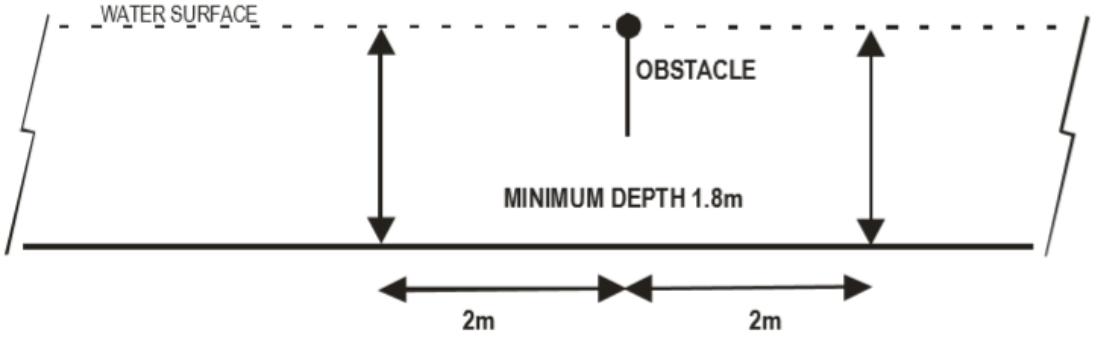
8.1.8 Profundidad en la largada

Profundidad mínima de 1,35 m que se extiende desde 1,0 m hasta al menos 6,0 m desde la pared del extremo inicial.



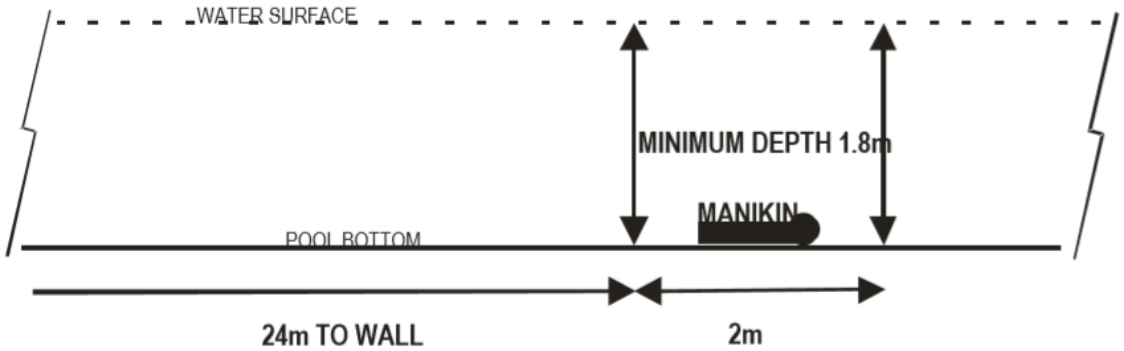
8.1.9 Nado con Obstáculos, Relevo con Obstáculos

Profundidad mínima de 1,8 m que se extiende desde 2,0 m a ambos lados de cualquier obstáculo.



8.1.10 Arrastre de Maniquí (50 m), Supersocorrista (200 m)

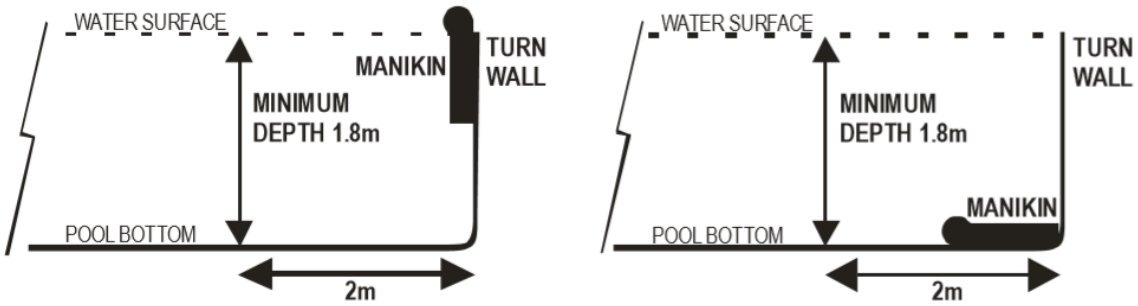
(a) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la marca de 24 m desde la pared.
(b) Los maniquíes se colocan en el fondo de la piscina a una profundidad máxima de 3,0 m. En piscinas de más de 3,0 m de profundidad, se pueden utilizar “plataformas” para mantener los maniquíes a 3,0 m de profundidad.



8.1.11 Arrastre de Maniquí con Aletas (100 m), Remolque de Maniquí con Aletas (100 m), Relevo Socorrista (200 m)

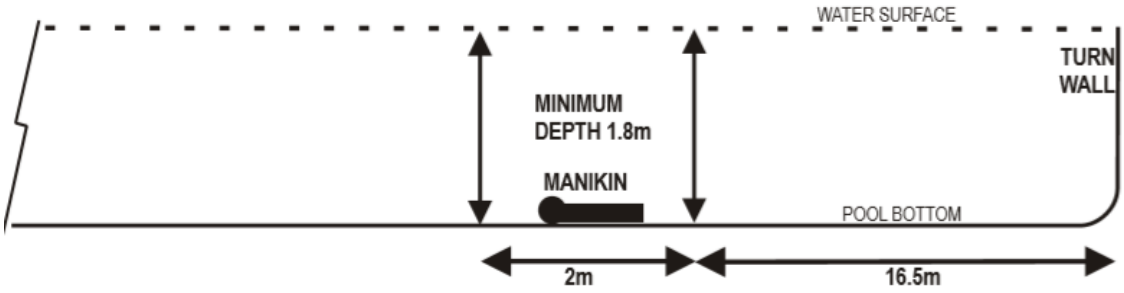
(a) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la pared de giro.
(b) Los maniquíes se colocan en el fondo de la piscina a una profundidad máxima de 3,0 m. En piscinas de más de 3,0 m de profundidad, se pueden utilizar “plataformas” para mantener maniquíes a 3,0 m de profundidad.
(c) 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 la dirección a la llegada.

(d) 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.



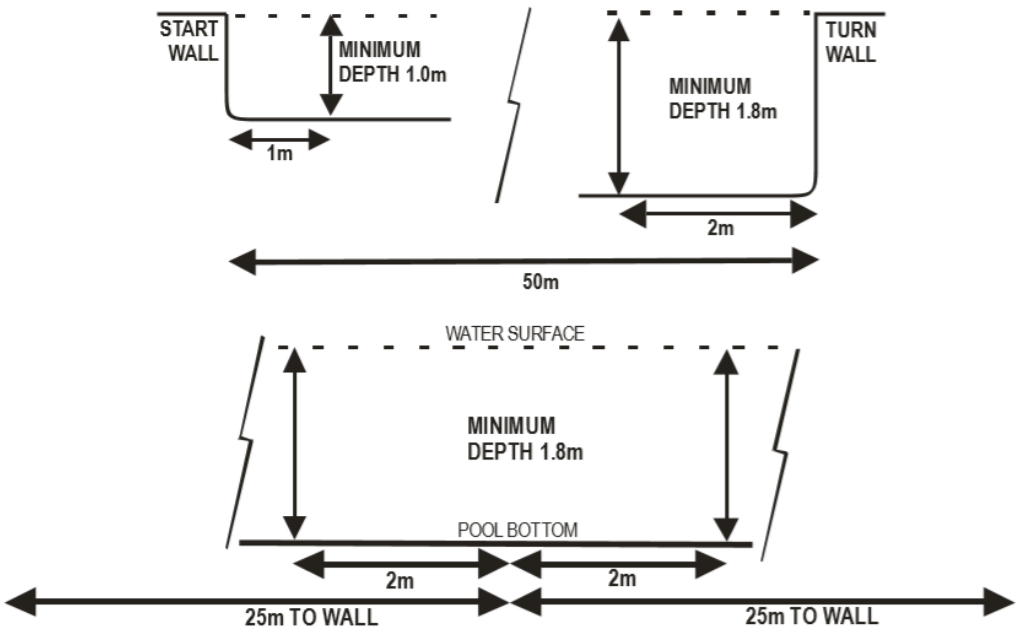
8.1.12 Combinada de Rescate (100 m)

(a) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la marca de 16,5 m desde la pared.
(b) Los maniquíes se colocan en el fondo de la piscina a una profundidad máxima de 3,0 m. En piscinas de más de 3,0 m de profundidad, se pueden utilizar “plataformas” para mantener maniquíes a 3,0 m de profundidad.



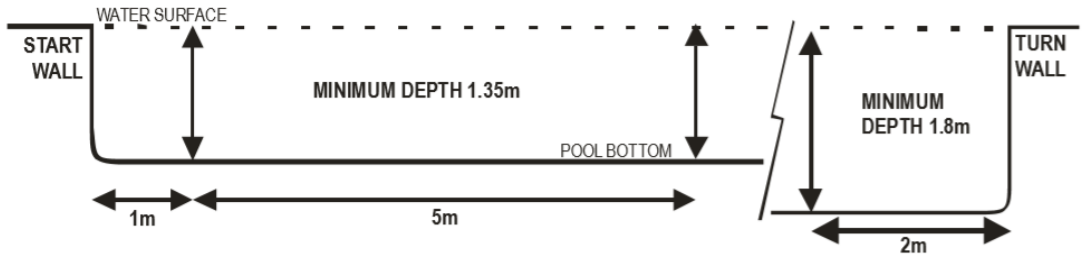
8.1.13 Relevo de Maniquí (4 x 25 m)

(a) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m a ambos lados de la marca de intercambio de 25 m en la piscina central.
(b) Profundidad mínima de 1,0 m en la pared del extremo inicial.
(c) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la pared de giro.



8.1.14. Relevo Combinado (4 x 50 m).

(a) Profundidad mínima de 1,35 m, que se extiende desde 1,0 m hasta al menos 6,0 m desde la pared del extremo inicial.
(b) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la pared de giro.



8.1.15 Lanzamiento de Cuerda

(a) Profundidad mínima de 1,8 m que se extienda al menos 2,0 m más allá de la barra rígida.
(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 100 mm y menos 0,00 mm en cada carril.

8.1.16 Competencia de Respuesta a una Emergencia Simulada (SERC)

La prueba SERC puede realizarse en la piscina de 50 m de ocho carriles o en una instalación de otro diseño, según lo aprobado por el Comité de Gestión de ILS.

8.2 ESTANDARES DE EQUIPAMIENTO ILS

ILS ha adoptado las siguientes especificaciones de equipamiento. Cuando corresponda, se registran las tolerancias admisibles, por ejemplo, "(± 200 mm)", lo que significa que se permite una tolerancia de más 200 mm y menos 200 mm. Cuando corresponda, las dimensiones y los pesos se registran como "mínimo" o "máximo" permitido.

Además, todo el equipamiento utilizado en los Campeonatos Mundiales de Salvamento debe cumplir con los criterios descritos en la política de identificación comercial en el manual de campeonatos.

8.2.1 Escrutinio del Equipamiento

Los boletines/circulares/manuales de competencia detallarán los procedimientos para verificar el equipamiento. El comité organizador se reserva el derecho de volver a inspeccionar el equipamiento de competencia en cualquier momento durante los campeonatos. El equipamiento que contravenga las especificaciones ILS estará sujeto a descalificación, lo que puede resultar en la descalificación del competidor que usa el equipamiento y la posible descalificación del equipo completo.

Se permiten reclamos y apelaciones contra fallos de inelegibilidad de equipamiento personal.

Algunos equipamientos pueden requerir especificaciones detalladas y pruebas antes de la competencia debido a las características de diseño y la naturaleza del equipamiento de medición requerido. Los surf skis, tablas, IRBs, botes a remo y maniquíes tienen especificaciones adicionales que se pueden consultar a través de ILS en www.ilsf.org.

8.3 TESTIMONIOS (BANDERAS EN PLAYA)

Los testimonios de banderas en playa y los testimonios de relevo sprint en playa deben estar hechos de material flexible (por ejemplo, manguera flexible) de un máximo de 300 mm y un mínimo de 250 mm de largo con un diámetro externo de aproximadamente 25 mm (± 1 mm). Los testimonios deben estar coloreados para que sean fácilmente visibles.

8.3.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar los testimonios. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 1 m con incrementos de 1 mm).
(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los testimonios de banderas en playa que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.4 TABLAS

Las tablas deben cumplir con las especificaciones de ILS, incluidas las siguientes:

- ***Peso**:* mínimo 7,6 kg *
- ***Longitud**:* máximo 3,2 m

***Cámara de video*:** Si una cámara está montada en la tabla, debe instalarse en un dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara debe montarse en cualquier lugar, desde las manijas delanteras hasta la proa de la embarcación.

* El peso de los adaptadores instalados permanentemente en la embarcación para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras monturas no instaladas de forma permanente no se incluyen en el peso total.

Las especificaciones detalladas están disponibles en www.ilsf.org

8.4.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Cuando las tablas sean controladas, se controlará la longitud máxima, el peso mínimo y la seguridad de las embarcaciones (por ejemplo, estado de reparación). Equipo de medición mínimo requerido: cinta métrica, mínimo 10 m con incrementos de 1 mm; balanza con capacidad mínima de 10 kg con incrementos de 0,01 kg. También se recomienda una "plantilla" de medición para medir la longitud y calibres de evaluación para medir los diámetros de la proa y el ancho y el grosor mínimos de la quilla.
(b) El comité organizador anfitrión proporcionará un sello o calcomanía que se colocará en cada embarcación como prueba del control de escrutinio.

Para eventos avalados por ILS:

(a) La aplicación de la solicitud requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que toda la flota de tablas que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.
(b) Cualquier otro escrutinio que determinen los organizadores de la competencia.

8.5 BOTES

8.5.1 Botes de Rescate Inflables (IRB)

Los botes de rescate inflables y los motores deberán cumplir con las especificaciones de ILS y del país anfitrión, y serán suministrados por el comité organizador anfitrión. El comité organizador pondrá a disposición de los equipos las especificaciones del bote y del motor del IRB mucho antes de la competencia.

Cámara de video: *Si una cámara está montada en el IRB, debe instalarse en un dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara solo puede montarse en el espejo de popa o en la capota del motor.*

* El peso de los adaptadores instalados permanentemente en el bote para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras monturas no instaladas de forma permanente no se incluyen en el peso total.

8.5.2 Botes a Remo

Los botes a remo deben cumplir con las especificaciones de ILS, incluidas las siguientes:

- ***Peso:*** mínimo 180 kg (excluyendo remos, escalamos, tubo de rescate y todo el equipamiento opcional)
- ***Longitud:*** mínimo 6,86 m; máximo 7,925 m (excluyendo estabilizador)
- ***Manga:*** mínimo 1,62 m (medida en la sección intermedia):

Cámara de video: Si una cámara está montada en el Bote a Remo, debe instalarse en un dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara puede montarse en la cubierta delantera o en los tanques frente al asiento de los remeros y en la cubierta trasera.

* El peso de los adaptadores instalados permanentemente en el bote para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras monturas no instaladas de forma permanente no se incluyen en el peso total.

Las especificaciones detalladas están disponibles en www.ilsf.org

8.5.3 Procedimiento de Escrutinio

(a) Cuando los botes sean sometidos a inspección técnica deberán, como mínimo, comprobar su peso y seguridad (por ejemplo, estado de reparación). Los remos también serán revisados para la seguridad del competidor. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica, mínimo 10 m con incrementos de 1 mm; balanza con capacidad mínima de 200 kg con incrementos de 1 g.
(b) El comité organizador anfitrión proporcionará un sello o calcomanía que se colocará en cada bote como prueba del control de escrutinio.

Para eventos avalados por ILS:

(a) La aplicación de la solicitud requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que toda la flota de botes que se usarán en la competencia, cumplirán con los estándares de ILS.
(b) Cualquier otro escrutinio que determinen los organizadores de la competencia.

8.6 BOYAS

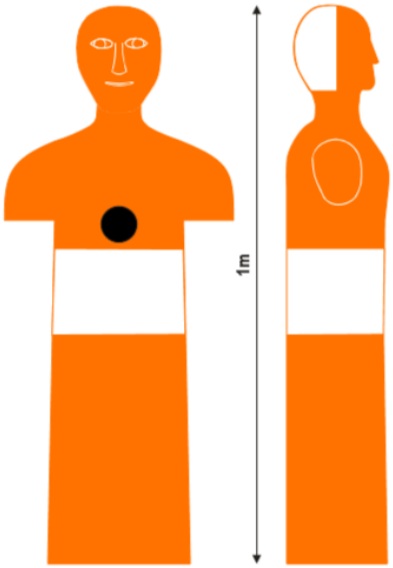
***Pruebas de Aguas Abiertas*:** Las boyas utilizadas en aguas abiertas deberán ser de colores distintivos y numeradas (desde la izquierda, mirando hacia el agua) comenzando con el número 1.

8.6.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar las boyas.
(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los equipamientos que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.7 MANIQUÍES DE RESCATE

Construcción y composición



(a) Los maniquíes deben estar fabricados con plástico tipo PITET y deben ser herméticos (es decir, deben poder llenarse de agua y sellarse para la competencia).
(b) Material: polietileno
(c) Color - Naranja
(d) Línea transversal: debe ser de color que contraste con el resto del maniquí y el agua.
(e) Espesor - 944 Kg./m2
(f) Índice de fluidez - 3 Dg/min

Propiedades mecánicas de los materiales

(a) Coeficiente de elasticidad - 1000 N/mm2
(b) Resistencia a golpes Izod a +23 grados Celsius - 19 kj/m2
(c) Resistencia a golpes Izod a -20 grados Celsius - 6 kj/m2
(d) Resistencia a la rotura (ESCR) a 60aC N/mm2 - 40
(e) Resistencia a la tracción a 50 mm/min. - 31 N/mm2
(f) Punto de ruptura en alargamiento a 50 mm/min. -> 500%
(g) Dureza Shore D - 57
(h) Punto Vicat de ablandamiento - 121 Celsius
(i) Temperatura de fusión - 128 grados Celsius

Medición técnica y especificación de peso

(a) Altura total - 1000 mm (980-1000 mm, 2% de variación)
(b) Altura debajo de la axila: 595 mm (585-595 mm, variación del 1,7%)
(c) Línea de transición de altura - 550 mm (540-550 mm, variación del 1,9%)
(d) Ancho en la base - 260 mm (250-260 mm, 4% de variación)
(e) Profundidad en la base - 200 mm (190-200 mm, 5,3% de variación)
(f) Circunferencia de la cabeza a los ojos: 590 mm (570-590 mm, variación del 3,5%)
(g) Circunferencia de la mama debajo de los brazos - 800 mm (780-800 mm, variación del 2.6%)
(h) Circunferencia de la base 1 cm desde la parte inferior - 840 mm (820-840 mm, variación del 2.4%)

(i) Peso en agua completamente sumergido - 1500 g (1450-1500 g, variación del 3.4%)

Características físicas

(a) El maniquí debe parecerse a un ser humano y poseer las características antropológicas necesarias para el rescate y la reanimación. La cabeza requiere las siguientes características: ojos, nariz, boca, mentón, mandíbula y garganta. El cuerpo requiere un pecho, hombros, abdomen y pelvis.

(b) Para las pruebas en las que el maniquí se recupera del fondo, el maniquí debe recostarse sobre su espalda a 2,0 m de profundidad sin moverse. El maniquí debe poder estar en esta posición durante un período de 4 horas sin fugas de agua o aire. Si el maniquí tiene orificios de llenado y tapones, estos deben ubicarse para facilitar el llenado y vaciado y ser herméticos al agua y al aire. El peso del maniquí debe ubicarse de manera que mantenga al maniquí posicionado boca arriba.

(c) El maniquí debe poder flotar en la línea de transición para su uso en pruebas de remolque de maniquí.

8.7.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar los maniquíes aprobados. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm); balanza (capacidad mínima de 200 kg con incrementos de 1,0 g).

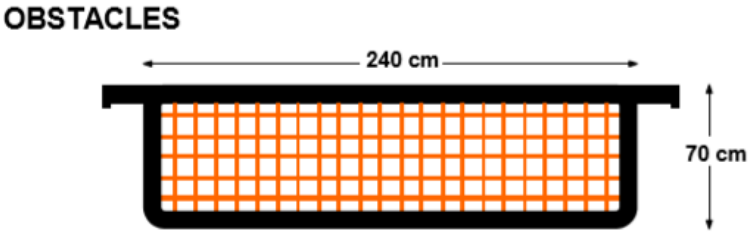
(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los maniquíes que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.8 OBSTACULOS

(a) ***Dimensiones:*** Los obstáculos utilizados en las pruebas de piscina deben tener 700 mm (± 10 mm) de altura y 2,4 m (± 30 mm) de ancho sin partes peligrosas.

(b) ***Marco interior:*** *El* marco interior consistirá en una red u otro elemento que no permita el paso de un nadador y que sea de un color brillante que contraste con el agua y sea claramente visible.

(c) ***Línea superior:*** La línea superior del obstáculo se coloca en el nivel del agua y debe ser claramente visible. Se recomienda el uso de una línea flotante adicional a través de la línea superior de los obstáculos.



8.8.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar los obstáculos. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm).

(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los obstáculos que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.9 TUBOS DE RESCATE

Construcción y composición

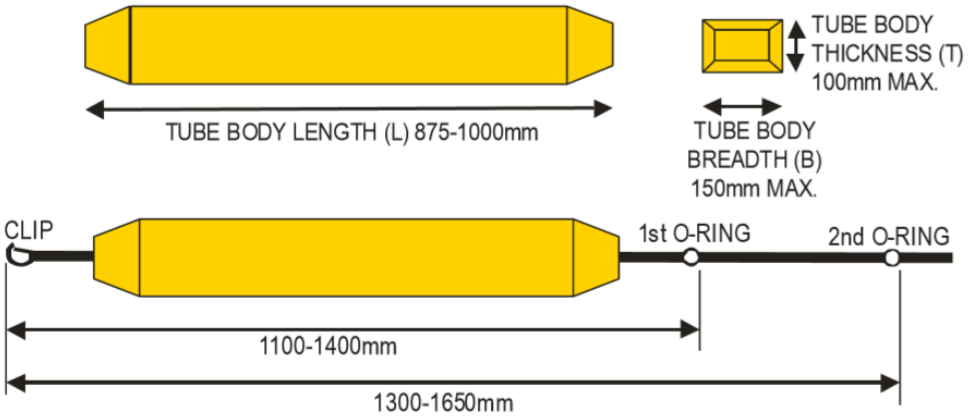
(a) ***Fuente de flotabilidad*:** El material debe ser como se especifica en la norma australiana AS2259 o equivalente. El material será de espuma plástica de celda cerrada, duradera y flexible.

(b) ***Flotabilidad:*** El tubo de rescate debe tener un factor de flotabilidad mínimo de 100 newtons en agua dulce.

(c) ***Flexibilidad:*** El cuerpo del tubo de rescate deberá ser de tal naturaleza que pueda doblarse dentro de sí mismo con una fuerza de 5-6 kg.
(d) ***Fuerza:*** Las cinchas, la correa y los accesorios deben poder soportar un esfuerzo mínimo de 454,55 kg (1000 lb) en una dirección longitudinal sin sufrir daños.
(e) ***Peso:*** El peso total del tubo debe estar entre 600 y 750 g.
(f) ***Color:*** El cuerpo del tubo de rescate debe ser de color rojo, amarillo o naranja (impregnado, pintado o cubierto) de color rojo sólido, según la norma australiana AS1318.
(g) **Costura/hilo:** El cosido será un tipo 301 de cosido bloqueado de la norma británica BS 3870, como se ilustra en la norma australiana AS2259. El hilo debe tener propiedades similares a los materiales que se cosen.

Especificación de medidas técnicas

(a) ***Dimensiones del tubo de rescate:*** El cuerpo del tubo (componente de flotación):
- (L) Longitud mínima 875 mm; longitud máxima 1000 mm
- (B) Ancho máximo 150 mm
- (T) Espesor máximo 100 mm



La distancia desde el extremo del mosquetón hasta el extremo de la primera anilla debe ser de un mínimo de 1,10 m a un máximo de 1,40 m.
La distancia desde el extremo del mosquetón hasta el extremo de la segunda anilla debe ser de un mínimo de 1,30 m a un máximo de 1,65 m.

(b) ***Correa/Cabo:*** La longitud del cabo desde la primera anilla hasta la cincha del cordón debe ser de un mínimo de 1,90 m a un máximo de 2,10 m, y debe incluir un mínimo de 2 anillas. El cabo será una cuerda de tipo sintético con tratamiento UV.
(c) ***Conexiones de cincha:*** Las cinchas utilizadas para la conexión de las anillas/mosquetón al cuerpo del tubo serán de nailon tejido de 25 mm (± 2,5 mm) de ancho.
(d) ***Arnés:*** La cincha del arnés debe ser de nailon tejido de 50 mm (± 5,0 mm) de ancho con una longitud mínima de 1,30 m a un máximo de 1,60 m. La circunferencia de la banda debe ser como mínimo de 1,20 m.
(e) ***Anillas:*** Las anillas deben ser de latón, acero inoxidable (soldado) o nailon. Si es de nailon, los anillos deben tener tratamiento UV. Las anillas deben tener un diámetro interno de 37,5 mm (± 10,0 mm), sin bordes afilados o protuberancias que puedan cortar o lesionar al rescatista o la víctima.
(f) ***Mosquetón:*** El mosquetón será un mosquetón KS2470-70 de latón o acero inoxidable con una longitud total de 70 mm (± 7,0 mm). No deberá tener bordes afilados o protuberancias que puedan cortar o herir al rescatista o la víctima.
(g) ***Longitud total:*** La distancia desde el mosquetón hasta el extremo del arnés debe ser de un mínimo de 3,65 m a un máximo de 4,30 m.

8.9.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar los tubos de rescate aprobados. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm).

(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los tubos de rescate que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.10 SURF SKIS

Los surf skis deben cumplir con las especificaciones de ILS, incluidas las siguientes:

- ***Peso:*** mínimo 18 kg *
- ***Longitud:*** máximo 5,80 m
- ***Ancho:*** el ancho mínimo en el punto más ancho del casco es de 480 mm y no debe incluir tiras de fricción, molduras o molduras protectoras adicionales.

Cámara de video: Si una cámara está montada en el surf ski, debe instalarse en un dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara debe montarse delante de la pedalera.

* El peso de los adaptadores instalados permanentemente en la embarcación para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras monturas no instaladas de forma permanente no se incluyen en el peso total.

Las especificaciones detalladas están disponibles en www.ilsf.org

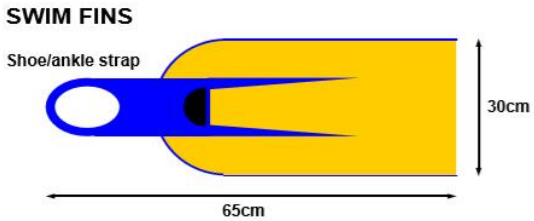
8.10.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Cuando se revisan los Surf Skis, se debe verificar su longitud máxima, peso mínimo, anchos mínimos, balancín mínimo y seguridad (por ejemplo, estado de reparación). Las palas también serán revisadas para la seguridad del competidor. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm); balanza (capacidad mínima de 20 kg con incrementos de 0,1 g). También se recomienda una "plantilla" de medición para verificar el balancín y la longitud, y calibres de prueba para medir los diámetros mínimos del timón y la proa, el grosor del timón, las curvas del casco y el ancho mínimo del ski, etc.
(b) El comité organizador anfitrión proporcionará un sello o etiqueta adhesiva que se colocará en cada surf ski como prueba del control.
(c) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los skis que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.11 ALETAS

Las aletas se miden sin estar puestas. Las aletas de natación utilizadas en las competencias deberán cumplir con las siguientes especificaciones:

- ***Longitud:*** longitud total máxima 650 mm, incluida la correa del tobillo (correa de tobillo extendida).
- ***Ancho:*** 300 mm máximo en el punto más ancho de la hoja





8.11.1 Procedimiento de Escrutinio

Para eventos dirigidos por ILS:

(a) Una persona designada por el Comité de Gestión de Eventos de ILS revisará las aletas en la piscina y/o playa. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm), o; una caja de aletas en la que las aletas están completamente insertadas, u otra herramienta de medición para una medición rápida y eficiente.
(b) El comité organizador anfitrión proporcionará un sello o calcomanía que se colocará en las aletas como prueba del control de escrutinio.

Se llevará a cabo un proceso similar para los eventos avalados por ILS.

8.12 CUERDAS DE LANZAMIENTO

Para la prueba de Lanzamiento de Cuerda, las Cuerdas de lanzamiento serán de polipropileno flotante trenzado con características sin memoria:

- ***Diámetro:*** 8 mm (± 1 mm)
- ***Longitud:*** mínimo 16,5 m; máximo 17,5 m

8.12.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá revisar las Cuerdas de lanzamiento aprobadas. Equipamiento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 20 m con incrementos de 1 mm).

(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todas las Cuerdas de lanzamiento que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.13 TRAJE DE BAÑO

(a) Los trajes de baño para eventos de ILS en la piscina y en aguas abiertas deben cumplir con los siguientes estándares:

- El traje de baño que usan los hombres no debe extenderse por encima del ombligo ni por debajo de la rodilla.
- Los trajes de baño usados por las mujeres no deben cubrir el cuello, los hombros o los brazos ni extenderse por debajo de las rodillas.

Male Swimsuits					
Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
					

Female Swimsuits				
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
				

(b) El material y la construcción utilizados en el traje de baño que se usará en todas las pruebas de piscina y aguas abiertas ILS serán:

- Sólo se permitirán telas tejidas textiles.
- No se permitirán materiales no tejidos y/o no permeables (por ejemplo, tipo traje de neopreno).
- El material utilizado deberá tener un espesor máximo de 0,8 mm.
- Aparte de los nudos de los cordones para la parte superior de los trajes de baño masculinos, la parte inferior y/o la parte superior de los trajes de baño femeninos de dos

piezas y la parte posterior de los trajes de baño femeninos de una sola pieza con espalda abierta, no se permitirán cremalleras u otros sistemas de cierre.
- El traje de baño usado por los competidores no ayudará en su flotabilidad.
- Se prohibirá el traje de baño que proporcione flotación, reducción del dolor, estimulación química/médica u otra estimulación externa o influencia de cualquier tipo.
- No se permitirá ninguna aplicación externa sobre el material. (Nota: se permiten marcas de fabricantes, nombres de clubes o similares).
  Nota: Todos los trajes de baño estampados como compatibles con FINA para natación en piscina serán aceptables para su uso en la competencia ILS.

8.13.1 Procedimiento de Escrutinio

Cuando se someta a escrutinio, una persona designada por el comité organizador comprobará el traje de baño del competidor.

8.14 DISPOSITIVOS DE FLOTACIÓN PERSONAL

Los competidores de IRB (conductores, tripulación y victimas) deben usar DFP sólidos (chalecos salvavidas) que cumplan con la norma internacional - ISO12402-5 Nivel 50 o equivalente. Los DFP (chalecos salvavidas) inflables no se pueden usar en lugar de un DFP (chaleco salvavidas) sólido.

El uso de DFP es opcional en otros eventos de embarcaciones. Se recomienda encarecidamente que los DFP que llevan los competidores cumplan con un estándar internacional o equivalente. (Por ejemplo, flotación AS4758 L25)

En los casos en que el dispositivo no cumpla con el estándar, se recomienda al usuario que complete una evaluación de riesgos y lea todas las instrucciones operativas y de seguridad relevantes del producto. No todos los DFP cumplen con los estándares y, por lo tanto, no se ha probado su eficacia para prevenir el ahogamiento. El incumplimiento de la Norma Internacional puede significar que estos dispositivos presentan otros riesgos potenciales (p. Ej., Ajuste deficiente, que se desprenden fácilmente en condiciones de oleaje y movimiento y respiración restringidos).

8.14.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá verificar que los DFP cumplan con las especificaciones de ILS. Una persona designada por el Comité de Gestión de Eventos de ILS comprobará los DFP del competidor.
(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los DFP que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.15 CASCOS

Los cascos acuáticos aprobados tienen la certificación EN 1385 (o equivalente). Los cascos pueden ser del color original del fabricante, o preferiblemente, pintados o cubiertos de material de acuerdo con los gorros del equipo de los competidores.

8.15.1 Procedimiento de Escrutinio

(a) Para eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el comité organizador deberá verificar que los cascos cumplan con las especificaciones de ILS. Una persona designada por el Comité de Gestión de Eventos de ILS comprobará los cascos del competidor.
(b) Para eventos avalados por ILS, la aprobación de la aplicación requiere una declaración de los organizadores de la competencia de que todos los cascos que se usarán en la competencia cumplirán con los estándares de ILS.

8.16 NEOPRENOS

Los trajes de neopreno pueden ser completos y extenderse desde el cuello hasta las muñecas y los tobillos o pueden ser más cortos. Con la excepción de los eventos IRB, los trajes de neopreno usados en eventos de natación o etapas de natación deben tener un grosor máximo de 5 mm en cualquier lugar del traje de neopreno con una tolerancia de ± 0,5 mm. No existe un grosor máximo para los trajes de neopreno usados en las pruebas de IRB o pruebas que no sean de natación.

8.16.1 Procedimiento de Escrutinio

Para los eventos dirigidos por ILS, una persona designada por el Comité de Gestión de Eventos de ILS comprobará la temperatura del agua y los trajes de neopreno.

Todos los trajes de neopreno están sujetos a controles al azar. Equipamiento de medición mínimo requerido: termómetro (mínimo 10 grados Celsius con incrementos de 0,5 grados); micrómetro.

Se llevará a cabo un proceso similar para los eventos avalados por ILS.

La presente es traducción fiel al idioma español del documento original en inglés “ILS Competition Rule Book, 2019 Edition” que tengo a la vista y al que me remito, sello y firmo en la ciudad de La Plata, Buenos Aires, Argentina, a los 3 días del mes de octubre de 2020.-



Matías Tombazzi
Secretario de Deportes EPSA
Traductor Público Idioma Inglés
Mat: Tº 1 Fº 236
Inscrip. Nº C.T.P.I.P.B.A. LP 0255