



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

XVII OPEN INTERNACIONAL DE EXTREMADURA

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LAS PRUEBAS

2024

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La necesidad humana y el deseo de permanecer bajo el agua siempre ha sido una característica constante a través de la historia. Recientemente, el progreso científico y técnico ha facilitado el desarrollo del buceo de una manera impensable, logrando con él muchas y diferentes funciones, como recreativas, deportivas, que han supuesto un gran cambio. Desde el punto de vista del buceo deportivo, el buceo se ha convertido en la actualidad en una actividad cotidiana y la sociedad está consciente de sus posibilidades e importancia. Como resultado de muchos factores, tales como:

- El desarrollo de diferentes y nuevas disciplinas de competición subacuática.
- Formación óptima para buceadores de cualquier nivel.
- La necesidad de promover actividades subacuáticas en zonas interiores con difícil acceso al mar o con malas condiciones meteorológicas.
- La promoción de la federación y el fomento de las actividades destinadas a la federación.
- ... el **Buceo de Competición** es ahora una realidad en CMAS.

En la sociedad en general y en el marco federativo en particular, las actividades subacuáticas no deben permanecer ajenas a conceptos como evolución, diversificación, desarrollo y modernización; algo que puede ser ayudado por una nueva disciplina deportiva subacuática, el Buceo de Competición.

2. PROPUESTAS Y OBJETIVOS FUTUROS

Dar a conocer las competiciones de Buceo entre el mayor número posible de buceadores del ámbito de CMAS, sea cual sea su nivel u objetivos, desde el recreo hasta la competición.

Consolidar un circuito estable de eventos territoriales, nacionales o internacionales, como una nueva disciplina de competición de las actividades subacuáticas.

Dar a conocer a la sociedad las competiciones de Buceo como una nueva oferta desde una dinámica, atractiva y en continua evolución de las actividades subacuáticas, que tienen mucho que ofrecer.

3. REGLAMENTO DEL DEPORTE DE BUCEO EN PISCINA

El espíritu del deporte del buceo, a través de su regulación, tiene como objetivo lograr los siguientes objetivos:

- Desarrollar una nueva disciplina deportiva competitiva en las actividades subacuáticas, emprender la evolución y tecnificación de nuestro deporte.
- Impulsar las actividades subacuáticas en zonas interiores, con difícil acceso al mar o con malas condiciones meteorológicas y en cualquier época del año, mediante la práctica de Buceo en Piscina.
- Generar una óptima y mejor formación para los buceadores, practicando sus habilidades de buceo y destrezas.
- Fomentar la práctica de actividades de buceo en piscina, actuando como un encuentro de animación para federados y aficionados a las actividades subacuáticas.

3.1. DEFINICIÓN

El buceo en piscina se define como “El conjunto de pruebas de buceo individuales y de equipo con carácter competitivo, que precisan de una técnica, táctica y condiciones psicofísicas específicas, están basadas en las habilidades, destrezas y equipamientos del buceo, se desarrollan en un medio fijo no fluctuante, y están reglamentadas e institucionalizadas dentro de las Actividades Subacuáticas”.

Se considera, por tanto, una actividad física y mental, regulada por normas, institucionalizada y con el objetivo de la competición, que cumple con los requisitos básicos de todo deporte.

4. PRUEBAS

4.1. PRUEBAS INDIVIDUALES

- TRIAL 100 M
- LIFT BAG 50 M (4 KG)
- OBSTACLE SOLO COURSE 100 M

4.2. PRUEBAS DE EQUIPO

- OBSTACLE COURSE TEAMS 100 M
- OCTOPUS 50 M

5. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LAS PRUEBAS

5.1. NORMAS GENERALES PARA TODAS LAS DISTANCIAS

5.1.1. PROCEDIMIENTO DE SALIDA

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
Cuando los competidores y los cronometradores estén preparados, el juez principal puede iniciar el silbido largo de señal: los competidores están bajo sus indicaciones.		
A la orden «en sus marcas» del juez de salida, los competidores toman la posición de salida; deben mantenerse sin movimiento, hasta que se dé la señal de salida.	El competidor se mueve después de la orden "en sus marcas"	Descalificación
En caso de «salida en falso» (real o fingida), el competidor será descalificado y, en el caso de la salida, la prueba será interrumpida por cualquier medio apropiado.	Salida falsa	Descalificación
El juez de salida puede dar la señal de salida si juzga que un competidor se demora excesivamente su puesta en posición.	Retraso excesivo	Descalificación

5.1.2. REGLAS DURANTE EL RECORRIDO

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
Cambio de calle: si alguna parte del competidor (cuerpo y/o equipo) está fuera de la línea de agua o la zona que le corresponde, el competidor será descalificado.	Salida de su calle	Descalificación
Giros: para los giros en U, el competidor debe tocar la parte vertical de la pared, con su mano o aletas	No tocar la parte vertical de la pared (si es necesario, el competidor puede volver y tocar, para evitar la descalificación)	Descalificación
En cualquier caso, cualquier parte del rostro del competidor no debe aparecer sobre la superficie durante la inmersión	La cara aparece durante el tiempo de inmersión	Descalificación

5.1.3. FINAL DEL RECORRIDO O DE DISTANCIA

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El equipo se considerará completo si todo el equipo obligatorio está presente. En las pruebas de Trial, octopus y obstáculos, si el competidor decide usar un snorkel, se considerará como equipo obligatorio	El equipo no está Completo	+10 seg.
El equipo se considerará ajustado si las dos correas de la chaqueta estabilizadora (BCD) o la placa de mochila está en su lugar (botella en la parte posterior, correas en los hombros)	El equipo no está ajustado	+10 seg.
El manómetro debe indicar al menos 20 bares (290 PSI) al final de la distancia o recorrido.	Manómetro <20bares(290PSI)	+10 seg.
Al final de la distancia, o en caso de retirada, el competidor debe permanecer en su línea o en la zona que le correspondía, esperando la instrucción del juez cronometrador para salir.	En caso de interferencia con otro atleta	Descalificación

5.2. TRIAL 100M

La Trial es una prueba de 100 m, 200 m, 300 m en la que se practican diferentes habilidades: Natación rápida en la superficie, natación bajo el agua en apnea, buceo submarino, remoción y reemplazo rápido del equipo de buceo y natación.

La distancia se desarrolla en una piscina de 50 m. El deportista inicia una parte submarina hasta la línea de los 15m.

Luego comienza una apnea después de dejar su equipo pasada la línea inferior de 15 m de la piscina el deportista emerge después de la línea de 35 metros y continúa nadando en la superficie hasta que alcanza una distancia de longitud total de 75 m.

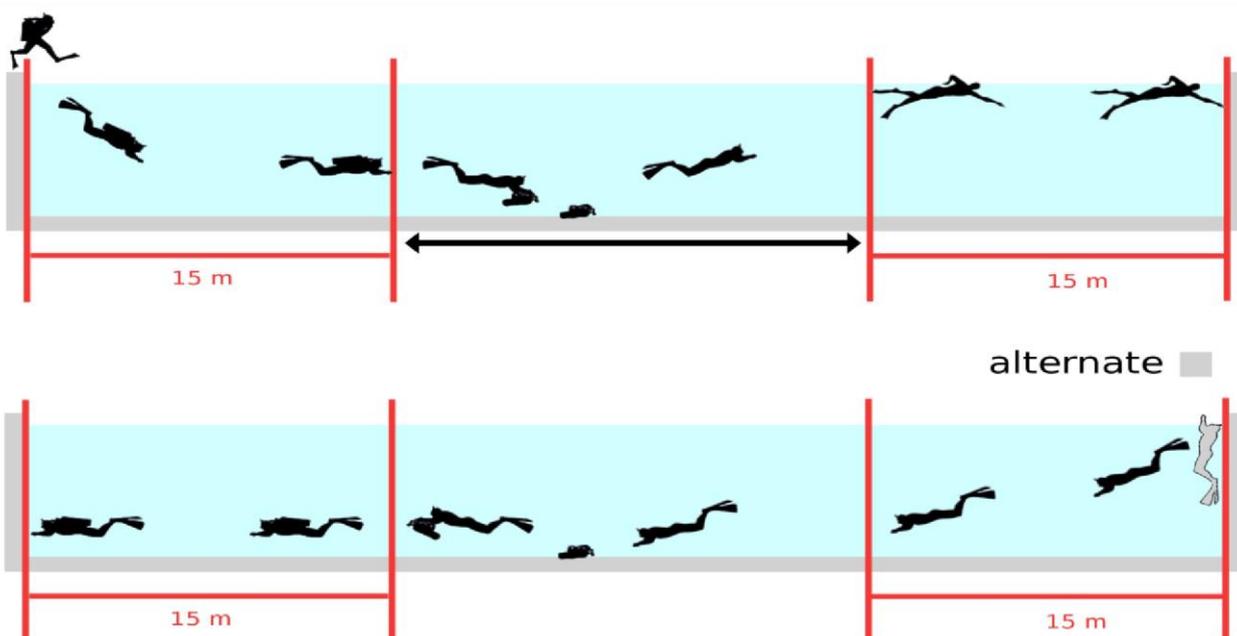
El deportista se sumerge en apnea, se pone su equipo y termina bajo el agua hasta que completa la longitud decidida.

Es una prueba en solitario, hombres o mujeres, basado en un movimiento submarino de más de 100 m, o 200 m, o 300m. (Ver también, BUCEO - PRUEBA DE 4x100m DE RELEVOS).

5.2.1. EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 50M)

- Marcas subacuáticas: Deben colocarse marcas específicas en el fondo de la piscina como se muestra a continuación.

5.2.2. ESQUEMA DE LA PRUEBA



5.2.3. REGLAS DE PRUEBA

5.2.3.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la señal de salida, el deportista se zambulle o salta al agua desde o al lado de topes de salida. El deportista se sumerge inmediatamente.		

5.2.3.2. Parte #2: Proceso

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El deportista debe completar todos los pasos, sin hacer ningún movimiento superficial durante los tiempos de inmersión.	Paso no realizado	DSQ
Paso # 1: Comienzo		
El deportista puede empezar a quitarse el material, después de empezar		
El deportista se dirige a la línea de 15m, mientras se va quitando su equipo		
Deja todo su equipo (tanque, chaqueta estabilizadora o mochila, regulador), entre una distancia entre 15 y 35 metros de la pared de salida. El regulador tiene que ser ubicado entre la línea de 15m y la de 35m línea	Dejando el equipo antes de la línea de los 15m o después de la línea de 35m	+10 seg.
Luego, el deportista nada bajo el agua, sin hacer ningún movimiento de superficie, hasta los 35m línea	Emergiendo antes del Línea de 35m	+10 seg.
Paso # 2: tiempo de superficie		
El competidor emerge entre la línea de 35m y la pared de 50 m con equipo ligero (máscara y aletas o máscara, aletas y snorkel). Nada por la superficie para terminar 50 m de longitud (100 m TRIAL), o 100 m de longitud, haciendo giros en U (200m / 300 m TRIAL).	El equipo no está completo	+10 seg.
El competidor puede respirar con o sin el snorkel		
Paso # 3: Segunda apnea y fin de la distancia		
El deportista tiene una alternativa: 1) Puede tocar la pared y sumergirse inmediatamente. Sin respirar, nada hasta el área donde el equipo se dejó durante el Paso # 1;	La inmersión no es hecha antes de la línea de 3m	+10 seg.
2) Puede que primero se detenga y respire, luego se sumerja.		
Tiene que conseguir recuperar su equipo sin subir a la superficie entre	Falló	+10 seg.
El competidor se pone su equipo en su espalada mientras termina la distancia		

Paso # 4: parte de inmersión / fin de distancia		
El competidor nada bajo el agua y termina la distancia total de 100 m (100 m TRIAL), o 200 m (200 m TRIAL), o 300 m (300 m TRIAL).		

5.2.3.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronómetro se detiene cuando el competidor toca la parte vertical de la pared de acabado con el mano, al alcanzar los 100 m de longitud total de distancia para TRIAL 100 m o 200 m de longitud total de distancia para TRIAL 200m		
Si el competidor usa el snorkel, tiene que estar en su poder al final del distancia completa.	El equipo no está completo	+10 seg.
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de agregar cualquier penalización.		

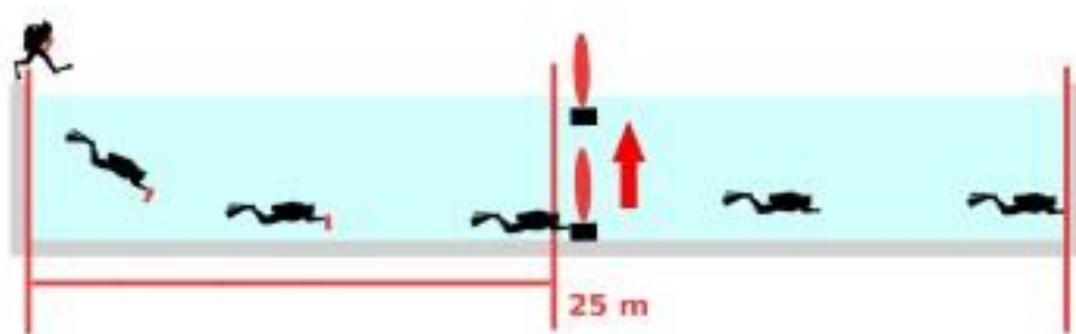
5.3. LIFT BAG 50 M (4 KG)

- Esta prueba se realiza en una piscina de 50 metros. Consiste en un movimiento subacuático sobre una distancia de 25 metros, y la elevación de un objeto de 4 kg solo con la ayuda de un globo ascensor o boya. Termina con un desplazamiento subacuático hasta completar los 50 m, lo más rápido posible.
- Es una prueba individual, de hombres o mujeres, basado en un movimiento submarino de más de 50m.

5.3.1. EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 50M)

- En el fondo de la piscina y en tantas calles de piscina como competidores, el organizador coloca un objeto por carril para emerger. El objeto debe estar equipado con un gancho de metal.
- Se colocan como se muestra a continuación.
- Cada competidor debe tener un globo elevador o boya proporcionado por el organizador.

5.3.2. ESQUEMA DE LA PRUEBA (VERSIÓN 50M)



5.3.3. REGLAS DE LA PRUEBA

5.3.3.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la señal de salida, el competidor se zambulle o salta al agua desde o al lado de topes de salida. El competidor se sumerge inmediatamente		
El globo elevador debe doblarse y engancharse a la chaqueta. O en manos del competidor, pero no debe ser manejado antes de comenzar	Desenrollar el globo elevador antes de comenzar	+10 seg.

5.3.3.2. Parte #2: Proceso

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El competidor debe realizar 25 metros en nado submarino		
Tiene que enganchar el globo de elevación en el objeto y luego levantar el objeto inyectando aire en el globo elevador o boya. El aire debe salir de su tanque usando uno de su regulador	Inflar el globo elevador antes de fijarlo al gancho del peso	+10 seg.
El peso debe elevarse desde la parte inferior de la piscina sin la ayuda del competidor	Levanta el peso manualmente hacia arriba	+10 seg.

El globo elevador debe emerger y permanecer en la superficie del agua hasta que el competidor termine la prueba, con el peso sujeto a ella. El globo elevador tiene que flotar en la calle del competidor	El globo elevador no aparecer en la superficie	Descalificación
	El globo elevador no se mantiene estable por encima de la superficie	+10 seg.
	Aparece el globo elevador elevadora sin su peso	Descalificación
	Aparece el globo elevador en una calle de al lado	Descalificación
El competidor alcanza el borde opuesto de la piscina		

5.3.3.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronometro se detiene cuando el competido toca al terminar la pared con la mano		
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de agregar cualquier penalización.		

5.4. OBSTACLE SOLO COURSE 100M

Esta prueba, es un recorrido en el que se realizan diversas habilidades y tareas que refleja el nivel CMAS 1*.

Es una prueba en solitario, hombres o mujeres, basado en un movimiento submarino de más de 100m en una piscina de 50m

5.4.1. EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 50M)

- Esta distancia requiere al menos 1 línea de 50 m para un par de competidores.
- Marcas subacuáticas: Deben colocarse Marcas específicas en el fondo de la piscina como se muestra a continuación.

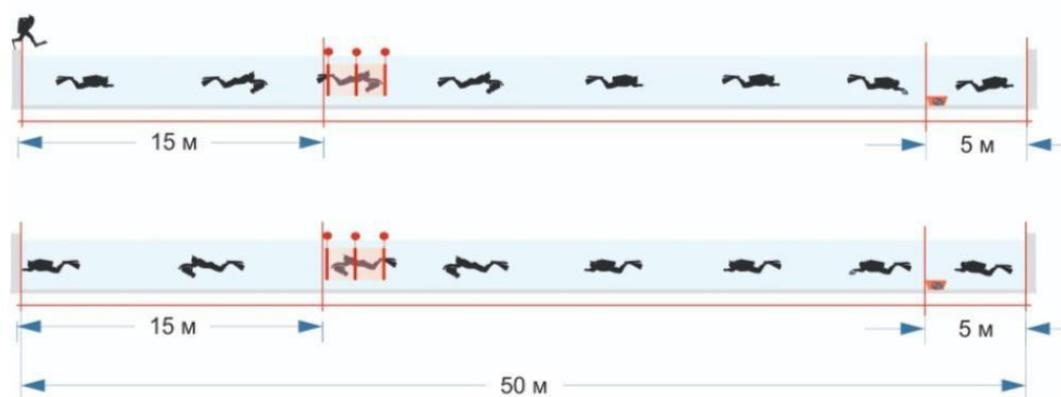
5.4.2. EL TÚNEL (PASOS #1 Y #3)

- Hay 1 túnel en la piscina: 2 metros de largo.
- El túnel está compuesto por varios aros de un diámetro de entre 90cm y 100cm. Se mantienen verticales y paralelos entre sí.
- La parte superior del túnel se encuentra a una profundidad de entre 50 cm y 100 cm.
- Los anillos están equipados con sistema como una cadena con eslabón abierto o equivalente.
- La posición de los túneles se realiza de la siguiente manera.

5.4.3. CAJAS PARA MÁSCARAS (PASO #2)

- La caja se coloca como se muestra a continuación.
- Debe estar bien lastrada para que no se mueva por los movimientos de los buzos.

5.4.4. ESQUEMA DE LA PRUEBA



5.4.5. REGLAS DE LA PRUEBA

5.4.5.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la señal de salida, los competidores se zambullen o saltan al agua desde o al lado de los topes de salida. El competidor se sumerge inmediatamente.		

5.4.5.2. Parte #2: Proceso (3 pasos)

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El competidor debe completar los 3 pasos	No realizó un paso	Descalificación
Paso # 1: túnel de 2 m		

El competidor sale del túnel sin ayuda o sin destruir la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos, o moviéndose alrededor de la estructura.	Necesitas ayuda o Destruye la estructura Suelta más de 50% de anillos o la estructura se mueve alrededor	Descalificación +10 seg.
Paso # 2: máscaras		
El competidor pone su máscara en la caja.		
Tiene que ponerse su máscara	Fallo para encontrar la máscara	Descalificación
Paso # 3: túnel de 5 m		
Los competidores se quitan su equipo El competidor atraviesa el túnel de 2m, sin tanque en la espalda		
El competidor sale del túnel sin ayuda o destruir la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos, o moviéndose alrededor de la estructura	Necesita ayuda o destruye la estructura Suelta más de 50% de anillos o La estructura se mueve alrededor	Descalificación +10 seg.
El competidor se volvió a poner su equipo, Se lo ajusta y va directo a la pared final.		

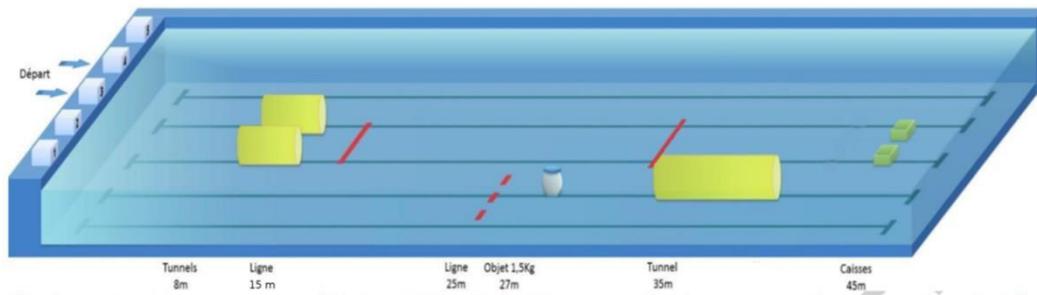
5.4.5.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronómetro se detiene cuando el competidor toca la parte vertical de la pared con la mano		
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de sumar todas las penalizaciones.		

5.5. OBSTACLE COURSE TEAMS 100M

Esta prueba, es un recorrido en el que se realizan diversas habilidades y tareas que refleja el nivel CMAS 1 *.

Es una prueba de EQUIPO, hombres o mujeres o mixto, basado en un movimiento submarino de más de 100 m en una piscina de 50m.



5.5.1. EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 50M)

- Esta prueba requiere al menos 2 calles de 50 m para un par de competidores.
- Marcas subacuáticas: Deben colocarse líneas específicas en el fondo de la piscina como se muestra a continuación.

5.5.2. LOS TÚNELES (PASO #1 Y #4)

- Hay 3 túneles en la piscina: dos túneles de 2 metros de largo, colocados uno al lado del otro y un túnel de 5 metros de largo.
- Los túneles están compuestos por varios aros de un diámetro entre 90 cm y 100 cm. Son mantenidos verticales y paralelos entre sí.
- La parte superior de los túneles tiene una profundidad de entre 50 cm y 100 cm.
- Los aros están equipados con sistema como una cadena con eslabón abierto o equivalente.
- La posición de los túneles se realiza de la siguiente manera:

5.5.3. CAJAS PARA MASCARAS (PASO #3)

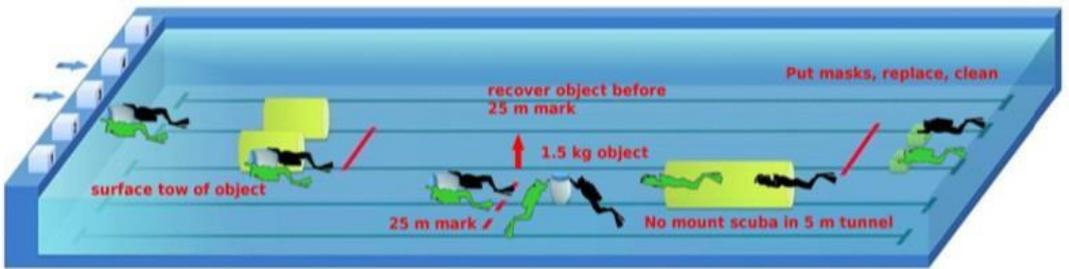
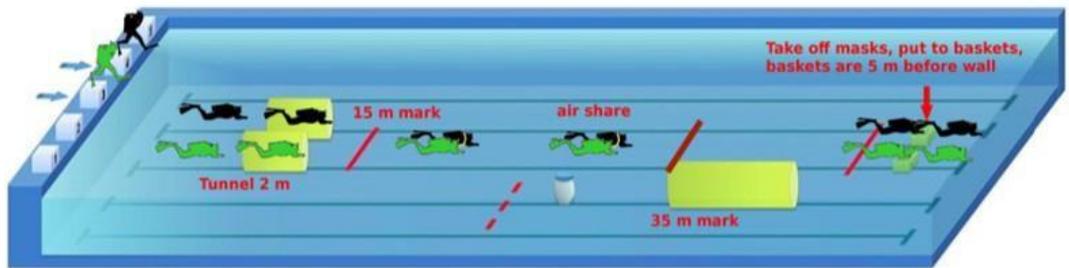
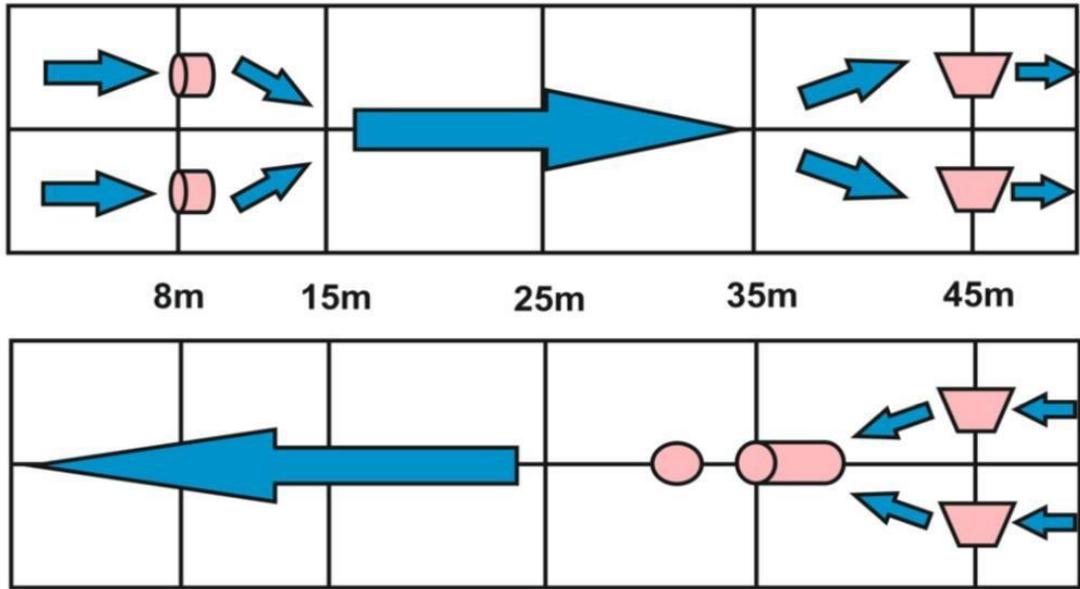
- Las cajas se colocan como se muestra a continuación:
- Deben estar bien lastradas para que los competidores no las muevan con sus movimientos.

5.5.4. EL OBJEJO (PASO #5)

- Se puede utilizar cualquier objeto con un peso aparente de 1,5 kg.
- Se coloca como se muestra a continuación.

5.5.5. ESQUEMA DE LA PRUEBA

Pasos #1, #2, #3, de 0 a 50 metros: primer túnel, parte de octopus, cajas y quitar máscaras; Pasos #4 y #5, de 50 a 100 metros: poner y vaciar máscara, quitar equipo, segundo túnel, ponerse el equipo y remolcado del objeto.



5.5.6. REGLAS DE LA PRUEBA

5.5.6.1. Parte #1: Empezar

	Crterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la se#al de salida, los competidores se zambullen o saltan al agua desde o al lado de topes de salida. El competidor se sumerge inmediatamente.		

5.5.6.2. Parte #2: Proceso (5 pasos)

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
Los competidores deben completar los 5 pasos	No realizo un paso	Descalificación
Paso # 1: túnel de 2 m		
El competidor sale del túnel sin ayuda o sin destruir la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos, o moviéndose alrededor de la estructura	Necesitas ayuda o Destruye la estructura Suelta más de 50% de anillos o la estructura se mueve alrededor	Descalificación +10 seg.
Paso # 2: octopus		
Entre la línea de 15 m y 35 m, uno de los competidores utiliza el octopus del compañero.	Toma el octopus después la línea de 15m	+10 seg.
Después de la línea de 35 m, cada competidor usa su equipo propio	Devuelve el octopus antes de la línea de 35m	+10 seg.
El competidor elige mantener o no mantener un contacto físico con la mano o equipos, durante este paso.		
Paso # 3: máscaras		
Cada competidor puso sus máscaras en las cajas. (una máscara por caja)	Pon las máscaras en el misma caja	+10 seg.
Tienen que ponerse sus máscaras	Fallo para encontrar la máscara	Descalificación
Paso # 4: túnel de 5 m		
Los competidores se quitan sus equipos		
Los competidores pasan por el túnel de 5m. Un atleta detrás del otro, sin el tanque en su espalda		
Salen del túnel sin ayuda, ni destruyendo la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos, o moviéndose alrededor de la estructura	Necesitas ayuda o Destruye la estructura	Descalificación

	Suelta más de 50% de aros o la estructura se mueve alrededor	+10 seg.
Los competidores se vuelven a poner su equipo		
Paso # 5: Fase de remolque con objeto		
Los competidores toman el objeto colocado como abajo después del túnel, para formar un trinomio. Todo el trinomio debe emerger verticalmente antes de la línea de 25m y terminar el resto 25 metros	No emerger antes de la línea de 25 metros	+10 seg.
El trinomio debe permanecer unido y los dos competidores deben permanecer en contacto con el objeto, hasta la llegada.	Pérdida de contacto con el objeto una o varias veces	+10 seg.
Pueden usar respiración natural, o regulador o snorkel para esta parte de superficie del evento.	Pérdida del snorkel antes del final	+10 seg.
Al menos un elemento del trinomio debe estar siempre en la superficie, durante el desplazamiento del objeto en la superficie	Ningún elemento es visible	+10 seg.

5.5.6.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronometro se detiene cuando uno de los trinomios toca la parte vertical de la llegada de la pared con la mano		
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de sumar todas las penalizaciones		

5.6. OCTOPUS 50 M

La prueba se desarrolla en una piscina de 50 metros. Antes de la salida, los dos competidores están uno al lado del otro.

El primer deportista (el donante) utiliza un equipo completo de buceo, el segundo (el receptor) utiliza máscara y aletas.

Pueden cubrir 50m o 100 m de longitud.

La longitud máxima de la manguera del octopus es de 110 cm.

Es una prueba por equipos, masculino, femenino o mixto, basado en un movimiento subacuático de más de 50 metros o 100 m.

5.7. EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 50M)

- Marcas subacuáticas: Deben colocarse marcas específicas en el fondo de la piscina como se muestra a continuación.

5.8. ESQUEMA DE LA PRUEBA



5.9. REGLAS DE LA PRUEBA

5.9.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la señal de salida, los competidores se zambullen o saltan al agua desde o al lado de topes de salida. Los competidores se sumergen inmediatamente.		

5.9.2. Parte #2: Proceso

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
Los competidores deben completar todos los pasos de la distancia	Paso no realizado	Descalificación
Cuando está bajo el agua, el donante da el octopus al receptor. El receptor tiene que respirar del octopus antes de la línea de 15m.	Comenzar a compartir gas después de 15 m de línea	+10 seg.
El receptor tiene que respirar sobre el octopus en toda la distancia (50 m o 100 m), sin perder el octopus	Pérdida del octopus una vez o mas	+10 seg.
El competidor elige mantener o no mantener un contacto físico con la mano o equipos, durante este paso.		

(OCTOPUS 100m solamente) El donante debe tocar la pared con la mano o con las aletas para girar en U		
(OCTOPUS 100m solamente) El receptor debe mantener el octopus en la boca durante el cambio de sentido	Pérdida del octopus durante el cambio de sentido	+ 10 seg.

5.9.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronometro se detiene cuando el donante toca al terminar la pared con la mano		
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de agregar cualquier penalización.		