



## XVII CAMPEONATO DE EXTREMADURA DE BUCEO DE COMPETICIÓN

8 DE JUNIO 2024. CÁCERES



### REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LAS PRUEBAS

#### 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 DE COMPETICIÓN

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 de competición.
- 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 de competición 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
Quando 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. El juez decidirá si interrumpe la prueba o permite que continúe	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
Al inicio de la prueba los competidores tomarán la salida con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida	No se realiza el paso o salto de gigante o no se salta desde la plataforma de salida	Descalificación

#### 5.1.2. REGLAS DURANTE EL RECORRIDO

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
Cambio de calle: si cualquier parte del competidor (cuerpo o equipo) está fuera de la calle de competición 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, ninguna parte del buceador ni del equipo debe aparecer en superficie durante las fases en inmersión de las pruebas.	Cualquier parte del buceador o del equipo aparece en superficie durante las fases en inmersión	Descalificación



## 5.1.3. FINAL DEL RECORRIDO O DE DISTANCIA



	<b>Criterios para juzgar</b>	<b>PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento</b>
El equipo se considerará completo si al final de la prueba está presente todo el equipo obligatorio o el opcional que el competidor haya decidido utilizar.	El equipo no está completo	+10 seg.
El equipo se considerará ajustado si la máscara está correctamente en la cara, los dos cierres ventrales del chaleco estabilizador están correctamente ajustadas, la botella firme en la espalda, las cintas de los hombros correctamente colocadas, regulador, octopus y manómetro accesible y los latiguillos del equipo no están enredados en los brazos del buceador o en otra parte del equipo.	El equipo no está correctamente ajustado	+10 seg.
El manómetro debe indicar al menos 50 bares / 750 PSI al final del recorrido	El manómetro indica menos de 50 bares / 750 PSI	+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



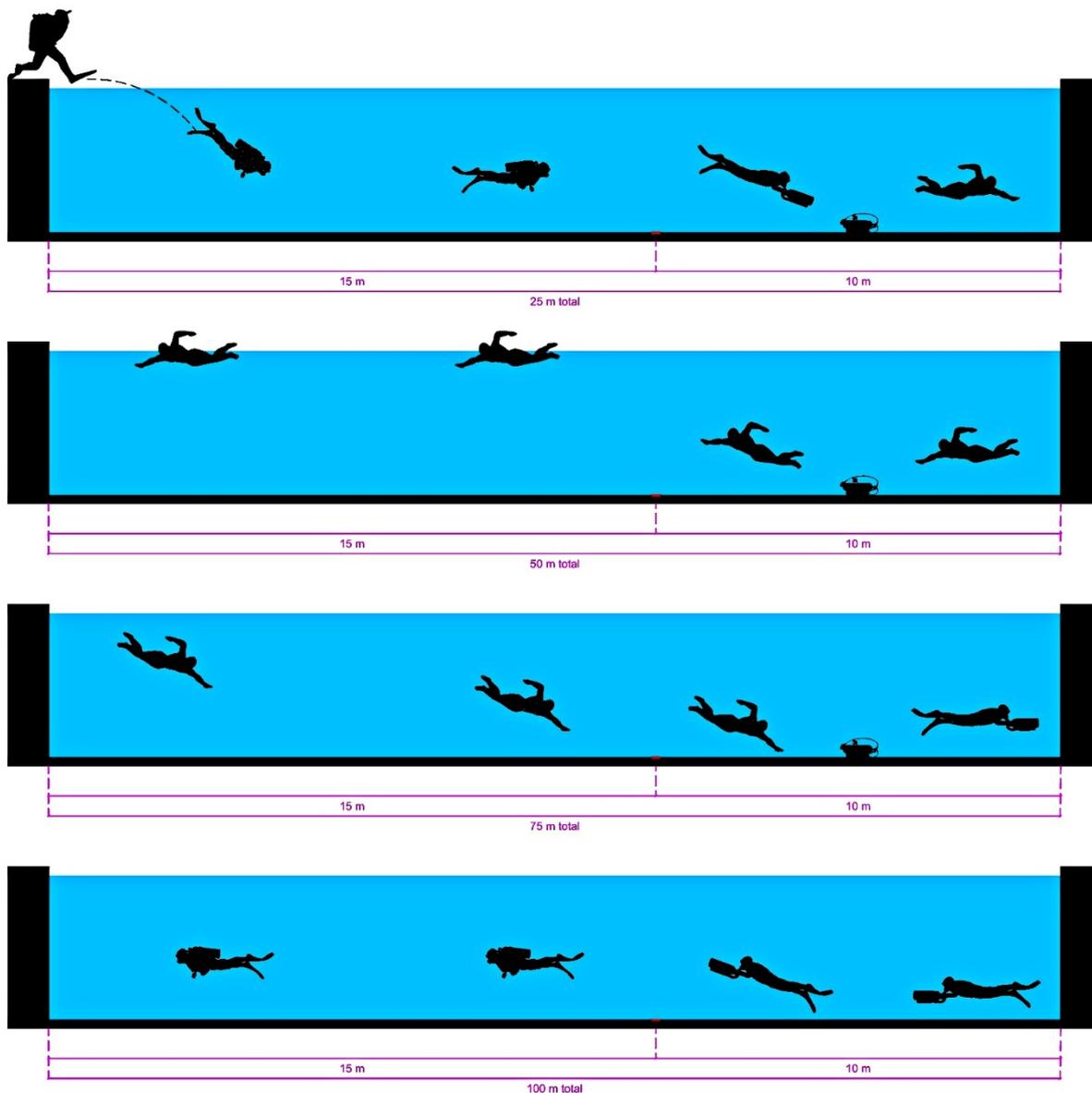
## 5.2. TRIAL 100M

La Trial es una prueba en la que se practican diferentes habilidades: natación rápida en superficie, natación bajo el agua, apnea, manejo y control del equipo en inmersión.

La prueba se desarrolla en una piscina de 25 metros. El deportista salta al agua con paso de gigante e inicia inmediatamente la natación en inmersión. El competidor debe despojarse de su equipo y dejarlo entre las líneas de 15 y 35 metros. A partir de los 35 metros debe nadar en superficie hasta alcanzar los 50 metros. Realiza el giro y se sumerge inmediatamente en apnea para recuperar su equipo. Se coloca el equipo y termina la distancia.

Al finalizar la prueba el buceador debe tener el equipo correctamente colocado y el manómetro debe marcar más de 50 bares / 750 PSI.

### 5.2.1. ESQUEMA DE LA PRUEBA





## 5.2.2. REGLAS DE PRUEBA

### 5.2.2.1. Parte #1: Empezar



	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
A la señal de salida, el deportista salta con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida y se sumerge inmediatamente	No salta desde lo alto de la plataforma o no lo hace con paso o salto de gigante	Descalificación
	No se sumerge inmediatamente	+10 seg.

### 5.2.2.2. Parte #2: Proceso

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El deportista debe completar todos los pasos, sin hacer ningún movimiento en superficie durante las fases de inmersión.	Paso no realizado	DSQ
<b>Paso # 1: Comienzo</b>		
El deportista puede empezar a despojarse del equipo nada más saltar al agua.		
Deja todo su equipo (botella, chaleco, regulador), entre las líneas de 15 y 35 metros. El regulador no puede quedar sobre las líneas ni traspasarlas	Dejar el equipo antes de la línea de 15 m. o después de la línea de 35 m.	+10 seg.
El deportista nada bajo el agua en apnea, hasta la línea de 35 metros	Emerger antes de la línea de 35 m.	+10 seg.
<b>Paso # 2: fase de superficie</b>		
El competidor emerge con equipo ligero (máscara, aletas y snorkel) entre la línea de 35 m y la pared de 50 m. Nada por superficie hasta completar los 50 metros	El equipo ligero no está completo o no nada en superficie	+10 seg.
El competidor debe respirar en superficie por el snorkel	No utiliza el snorkel para respirar	+10 seg.
<b>Paso # 3: Segunda apnea y fin de la prueba</b>		
El deportista debe tocar la pared y sumergirse en apnea para ir a recuperar su equipo. Tiene dos alternativas: 1) Puede tocar la pared y sumergirse inmediatamente.	Se separa de la pared o no mantiene una mano visible en superficie en el borde de la piscina mientras respira	+10 seg.



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



2) Puede tocar la pared, pararse a respirar sin separarse de la pared con una mano siempre visible en superficie en el borde de la piscina, y después sumergirse en apnea para continuar la prueba	No se sumerge antes de la línea de 3m	+10 seg.
El competidor debe recuperar su equipo sin subir a superficie	No completa la apnea para recuperar su equipo	Descalificación
El competidor se pone su equipo en la espalda mientras termina la prueba		
<b>Paso # 4: inmersión / fin de la prueba</b>		
El competidor se coloca el equipo y nada bajo el agua hasta completar la distancia de 100 m		

### 5.2.2.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronómetro se detiene cuando el competidor toca con la mano la parte vertical de la pared al completar los 100 m.		
Al finalizar la prueba el equipo debe estar completo y correctamente ajustado	El equipo no está completo	+10 seg.
	El equipo no está correctamente ajustado	+10 seg.
La clasificación se basa en los mejores tiempos después de agregar las penalizaciones		

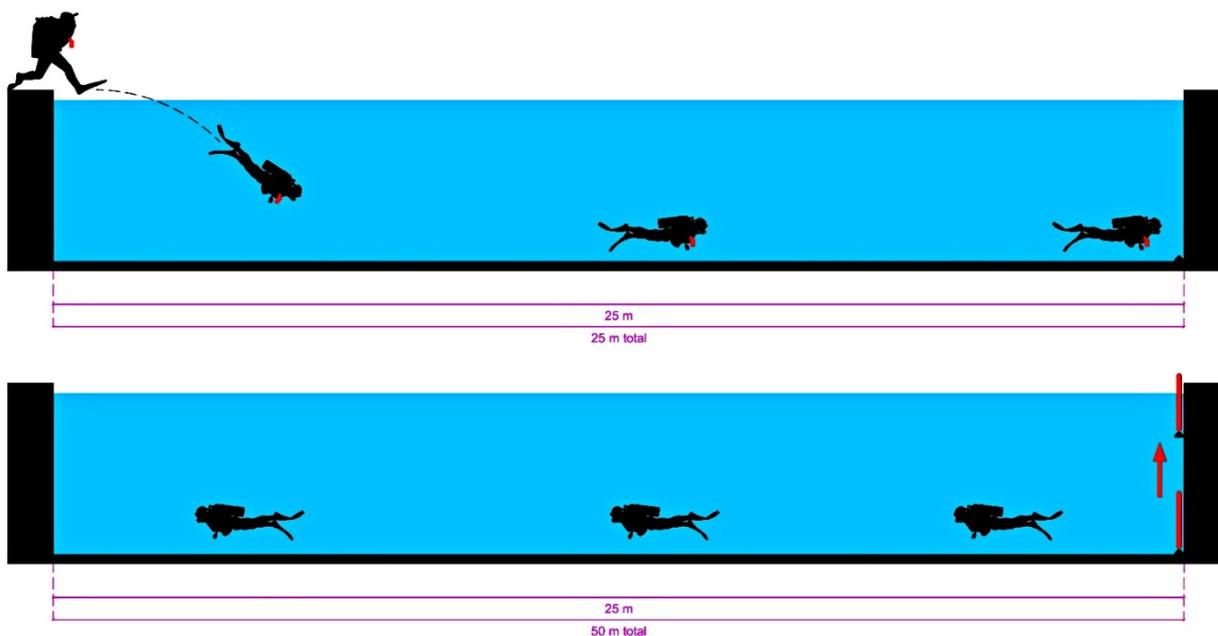
C.I.F.:G10244044 - N° Registro: FE-2



## 5.3. LIFT BAG 50 M (4 KG)

- Esta prueba se realiza en una piscina de 25 metros.
- Consiste en un desplazamiento 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 50m. lo más rápido posible.
- Cada competidor debe tener un globo elevador o boya proporcionado por el organizador.

### 5.3.1. ESQUEMA DE LA PRUEBA (VERSIÓN 25M)



## REGLAS DE LA PRUEBA

### 5.3.1.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES en caso de incumplimiento
A la señal de salida, el deportista salta con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida y se sumerge inmediatamente.	No salta desde lo alto de la plataforma o no lo hace con paso o salto de gigante	Descalificación
	No se sumerge inmediatamente	+10 seg.
El globo elevador debe estar enrollado y en su bolsa antes de comenzar la prueba	Desenrollar la boya antes de comenzar	+10 seg.

### 5.3.1.2. Parte #2: Proceso



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES en caso de incumplimiento
El competidor debe realizar 25 metros de desplazamiento subacuático		
Debe enganchar la boya en el objeto y luego levantar el objeto inyectando aire en la boya.	Inflar el globo elevador antes de fijarlo al lastre	+10 seg.
La boya debe hincharse usando la segunda etapa del regulador u octopus	No hincha la boya con usando una de las segundas etapas del regulador	+10 seg.
La boya debe emerger y permanecer en la superficie del agua, con el peso sujeto a ella, hasta que el competidor termine la prueba.	La boya no aparece en superficie	Descalificación
	La boya no se mantiene en superficie hasta el final de la prueba	Descalificación
	La boya aparece sin su lastre	Descalificación
La boya debe aparecer y permanecer en la calle del competidor hasta el final de la prueba.	La boya aparece en una calle diferente a la del competidor	Descalificación
El competidor alcanza el borde opuesto de la piscina		

### 5.3.1.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El cronometro se detiene cuando el competidor toca 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 es una prueba individual que se desarrolla sobre un recorrido de 100 metros durante el cual se ejecutan y practican distintas habilidades que debe dominar un buceador de nivel CMAS P1E

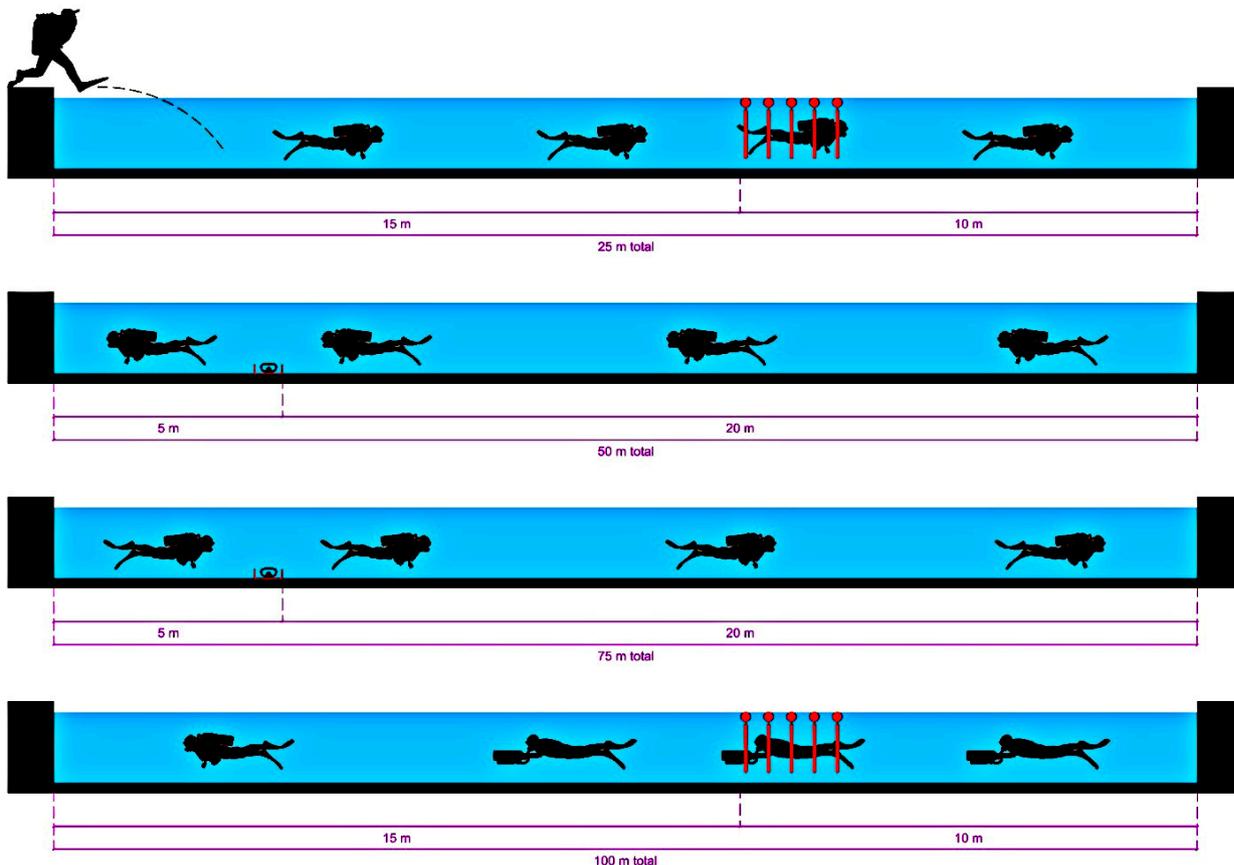
### 5.4.1. EL TÚNEL (PASOS #1 Y #3)

- 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 y 100 cm.
- Los anillos están equipados con sistema desmontable como una cadena con eslabón abierto o equivalente.
- El primer paso por el túnel se lleva a cabo con el equipo a la espalda. El paso de vuelta se realiza con el equipo sacado de la espalda.

### 5.4.2. CAJAS PARA MÁSCARAS (PASO #2)

- La caja se coloca a 45 metros de la salida
- Debe estar bien lastrada para que no se mueva por los movimientos de los buzos.

### 5.4.3. ESQUEMA DE LA PRUEBA





## 5.4.4. REGLAS DE LA PRUEBA

### 5.4.4.1. Parte #1: Empezar

	<b>Criterios para juzgar</b>	<b>PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento</b>
A la señal de salida, el deportista salta con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida y se sumerge inmediatamente.	No salta desde lo alto de la plataforma o no lo hace con paso o salto de gigante	Descalificación
	No se sumerge inmediatamente	+10 seg.

### 5.4.4.2. Parte #2: Proceso (3 pasos)

	<b>Criterios para juzgar</b>	<b>PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento</b>
El competidor debe completar los 3 pasos	No realizó un paso	Descalificación
<b>Paso # 1: túnel de 2 m</b>		
El competidor pasa a través del túnel con la botella a la espalda	El competidor no pasa a través del túnel	Descalificación
	El competidor no pasa con la botella a la espalda	Descalificación
El competidor sale del túnel sin ayuda, sin destruir la estructura y sin desplazarla	Necesita ayuda o destruye la estructura (suelta más del 50% de los anillos)	Descalificación
	Suelta menos de 50% de anillos o desplaza la estructura	+10 seg.
<b>Paso # 2: máscaras</b>		
El competidor coloca su máscara en la caja	Falla al colocar la máscara en la caja	Descalificación
Recoge la máscara de la caja	No recoge la máscara de la caja	Descalificación
Se coloca la máscara correctamente (la corrección en la colocación de la máscara se juzgará al finalizar la prueba, junto al resto del equipo del buceador)	No se coloca la máscara correctamente	+10 sec.
<b>Paso # 3: túnel de 5 m</b>		
El competidor se quita su equipo y atraviesa el túnel de 2m, sin la botella en la espalda	El competidor no pasa a través del túnel	Descalificación
	El competidor pasa el túnel con la botella a la espalda	Descalificación



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



El competidor sale del túnel sin ayuda, sin destruir la estructura y sin desplazarla	Necesita ayuda o destruye la estructura (suelta más del 50% de los anillos)	Descalificación
	Suelta menos de 50% de anillos o desplaza la estructura	+10 seg.
El competidor se coloca nuevamente su equipo y termina la prueba con el equipo correctamente colocado en la espalda.		

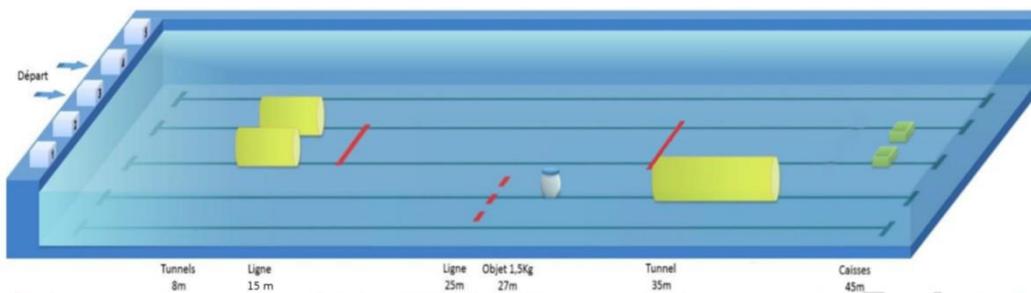
## 5.4.4.3. Parte #3: Terminar

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



## 5.5. OBSTACLE COURSE TEAMS 100M

Esta es una prueba de equipos (parejas) sobre un recorrido de 100 metros durante el cual se practican diversas habilidades y se ejecutan tareas reflejadas en el nivel CMAS P1E: Respiración de una misma botella, vaciado de máscara, despojarse y colocarse el equipo.



### 5.5.1. 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 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 desmontable como una cadena con eslabón abierto o equivalente.
- La posición de los túneles se realiza como se muestra en el esquema

### 5.5.2. CAJAS PARA MASCARAS (PASO #3)

- Deben estar bien lastradas para que los competidores no las desplacen con sus movimientos.

### 5.5.3. ARRASTRE (PASO #5)

- Se utilizará un maniquí de salvamento que se colocará según se muestra en el esquema.

### 5.5.4. ESQUEMA DE LA PRUEBA

**Pasos #1, #2, #3, de 0 a 50 metros:**

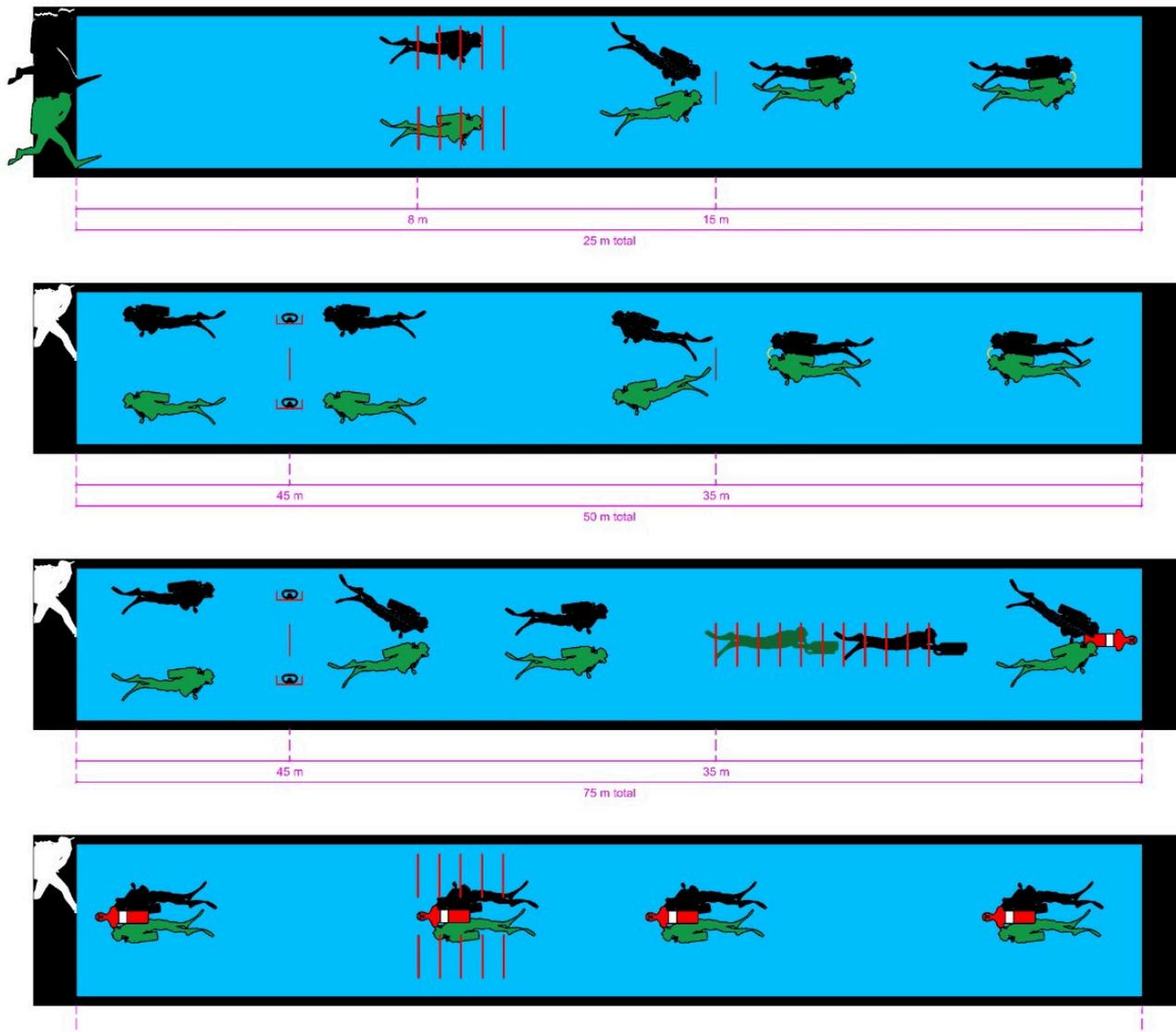
- paso por el primer túnel con el equipo en la espalda,
- recorrido de respiración compartida del octopus del compañero
- quitarse la máscara y colocarla en la caja

**Pasos #4 y #5, de 50 a 100 metros:**

- colocarse y vaciar la máscara
- sacarse el equipo
- paso por el segundo túnel con el equipo sacado
- ponerse el equipo



- arrastre del maniquí en superficie



C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2

## 5.5.5. REGLAS DE LA PRUEBA

### 5.5.5.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES en caso de incumplimiento
A la señal de salida, el deportista salta con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida y se sumerge inmediatamente.	No salta desde lo alto de la plataforma o no lo hace con paso o salto de gigante	Descalificación
	No se sumerge inmediatamente	+10 seg.



## 5.5.5.2. Parte #2: Proceso (5 pasos)



	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES en caso de incumplimiento
Los competidores deben completar los 5 pasos	No realiza un paso	Descalificación
<b>Paso # 1: túnel de 2 m</b>		
El competidor pasa a través del túnel con la botella a la espalda	El competidor no pasa a través del túnel	Descalificación
	El competidor no pasa con la botella a la espalda	Descalificación
El competidor sale del túnel sin ayuda, sin destruir la estructura y sin desplazarla	Necesita ayuda o Destruye la estructura (suelta más del 50% de los anillos)	Descalificación
	Suelta menos de 50% de anillos o desplaza la estructura	+10 seg.
<b>Paso # 2: octopus</b>		
El competidor elige mantener o no mantener un contacto físico con la mano o el equipo durante este paso.		
Uno de los competidores toma el octopus del compañero antes de la línea de 15 metros y comparte el aire hasta pasada la línea de 35 metros	El competidor 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 35 metros	+10 seg.
<b>Paso # 3: máscaras</b>		
Cada competidor coloca su máscara en su caja Cada competidor coloca su máscara en su caja	No colocar la máscara en la caja	Descalificación
	Colocan las máscaras en la misma caja	+10 seg.
Los deportistas recogen la máscara de la caja	No recoger la máscara de la caja	Descalificación
Se coloca la máscara correctamente (la corrección en la colocación de la máscara se juzgará al finalizar la prueba, junto al resto del equipo del buceador)	No se coloca la máscara correctamente	+10 sec.
<b>Paso # 4: túnel de 5 m</b>		
Los competidores se quitan sus equipos		
Los competidores pasan por el túnel de 5m. Un atleta detrás del otro, sin la botella en su espalda	El competidor no pasa a través del túnel	Descalificación
	El competidor pasa con la botella a la espalda	Descalificación



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



Los competidores salen del túnel sin ayuda, sin destruir la estructura y sin desplazarla.	Necesita ayuda o Destruye la estructura (suelta más del 50% de los anillos)	Descalificación
	Suelta menos del 50% de anillos o desplaza la estructura	+10 seg.
Los competidores se vuelven a poner su equipo		
<b>Paso # 5: Fase de remolque con objeto</b>		
Una vez pasado el túnel, los buceadores recogen el maniquí para formar un trinomio. Todo el trinomio emerge verticalmente antes de la línea de 25m y termina por superficie los 25 metros restantes	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. (Se puede usar respiración natural, o regulador o snorkel para realizar esta parte de la prueba)	Pérdida de contacto con el objeto una o varias veces	+10 seg.
Al menos un elemento del trinomio debe ser siempre visible en superficie, durante el arrastre del maniquí	Ningún elemento es visible	+10 seg.

### 5.5.5.3. Parte #3: Terminar

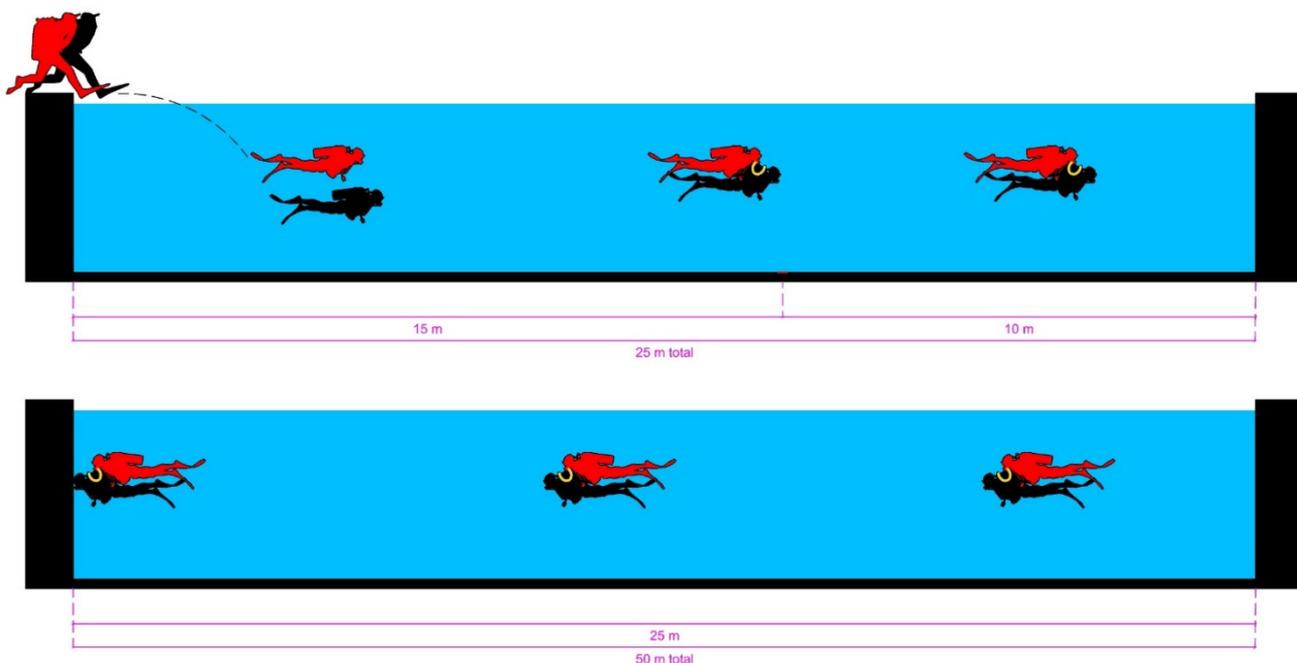
	<b>Criterios para juzgar</b>	<b>PENALIZACIONES en caso de incumplimiento</b>
El trinomio, siempre junto y sin separarse, deberá pasar por la calle formada por los dos túneles, sin desmontar ni desplazar las calles o los aros	Uno o varios de los miembros del trinomio no pasa por la calle	Descalificación
El trinomio, siempre junto y sin separarse, deberá pasar por la calle formada por los dos túneles, sin desmontar ni desplazar las calles o los aros	Desmonta más del 50% de los elementos de la calle de llegada	Descalificación
	Desmonta menos del 50% de los elementos de la calle de llegada	+10 seg.
	Destruye la estructura (suelta más del 50% de los anillos)	Descalificación
	Desmonta menos del 50% de los anillos o desplaza la estructura	+10 seg.
El cronometro se detiene cuando uno de los miembros del trinomio toca con la mano la parte vertical de la pared de llegada.		
La clasificación se basa en los mejores tiempos después de sumar todas las penalizaciones.		

## 5.6. OCTOPUS 50 M

Se trata de una prueba por equipos que se desarrolla sobre una distancia de 50 metros.

- Ambos buceadores toman la salida al mismo tiempo, desde la plataforma de salida.
- Ambos buceadores deben saltar al agua equipados con el equipo completo de buceo.
- Durante todo el recorrido uno de los buceadores tomará aire del octopus del compañero.
- La longitud máxima del latiguillo del octopus será de 110 cm.

### 5.6.1. ESQUEMA DE LA PRUEBA



### 5.6.2. REGLAS DE LA PRUEBA

#### 5.6.2.1. Parte #1: Empezar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES en caso de incumplimiento
A la señal de salida, ambos competidores saltan completamente equipados con paso o salto de gigante desde la plataforma de salida y se sumergen inmediatamente.	Alguno de los competidores no salta desde lo alto de la plataforma o no lo hace con paso o salto de gigante	Descalificación
	No se sumerge inmediatamente	+10 seg.



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



## 5.6.2.2. 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
Una vez bajo el agua, el receptor debe tomar el octopus del compañero y comenzar a respirar de él antes de la línea de 15m.	Comenzar a compartir aire pasada la línea de 15 metros	+10 seg.
El competidor elige mantener o no mantener un contacto físico con la mano o equipos, durante esta fase.		
El receptor debe respirar del octopus del compañero, sin perderlo, durante todo el recorrido.	Pérdida del octopus una vez o más	+10 seg.

## 5.6.2.3. Parte #3: Terminar

	Criterios para juzgar	PENALIZACIONES, en caso de incumplimiento
El receptor debe respirar del octopus del compañero, sin perderlo, durante todo el recorrido.	Respirar aire del propio equipo	Descalificación
El cronómetro se detiene cuando el donante toca con la mano la parte vertical de la pared de llegada		
La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de agregar cualquier penalización.		

C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2

