



FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



## ANEXO PRUEBAS

# XVIII Open Internacional Buceo de Competición

Extremadura, 22 de Febrero de 2025

(Piscina 25m)

C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2

# REGLAMENTO GENERAL DE BUCEO DE COMPETICIÓN



## Prueba M100 - FEDAS



Es un recorrido de 100 metros en el que se ejecutan las siguientes habilidades y destrezas: Velocidad de nado en superficie e inmersión, apnea, escape libre y maniobras con la escafandra o equipo pesado.

### **Primera parte. 25 metros:**

La salida se realiza cuando el Juez de Salida da la señal. Al darse la salida, el buceador salta en paso de gigante, sumergiéndose de forma inmediata en la zona de zambullida y sin realizar en superficie ningún desplazamiento.

Sin que asome en la superficie del agua ninguna parte del cuerpo o del equipo del participante, este se dirige a la zona señalizada de la piscina (ver gráfico).

La zona señalizada de la piscina, es el lugar donde se realizan las maniobras de quitarse los siguientes elementos del equipo: chaleco y botella con regulador. El equipo pesado (incluidos los reguladores) se abandona a una distancia de 15m. de la pared de salida. La escafandra se deja en su totalidad antes de la marca de los 15m.

Desde allí y en escape libre nada en apnea, sin sacar ninguna parte del cuerpo o del equipo, hasta los 10 m, habiendo recorrido 25m

### **Segunda parte. 50 metros:**

A partir de los 25m sube a superficie y con el equipo ligero (aletas, máscara y tubo), nada en superficie en estilo libre, respirando por el tubo hasta completar los 75 metros. (15m inmersión + 10m apnea + 50 superficie. 2ª parte).

### **Tercera parte. 25 metros**

Una vez realizados los 50 metros de nado en superficie, se sumerge de nuevo y en apnea 10 m, bucea en apnea hasta la zona de la piscina donde ha abandonado el equipo pesado o escafandra y se lo coloca nadando en inmersión 15 metros más, hasta completar 100 m. Al terminar el recorrido establecido el cronometrador para el cronómetro.

### **Cuarta parte. Comprobación:**

Al finalizar, el Juez de Llegadas comprueba:

El equipamiento completo y correcto del buceador.

El manómetro marque más de 50 atmósferas.

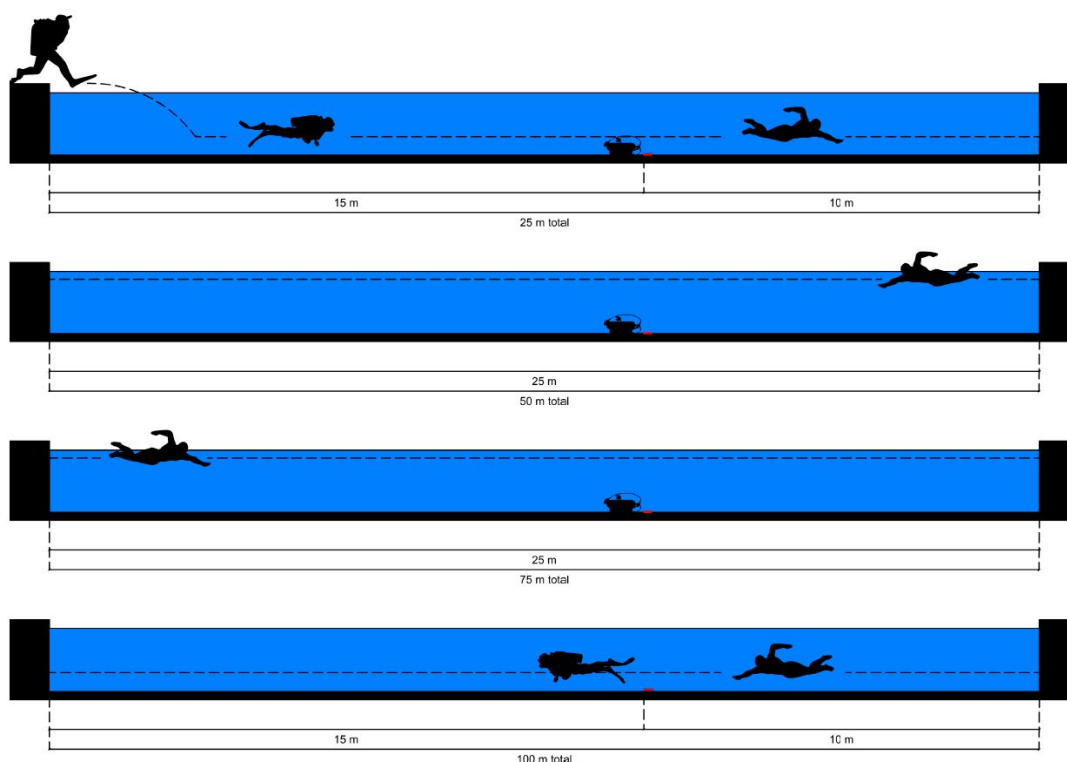
Si el Juez de Llegadas da el visto bueno, el Juez Principal da por finalizada la prueba.



## Descalificaciones: M-200/300/100CMAS/100J/100FEDAS

*Incumplir con los requisitos de cada una de las partes de la prueba.	Descalificación
*Desplazarse en superficie en la fase de zambullida más de 5 metros desde el muro o no sumergirse de forma inmediata en los primeros 5 metros al entrar al agua en la salida.	Descalificación
*Asomar cualquier parte del cuerpo o del equipo cuando se realiza el escape libre, la apnea y la navegación o nado en inmersión. O en virajes y su zona de influencia, definida por los cinco metros previos al muro	Descalificación
*Abandonar el equipo pesado (incluidos los reguladores) a una distancia inferior a la señalizada. O superior en la M100FEDAS	Descalificación (excepto si se mueve accidentalmente no pasa nada)
*Abandonar el equipo pesado (incluidos los reguladores) fuera de las marcas de 15m en M100CMAS	10 segundos
*No tocar la pared en los virajes o en la llegada.	Descalificación
*Nadar en superficie sin algún elemento del equipo ligero (aletas, máscara y tubo)	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias. Se considera invasión de calle contraria cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invade total o parcialmente en la zona de influencia del buceador de la calle contigua. Se define como zona de influencia a los cinco metros desde las aletas del buceador hacia adelante en el sentido de la marcha.</li> <li>• Si se invade la calle sin afectar la zona de influencia del buceador:</li> <li>• Cuando la botella traspasa la línea limite.</li> <li>• Cuando traspasa la línea limite la mitad del cuerpo del buceador</li> </ul>	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias con alguna parte del cuerpo o del equipo. (En casos no contemplados en el punto anterior.	5 segundos
*Reiteración en penalizaciones (3 penalizaciones de tiempo por el mismo motivo)	Descalificación
*Al finalizar: El manómetro marque menos de 50 atmósferas; Equipamiento incompleto e incorrecto del buceador: pérdida de material o de parte del equipo; chaleco sin abrochar (mínimo exigido faja velcro y anclaje ventral) y/o puesto de forma inadecuada, latiguillos atravesados...	Descalificación

C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2





## Prueba EMERSIÓN 6 KG – 50M



Ascensión de un peso de 6kg mediante globo elevador en una distancia de 50 metros.

### **Primera parte. Pre-Salida:**

La Organización sitúa, en el fondo de la piscina y en tantas calles como competidores haya los pesos a emerger.

En la zona de salida el Juez de Salidas comprueba que cada buceador porta de la manera establecida el globo elevador que previamente ha pasado el control de Organización.

El Juez de Pre-Salidas proporciona y controla que cada buceador porta, sujetado en un atalaje delantero del chaleco hidrostático, la funda que contiene el globo elevador recogido. El Juez de Salida valida la colocación pudiendo requerir al participante que cambie el lugar de sujeción.

### **Segunda parte. Salida:**

Al darse la salida el buceador salta en paso de gigante, sumergiéndose de forma inmediata en la zona de zambullida y sin realizar en superficie ningún desplazamiento.

En el momento de la salida la funda debe permanecer cerrada y el globo elevador recogido dentro de ella.

### **Tercera parte. Desplazamiento:**

Sin que asome en la superficie del agua ninguna parte del cuerpo o del equipo, se desplaza en inmersión dentro de su área de influencia hasta el peso sumergido y una vez izado continua en inmersión completar el recorrido de 50 metros

### **Cuarta parte. Amarre y Emersión:**

El buceador realiza las maniobras oportunas que correspondan, para amarrar y emerger el peso situado a 20-25 metros de la salida mediante el globo elevador que se encuentra junto al peso, inyectando aire de su escafandra. Cuando el buceador lo considere oportuno, podrá abandonar el peso.

### **Quinta parte. Flotabilidad y Comprobación:**

Al cumplir la distancia de la prueba, toca la pared de llegada cumplimentando la distancia de 50 metros, siendo este el momento en que finaliza la prueba y se para el crono.

### **Sexta parte. Finalización**

Al finalizar su participación el buceador asciende y espera en la superficie del agua de su calle a que el resto de participantes finalicen su recorrido.

Mientras espera en su calle y en superficie, el buceador mantiene una distancia prudencial para no ocupar áreas de confluencia de las calles contiguas.

Cuando el Juez de Llegadas da por finalizada la serie y a partir de su indicación, los buceadores se dirigen a la pared que se les indique para realizar su salida del agua.

### **Observaciones:**

1. En piscinas de 50m el peso está situado a 25m de la salida.

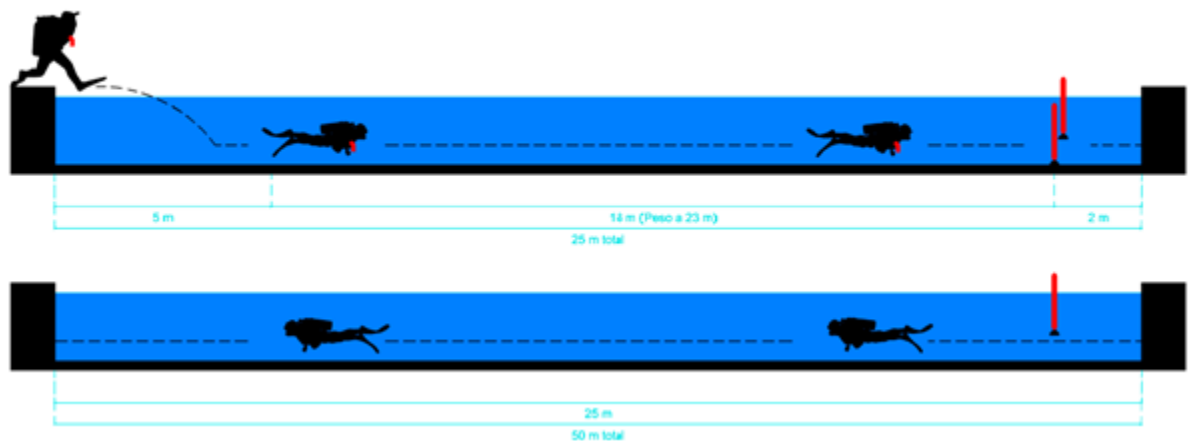
2. En piscinas de 25m El peso está situado a 23m de la salida.

Si la boya, no quedan hinchada en superficie y manteniendo el peso en flotación, se aplica una penalización de 10 segundos.

## Descalificaciones:

*Incumplir con los requisitos de cada una de las partes de la prueba.	Descalificación
*Desplazarse en superficie en la fase de zambullida más de 5 metros desde el muro o no sumergirse de forma inmediata en los primeros 5 metros al entrar al agua en la salida.	Descalificación
*Asomar cualquier parte del cuerpo o del equipo en la fase de desplazamiento en inmersión, amarre y emersión.	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias. Se considera invasión de calle contraria cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invade total o parcialmente en la zona de influencia del buceador de la calle contigua. Se define como zona de influencia a los cinco metros desde las aletas del buceador hacia adelante en el sentido de la marcha.</li> <li>• Si se invade la calle sin afectar la zona de influencia del buceador:</li> <li>• Cuando la botella traspasa la línea limite.</li> <li>• Cuando traspasa la línea limite la mitad del cuerpo del buceador</li> </ul>	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias con alguna parte del cuerpo o del equipo. (En casos no contemplados en el punto anterior.	5 segundos
Reiteración en penalizaciones (3 penalizaciones de tiempo por el mismo motivo)	Descalificación
*Sacar el globo elevador de la funda o desplegarlo antes de iniciar la inmersión.	Descalificación
*Emerger el peso en el área de influencia de calles contrarias.	Descalificación
*Emerger el buceador antes que el globo.	Descalificación
*Utilizar medios diferentes al globo elevador y aire de la escafandra para la ascensión del peso.	Descalificación
*La ascensión del globo sin el peso completo.	Descalificación
*La inestabilidad de la flotabilidad del globo dentro del intervalo de 15 segundos posterior a la parada del crono. (Solo Emersión 6/30 kg y 25m)	Descalificación
* El peso no es izado y queda en el fondo	Descalificación
* El peso permanece izado pero la boya no rompe la superficie del agua	10 segundos
*Al finalizar: El manómetro marque menos de 50 atmósferas; Equipamiento incompleto e incorrecto del buceador: pérdida de material o de parte del equipo; chaleco sin abrochar (mínimo exigido faja velcro y anclaje ventral) y/o puesto de forma inadecuada, latiguillos atravesados...	Descalificación

C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2



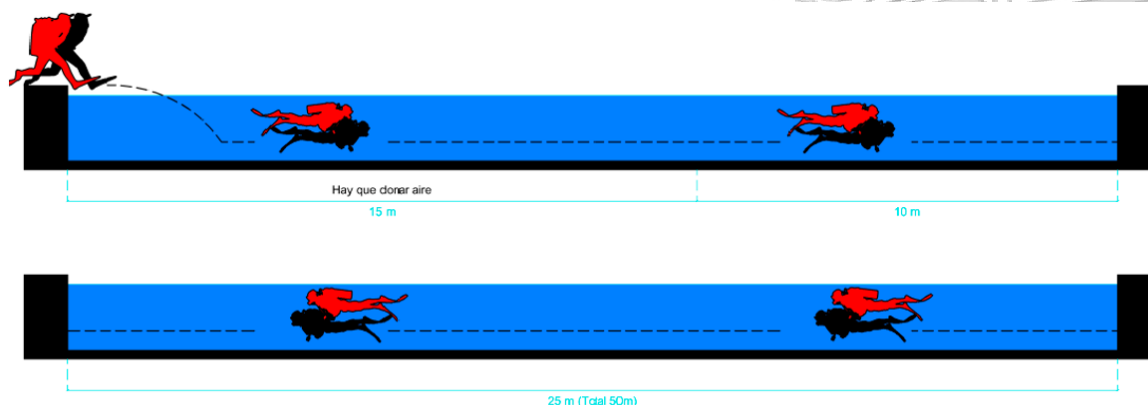
## Prueba 50M OCTOPUS

La longitud total de la distancia es de 50 metros.

- \* En el inicio los atletas se encuentran a la izquierda y a la derecha de la plataforma de salida.
- \* Los dos deportistas participantes deberán portar escafandra completa y traje.
- \* Después del inicio los buceadores entran en el agua con un paso de gigante.
- \* El buceador que utiliza el equipo autónomo de buceo (en adelante - donante) se sumerge y bucea.
- El nadador con aletas (en adelante - el receptor) se sumerge y bucea en apnea usando una máscara, tubo y aletas.
- \* Antes de alcanzar la marca de 15 metros desde el borde, el donante debe proporcionar al receptor una fuente alternativa de la respiración (octopus).
- \* El receptor deberá iniciar la respiración de octopus, manteniendo el contacto estable y físico con el donante, evitando la pérdida de octopus.
- \* Los atletas finalizan cuando alcanzan la distancia establecida de 50 metros.
- \* El final se registra cuando el buzo que porta la escafandra toca el borde con su mano. La longitud máxima de la manguera de octopus es de 110 cm.

### Descalificaciones:

*Incumplir con los requisitos de cada una de las partes de la prueba.	Descalificación
*Desplazarse en superficie en la fase de zambullida más de 5 metros desde el muro o no sumergirse de forma inmediata en los primeros 5 metros al entrar al agua en la salida.	Descalificación
*Asomar cualquier parte del cuerpo o del equipo en la fase de desplazamiento en inmersión.	Descalificación
Comenzar el proceso de suministro de aire del kit de buceo con el compañero después de la marca de 15 metros	15 segundos
*No tocar la pared en los virajes o en la llegada.	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias. Se considera invasión de calle contraria cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invade total o parcialmente en la zona de influencia del buceador de la calle contigua. Se define como zona de influencia a los cinco metros desde las aletas del buceador hacia adelante en el sentido de la marcha.</li> <li>• Si se invade la calle sin afectar la zona de influencia del buceador:</li> <li>• Cuando la botella traspasa la línea limite.</li> <li>• Cuando traspasa la línea limite la mitad del cuerpo del buceador</li> </ul>	Descalificación
Ocupar o Invadir calles contrarias con alguna parte del cuerpo o del equipo. (En casos no contemplados en el punto anterior.	5 segundos
Reiteración en penalizaciones (3 penalizaciones de tiempo por el mismo motivo)	Descalificación
*Al finalizar: El manómetro marque menos de 50 atmósferas; Equipamiento incompleto e incorrecto del buceador: pérdida de material o de parte del equipo; chaleco sin abrochar (mínimo exigido faja velcro y anclaje ventral) y/o puesto de forma inadecuada, latiguillos atravesados...	Descalificación





## Prueba COMBINADA CARRERA DE OBSTÁCULOS 50M – SOLO



Esta prueba, es un recorrido en el que se realizan diversas habilidades y tareas que refleja el nivel B1E FEDAS.

Es una prueba en solitario, hombres o mujeres, basado en un movimiento submarino de más de 50m en una piscina de 25 m

### EQUIPAMIENTO DE LA PISCINA (VERSIÓN 25M)

Esta distancia requiere al menos 1 calle de 25 m para un competidor.

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

### **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 o equivalente
- La posición de los túneles se realiza de la siguiente manera.

### **Parte # 1: SALIDA**

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.

### **Parte # 2: PROCESO (3 pasos)**

El competidor debe completar los 3 pasos

#### **Paso # 1: túnel de 2 m**

El competidor atraviesa el túnel de 2m, sin el equipo en la espalda

El competidor sale del túnel sin ayuda o sin destruir la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos.

#### **Paso # 2: VIRAJE**

#### **Paso # 3: túnel de 2 m**

El competidor atraviesa el túnel de 2m, sin el equipo en la espalda

El competidor sale del túnel sin ayuda o destruir la estructura, y sin soltar más de la mitad de los anillos.

El competidor se volvió a poner su equipo,

Se lo ajusta y va directo a la pared final.

### **Parte # 3: Terminar**

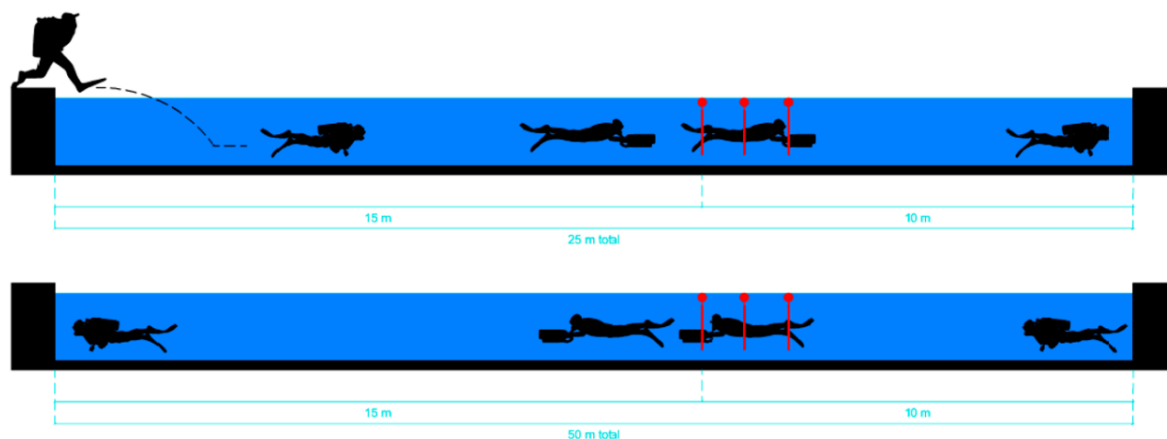
El cronómetro se detiene cuando el competidor toca la parte vertical de la pared con la mano La clasificación se basa en los mejores tiempos, después de sumar todas las penalizaciones.

## Descalificaciones:

Causa	Penalización
*Incumplir con los requisitos de cada una de las partes de la prueba.	Descalificación
*Desplazarse en superficie en la fase de zambullida más de 5 metros desde el muro o no sumergirse de forma inmediata en los primeros 5 metros al entrar al agua en la salida.	Descalificación
*No tocar la pared en los virajes o en la llegada.	Descalificación
Ocupar o Invasión de calles contrarias. Se considera invasión de calle contraria cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invade total o parcialmente en la zona de influencia del buceador de la calle contigua. Se define como zona de influencia a los cinco metros desde las aletas del buceador hacia adelante en el sentido de la marcha.</li> <li>• Si se invade la calle sin afectar la zona de influencia del buceador:</li> <li>• Cuando la botella traspasa la línea límite.</li> <li>• Cuando traspasa la línea límite la mitad del cuerpo del buceador</li> </ul>	Descalificación
Ocupar o Invasión de calles contrarias con alguna parte del cuerpo o del equipo. (En casos no contemplados en el punto anterior.	5 segundos
*Omitir alguna parte del recorrido. Si una de las partes del recorrido se omite, los participantes pueden retroceder y volver a realizar todo el recorrido empezando desde la parte que se omitió siempre y cuando no hayan llegado al final del recorrido.	Descalificación
*Asomar cualquier parte del cuerpo o del equipo una vez iniciada la inmersión.	Descalificación
*Recibir ayuda.	Descalificación
*Al finalizar: El manómetro marque menos de 50 atmósferas; Equipamiento incompleto e incorrecto del buceador: pérdida de material o de parte del equipo; chaleco sin abrochar (mínimo exigido faja velcro y anclaje ventral) y/o puesto de forma inadecuada, latiguillos atravesados...	Descalificación

## Penalizaciones:

Penalizaciones	Seg.
1 Utilizar las manos para nadar.	10'
2 Tocar el fondo de la piscina con cualquier parte del cuerpo (p.e. las manos, rodillas, aletas...). (Excepto puntas de las aletas)	10'
3 Tocar cualquier elemento del recorrido con cualquier parte del cuerpo y/o el equipo. (Excepto puntas de las aletas) Por cualquier elemento se entiende elementos sumergidos (p.e. los aros, las marcas de señalización del fondo de la piscina...) u emergidos (p.e. las corcheras, elementos de flotabilidad como boyas)	10'
4 Desmontar o descolocar cualquier elemento del recorrido: -Desmontar supone que se suelten algunas piezas (p.e. los aros de su soporte...). -Descolocar supone que la estructura se mueva de su posición original (p.e. los túneles, las cestas, las marcas...)	DSQ
5 Pasar o superar el espacio delimitado por las marcas establecidas.	10'
6 Realizar las fases del recorrido erróneamente.	10'







## Prueba COMBINADA CARRERA DE OBSTÁCULOS

Es un recorrido en pareja de 100m por un circuito de obstáculos en el que se ejecutan las siguientes habilidades y destrezas: atravesar con la escafandra colocada en distintas posiciones espacios confinados (túneles) de diferentes longitudes, compartir aire de un único equipo pesado, quitarse y ponerse la máscara, emerger un objeto y remolcarlo en superficie.

En piscinas de 50m. la zona de competición son dos calles contiguas (A y B). En piscinas de 25m. la zona de competición son tres calles contiguas (A; B y C). En ambos casos los buceadores salen de las calles A y B quedando la calle A situada más a la derecha.

### **Primera Parte: Salida**

Los miembros de la pareja ocupan una doble calle para iniciar la salida. La salida se realiza cuando el Juez de Salida da la señal.

Al darse la salida, los buceadores saltan en paso de gigante, sumergiéndose de forma inmediata en la zona de zambullida y sin realizar en superficie ningún desplazamiento.

Sin que asome en la superficie del agua ninguna parte del cuerpo o del equipo, los buceadores realizan un desplazamiento en inmersión de 5m para dirigirse cada uno de ellos al túnel situado en su lado de la calle de competición (doble en piscinas de 50m y triple en las de 25m.)

### **Segunda Parte: Pasar 1er Túnel**

Cada buceador atraviesa su túnel sin ayuda, sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo o del equipo y sin desmontar o descolocar ningún elemento de su estructura (base, aros...).

Los túneles están situados a 5m de la pared de salida y tienen en total una longitud de 2m.

### **Tercera Parte: Compartir aire**

Piscinas de 50m: Seguidamente los buceadores se reúnen en la zona señalizada de la piscina situada en la calle B, a 12m de la pared de salida y durante 30m comparten aire (regulador+octopus) de una de las botellas de aire comprimido que portan hasta llegar a la segunda zona señalizada de la calle B situada a 42 m de la pared de salida. Las zonas señalizadas y el recorrido para compartir el aire comprimido de la botella se sitúan en el lado izquierdo de la doble calle de competición (en el sentido de la marcha).

Piscinas de 25m: Seguidamente los buceadores se reúnen en la zona señalizada de la piscina situada en la calle B, a 12m de la pared de salida y durante 30m (13m hasta completar los 25m del primer largo de la piscina que deben atestiguar estableciendo ambos contacto físico con la pared de forma clara y 17m del segundo largo) comparten aire (regulador+octopus) de una de las botellas de aire comprimido que portan hasta llegar a la segunda zona señalizada situada en la calle C y a 42 m desde el inicio de la salida (a 8m de la pared que atestigua el cumplimiento de los 50m). La zona señalizada y el recorrido para compartir el aire comprimido de la botella tanto en el primer tramo de piscina (13m) de la calle B como en el segundo tramo de piscina (17m) en la calle C se sitúan en el lado izquierdo de cada calle (en el sentido de la marcha).

Superada la marca de los 42m los buceadores se separan y proceden a respirar cada uno de su botella.



## **Cuarta Parte: Nadar sin máscara**

En piscinas de 50m: A continuación, los buceadores se dirigen, cada uno de ellos, a la cesta que se haya situada en su lado de la doble calle a 45m de la pared de salida (5m del viraje) y depositan en ella la máscara.



En piscinas de 25m: A continuación, los buceadores se dirigen, cada uno de ellos, a la cesta que se haya situada a cada lado de la calle C, a 45m de la pared de salida (5m del viraje) y depositan en ella la máscara.

Sin máscara continúan hasta la pared y efectúan el viraje estableciendo contacto físico con la pared de forma clara (al menos con la mano o el binomio pie-aleta).

Tocada la pared vuelven y se colocan la máscara.

## **Quinta Parte: Quitarse escafandra**

Colocada la máscara los buceadores realizan las maniobras de quitarse la escafandra para transportarla con las manos en una posición delantera dirigiéndose a la entrada del 2º túnel.

## **Sexta Parte: Pasar 2º Túnel**

En piscinas de 50m: Los buceadores uno detrás de otro y con la escafandra sujeta por delante, atraviesan el túnel de 5 m que se haya situado a 65 m de la pared de salida en el lado izquierdo de la doble calle de competición (sentido de la marcha). Deben atravesarlo sin ayuda, sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo o del equipo, a excepción de las aletas y sin desmontar o descolocar ningún elemento de su estructura (base, aros...).

En piscinas de 25m: Los buceadores uno detrás de otro y con la escafandra sujeta por delante, atraviesan el túnel de 5 m que se haya situado a 65 m desde la salida (15m del viraje) y en el lado izquierdo de la calle C de competición (sentido de la marcha). Deben atravesarlo sin ayuda, sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo o del equipo, a excepción de las aletas y sin desmontar o descolocar ningún elemento de su estructura (base, aros...).

## **Séptima parte: Equiparse la escafandra**

A la salida del túnel los buceadores se colocan correctamente la escafandra dentro de la zona establecida.

La zona establecida, para realizar las maniobras de colocación del equipo pesado, es la distancia que va desde la salida del túnel hasta el objeto a remolcar (70 y 73m respectivamente desde la salida) y siempre dentro de la calle de competición que pertenece al equipo participante.

## **Octava Parte: Emersión y Remolque**

En piscinas de 50m: Colocado el equipo pesado ambos buceadores cogen el objeto a remolcar y emergen a superficie antes de superar la distancia de 75m desde la pared de salida.

En piscinas de 25m: Colocado el equipo pesado ambos buceadores cogen el objeto a remolcar, tocan la pared y emergen a superficie.

El objeto a remolcar está situado a una distancia de 3m de la salida del túnel (73m de la pared de salida y a 27m de la pared de llegada).



A continuación, los dos buceadores respirando aire atmosférico remolcan el objeto durante los últimos 25m que cumplimentan la distancia total de la prueba (100m).



El tramo final del remolque en superficie debe ser realizado dentro del espacio delimitado por los elementos de flotabilidad que señalizan los dos túneles iniciales. Además, durante todo el remolque los buceadores no pueden tocar con ninguna parte del cuerpo, del equipo ni con el objeto remolcado, ningún elemento del recorrido: corcheras delimitadoras, elementos de flotabilidad de los túneles, estructura de los túneles...

### **Novena Parte: Llegada**

Al cumplir la distancia de la prueba, uno de los buceadores toca la pared de llegada, siendo este el momento en que finaliza la prueba y se para el crono.

En el momento de la llegada ambos buceadores deben mantener contacto físico con el objeto remolcado.

### **Décima parte: Comprobación**

Al finalizar, el Juez de Llegadas comprueba:

- El equipamiento completo y correcto del buceador.
- El manómetro marque más de 50 atmósferas.

### **Puntuación:**

1º.- Cálculo Tiempo Total:

Tiempo Total: Tiempo Recorrido + (Tiempo penalizaciones buceador A + Tiempo penalizaciones buceador B)

$$TT = TR + (TpA + TpB)$$

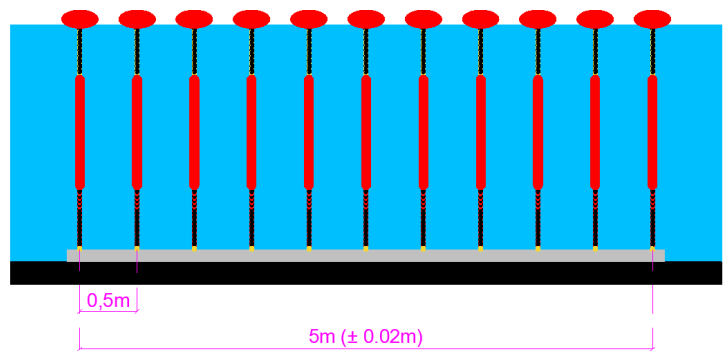
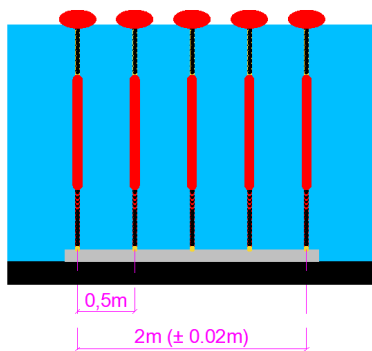
El resultado final se determina sumando al Tiempo del Recorrido cronometrado las penalizaciones en Tiempo obtenidas por los buceadores.

2º.- Cálculo de las Penalizaciones:

Cada tipo de penalización se aplica sólo una vez en cada una de las 9 partes del recorrido descritas y para cada buceador de la pareja participante. Cada parte del recorrido puede acumular varios tipos de penalizaciones.

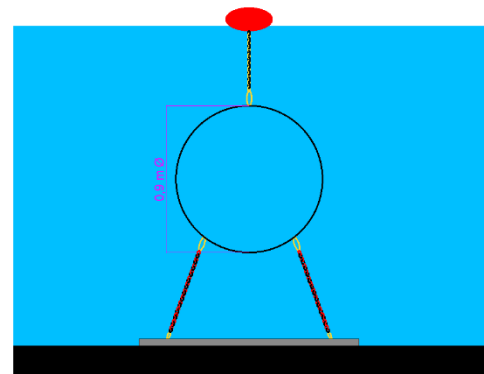
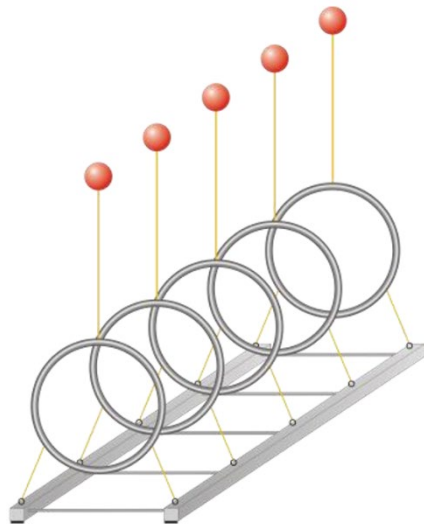
### **Observaciones:**

1ª.- Los túneles tienen dos longitudes: 2 y 5m. Los primeros túneles están situados a 5m de la pared de salida y tienen en total una longitud de 2m. El segundo túnel está situado a 65m desde el inicio de la salida (15m del viraje) y tiene en total una longitud de 5m.



Están formados por aros de diámetro de  $0,9m \pm 1m$ , siendo la distancia entre cada aro de  $0,5m$ . Cada aro va unido (preferentemente por cadenas de plástico) en su parte inferior a una estructura situada en el fondo. Sólo los aros de los túneles de  $2m$  unen también su parte superior a algún elemento de flotabilidad (p.e. boyas) visible en superficie y de no más de  $0,3m$  de diámetro. Estos elementos de flotabilidad forman a su vez el espacio que constituye el tramo final del remolque en superficie. La distancia desde la parte superior de los aros a la superficie es de  $0,5m$ .

C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2

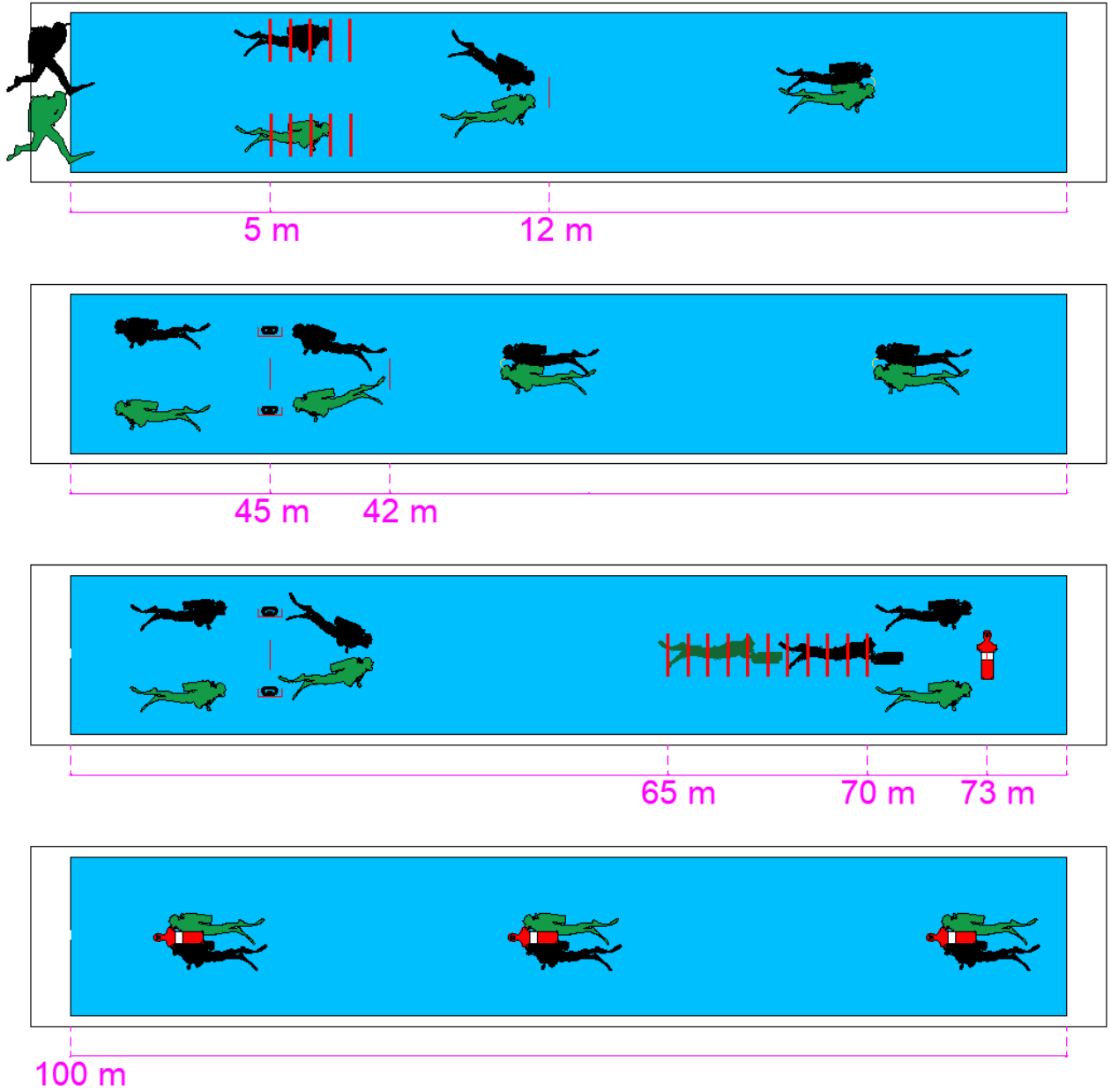


2ª.- Las cestas están depositadas en el fondo de la piscina. Se sitúan a ambos lados de la doble calle y a  $45m$  de la pared de salida. Son de material plástico, sus medidas máximas son:  $60cm \times 40cm \times 30cm$ . Se puede incrementar su flotabilidad negativa con un máximo de  $4kg$ .

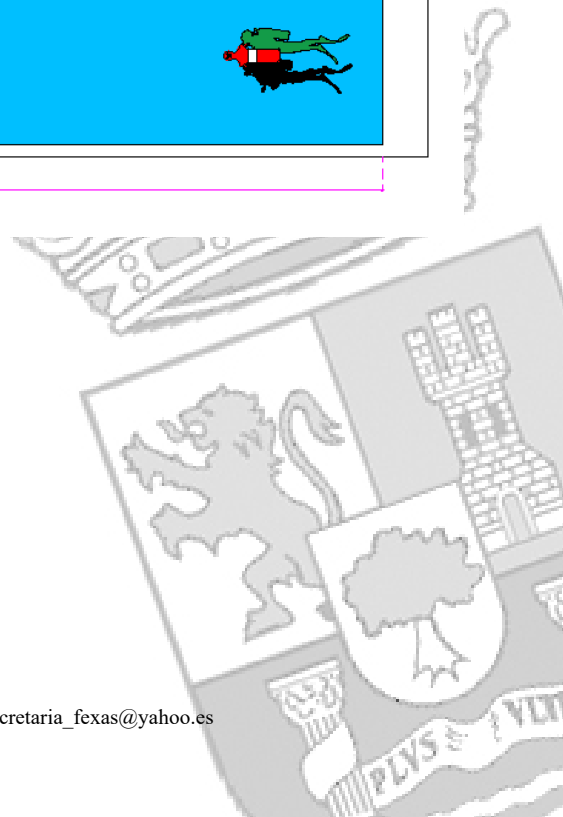
3ª.- El objeto a remolcar es un muñeco de salvamento y está situado en el fondo de la piscina.



# FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS



C.I.F.:G10244044 – N° Registro: FE-2





## Descalificaciones: Combinada Obstáculos



Causa	Penalización
*Incumplir con los requisitos de cada una de las partes de la prueba.	Descalificación
*Desplazarse en superficie en la fase de zambullida más de 5 metros desde el muro o no sumergirse de forma inmediata en los primeros 5 metros al entrar al agua en la salida.	Descalificación
*No tocar la pared en los virajes o en la llegada.	Descalificación
Ocupar o Invasión de calles contrarias. Se considera invasión de calle contraria cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invade total o parcialmente en la zona de influencia del buceador de la calle contigua. Se define como zona de influencia a los cinco metros desde las aletas del buceador hacia adelante en el sentido de la marcha.</li> <li>• Si se invade la calle sin afectar la zona de influencia del buceador:</li> <li>• Cuando la botella traspasa la línea límite.</li> <li>• Cuando traspasa la línea límite la mitad del cuerpo del buceador</li> </ul>	Descalificación
Ocupar o Invasión de calles contrarias con alguna parte del cuerpo o del equipo.(En casos no contemplados en el punto anterior.	5 segundos
*Omitir alguna parte del recorrido. Si una de las partes del recorrido se omite, los participantes pueden retroceder y volver a realizar todo el recorrido empezando desde la parte que se omitió siempre y cuando no hayan llegado al final del recorrido.	Descalificación
*Asomar cualquier parte del cuerpo o del equipo una vez iniciada la inmersión.	Descalificación
*Recibir ayuda con excepción del compañero de equipo.	Descalificación
*Al finalizar: El manómetro marque menos de 50 atmósferas; Equipamiento incompleto e incorrecto del buceador: pérdida de material o de parte del equipo; chaleco sin abrochar (mínimo exigido faja velcro y anclaje ventral) y/o puesto de forma inadecuada, latiguillos atravesados...	Descalificación

## Penalizaciones:

Penalizaciones	Seg.
1 Utilizar las manos para nadar.	15'
2 Tocar el fondo de la piscina con cualquier parte del cuerpo (p.e. las manos, rodillas, aletas...).	5'
3 Tocar cualquier elemento del recorrido con cualquier parte del cuerpo y/o el equipo. Por cualquier elemento se entiende elementos sumergidos (p.e. los aros, las marcas de señalización del fondo de la piscina...) u emergidos (p.e. las corcheras, elementos de flotabilidad como boyas)	5'
4 Recibir ayuda del compañero.	10'
5 Desmontar o descolocar cualquier elemento del recorrido: -Desmontar supone que se suelten algunas piezas (p.e. los aros de su soporte...) -Descolocar supone que la estructura se mueva de su posición original (p.e. los túneles, las cestas, las marcas...)	15'
6 Pasar o superar el espacio delimitado por las marcas establecidas.	10'
7 Respirar en superficie aire de la botella.	10'
8 Realizar las fases del recorrido erróneamente.	10'