



Reglamento Particular de Salvamento Deportivo.

CAMPEONATO NACIONAL SALVAMENTO DEPORTIVO OUTDOOR CARTAGENA 2023

Este reglamento corresponderá a lo establecido para campeonatos de Salvamento Deportivo realizados en aguas abiertas.

1.- CATEGORIAS

COMPETIDORES MASCULINOS Y FEMENINOS

Todas las pruebas se realizarán en categorías masculina y femenina. No es obligatorio incluir competidores masculinos y femeninos como miembros del equipo. Todo equipo que no tenga competidores de ambos sexos competirá en las pruebas correspondientes masculinas o femeninas, **PUDIENDO CONFORMAR UN EQUIPO**

MIXTO SEGÚN RESUELVA ORGANIZACION

Las pruebas a continuación se desarrollará conforme las categorías que ha definido la organización:

Debe haber un mínimo de 3 deportistas o 2 equipos por cada prueba, para que esta no sea suspendida por falta de quórum.

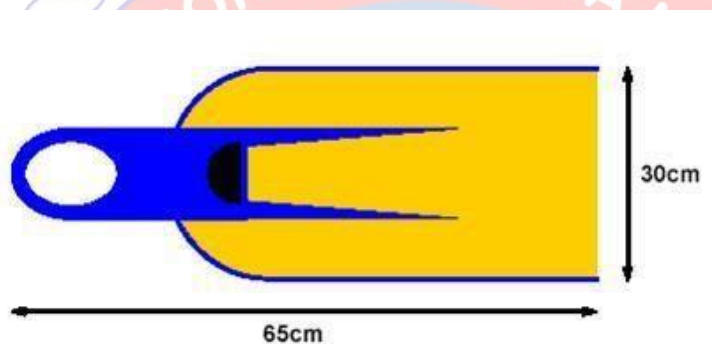
Todo Competidor : Todas las edades (obligatorio para edades comprendidas entre 18 y 34 años)

Máster : 35 años y más cumplidos hasta 31 diciembre



2.- MATERIALES E IMPLEMENTOS DE COMPETENCIA

- a) La organización del campeonato dispondrá materiales de competencia: tubos de rescate, banderas, testimonio, boyas.
- b) El DEPORTISTA deberá usar traje de baño tipo zunga o bóxer para varones y traje de 1 pieza para damas. (SE PERMITIRÁ EL USO DE TRAJE DE NEOPRENO)
- c) El DEPORTISTA deberá llevar sus aletas las cuales deberán cumplir con las medidas máximas permitidas (se sugieren aletas de fácil postura)



- d) En las pruebas por EQUIPOS deberán utilizar gorra identificatoria del equipo o de color destacado (se coordinará con la organización asignar color de gorra a equipos anticipadamente)

3.- DE LOS RECLAMOS

- a) Para efectuar un reclamo el único autorizado a presentarlo es el entrenador o el delegado.
- b) Al momento de efectuar el reclamo debe realizar el pago de 1UF y presentar un escrito del reclamo adjuntando algún medio de prueba en la mesa de control dirigida al JUEZ PRINCIPAL.
- c) Los reclamos deben ser presentados el mismo día de la competencia y antes de que se inicien la etapa de premiación.
- d) De ser acogido el reclamo el monto pagado le será devuelto



4.- CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA EN AGUAS ABIERTAS

Los delegados de equipo y competidores tienen la responsabilidad de familiarizarse con el presente reglamento, programa de competencia, con su normativa y con las reglas de cada prueba:

1. A los competidores no se les puede permitir participar en una prueba si llegan tarde al nombramiento en precompetencia.
2. Si un competidor o equipo se abstiene de tomar la salida en una prueba serán descalificados.
3. A menos que específicamente lo indique, no se pueden usar elementos artificiales que mejoren la propulsión como manoplas o manguitos.
4. El uso de cera o sustancia similar para mejorar el agarre o contacto con tablas, skis o palas está permitido en pruebas en aguas abiertas.
5. No está permitido el uso de ningún elemento en los pies.
6. No está permitido la utilización de relojes, aros, colgantes, y/o cualquier objeto que pueda causar lesión a sí mismo, como a su oponente.
7. Los competidores deben llevar el gorro de su club en todas las pruebas, en la salida de cada prueba.
8. Un competidor no será descalificado si pierde el gorro después de la salida en una prueba teniendo en cuenta que el árbitro pueda identificar que el competidor ha realizado correctamente la prueba.
9. Recorrido de la Competencia. Los reclamos o protestas contra el recorrido sólo se aceptarán antes del comienzo de cada prueba o carrera.
10. Los competidores deberán efectuar las pruebas dentro del recorrido descrito en cada una de ellas, por lo que no podrán salir del escenario de la competencia.
11. Todos los recorridos serán medidos, colocados y alineados a criterio del Juez Principal asegurándose en todo lo posible que todas las calles tengan las mismas y justas condiciones.
12. El uso de códigos de color en boyas y banderas es recomendable para guiar a los competidores por el recorrido exacto requerido.
13. La distancia de las boyas será medida desde la profundidad de la rodilla estando en marea baja. Sin embargo, las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar y por factores de seguridad.



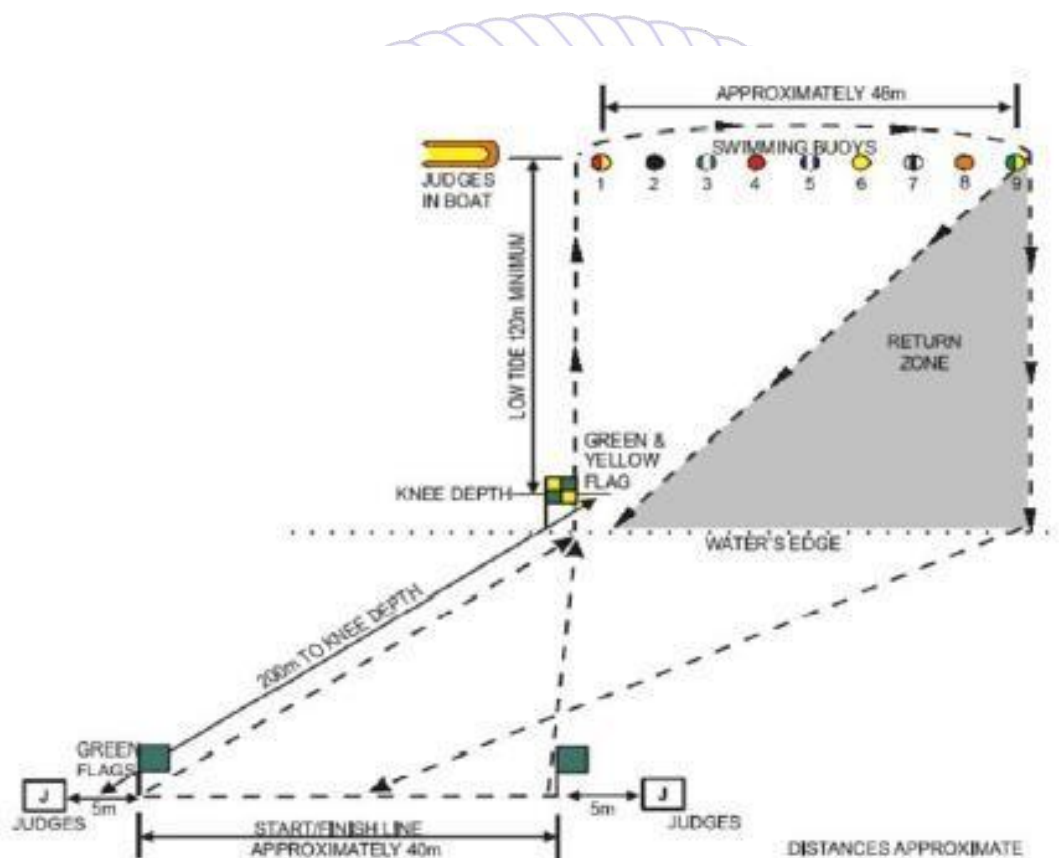
14. Ajustes de boyas pueden ser necesarios durante la competencia en el caso de que se desalineé.
15. Los competidores en pruebas de material podrán pasar por las boyas de natación con su material teniendo en cuenta que ellos son los únicos responsables en el caso de que las boyas les ofrezcan algún tipo de impedimento. En pruebas de multi-material, no se podrá cruzar por las boyas que no correspondan a la posta que se está realizando en ese momento.
16. Los competidores y los jueces deben abandonar la zona de competencia cuando no compitan o arbitren. El área de competencia es definida como la zona de la playa abarcada por una línea o valla, o la línea directa del agua al extremo final de la valla, o la zona especificada por el Juez Principal.
17. El orden de llegadas dado por el jurado no será motivo de reclamo o protesta.
18. Decisiones referentes a la salida, tomadas por el Juez de Salidas o el Juez Principal (o por quien él designe), no podrá ser objeto de reclamo o protesta.
19. Suerte con las condiciones que prevalecen: No será posible ningún reclamo o protesta cuando un incidente es debido a las condiciones del mar. Las condiciones del mar afectan a la realización y participación de los campeonatos de salvamento de aguas abiertas y los competidores están sujetos a las condiciones que prevalezcan. El Juez Principal o su asignado tienen total decisión para determinar si un incidente se ha producido por las condiciones del mar o no.
20. Defectos del tubo: Si en opinión del Juez Principal, el tubo, la cuerda o el arnés presentan un defecto técnico durante la prueba, se puede repetir la serie o la final.



Pruebas De Competencia

Pruebas Individuales

1.- CORRER NADAR CORRER (RUN SWIM RUN)



Descripción de la prueba.

Desde la línea de salida, los competidores corren, rodean la bandera de giro y entran al agua nadando bordeando las boyas. Los competidores vuelven nadando a la playa para otra vez correr bordeando la bandera de giro antes de correr hacia la línea de llegada.



El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido se establece para que los competidores corran aproximadamente 200m, naden aproximadamente 300m y corran aproximadamente 200m a la llegada.

Juzgar.

Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical. La llegada será juzgada por el pecho del deportista cruzando la llegada.

Los jueces se colocarán para observar el transcurso de la prueba tan bien como determine la llegada de la prueba.

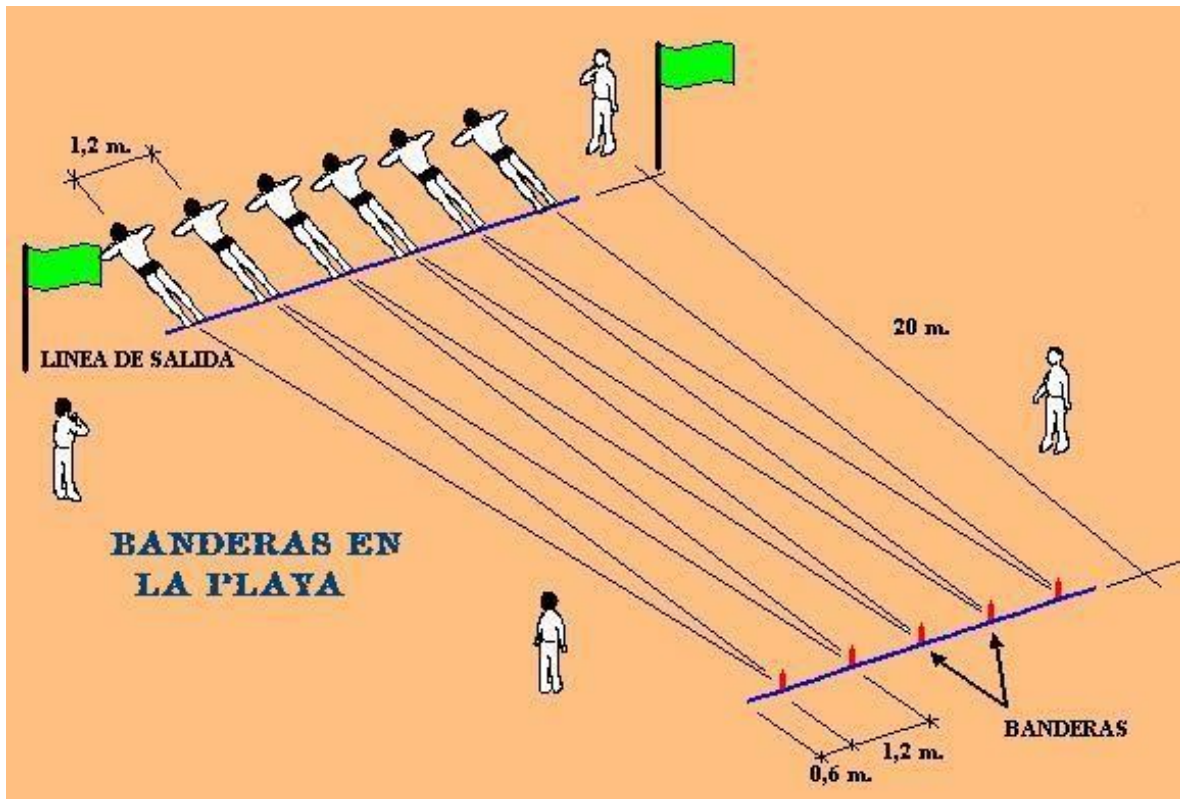
Descalificaciones.

1. No completar el recorrido como se define y describe





2.- BANDERAS EN PLAYA



Descripción de la prueba.

Los competidores, tras salir acostados boca abajo en la arena, se levantan, giran y corren aproximadamente 20m para conseguir una bandera enterrada verticalmente en la arena. Siempre tiene que haber menos banderas que competidores, aquellos que no consigan bandera serán eliminados.

Posición de salida.

Los competidores toman su posición adjudicada, separados por 1,5m en la línea de salida.

Los competidores están acostados boca abajo con los dedos de los pies en la línea de salida y los tobillos juntos, las manos una encima de la otra con los dedos en las muñecas y la cabeza levantada. Los codos deberán estar a 90º con la línea media del cuerpo y la cadera y el estómago deberán estar en contacto con la arena. La línea media



del cuerpo estará a 90 con la línea de la salida. Los competidores podrán nivelar, allanar y comprimir su zona de salida, pero no podrán cavar en la arena.

La salida.

La Salida en esta prueba la salida es como sigue:

Antes de la salida, el Juez de precompetencia deberá:

- 1.-Coloca a los competidores según el orden del sorteo.
- 2.-Acompaña a los competidores a la zona de salida asegurándose que cada uno se coloca en el orden que le corresponde.

El Árbitro General deberá:

- 1.-Comprueba que todos los jueces y el material están en su posición.
- 2.-Señala la salida en cada carrera con un silbato largo indicando que los competidores deben tomar sus posiciones en la línea de salida.
- 3.-Señala al Juez de Salidas que los competidores están bajo su control.

El Juez de Salidas se coloca en una posición fuera de la vista de los competidores.

Al comando "A sus puestos", los competidores asumen la posición de salida anteriormente descrita.

Al comando "Cabezas abajo" los competidores – a la vez y sin retraso – colocarán sus barbillas (pera) sobre sus manos.

- 1.-Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida con un sonido de silbato.
- 2.-A la señal de salida, los competidores se levantan sobre sus pies y corren para conseguir una bandera.

Infracciones en la salida.

Las siguientes acciones en la salida se consideran infracciones:

- 1.-No cumplir los comandos del Juez de Salidas en un tiempo razonable.
- 2.-Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena, o cualquier otro movimiento después del comando "Cabezas abajo" y antes de la señal de salida.



Si un competidor es descalificado o eliminado, los competidores y las banderas serán realineadas pero no se volverán a sortear posiciones. La ronda continuará teniendo en cuenta las infracciones cometidas hasta que se efectúe una salida correcta.

Sorteo para las posiciones.

Habrá un sorteo preliminar para las posiciones y luego sorteo en cada serie. En semifinales y finales cuando los competidores se hayan reducido a 8, habrá un sorteo de posición en cada serie.

Número de competidores eliminados.

El Árbitro General determinará el número de participantes que se eliminan en cada serie de cada eliminatoria y semifinales. No más de 2 competidores pueden ser eliminados en una serie. En finales, no se pueden eliminar más de un competidor por serie.

Desempate.

Un desempate se celebrará si dos o más competidores agarran a la vez la misma bandera, y los jueces no pueden determinar que competidor agarró primero la bandera – a pesar de la posición de las manos.

El recorrido.

El que se muestra en el diagrama. El recorrido es de aproximadamente 20m desde la línea de salida hasta la línea de las banderas, y suficientemente amplio para un espacio de 1,5 metros entre cada competidor y para 16 deportistas.

La salida será marcada por dos postes de 2m de alto.

Las banderas se colocan en línea paralela a la línea de salida, así una “línea perpendicular” entre dos competidores marca donde colocar la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada a la línea equidistante entre los dos competidores adyacentes.

Juzgar.

El Juez Principal o su delegado se ubicará donde lo vea todo y se mantendrá allí supervisando.



El Juez de Salidas se colocará al final de la línea de salida para poder ver las posibles infracciones. Los jueces de recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las series y las posibles infracciones.

Los jueces de llegada se colocarán a pocos metros detrás de la línea de banderas, para reclamar las banderas a los competidores que consigan una y poder colocarlas para la siguiente serie.

Eliminación y Descalificaciones.

Cada serie se juzga por separado en esta prueba. Una infracción en una carrera no se tendrá en cuenta para la siguiente carrera.

Un competidor que comete una infracción en la salida o impide el progreso a otro competidor será eliminado.

Un competidor eliminado de la prueba mantendrá los puntos y lugar de la clasificación que le corresponde en ese momento de la prueba. Sin embargo, si un competidor es descalificado de la prueba perderá todo lo que mantenía en la prueba.

Además de las Reglas Generales, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- 1.-No completar la prueba como se define y describe.
- 2.-Agarrar más de una bandera.

Impedir deliberadamente.

1.-Cualquier competidor que impida deliberadamente el progreso de otro competidor será descalificado de la prueba. Impedir deliberadamente se define como “el uso deliberado de manos, brazos, pies o piernas para impedir que otro competidor progrese”.

2.-Un competidor puede usar sin embargo el cuerpo para mejorar su posición para conseguir bandera. Un competidor puede interponer el hombro o el cuerpo en frente de un oponente, pero no puede usar ni manos, ni brazos, ni pies, las piernas para conseguir o mantener una posición.

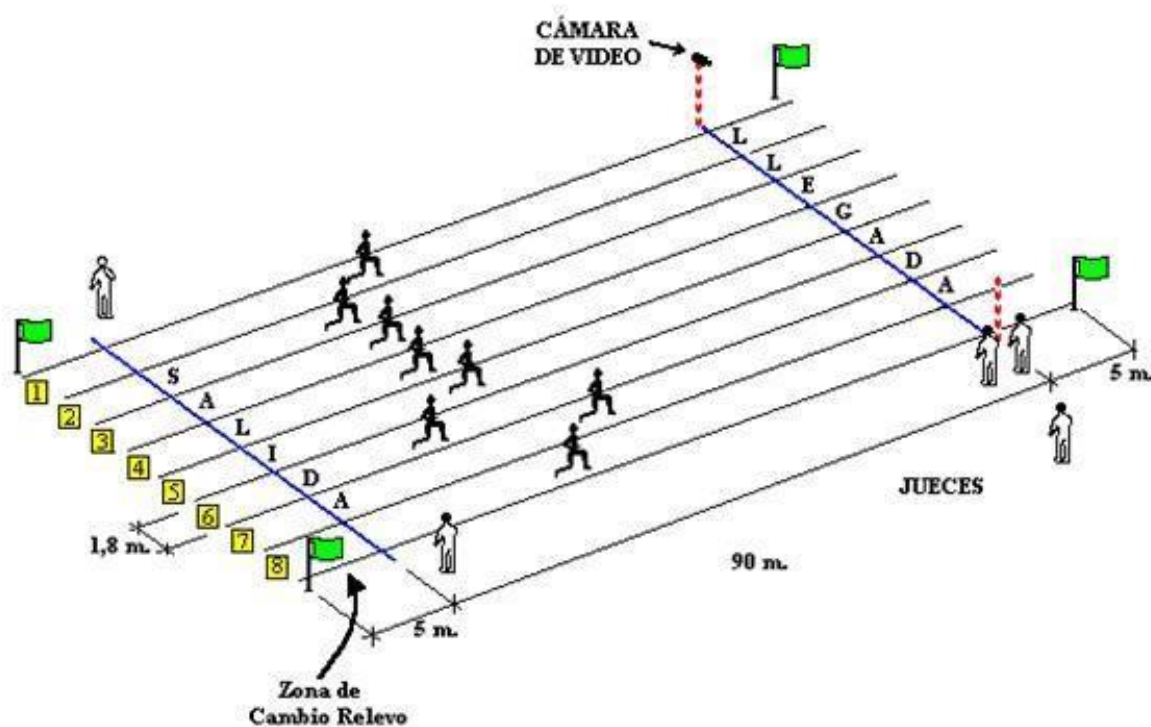
3.-Si un competidor obtiene legalmente una posición enfrente de otro y mantiene una carrera normal, el competidor que queda atrás deberá bordear al que tiene enfrente.

4.-Un competidor puede cruzarse por delante de otros más lentos.

5.-Si dos o más competidores se molestan y se impiden deliberadamente, el competidor que usó primero las manos, los brazos, las piernas o los pies podrá ser eliminado.



3.- 90 METROS SPRINT EN PLAYA



Descripción de la prueba.

Los competidores toman sus posiciones en sus calles asignadas. A la señal de salida, los competidores corren los 90 metros del recorrido hasta la línea de llegada. La llegada es juzgada por el pecho del deportista cruzando la línea de llegada. Los competidores deben terminar la prueba sobre sus pies en posición vertical.

LA PRUEBA SE REALIZA A PIES DESCALZOS, el deportista puede vestir short y polera o bien traje de baño pero ningún calzado, puntera, calcetín u otro elemento en los pies



La salida

No se permite usar elementos artificiales para la salida, pero los competidores pueden hacer hoyos y/o montículos de arena para asistir en la salida. A los competidores no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

A los competidores se les permite allanar o nivelar la arena de su calle.

El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido de la carrera sprint será de 90m desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Un área de deceleración de aproximadamente 20m se proporciona al final de cada calle.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para asegurar que todos los competidores corran la misma distancia, y será delimitado por cuatro postes de color de 2m de alto.

Las calles.

Por las que se debe correr serán separadas por cuerdas de color en la arena para ayudar a los corredores a mantener un recorrido recto. Las calles serán de 1,8m de ancho donde sea posible, como mínimo será de 1,5m. Sería conveniente tener 10 calles, aunque el mínimo requerido para esta prueba son 8 calles.

Los competidores deben mantenerse en su propia calle durante todo el recorrido.

Una línea de llamada.

Se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto, el deportista no podrá posicionarse con más distancia de la definida.

Juzgar.

El Juez Principal se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces de recorrido se nombrarán para asegurar que los competidores corren según la descripción del recorrido.

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



Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales y de lo indicado en la descripción de la prueba, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.





Pruebas Grupales

1.- SALVAMENTO COMBINADO CON TUBO DE RESCATE



Descripción de la prueba.

Cuatro competidores de cada equipo participan en esta prueba: una víctima, un nadador con tubo de rescate (y aletas) y dos socorristas. La víctima (1er competidor) nada 120m aproximadamente hasta la boya designada, señala y espera a ser rescatado por el nadador con tubo y aletas (2do competidor).

Cuando estén volviendo hacia la orilla, los dos socorristas que están esperando, entran en el agua para ayudar. La prueba termina cuando al menos 1 competidor del equipo cruce la línea de llegada en contacto con la víctima.



La Salida.

Los cuatro competidores se reunirán en la posición asignada en la línea de salida, todos de cara al agua. Antes de la señal de salida, el nadador con tubo y aletas deberán estar por detrás de la línea de salida/llegada. El nadador con tubo podrá sujetar el tubo de rescate o llevarlo puesto y las aletas llevarlas en sus manos. Las aletas no se podrán poner antes de cruzar la línea de salida.

A la señal de salida, la víctima entra en el agua, nada para tocar su boya asignada, señala su llegada levantando un brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya.

El Juez Principal podrá determinar un aceptable método alternativo para señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

Los competidores deben empezar desde la posición correcta asignada. Los competidores que naden hacia una boya errónea y señalen continuando la prueba serán descalificados.

En caso de que, la víctima llegue a una boya errónea deberá nadar hasta su boya asignada para, recién ahí, dar la señal de llegada.

Nadador con tubo de rescate.

A la señal de llegada de la víctima, el nadador con tubo de rescate y aletas cruza la línea de salida, se pone el material a su discreción y nada pasando por el lado izquierdo (mirando desde la playa) de la boya designada a su víctima que espera detrás, mar adentro. El nadador con tubo de rescate asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica. Con la víctima asegurada al tubo, los competidores continúan girando la boya en sentido de las agujas del reloj remolcando a la víctima hacia la orilla.

Socorristas.

Después de que el nadador haya empezado a remolcar a la víctima hacia la orilla, los dos socorristas, a su discreción, pueden cruzar la línea de salida para entrar en el agua y asistir al nadador para llevar a la víctima a la orilla. Una vez que los socorristas toman a la víctima el nadador con aletas puede liberarse de la competencia.

La víctima debe ser arrastrada o remolcada hacia la llegada. (no es necesario sacarle el tubo de rescate que lleva enganchado)



UNA VEZ QUE LA VICTIMA ES TOMADA Y ARRASTRADA POR LOS “SOCORRISTAS” EL EQUIPO DEBERÁ MANTENER POSICION ERGUIDA (SIMULANDO VICTIMA INCONCIENTE), NO PODRA APOYAR CON PIES (CAMINANDO) NI SUJETARSE DE SUS COMPAÑEROS CON LOS BRAZOS

La llegada.

Es juzgada por el pecho del primer deportista que cruce la línea de llegada en posición vertical mientras todavía lleva a la víctima (el tubo de rescate no hace falta que entre en la llegada).

Notas:

- 1.-Los nadadores y los socorristas que hayan cruzado la línea de salida (por cualquier razón), deberán volver a colocarse detrás de la línea de salida para empezar su posta.
- 2.-En la salida, el nadador con tubo puede colocar el tubo de rescate y las aletas detrás de la línea de salida/llegada o tenerlas en la mano. El arnés o bandolera del tubo lo puede llevar puesto.
- 3.-Los tubos de rescate se deben llevar sobre un hombro o en bandolera.
- 4.-La víctima puede ayudar a quien le rescata a colocarse el tubo. Cualquiera de los dos puede clicar el tubo, pero la víctima debe ser fijada al tubo detrás de la línea de boyas
- 5.-El deportista debe remolcar a la víctima con el tubo asegurado por debajo de los dos brazos, clicado a la anilla metálica.
- 6.-La víctima no puede ser remolcada por el estómago.
- 7.-Durante el remolque, la víctima puede ayudar dando patadas y remando con los brazos debajo del agua, pero no debe nadar con movimientos y recobros de brazos por fuera del agua.
- 8.-En ningún momento la víctima puede ayudar andando o corriendo
- 9.-Solo el nadador puede llevar aletas. Los socorristas no pueden llevar ningún material ni aletas.

El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido será de aproximadamente 240m. Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada puede ser alterada por el Juez Principal, dependiendo de las condiciones del mar.



Línea de salida/llegada.

Una cuerda de color brillante sujeta entre 2 postes llevando banderas, separados aproximadamente por 48m y colocado en la orilla. La alineación de las boyas podrá ser alterada a discreción del Juez Principal dependiendo de las condiciones que prevalezcan. La línea de salida será también la de llegada. Esta cuerda se quitará una vez los competidores estén en línea y antes de la salida para evitar que se enganchen los tubos en ella.

Las boyas de natación.

Se colocarán de tal manera que todos los competidores tengan igual oportunidad con respecto a bancos de arena, corrientes, etc.

Juzgar.

Los jueces de llegada se colocarán en cada extremo de la llegada, al menos a 5m de los postes y en línea con ellos.

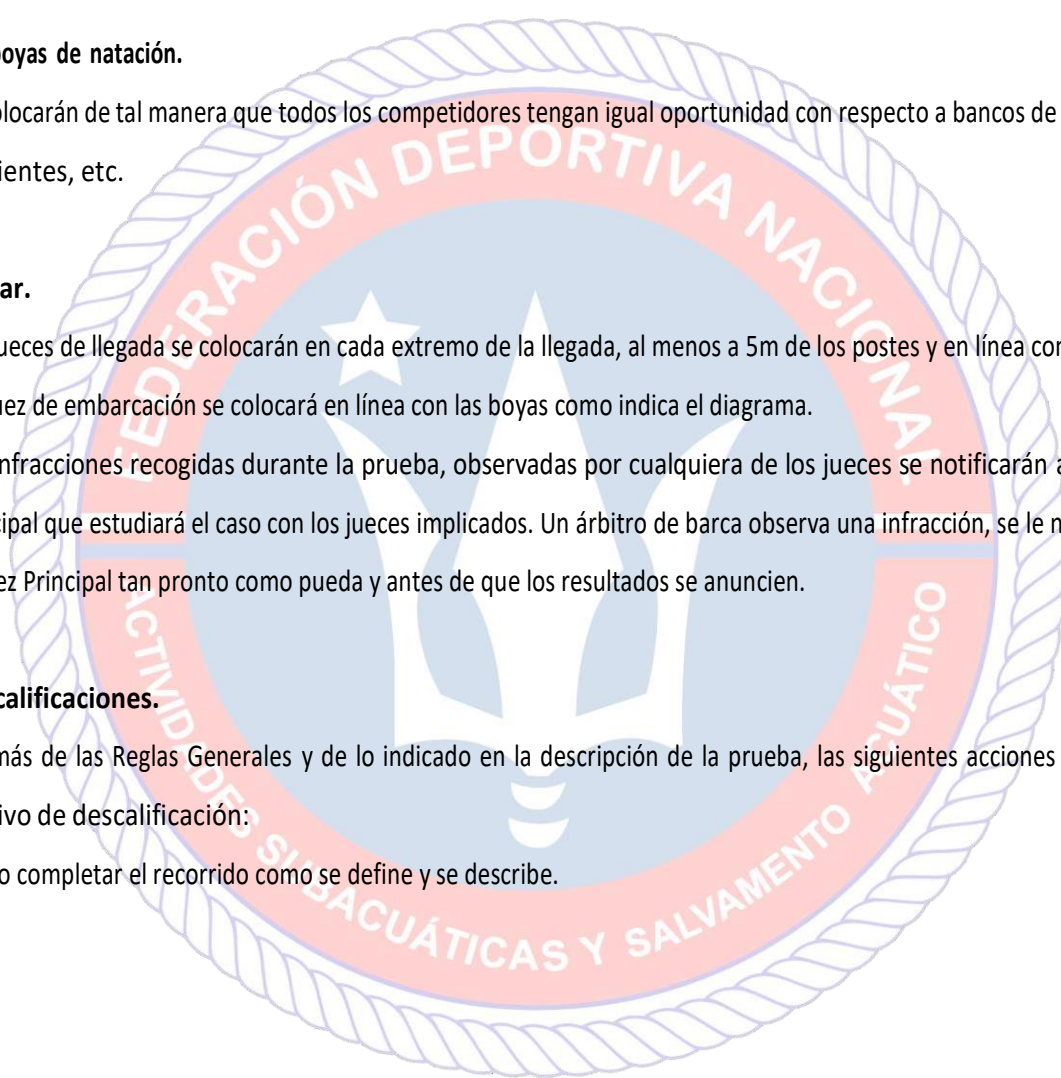
Un juez de embarcación se colocará en línea con las boyas como indica el diagrama.

Las infracciones recogidas durante la prueba, observadas por cualquiera de los jueces se notificarán al Juez Principal que estudiará el caso con los jueces implicados. Un árbitro de barca observa una infracción, se le notifica al Juez Principal tan pronto como pueda y antes de que los resultados se anuncien.

Descalificaciones.

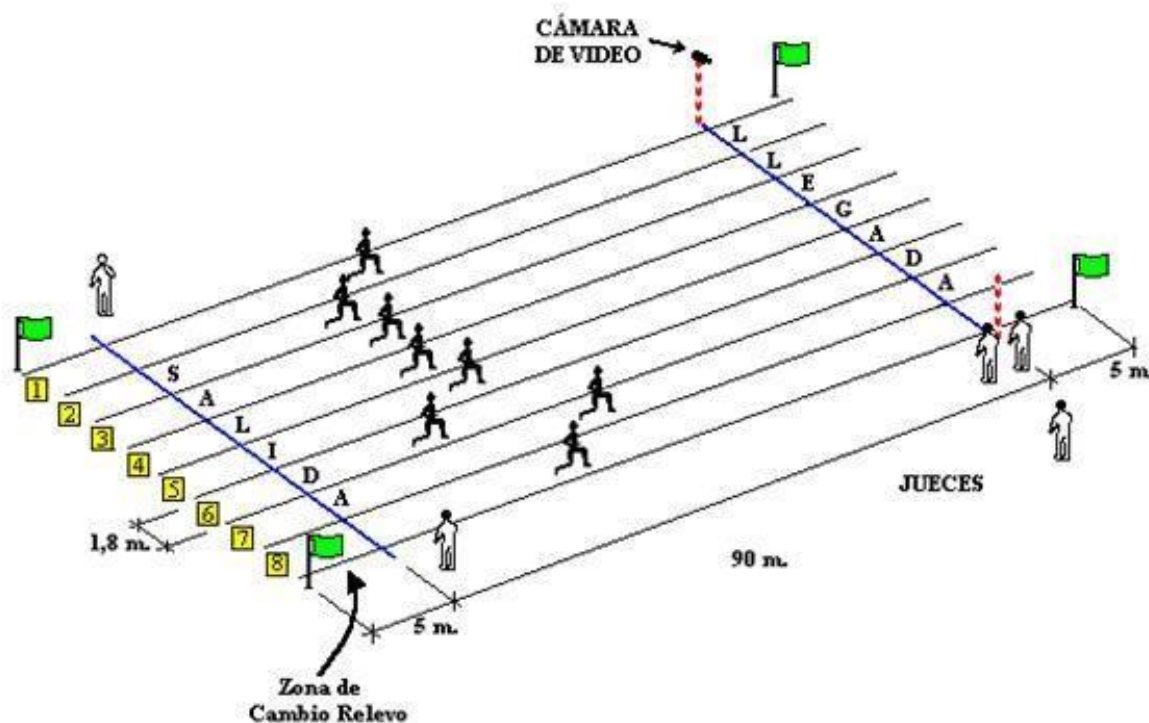
Además de las Reglas Generales y de lo indicado en la descripción de la prueba, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1 - No completar el recorrido como se define y se describe.





1.- 4 x 90 METROS RELEVO SPRINT (POSTA)



Descripción de la prueba.

Un equipo de cuatro competidores completa un relevo con testigo de manera que cubren 90m. de recorrido.

Para empezar, 2 competidores toman su posición en su calle asignada en cada extremo del recorrido.

Después de la salida cada competidor completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con una mano y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera posta al siguiente corredor. Todos los competidores terminan su posta sobre sus pies y en posición vertical.

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



LA PRUEBA SE REALIZA A PIES DESCALZOS, el deportista puede vestir short y polera o bien traje de baño pero ningún calzado, puntera, calcetín u otro elemento en los pies

La salida

La salida será igual que en la prueba individual de Sprint, con el primer relevista llevando el testigo

Cambios de testigo.

El testigo se cambiará de la siguiente manera:

- 1.-Ni marcas, ni objetos se pueden colocar en el recorrido o en la zona de alrededor para ayudar a los competidores en el cambio del testigo.
- 2.-El competidor que lleva el testigo para hacer el cambio, debe llevar el testigo hasta la línea de cambio. (El testigo no se puede lanzar al siguiente competidor).
- 3.-Los competidores que reciben el testigo en el primer, segundo y tercer cambio pueden estar en movimiento mientras toman el testigo, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o de las manos cruzan la línea de cambio antes de tener en posesión el testigo.
- 4.-Si un testigo se cae durante el cambio, el corredor que lo recibe lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera.
- 5.-Si un testigo se cae en cualquier otra parte de la carrera, el corredor lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera.

El recorrido.

Como muestra el diagrama, el recorrido será igual que en la prueba individual de Sprint

Juzgar.

El Juez Principal se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces de recorrido se nombrarán para asegurar que los competidores corren según la descripción del recorrido.



Los jueces de Llegada determinarán las posiciones. Los competidores se clasificarán en el orden en que cualquier parte del pecho cruce la línea de llegada. Los competidores deben cruzar la llegada sobre sus pies y en posición vertical.

Descalificaciones.

Además de las Reglas Generales y de lo indicado en la descripción de la prueba, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1-No completar el recorrido como se define y se describe.

