



CMAAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

**DYNAMISCHE APNOE
ÜBERSETZUNG DES INTERNATIONALEN
REGELWERKES**

VERSION 2017/02

CA - 195

INHALTSVERZEICHNIS

1.	ABSCHNITT I	3
1.1.	DEFINITIONEN	3
1.1.1.	Apnoe	3
1.1.2.	Wettkampfveranstaltung, Wettbewerb und Versuch	3
1.1.3.	Dynamische Apnoe	3
1.1.4.	Verlust des Bewusstseins – Blackout.....	3
1.1.5.	Verwendung des männlichen Pronomens.....	3
1.1.6.	Strafen (Penalty)	4
1.1.7.	Regelverletzungen	4
1.1.8.	Wettkampfveranstaltungen und Abnahme von Rekorden	4
2.	ABSCHNITT II	4
2.1.	ALLGEMEINE TECHNISCHE REGELN	4
2.1.1.	Kategorien, Material und Ausrüstung der Athleten	4
2.1.2.	Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich).....	5
2.1.3.	Competition Area (Wettkampfbereich).....	5
2.1.4.	Messinstrumente	6
2.1.5.	Warm-up Area (Aufwämbereich).....	6
2.1.6.	Verlust des Bewusstseins, Blackout - Verlust der motorischen Kontrolle (“Loss of motor control” LMC)	6
2.1.5.	Assistent der Athleten (Coach).....	6
2.2.	KAMPFRICHTERGREMIUM (PANEL OF JUDGES) UND ASSISTENTEN (STAFF)	7
2.2.1.	Allgemeines	7
2.2.2.	Technical Delegate	7
2.2.3.	Competition Area Judge (Kampfrichter des Wettkampfbereichs)	8
2.2.4.	Surface Judge (Kampfrichter an der Bahn).....	9
2.2.5.	Warm-up Judge (Kampfrichter des Aufwämbereichs).....	9
2.2.6.	Technical und Safety Judge (Judge zuständig für techn. Ablauf und Sicherheit) ..	9
2.2.7.	Starting Judge (Startrichter)	10
2.2.8.	Competition Secretary (Wettkampfsekretär).....	10
2.2.9.	Medical Assistance (Medizinische Betreuung)	10
2.2.10.	Weitere Assistenten	11
3.	ABSCHNITT III	11
3.1.	AUSTRAGUNG DER WETTBEWERBE	11
3.1.1.	Start	11
3.1.2.	Abtauchen	12
3.1.3.	Horizontale Strecke	12
3.1.4.	Auftauchen	12
3.1.5.	Durchführung des Wettbewerbes	13

1. ABSCHNITT I

1.1 DEFINITIONEN

1.1.1 Apnoe

Der Begriff „Apnoe“ bezeichnet eine Sportart, bei der der Athlet seinen Atem anhält und gleichzeitig die Atemwege unter der Wasseroberfläche hält.

1.1.2 Wettkampfveranstaltung, Wettbewerb und Versuch

Der Begriff „Wettkampfveranstaltung“ wird für Apnoeveranstaltungen verwendet, die verschiedene Disziplinen umfassen können.

Der Begriff „Wettbewerb“ verweist auf jeden Durchgang einer Disziplin, der innerhalb eines Wettkampfs ausgetragen wird.

Der Begriff „Versuch“ kennzeichnet die Einzelaktion des Athleten.

Die „Leistung“ ist das in Distanz oder Zeit messbare Ergebnis aus dem Versuch des Athleten.

1.1.3 Dynamische Apnoe

Dynamische Apnoe ist die Disziplin, bei der der Athlet eine maximale horizontale Strecke mit oder ohne Flossen erreichen möchte, wobei der Körper unter der Wasseroberfläche gehalten wird.

Diese Disziplin kann in einem Schwimmbecken oder im Freiwasser, sowohl mit Flossen (Bi-Fins und Monoflosse als getrennte Wettbewerbe), sowie ohne Flossen durchgeführt werden. Wenn Flossen verwendet werden, so dürfen diese einzig und allein durch Muskelkraft des Athleten bewegt werden, ohne die Verwendung jeglicher Mechanismen, auch nicht, wenn diese durch die Muskeln aktiviert würden.

Beim Bi-Fins Wettbewerb ist als Schwimmstil nur der alternierende Flossenschlag erlaubt (Delfin-Kick ist nicht erlaubt, außer in der 3-Meter-Zone bei Start und Wende, sowohl bei Indoor- wie bei Outdoor-Veranstaltungen).

.

1.1.4 Verlust des Bewusstseins – Blackout

Der Begriff „Blackout“ bezeichnet den Verlust des Bewusstseins.

Der Verlust des Bewusstseins muss unterschieden werden vom Begriff „Samba“, der für den Verlust der motorischen Kontrolle steht.

1.1.5 Verwendung des männlichen Pronomens

Im Folgenden wird durchgehend das männliche Pronomen verwendet, um unklare Formulierungen zu vermeiden. Es versteht sich von selbst, dass alle am Wettkampf teilnehmenden Personen - egal in welcher Rolle - beiderlei Geschlechts sein können.

1.1.6 Strafen (Penalty)

Wann immer eine Regelverletzung stattfindet, die nicht zur Disqualifikation führt, wird eine allgemeine Strafe (Penalty) verhängt. Diese kleineren Verstöße werden in den entsprechenden Abschnitten definiert.

Dieser Penalty besteht aus dem Abzug von fünf Metern von der erzielten Leistung des Athleten.

1.1.7 Regelverletzungen

Regelverletzungen führen zur Disqualifikation, außer es ist in den entsprechenden Artikeln anders angegeben.

1.1.8 Wettkampfveranstaltungen und Abnahme von Rekorden

Wettkampfveranstaltungen und die Abnahme von Rekorden sind in den neuesten Versionen der „*Procedures of Championship*“ und „*Contract for Record Attempts*“ geregelt.

2. ABSCHNITT II

2.1 ALLGEMEINE TECHNISCHE REGELN

2.1.1 Kategorien, Material und Ausrüstung der Athleten

2.1.1.1 Kategorien:

- 2.1.1.1.1 Die offiziellen Wettkampfveranstaltungen werden für Herren und/oder Damen ausgerichtet.

2.1.1.2 Erlaubtes Material:

- 2.1.1.2.1 Bi-Fins und Monoflosse sind ohne Einschränkung von Größe und Material erlaubt. Im Monoflossen-Wettbewerb ist die Verwendung von Bi-Fins erlaubt, im Bi-Fins Wettbewerb ist die Verwendung der Monoflosse nicht erlaubt.
- 2.1.1.2.2 Die Teilnehmernummer ist an der Flosse fixiert (oben und/oder unten).
- 2.1.1.2.3 Masken oder Schwimmbrillen. Maske oder Schwimmbrille muss transparent sein, sodass die Judges die Augen sehen können.
- 2.1.1.2.4 Nasenklammer.

2.1.1.3 Zusätzliche Ausrüstung:

- 2.1.1.3.1 Die Verwendung von Neopren- oder Tauchanzügen ist gestattet.
- 2.1.1.3.2 Die Athleten dürfen ihr eigenes Blei verwenden. Wird Blei verwendet, muss dieses unbedingt mit Quick-Release-Funktion ausgestattet sein und auf der Außenseite der Kleidung getragen werden. Die Athleten

dürfen keinesfalls Blei versteckt unter der Kleidung tragen. Eine Regelverletzung führt zur Disqualifikation. Die Athleten dürfen das Blei während des Versuchs oder Oberflächenprotokolls abwerfen.

- 2.1.1.3.3 Für alle Wettkampfveranstaltungen und internationale Meisterschaften ist das Anbringen von Werbung auf Flossen und Maske ohne Einschränkung erlaubt.
- 2.1.1.3.4 Werbung ist auch auf der Kleidung gestattet. Bei Zeremonien im Rahmen von internationalen Meisterschaften sind Athleten jedoch verpflichtet sich in der offiziellen Bekleidung des Nationalteams zu präsentieren.
- 2.1.1.3.5 Die Verwendung von Sauerstoff ist strengstens verboten. Ein Athlet, der aufgrund der Verwendung von Sauerstoff oder einer mit Sauerstoff angereicherten Mischung schuldig befunden worden ist, wird umgehend disqualifiziert und für einen vom Verband festgelegten Zeitraum von der Teilnahme an CMAS-Wettbewerben und Meisterschaften ausgeschlossen

2.1.2 Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich)

- 2.1.2.1 Wettbewerbe in dynamischer Apnoe im Schwimmbad müssen in einem 50-Meter-Becken (Wettbewerb mit Flossen) und einem 25 oder 50-Meter-Becken (Wettbewerb ohne Flossen) mit einer Minimaltiefe von 1,40 (eins komma vier) Metern durchgeführt werden.
- 2.1.2.2 Diese Maße müssen vom CMAS Technical Delegate überprüft und für gültig erklärt werden.
- 2.1.2.3 Der Starting Judge muss ein Mikrofon/Megaphon für die mündlichen Ansagen zur Verfügung haben.
- 2.1.2.4 Bis zu 4 (vier) Competition Areas (Bahnen) können im selben Schwimmbecken eingerichtet werden. Für CMAS-Meisterschaften, internationale Wettkämpfe und Weltrekordversuche sind dann sog. floating lines (Absperroleinen) an beiden Außenseiten der äußeren Competition Areas zwingend erforderlich (ein Auftauchen am Beckenrand ist nicht erlaubt). Nur unter diesen Bedingungen sind die zwei Außenbahnen des Pools als Wettkampfbereich zugelassen.
- 2.1.2.5 Werden mehrere Bahnen benutzt, wird per Losentscheid bestimmt, welcher Athlet auf welcher Bahn startet. Nicht-Athleten dürfen sich nur außerhalb des Wettkampfbereichs aufhalten.
- 2.1.2.6 Um die Judges bei ihren Entscheidungen zu unterstützen, sollten offizielle Videoaufnahmen eines jeden Versuchs von der Oberfläche aus erstellt werden. Dabei soll der gesamte Versuch des Athleten aufgenommen werden, inklusive Einstieg und Oberflächenprotokoll nach dem Auftauchen. Wenn technisch möglich, soll ein weiteres Video den Bereich unter Wasser abdecken.

2.1.3 Competition Area (Wettkampfbereich)

- 2.1.3.1 Der Startbereich muss innerhalb und außerhalb des Beckens klar markiert sein.
- 2.1.3.2 Sollte die Außenbahn ungünstige Eigenschaften zur Durchführung des Versuchs aufweisen, muss die danebenliegende Bahn verwendet werden.

- 2.1.3.3 Bei einem Wettbewerb, bei dem nur auf einer Bahn gestartet wird, besteht der Wettkampfbereich auf der rechten (oder linken) Seite des Beckens aus drei Bahnen. Die dem Beckenrand nächstgelegene Bahn ist für den Athleten reserviert (Auftauchen nur an der Absperrleine erlaubt). Die Bahn links (oder rechts) daneben, ist für die Safety-Taucher reserviert. Die nächste Bahn links (oder rechts) kann für den offiziellen Videografen und Fotografen reserviert werden.
- 2.1.3.4 Eine „T“- Markierung mit mindestens 20 (zwanzig) cm Breite muss am Grund des Beckens in einem Abstand von zwei Metern vom Start und zwei Metern vor der Wende angebracht sein.
- 2.1.3.5 Es muss eine Linie geben, die die 25 (fünfundzwanzig) Meter im Becken anzeigt.
- 2.1.3.6 Wenn der Startpunkt im Becken tiefer als 1,40 (eins komma vierzig) Meter ist, muss der Startbereich mit einer mobilen Plattform ausgestattet sein, auf der der Athlet stehen kann.

2.1.4 Messinstrumente

- 2.1.4.1 Die Messung der Distanz erfolgt an dem Punkt, an dem die Atemwege des Athleten aus dem Wasser kommen. Die Messung erfolgt mittels Metermaß, das sich am Beckenrand befindet.
- 2.1.4.2 Andere automatische elektronische Messsysteme können verwendet werden, sofern sie von CMAS im Vorfeld anerkannt worden sind oder nach vorheriger Anfrage durch den organisierenden Verband aufgestellt und vom Technical Delegate anerkannt wurden.

2.1.5 Warm-up Area (Aufwämbereich)

- 2.1.5.1 Die restlichen Bahnen, die nicht als Competition Area gemäß 2.1.3.3 gelten, sind für das Warm-up bestimmt.
- 2.1.5.2 Die Warm-up Area ist für Athleten reserviert, die sich unter den Anweisungen des Warm-up Judges auf den Wettkampf vorbereiten.

2.1.6 Verlust des Bewusstseins, Blackout - Verlust der motorischen Kontrolle ("Loss of motor control" LMC)

- 2.1.6.1 Der Verlust der motorischen Kontrolle führt zur Disqualifikation, wenn der Athlet das OK-Protokoll nicht erfüllt.
- 2.1.6.2 Im Fall von Bewusstseinsverlust/Blackout, gibt der verantwortliche Judge dem Safety-Taucher die Anweisung, den Athleten an der Oberfläche zu halten (zumindest dessen Atemwege), sofern er entscheidet, dass der Athlet Hilfe benötigt. Dies führt zu einer Disqualifikation des Athleten und zu dessen Ausschluss vom laufenden Wettbewerb sowie den restlichen Wettbewerben der Wettkampfveranstaltung.

2.1.7 Assistent der Athleten (Coach)

- 2.1.7.1 Der Athlet darf bis zum Aufruf der letzten drei Minuten nur einen Assistenten haben. Ab diesem Zeitpunkt ist niemand in der Nähe des Athleten erlaubt. Der Assistent muss den Wettkampfbereich verlassen. Er kann sich im Warm-up Bereich aufhalten.

- 2.1.7.2. Der Judge wird den Assistenten nur einmal verwarnen. Sollte der Assistent die Wettkampfzone nicht verlassen, führt diese Regelverletzung zu einer allgemeinen Strafe (Penalty) für den Athleten.
- 2.1.7.3. Nur der Technical Delegate kann einem Teammitglied gestatten bei technischen Problemen einzugreifen.

2.2. KAMPFRICHTERGREMIUM (PANEL OF JUDGES) UND ASSISTENTEN (STAFF)

2.2.1 Allgemeines

- 2.2.1.1 Judges und Staff müssen ihre Entscheidungen selbstständig und unabhängig voneinander treffen, außer es ist in den Regeln anders festgelegt.
- 2.2.1.2 Judges und Staff sind für die Vorbereitung und Durchführung des Wettbewerbes verantwortlich.
- 2.2.1.3 Zusammensetzung des Kampfrichtergremiums sowie dessen Assistenten:
- Technical Delegate, für CMAS-Meisterschaften von der CMAS ernannt
 - für die Competition Area verantwortlicher Judge
 - Surface Judge
 - Warm-up Judge
 - Technical and Safety Judge
 - Starting Judge (Starter, Startrichter)
 - Competition Secretary (Wettkampfsekretär)
 - medizinische Betreuung
 - weitere Assistenten
- 2.2.1.4 Für Welt- und kontinentale Meisterschaften müssen der Technical Delegate und der Surface Judge unterschiedlichen Nationalitäten angehören. Der Technical Delegate muss eine andere Nationalität haben als das Organisationskomitee.
- 2.2.1.5 Das Gremium aus Judges und Assistenten, mit Ausnahme des Technical Delegate, werden vom Veranstalter gestellt. Das Gremium ist für die Vorbereitung und die Durchführung des Wettkampfes uneingeschränkt verantwortlich.

2.2.2 Technical Delegate

- 2.2.2.1 Für CMAS-Meisterschaften wird der Technical Delegate von der Apnea Kommission vorgeschlagen und vom CMAS Executive Bureau ernannt.
- 2.2.2.2 Er ist der Hauptkampfrichter und hat die Oberaufsicht und das Weisungsrecht gegenüber allen Offiziellen. Er muss deren Position bestätigen und erteilt ihnen Instruktionen was die besonderen Regeln des Wettkampfes anbelangt.
- 2.2.2.3. Seine Aufgaben sind:
- Inspektion der Wettkampfanlage
 - Kontrolle und Abnahme der Teilnehmerunterlagen, die die Eignung der Teilnehmer belegen, am Wettkampf teilzunehmen.
 - Kontrolle und Abnahme der Anmeldeformulare und Festlegung der Startreihenfolge.

- Abnahme und Unterschrift der Ergebnisse vor Veröffentlichung der Ergebnislisten.
- 2.2.2.4 Er muss sicherstellen, dass alle Regelungen und Entscheidungen der CMAS befolgt werden und muss alle anfallenden Fragen betreffend der Wettkampforganisation lösen, für die das Regelwerk keine Lösung anbietet.
- 2.2.2.5 Er muss sicherstellen, dass alle Offiziellen für eine ordnungsgemäße Organisation des Wettkampfes an ihren entsprechenden Positionen sind. Er kann Ersatz für abwesende Judges nominieren, die ihre Aufgabe nicht erfüllen können. Er kann zusätzliche Offizielle bestellen, wenn er dies für notwendig erachtet.
- 2.2.2.6 Er autorisiert den Starting Judge das Startsignal zu geben, sobald er sich davon überzeugt hat, dass alle Mitglieder des Kampfrichtergremiums auf ihren Plätzen und bereit sind.
- 2.2.2.7 Er kann über Fehlstart entscheiden und einen Neustart veranlassen.
- 2.2.2.8 Der Technical Delegate hat das Recht, Wettbewerbe aufgrund höherer Gewalt, wie z. B. ungünstiger Wetterbedingungen (Outdoor Schwimmanlage oder Open Water) abzusagen oder zu verschieben. Dieses Recht gilt auch, falls der Austragungsort nicht mehr mit den Anforderungen des Regelwerkes übereinstimmt.
- 2.2.2.9 Der Technical Delegate kann jeden Athleten für einen etwaigen Regelverstoß disqualifizieren, den er selbst wahrnimmt oder der ihm von anderen Offiziellen gemeldet wird.

2.2.3 Competition Area Judge (Kampfrichter des Wettkampfbereichs)

- 2.2.3.1 Das ist der für den Wettkampfbereich zuständige Judge, er muss sich am Rand des Schwimmbeckens aufhalten.
- 2.2.3.2 Es ist seine Aufgabe, die Aktivitäten der anderen Judges im Wettkampfbereich zu organisieren. Er ist für den Austausch von Judges und Assistenten in seinem Bereich verantwortlich.
- 2.2.3.3 Er genehmigt den Start des Versuchs der einzelnen Athleten und überwacht die Abfolge der Versuche.
- 2.2.3.4 Er erhält von den anderen Judges Mitteilung zu Regelverstößen, die diese beobachtet haben, sowie zu möglichen Sanktionen oder Disqualifikationen und entscheidet darüber.
- 2.2.3.5 Er nimmt die Proteste der Mannschaftsführer der teilnehmenden Teams entgegen.
- 2.2.3.6 Am Ende der Wettbewerbe soll er:
- 2.2.3.6.1 die Meinung des Technical Delegate und der betroffenen Area Judges zur Bewertung der Proteste einfordern,
 - 2.2.3.6.2 die vom Technical Delegate getroffenen Entscheidungen hinsichtlich der Proteste umsetzen,
 - 2.2.3.6.3 die endgültigen Wertungen für seine Competition Area aufstellen,
 - 2.2.3.6.4 eine Kopie der endgültigen Wertungen an den Technical Delegate weitergeben.

2.2.4 Surface Judge (Kampfrichter an der Bahn)

- 2.2.4.1 Der Surface Judge muss das Auftauchen des Athleten anzeigen, indem er einen Arm hebt.
- 2.2.4.2 Der Surface Judge überwacht den Athleten während des Versuchs und der darauffolgenden 30 (dreißig) Sekunden. In dieser Zeit muss der Athlet erfolgreich das Oberflächenprotokoll durchführen.
- 2.2.4.3 Er kontrolliert die Messung der Distanz und gibt diese über einen Assistenten an den verantwortlichen Judge seiner Competition Area weiter.
- 2.2.4.4 Er muss sicherstellen, dass der Athlet während des gesamten Versuchs in guter Verfassung ist und keine Hilfestellung benötigt. Er meldet dem Technical Delegate mögliche Verstöße.
- 2.2.4.5 Er übt seine Funktion am Rand des Beckens aus bzw. ist im Wasser, bei Wettbewerben, bei denen auf mehreren Bahnen gestartet wird.
- 2.2.4.6 Der Surface Judge muss ein gelbes T-Shirt tragen.

2.2.5 Warm-up Judge (Kampfrichter des Aufwärmbereichs)

- 2.2.5.1 Der Warm-up Judge befindet sich im Warm-up Bereich des Schwimmbeckens.
- 2.2.5.2 Er ist für die Athleten verantwortlich, ruft diese auf und übergibt sie der Startreihenfolge entsprechend an den Starting Judge.
- 2.2.5.3 Er sorgt dafür, dass die Athleten warten, bis sie an der Reihe sind und regelt das Warm-up der Athleten in der Warm-up Area.
- 2.2.5.4 Er überprüft die Ausrüstung der Athleten: Maske, etc.

2.2.6 Technical und Safety Judge (Judge zuständig für techn. Ablauf und Sicherheit)

- 2.2.6.1 Er ist verantwortlich für die Überwachung der Sicherheitsbestimmungen und bei technischen Schwierigkeiten während des Wettkampfes.
- 2.2.6.2 Er untersteht dem Technical Delegate.
- 2.2.6.3 Er muss sich um das gesamte notwendige Material und die Geräte für den Ablauf der Veranstaltung kümmern.
- 2.2.6.4 Er ist verantwortlich für den Aufbau entsprechend dem Regelwerk.
- 2.2.6.5 Er kann vom Organisationskomitee verlangen, dass eine ausreichende Anzahl von Assistenten bereitgestellt wird, damit er seine Aufgabe ohne Probleme erfüllen kann.
- 2.2.6.6 Mindestens zwei Safety-Taucher müssen im Wasser sein: einer in der Wettbewerbsbahn und der andere in der danebenliegenden Bahn.
- 2.2.6.7 Ein weiterer Safety muss am Beckenrand mit einem Rettungsring bereitstehen, sodass sich der Athlet beim Auftauchen festhalten kann.

2.2.7 Starting Judge (Startrichter)

- 2.2.7.1 Er informiert den Athleten, dass er in den Startbereich gehen muss.
- 2.2.7.2 Er ist verantwortlich für den Countdown und die Kontrolle, dass der Athlet innerhalb des genehmigten Zeitfensters startet.

2.2.8 Competition Secretary (Wettkampfsekretär)

- 2.2.8.1 Er ist für die Überprüfung der Ergebnisse verantwortlich, die er vom Technical Delegate nach jedem Wettbewerb erhält.
- 2.2.8.2 Er nominiert die Assistenz-Sekretäre und leitet deren Arbeit.
- 2.2.8.3 Er bereitet alle Materialien vor, die für das Wettkampfbüro und die Dokumentation der Wettbewerbe notwendig sind.
- 2.2.8.4 Er verifiziert die Ergebnisse, zeichnet sie ab und stellt sie in die offiziellen Ergebnislisten und Berichte.
- 2.2.8.5 Er stellt sicher, dass die Entscheidungen des Technical Delegates im offiziellen Bericht stehen.
- 2.2.8.6 Er übermittelt die Ergebnisse für die Podiumsplätze.
- 2.2.8.7 Die Ergebnisse und Berichte dürfen durch den Wettkampfsekretär erst nach Genehmigung durch den Technical Delegate zur Verteilung weitergegeben werden.
- 2.2.8.8 Er erstellt den Abschlussbericht des Wettkampfes.
- 2.2.8.9 Ist eine Presseabteilung vorhanden, stellt der Wettkampfsekretär nach Genehmigung durch den Technical Delegate alle Informationen zum Wettbewerb für die Medien zusammen.

2.2.9. Medical Assistance (Medizinische Betreuung)

- 2.2.11.1 Die medizinische Betreuung muss sicherstellen, dass Erste-Hilfe-Leistung für Verunfallte garantiert ist, indem sie die erforderliche Hilfe leistet, und zwar von unmittelbar nach dem Unfall bis zur Übergabe an eine nahegelegene medizinische Einrichtung. Die medizinische Betreuung muss dem Arzt dieser Einrichtung die Gründe und Umstände des Unfalles des Athleten kommunizieren.
- 2.2.11.2 Die medizinischen Betreuer werden vom Organisationskomitee ernannt und sind gemäß ihrer (medizinischen) Kompetenz für die Kontrolle der Veranstaltung aus medizinischer Sicht verantwortlich. Das medizinische Team setzt sich zusammen aus:
 - einem Arzt, der erfahren und fähig sein muss, kardiopulmonale Reanimation durchzuführen und Erste Hilfe zu leisten und dafür ausgerüstet ist; er ist verantwortlich für die Veranstaltung und immer in der Competition Area anwesend,
 - einem Rettungswagen mit einem Arzt an Bord, der für den Wettkampf reserviert ist und in der Nähe eines Krankenhauses an Land postiert ist,
 - einem Krankenhaus, das mit dem Rettungswagen leicht erreichbar ist.
 - Die Möglichkeit von Rettungsflügen mittels Hubschrauber ist ratsam.

Die Ersthelfer sind ausgestattet mit:

- kleinen Masken für Mund-zu-Mund-Beatmung

- Ambu-Beutel
- Sauerstoffflasche mit Regler
- Wasser und zuckerhaltigen Getränken
- andere Ausrüstung nach Vorgabe des Arztes.

2.2.10 Weitere Assistenten

- 2.2.10.1 Weitere Assistenten für den Wettkampf werden vom Organisationskomitee berufen und unterstützen die für sie zuständige Person, die wiederum gemeinsam mit dem Technical Delegate die verschiedenen Aufgaben an die Assistenten zuweist.

3. ABSCHNITT III

3.1 AUSTRAGUNG DER WETTBEWERBE

3.1.1 Start

- 3.1.1.1 Die zum Wettkampf zugelassenen Athleten müssen eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn im Wartebereich oder in der Warm-up Area, neben bzw. in der Nähe der Competition Area, anwesend sein.
- 3.1.1.2 30 (dreißig) Minuten vor ihrem Start (vor Beginn des dreiminütigen Countdowns) müssen sich die Athleten beim Warm-up Judge melden, der dann den Starting Judge informiert.
- 3.1.1.3 Nur innerhalb der letzten 30 (dreißig) Minuten vor dem Start ist es den Athleten gestattet, in das Becken zu gehen.
- 3.1.1.4 In jeder Competition Area starten die Athleten in einem Abstand von mindestens 8 (acht) Minuten.
- 3.1.1.5 Falls mehrere Versuche im gleichen Zeitfenster ausgetragen werden, müssen die Starts zeitversetzt stattfinden.
- 3.1.1.6 Der Versuch beginnt, wenn der Starting Judge den Athleten informiert, dass dieser in den Startbereich gehen soll.
- 3.1.1.7 Der Athlet hat dann drei Minuten Zeit, um sich auf das Abtauchen vorzubereiten.
- 3.1.1.8 Er wird vom Startrichter wie folgt an die Zeit erinnert:
die letzten 3 Minuten / 2 Minuten / 1 Minute / 45 Sekunden / 30 Sekunden / 15 Sekunden / 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 / Official Top / +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +15, +20, +30.
Der Athlet darf vom Official Top bis zu +30 Sek. (30 Sekunden-Zeitfenster) abtauchen. Wenn die Atemwege bei der Ansage „+30“ nicht unter Wasser sind, wird er disqualifiziert.
- 3.1.1.9 Bei allen internationalen Wettkämpfen muss der Countdown auf Englisch angesagt werden.

3.1.2 Abtauchen

- 3.1.2.1 Der Athlet muss beim Start die Wand des Beckens mit irgendeinem Körperteil oder Ausrüstungsgegenstand, welcher direkt mit dem Körper verbunden ist, berühren und die Apnoe-Phase beginnen, bevor er sich von der Wand löst.
- 3.1.2.2 Der Athlet darf am Startpunkt am Rand des Beckens sitzen und von dort aus ins Wasser gehen. Ins Wasser springen ist nicht erlaubt.
- 3.1.2.3 Der Athlet muss bei jeder Wende unbedingt die Wand des Beckens mit einem Körperteil oder Ausrüstungsgegenstand berühren, ansonsten wird er disqualifiziert.

3.1.3 Horizontale Strecke

- 3.1.3.1 Während des Versuchs dürfen die Ausrüstung oder Teile des Körpers, außer den Atemwegen, aus dem Wasser kommen. Schwimmen an der Oberfläche ist nicht erlaubt.
- 3.1.3.2 Während des Versuchs muss der Athlet in der Wettkampfbahn bleiben. Weicht er mit dem ganzen Körper auf eine andere Bahn ab, wird ein Penalty verhängt. Geringfügige Abweichungen sind erlaubt.
- 3.1.3.3 Wenn der Athlet an die Oberfläche kommt, erfolgt die Messung der Distanz an dem Punkt, an dem die Atemwege des Athleten aus dem Wasser kommen.
- 3.1.3.4 Wenn er am Ende der Bahn (Start- und Wende-Wand) auftauchen will, muss er zuerst die Wand berühren und dann auftauchen. Andernfalls erfolgt die Messung der Distanz an dem Punkt, an dem die Atemwege des Athleten aus dem Wasser kommen.
- 3.1.3.5 Wenn er unmittelbar nach der Wende (Start- und Wende-Wand) auftauchen will, muss er zuerst die Wand berühren, die Wende komplett ausführen und dann auftauchen. Andernfalls erfolgt die Messung analog 3.1.3.4.

3.1.4 Auftauchen

- 3.1.4.1 Dem Athleten darf vor Beendigung des Versuchs - aus welchem Grund auch immer - nicht geholfen und er darf nicht berührt werden, es sei denn er ist in Schwierigkeiten.
- 3.1.4.2 Die offiziellen Helfer dürfen dem Athleten, wenn er an die Oberfläche kommt, einen Auftriebskörper reichen, an dem er sich festhalten und erholen kann.
- 3.1.4.3 Berührt der Coach/Assistent des Athleten den Auftriebskörper, mit dem Ziel, dadurch Hilfestellung zu leisten, bevor der Athlet das gesamte Protokoll, wie in Punkt 3.1.4.6 definiert, durchgeführt hat, wird der Athlet disqualifiziert.
- 3.1.4.4 Im Falle von versehentlichem Berühren ist es die Entscheidung des Technical Delegate den Versuch zu werten oder für ungültig zu erklären.
- 3.1.4.5 Am Ende des Versuchs muss der Athlet während einer 30 (dreißig) Sekunden dauernden Protokollzeit ein OK-Zeichen geben. Während dieser 30 (dreißig) Sekunden muss er sich über Wasser halten, sich an der Absperrleine oder am Auftriebskörper festhaltend ohne fremde Hilfe in Anspruch zu nehmen.
- 3.1.4.6 Der Athlet muss während dieser 30 Sekunden seinen Kopf über Wasser halten. Die Atemwege sowie die seitlichen und der hintere Teil des Kopfes auf Höhe der

Atemwege müssen über der Wasseroberfläche sein. Bei einer Welle muss eine Entscheidung gemäß Absatz 3.1.4.9 getroffen werden.

- 3.1.4.7 Es ist dem Athleten erlaubt, während des Protokolls zu sprechen.
- 3.1.4.8 Das OK-Zeichen muss in die Richtung des Technical Delegates, der am Beckenrand steht, oder des Surface Judges, der im Wasser sein kann, gemacht werden, sofern der Wettkampf auf mehreren Bahnen stattfindet.
- 3.1.4.9 Für das Oberflächenprotokoll sind zwei Judges (Surface Judge und Technical Delegate) anwesend und die finale Entscheidung über die Leistung wird innerhalb von 3 Minuten nach Beendigung des Versuchs bekannt gegeben.
 - 3.1.4.9.1 Nach dem Oberflächenprotokoll und wenn alles ok ist zeigt der Technical Delegate dem Athleten eine weiße Karte ("white card").
 - 3.1.4.9.2 Wird eine gelbe Karte ("yellow card") gezeigt, muss der Athlet in der Wettkampfzone warten, solange sich die Judges beraten.
 - 3.1.4.9.3 Wird eine rote Karte ("red card") gezeigt, wird die Leistung nicht gewertet (Disqualifikation; "DQ").
- 3.1.4.10. Bei internationalen Meisterschaften sind Video-Entscheidungen vorgeschrieben.
- 3.1.4.11. Coaches und Zuschauer müssen während des Oberflächenprotokolls und der Erholung des Athleten ruhig und leise sein. Bei Missachtung kann der Technical Delegate die Personen / Teammitglieder des Wettkampfbereichs verweisen.

3.1.5 Durchführung des Wettbewerbes

- 3.1.5.1 Die Startreihenfolge der Athleten für die Versuche ergibt sich aus den angegebenen Weiten und wird im Rahmen des technischen Meetings vor dem Wettbewerb bekannt gegeben. Der Athlet mit der kürzesten angekündigten Distanz tritt als erster an. Geben mehrere Athleten die gleiche Distanz an, wird deren Startreihenfolge mittels Auslosung durch den Technical Delegate entschieden.
- 3.1.5.2 Alle Wettkämpfer haben einen Versuch. Nachdem jeder seinen Versuch durchgeführt hat, wird die Wertung erstellt und umgehend öffentlich gemacht.
- 3.1.5.3 Wenn die erreichte Distanz (DR, distance reached) niedriger als die angekündigte Distanz (DD, distance declared) ist, wird von der erreichten Distanz die Differenz zwischen angekündigter und erreichter Distanz abgezogen (Distance Penalty; DD-DR). Für jeden Meter nicht erreichter Distanz kommt ein Meter Strafe zur Anwendung. Außerdem wird eine generelle Strafe (General Penalty) ausgesprochen.
Erreichte Leistung = Erreichte Distanz - Strafabzug/Distance Penalty – generelle Strafe/General Penalty
z.B. DD = 100 DR = 90
(DD-DR) ist (100-90)=10 Meter
Finale Leistung: 90 - 10 (Distance Penalty) - 5 (General Penalty) = 75 Meter
- 3.1.5.4 Im Falle eines Gleichstandes ist jener Athlet der Sieger, der näher an der angekündigten Distanz liegt. Bei gleichem Ergebnis werden die Athleten „ex aequo“ gewertet.