



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

CMAS FREEDIVING INDOOR INTERNATIONAL RULES

deutsche Übersetzung
der Version 2022/01

CA 218

INHALTSVERZEICHNIS

1.1 Allgemeines	4
1.1.1 Apnoetauchen.....	4
1.1.2 Wettkampfveranstaltung, Wettbewerb und Versuch	4
1.1.3 Verwendung von Flossen	4
1.1.4. Delfin-Kick (beim Apnoetauchen)	4
1.1.5. Schwimmen (beim Apnoetauchen).....	4
1.1.6. Zulässige Ausrüstung	5
1.1.7. Kategorien.....	5
1.1.8. Disziplinen.....	5
1.1.9. Verwendung von Sauerstoff	6
1.1.10. Disqualifikation bei Bewusstseinsverlust, Blackout (BO)	6
1.1.11. Verwendung der männlichen Form	6
1.1.12. Werbung	6
1.1.13. Allgemeine Strafe (Penalty)	7
1.1.14. Regelverstoß	7
1.1.15. Wettkämpfe und Rekordanerkennung	7
1.2. Ablauf-Protokolle	7
1.2.1 Start-Protokoll.....	7
1.2.2. Auftauchen und Oberflächenprotokoll.....	8
1.2.3. Die Karten	9
1.2.4. Durchführung des Wettbewerbs und Wertung	9
2. SPEZIELLE REGELN FÜR DYNAMISCHE DISZIPLINEN (Dynamik)	11
2.1. Organisation des Wettkampfes.....	11
2.1.1. Schwimmbecken	11
2.1.2. Wettkampfbereich	11
2.1.3. Startbereich	11
2.1.4. Distanz-Messung.....	12
2.1.5. Warm-up-Bereich.....	12
2.1.6. Trainer / Assistent des Athleten	12
2.2. Durchführung des Wettbewerbs	12
2.2.1. Start	12
2.2.2. Horizontale Strecke.....	13
2.2.3. Auftauchen.....	13
2.2.4. Wertung.....	13
3. SPEZIELLE REGELN FÜR STATIK.....	14
3.1. Organisation des Wettkampfs.....	14
3.1.1. Wettkampfbereich	14
3.1.2. Coach/Assistent des Athleten	14
3.1.3. Zeitnehmer	14
3.2. Durchführung des Wettbewerbs	14
3.2.1. Apnoe-Phase	14
3.2.2. Abschluss	15
3.2.3. Wertung.....	15
4. SPEZIELLE REGELN FÜR SPEED-ENDURANCE DISZIPLINEN.....	16
4.1. Organisation des Wettkampfes.....	16

4.1.1. Wettbewerbsbereich	16
4.1.2. Die Bahn- und Wende-Judge	16
4.1.3. Zeitnehmer	16
4.2 Durchführung des Wettbewerbs	17
4.2.1. Start/Abtauchen	17
4.2.2. Horizontale Strecke.....	17
4.2.3. Auftauchen.....	17
4.2.4. Wertung.....	17

Anmerkung zur deutschen Fassung: Um unklare Formulierungen in den Regeln zu vermeiden, wird in diesem Dokument durchgehend die männliche Form von Personenbezeichnungen verwendet, Es versteht sich von selbst, dass alle am Wettkampf teilnehmenden Personen – egal in welcher Rolle – männlich, weiblich oder divers sein können.

1. ALLGEMEINE REGELN

1.1 Allgemeines

1.1.1 Apnoetauchen

- 1.1.1.1 Der Begriff „Apnoetauchen“ oder „Freitauchen“ bezeichnet eine Sportart, bei der ein Athlet die Luft anhält, während sich die Atemwege unter der Wasseroberfläche befinden. Der Zeitraum des Luftanhaltens wird als Apnoe bezeichnet.

1.1.2 Wettkampfveranstaltung, Wettbewerb und Versuch

- 1.1.2.1 Der Begriff „Wettkampfveranstaltung“ wird für Apnoeveranstaltungen verwendet, die verschiedene Disziplinen umfassen können.
- 1.1.2.2 Der Begriff „Wettbewerb“ verweist auf jeden Durchgang einer Disziplin, der innerhalb eines Wettkampfs ausgetragen wird.
- 1.1.2.3 Der Begriff „Versuch“ kennzeichnet die Einzelaktion des Athleten.
- 1.1.2.4 Die „Leistung“ ist das in Distanz oder Zeit messbare Ergebnis aus dem Versuch des Athleten.

1.1.3 Verwendung von Flossen

- 1.1.3.1 Der Athlet kann eine Monoflosse oder normale Flossen (Bi-Fins) verwenden (außer bei Disziplinen ohne Flossen).
- 1.1.3.2 Wenn Flossen verwendet werden, dürfen sie nur durch die Muskelkraft des Athleten, ohne jeglichen weiteren Mechanismus, angetrieben werden. Dies gilt auch für Mechanismen, die durch die Muskelkraft des Athleten aktiviert werden.
- 1.1.3.3 Bei Bi-Fins-Wettbewerben kommt es nicht nur auf die Ausrüstung an, sondern auch auf den Schwimmstil: Außer in der 3-Meter-Zone beim Start und in den Wendezonen ist kein Delfin-Kick erlaubt. Wenn der Athlet einen Delfin-Kick ausübt, wird für jeden Beinschlag-Zyklus eine allgemeine Strafe (Penalty) angerechnet. Ein Beinschlag-Zyklus besteht aus einer Auf- und Ab-Bewegung.

1.1.4. Delfin-Kick

- 1.1.4.1. Delfin-Kick ist ein, Beinschlag, bei dem beide Beine gemeinsam und gleichzeitig auf und ab bewegt werden. Eine Auf- und Ab-Bewegung zählt hierbei als ein Zyklus bzw. ein voller Schlag.

1.1.5. Schwimmen

- 1.1.5.1. Schwimmen bezeichnet die Fortbewegung durchs Wasser mithilfe von Armen und Beinen.

1.1.6. Zulässige Ausrüstung

- 1.1.6.1. Tauchmaske oder Schwimmbrille
- 1.1.6.2. Nasenklammer
- 1.1.6.3. Tauchanzug
- 1.1.6.4. Uhr, Tauchcomputer
- 1.1.6.5. Die Athleten dürfen ihr eigenes Blei verwenden. Wird Blei verwendet, muss dieses unbedingt mit Quick-Release-Funktion ausgestattet sein und über der Kleidung getragen werden. Die Athleten dürfen keinesfalls Blei versteckt unter der Kleidung tragen. Die Athleten dürfen das Blei während des Versuchs oder während des Oberflächenprotokolls abnehmen.

1.1.7. Kategorien

- 1.1.7.1. Offizielle Wettkämpfe werden für Männer und/oder Frauen organisiert. Athleten im Alter zwischen 15 und 17 Jahren starten in der Kategorie „Junior“. Die Kategorie „Senior“ gilt für Athleten zwischen 18 und 49 Jahren. Athleten, die mindestens 50 Jahre alt sind, können in der Altersklasse „Masters“ teilnehmen. Diese wird wiederum unterteilt in die Kategorien 50-54, 55-59, 60-64, 65-69 und über 70.
Masters-Athleten können auf Wunsch auch in der Altersklasse „Senior“ starten.
Wenn ein Masters-Athlet einen Masters-Rekord aufstellt, obwohl er in der „Senior“-Kategorie gestartet ist, so zählt dies trotzdem als Masters-Rekord. Das Alter für die Kategorie des Athleten erhält man, indem man das Geburtsjahr vom Wettkampfsjahr abzieht. Beispiel: im Jahr 2022 startet ein 2005 geborener Athlet als „Junior“ (2022 - 2005 = 17), ein 1963 geborener Athlet gehört in die Kategorie Master 55-59 Jahre (2022 - 1963 = 59).

1.1.8. Disziplinen

Streckentauchen (Dynamik)

- 1.1.8.1. Streckentauchen ist eine Disziplin, in der der Athlet mit dem Körper unter der Wasseroberfläche die maximale horizontale Distanz zurücklegt.
- 1.1.8.2. Diese Disziplin kann in einem Schwimmbecken entweder mit oder ohne Flossen durchgeführt werden. Weltrekorde, Kontinentalrekorde oder Nationale Rekorde werden nur für Wettkämpfe im Schwimmbecken anerkannt.
- 1.1.8.3. Die Disziplinen sind wie folgt:
 - DYN** (Streckentauchen mit Monoflosse oder Bi-Fins)
 - DBF** (Streckentauchen ausschließlich mit Bi-Fins)
 - DNF** (Streckentauchen ohne Flossen)

Zeittauchen (Statik)

- 1.1.8.4. Als Zeittauchen, oder statisches Apnoetauchen, wird eine Disziplin bezeichnet, bei der es darum geht, möglichst lange die Luft anzuhalten. Das Zeittauchen findet an der Wasseroberfläche statt. Weltrekorde, Kontinentalrekorde oder Nationale Rekorde werden nur für Wettkämpfe im Schwimmbecken anerkannt.

Speed-Endurance

- 1.1.8.5. Speed-Endurance bezeichnet Disziplinen, in denen der Athlet versucht, eine festgelegte Strecke so schnell wie möglich zu tauchen. Die Disziplin wird in einem Schwimmbecken ausgetragen. Der Athlet muss die gesamte Bahnlänge tauchen. Tauchstrecken und kurze Erholungspausen am Beckenende wechseln sich ab.
- 1.1.8.6. Diese Disziplin wird mit Flossen geschwommen, es gibt keine Unterscheidung zwischen Bi-Flossen und Monoflossen. Der Schwimmstil ist frei.
- 1.1.8.7. Typische Wettbewerbsstrecken sind 2 x 50 m (Speed-Apnea) und 8 x 50 m und 16 x 50 m (Speed-Endurance). Weltrekorde, Kontinentalrekorde oder Nationale Rekorde werden nur für Wettkämpfe im Schwimmbecken anerkannt.

1.1.9. Verwendung von Sauerstoff

- 1.1.9.1. Vor einem Versuch ist die Verwendung von Sauerstoff strengstens untersagt. Ein Athlet, der schuldig befunden wurde, Sauerstoff oder eine mit Sauerstoff angereicherte Gasmischung (mit mehr Sauerstoffanteil als die Atemluft) benutzt zu haben, wird umgehend disqualifiziert und für einen vom Verband festgelegten Zeitraum von der Teilnahme an CMAS-Wettbewerben und Meisterschaften ausgeschlossen.

1.1.10. Disqualifikation bei Bewusstseinsverlust, Blackout (BO)

- 1.1.10.1. Der Athlet wird disqualifiziert, wenn er das Oberflächenprotokoll nicht innerhalb von 20 Sekunden nach Auftauchen absolvieren kann, oder wenn er vor, während oder nach diesen 20 Sekunden nach dem Auftauchen Hilfe benötigt.
- 1.1.10.2. Bei Verlust des Bewusstseins/Blackout an der Oberfläche wird der Athlet disqualifiziert. Er muss von einem Arzt untersucht werden, der darüber entscheidet, ob der Athlet in der Lage ist, den Wettkampf am/an den darauffolgenden Tag(en) fortzusetzen.
- 1.1.10.3. Bei einem Unterwasser-Blackout wird der Athlet disqualifiziert und ist von einer Wettkampf-Teilnahme am nächsten Tag ausgeschlossen. Der Athlet muss ärztlich untersucht werden und kann den Wettkampf am übernächsten Tag nur mit Zustimmung des Arztes fortsetzen.

1.1.11. Verwendung der männlichen Form

- 1.1.11.1. In diesem Dokument wird durchgehend die männliche Form von Personenbezeichnungen verwendet, um unklare Formulierungen in den Regeln zu vermeiden. Es versteht sich von selbst, dass alle am Wettkampf teilnehmenden Personen – egal in welcher Rolle – männlich, weiblich oder divers sein können.

1.1.12. Werbung

- 1.1.12.1. Für alle Wettkämpfe und internationalen Meisterschaften ist das Tragen von Werbung auf Flossen und der Maske uneingeschränkt gestattet.
- 1.1.12.2. Werbung ist auch auf der Kleidung erlaubt. Die Athleten sind jedoch verpflichtet,

bei internationalen Meisterschaften, die offizielle Kleidung ihrer Nationalmannschaft bei den Zeremonien zu tragen.

1.1.13. Allgemeine Strafe (Penalty)

1.1.13.1. Bei Regelverletzungen, die in den entsprechenden Absätzen dieses Reglements beschrieben sind, wird eine allgemeine Strafe (Penalty) verhängt.

Beim Streckentauchen besteht die allgemeine Strafe aus einem Abzug von 3 Metern von der erbrachten Leistung (Strecke). Eine Regelverletzung während einer Speed-Endurance Disziplin führt zu einem Zeitzuschlag von 10 % zur erbrachten Leistung (Zeit).

1.1.14. Regelverstoß

1.1.14.1. Ein Verstoß gegen die Regeln führt zur Disqualifikation in einem Wettbewerb, es sei denn, es ist über eine allgemeine Strafe (Penalty) in einem entsprechenden Artikel anders geregelt.

1.1.15. Wettkämpfe und Rekordanerkennung

1.1.15.1. Wettkämpfe und die Rekordanerkennung sind den jeweils neuesten Versionen der "Procedures of Championships" und "Contract for Record Attempts" geregelt, die auf der CMAS-Webseite zur Verfügung stehen.

1.2. Ablauf-Protokolle

1.2.1 Start-Protokoll

- 1.2.1.1. Die Athleten eines Wettbewerbs müssen eine Stunde vor ihrer Top-Zeit an einem vom obersten Schiedsrichter (Chief Judge) vorgegebenen Ort anwesend sein, beispielsweise im Aufwämbereich in der Nähe der Wettkampfzone.
- 1.2.1.2. Der Athlet muss sich 45 (fünfundvierzig) Minuten vor seiner Top-Time beim Warm-up Judge melden, der anschließend den Starter (Start Judge) informiert.
- 1.2.1.3. Athleten dürfen frühestens 45 (fünfundvierzig) Minuten vor ihrem Start zum Aufwärmen ins Wasser.
- 1.2.1.4. Zwischen den einzelnen Starts liegen mindestens 5 (fünf) Minuten.
- 1.2.1.5. Stehen mehrere Bahnen zur Verfügung, beginnt der Wettbewerb auf allen Bahnen gleichzeitig.
- 1.2.1.6. Der Versuch beginnt in dem Moment, wo der Judge den Athleten informiert, dass er sich in den Startbereich zu begeben hat.
- 1.2.1.7. Der Athlet hat 3 (drei) Minuten Zeit, um sich auf das Abtauchen vorzubereiten. Ist der Startbereich frei, d.h. der vorherige Athlet ist nicht mehr da, kann der antretende Athlet den Startbereich nach Rücksprache mit dem Judge schon früher betreten.
- 1.2.1.8. Der Starter sagt dem Athleten folgenden Zeiten an:

Letzte 3 Minuten / 2 Minuten / 1 Minute und 30 Sekunden / 1 Minute / 30 Sekunden / 20 Sekunden / 10 Sekunden / 5, 4, 3, 2, 1 / Top Time / +10 Sekunden / +20 Sekunden / +25, 26, 27, 28, 29, 30.

Der Athlet darf zwischen *Top Time* und *+30 Sekunden* jederzeit abtauchen (30-Sekunden-Zeitfenster). Sind die Atemwege bei „+30“ nicht vollständig unter Wasser, so ist der Athlet disqualifiziert (das gilt nicht für die Speed-Endurance-Disziplinen).

- 1.2.1.9. Der Athlet darf nicht vor „Top Time“ starten. Startet der Athlet vor der Top Time, ist er disqualifiziert.
- 1.2.1.10. In den Speed-Endurance-Disziplinen starten die Teilnehmer die Stoppuhren bei „Top Time“.
- 1.2.1.11. Der Countdown erfolgt bei internationalen Wettkämpfen auf Englisch.

1.2.2. Auftauchen und Oberflächenprotokoll

- 1.2.2.1. Am Ende eines Versuchs, darf sich der Athlet am Beckenboden abstoßen, um zur Wasseroberfläche zu gelangen.
- 1.2.2.2. Unmittelbar mit dem Auftauchen der Atemwege des Athleten beginnt das Oberflächenprotokoll und das 20 Sekunden-Zeitfenster.
- 1.2.2.3. Sobald der Athlet an der Oberfläche ist, hat er 20 (zwanzig) Sekunden Zeit, das Oberflächenprotokoll in Form eines OK-Zeichens (gängiges Unterwasserzeichen mit Daumen und Zeigefinger, die einen Kreis formen) auszuführen, und zwar in Richtung des Judges, der am Beckenrand steht.
- 1.2.2.4. Bei den dynamischen Disziplinen ist es dem Athleten nicht gestattet, sich am Beckenrand festzuhalten (bei Statik ist dies erlaubt). Der Athlet muss sich selbständig und ohne fremde Hilfe über Wasser halten, wobei er sich an der Schwimmbahn-Trennleine festhalten darf.
- 1.2.2.5. Bei einer versehentlichen Berührung (nicht Halten), entscheidet der Chief Judge.
- 1.2.2.6. Bei Statik ist es den Athleten erlaubt, sich am Beckenrand festzuhalten.
- 1.2.2.7. Der Kopf muss über der Wasseroberfläche gehalten werden. Die Atemwege und der hintere sowie die seitlichen Teile des Kopfes müssen ab ca. der Ohrmitte über der Wasseroberfläche sein.
- 1.2.2.8. Während des Oberflächenprotokolls darf der Athlet seinen Kopf nicht zur Unterstützung auf der Schwimmbahn-Trennleine oder Händen oder Armen ablegen. Ist dies der Fall, weist der Judge den Safety-Assistenten an, den Athlet zu halten und spricht damit eine DQ-Entscheidung aus.
- 1.2.2.9. Bei internationalen CMAS-Wettkämpfen sind der Chief Judge (von CMAS ernannt) oder ein Assistant Judge (von CMAS zur Unterstützung des Chief Judges ernannt) für das Oberflächenprotokoll zuständig, ein National Judge ist für die Videoaufzeichnung zuständig. Für andere Wettkämpfe (national, regional) sind der Chief Judge und ein Video Judge ausreichend.
- 1.2.2.10. Nach Abschluss eines Versuches werden die Judges innerhalb von drei Minuten eine endgültige Entscheidung zur Gültigkeit der Leistung fällen. Ist dies nicht möglich, kann der Chief Judge die Entscheidung auf das Ende des Wettbewerbs verschieben, sodass der Wettkampfablauf nicht unterbrochen wird.

- 1.2.2.11. Bei internationalen Wettkämpfen ist die Videoaufzeichnung der Versuche erforderlich
- 1.2.2.12. Wird der Athlet von einem Teammitglied des Organisators versehentlich berührt, so liegt die Entscheidung über eine mögliche Hilfestellung bei dem Chief Judge.
- 1.2.2.13. Der Athlet darf während des Oberflächenprotokolls sprechen, sein Assistent/Coach darf dies jedoch nicht.
- 1.2.2.14. Zuschauer und Personen aus dem Team des Athleten müssen sich während dem Oberflächenprotokoll ruhig und leise verhalten. Bei Missachtung kann der Chief Judge störende Personen/Teammitglieder aus dem Wettkampfbereich verweisen.
- 1.2.2.15. Jede Art von Zuruf oder andere Hilfestellung in Richtung des Athleten durch Trainer, anderer Teammitglieder oder nationale Delegierte sind untersagt und führen zur Disqualifikation des Athleten.

1.2.3. Die Karten

- 1.2.3.1. Die Karten haben folgende Bedeutung:

Weißer Karte: Sofern alles am Tauchgang OK war (Oberflächenprotokoll, Start etc.), so zeigt der Judge dem Athleten eine weiße Karte.

Gelbe Karte: Eine gelbe Karte bedeutet, dass etwas nicht in Ordnung war. Das könnte eine Strafe (Penalty) oder gar eine Disqualifikation (DQ) bedeuten. Der Athlet muss in der Wettkampfzone warten, während sich die Judges beraten und auf eine Entscheidung einigen. Die Judges haben maximal drei Minuten Zeit diese Entscheidung zu treffen. Reichen diese 3 (drei) Minuten nicht aus, so können sie ihre Entscheidung am Ende des Wettbewerbs bekanntgeben.

Rote Karte: Eine rote Karte bedeutet, der Versuch des Athleten war ungültig und er ist disqualifiziert (DQ).

Weltrekorde, Kontinentalrekorde oder Nationale Rekorde zählen als solche nur bei einer weißen Karte.

1.2.4. Durchführung des Wettbewerbs und Wertung

- 1.2.4.1. Für jeden Wettbewerb kann es zwei separate Startlisten, nach Männern und Frauen getrennt, geben (sofern es im Technical Meeting nicht anders vereinbart wurde).
- 1.2.4.2. Die Startlisten (Startreihenfolge) können nach persönlichen Bestleistungen der Athleten sortiert werden. Diese Bestleistungen werden von den jeweiligen Team-Kapitänen bei der Anmeldung angegeben. Als persönliche Bestleistung (PB) zählen Ergebnisse, die während eines offiziellen Wettkampfes im aktuellen oder vorherigen Jahr geleistet wurden. Bei Statik muss die Startreihenfolge nach PB erfolgen, der Athlet kann für die OK-Abfrage jedoch eine kürzere Zeit als die PB-Zeit angeben.
- 1.2.4.3. Die Athleten mit den kürzesten Statik-Zeiten oder den kürzesten Dynamik-Strecken treten zuerst an. Athlet mit den längsten Zeiten oder weitesten Strecken treten zuletzt an. Bei Speed-Endurance Wettbewerben, treten die Athleten mit den langsamsten Zeiten zuerst an. Diese Reihenfolge kann von dem Chief Judge wenn notwendig geändert werden.

- 1.2.4.4. Alle Wettkämpfer haben jeweils einen Versuch. Nach Abschluss aller Versuche wird eine Ergebnisliste erstellt und sofort bekannt gegeben.
- 1.2.4.5. Erzielen Athlet ein identisches Ergebnis (Gleichstand), werden die betroffenen Athleten mit „ex aequo“ bewertet und teilen sich die Platzierung.

2. SPEZIELLE REGELN FÜR DYNAMISCHE DISZIPLINEN (Dynamik)

2.1. Organisation des Wettkampfes

2.1.1. Schwimmbecken

- 2.1.1.1. Die Länge eines Schwimmbeckens für Disziplinen im dynamischen Apnoetauchen (Dynamik) ist auf 50 Meter für Disziplinen mit Flossen und 25 oder 50 Meter für Disziplinen ohne Flossen festgelegt. Die Mindesttiefe der Schwimmbecken beträgt 1,20 Meter (Eins Komma Zwei Null).
- 2.1.1.2. Diese Maße müssen vom CMAS Chief Judge überprüft und bestätigt werden.

2.1.2. Wettkampfbereich

- 2.1.2.1. Es können bis zu 4 (vier) Wettkampfbereiche im selben Schwimmbecken eingerichtet werden. In diesem Fall sind die beiden äußeren Bahnen des Beckens nicht als Wettkampfbereich zugelassen. Für CMAS-Meisterschaften, internationale Wettkämpfe und die Anerkennung von Weltrekorden ist eine Bahnbegrenzung auf beiden Seiten des Wettkampfbereichs mit einem Mindestabstand von 60 cm zum Beckenrand erforderlich (ein Auftauchen am Beckenrand ist nicht zulässig, Ausnahme sind die Stirnseiten der 25- oder 50m-Bahn. Das gilt für CMAS-Meisterschaften, internationale Wettkämpfe sowie Kontinental- wie Weltrekorde).
- 2.1.2.2. Wenn mehrere Bahnen benutzt werden, entscheidet der Chief Judge darüber, an welchem Ende die Wettkampfzone ist. Zuschauer sind nur auf der Tribüne bzw. im Zuschauerbereich gestattet.
- 2.1.2.3. Um die Judges bei ihren Entscheidungen zu unterstützen, sollen Videoaufnahmen des Wettkampfes erstellt werden, die alle Leistungen eines Athleten von der Oberfläche her aufzeichnen und - sofern technisch möglich - zusätzlich unter Wasser.
- 2.1.2.4. Auf jeder Bahn muss zwei Meter vor jeder Stirnseite ein mind. 20 cm großen „T“ als Markierung am Beckenboden sein.
- 2.1.2.5. An der 25-Meter-Marke muss eine durchgehende Linie auf dem Beckenboden als Markierung vorhanden sein.

2.1.3. Startbereich

- 2.1.3.1. Der Startbereich muss innerhalb und außerhalb des Schwimmbeckens deutlich gekennzeichnet sein.
- 2.1.3.2. Wenn die Startzone des Schwimmbeckens eine Tiefe von mehr als 1,40 Meter beträgt, so muss eine mobile Plattform vorhanden sein, auf der der Athlet stehen kann. Diese wird nach dem Start des Athleten entfernt.

2.1.4. Distanz-Messung

- 2.1.4.1. Die Distanz wird an dem Punkt gemessen, an dem die Atemwege des Athleten an die Wasseroberfläche kommen. Sie wird mit einem Maßband entlang des Beckenrandes gemessen. Die Distanz wird mit einer Exaktheit von 1 cm angegeben.
- 2.1.4.2. Andere, elektronische Messsysteme sind auch erlaubt, sofern sie im Vorfeld von der CMAS zugelassen wurden oder auf Betreiben des organisierenden Verbandes aufgebaut und vom Chief Judge abgenommen wurden.

2.1.5. Warm-up-Bereich

- 2.1.5.1. Die restlichen, nicht benutzten Bahnen sind für das Aufwärmen reserviert.
- 2.1.5.2. Der Warm-up-Bereich ist für Athleten reserviert, die sich unter Aufsicht des Warm-up Judges auf ihren Versuch vorbereiten.

2.1.6. Trainer / Assistent des Athleten

- 2.1.6.1. Der Athlet darf bis zum Beginn der letzten drei Minuten vor dem Start nur einen Assistenten bei sich haben. Mit Aufruf der „letzten drei Minuten“ ist niemand mehr beim Athleten erlaubt. Der Assistent muss den Wettkampfbereich verlassen. Der Judge ermahnt den Assistenten nur ein einziges Mal.
- 2.1.6.2. Sollte der Assistent die Wettkampfzone nicht verlassen, führt diese Regelverletzung zu einer Penalty-Strafe für den Athleten.
- 2.1.6.3. Nur der Chief Judge kann einem Teammitglied erlauben, bei technischen Problemen einzuschreiten.

2.2. Durchführung des Wettbewerbs

2.2.1. Start

- 2.2.1.1. In allen Disziplinen ist es während des Aufwärmens gestattet, mit dem Mund mehrfach unter der Wasseroberfläche zu sein und auszuatmen.
- 2.2.1.2. Der Athlet muss innerhalb der Startzone abtauchen und dabei die Wand des Beckens mit einem beliebigen Körperteil oder seinen Flossen berühren.
- 2.2.1.3. Der Athlet darf auch die Wand berühren, wenn die Atemwege schon unter der Wasseroberfläche sind, auch wenn er während des eigentlichen Abtauchens die Wand nicht berührt hat.
- 2.2.1.4. Wenn der Athlet es nicht schafft, die Wand während des Starts zu berühren, erhält er eine Penalty-Strafe.
- 2.2.1.5. Der Athlet muss die Wand bei jeder Wende mit den Flossen oder mit einem beliebigen Körperteil berühren.

2.2.2. Horizontale Strecke

- 2.2.2.1. Während eines Versuchs dürfen Teile der Ausrüstung sowie Körperteile, nicht jedoch die Atemwege aus dem Wasser auftauchen.
- 2.2.2.2. Der Athlet muss in seiner Wettkampfbahn bleiben. Der Athlet erhält eine Penalty-Strafe, wenn der gesamte Körper sich außerhalb seiner Bahn befindet. Partielle Abschweifungen aus der Bahn heraus sind erlaubt.
- 2.2.2.3. Die Distanz-Leistung wird an dem Punkt gemessen, an dem die Atemwege aus dem Wasser kommen.
- 2.2.2.4. Wenn der Athlet seinen Versuch an einem Beckenende beendet, gibt es drei Möglichkeiten:
- (a) Sind die Atemwege schon aus dem Wasser bevor der Athlet die Wand berührt, so ist keine volle Beckenlänge erreicht worden und der Versuch zählt nur bis zu dem Punkt, an dem die Atemwege aus dem Wasser gekommen sind.
 - (b) Berührt der Athlet die Wand und taucht anschließend auf (Atemwege aus dem Wasser), beträgt die erreichte Weite exakt ein Vielfaches der Beckenlänge (z.B. 150 m, 200 m, usw. in 50-m-Becken bzw. 125 m, 150 m, 175 m usw. in 25-m-Becken)
 - (c) Wenn der Athlet die Wand berührt und eine vollständige 180-Grad-Wende (U-turn) mit den Schultern vollführt, wird die erreichte Distanz an dem Punkt gemessen, an dem die Atemwege aus dem Wasser kommen und sie ist damit höher als ein Vielfaches der Beckenlänge.

2.2.3. Auftauchen

- 2.2.3.1. Die offiziellen Safety-Assistants dürfen dem Athleten am Ende des Versuchs, wenn er an die Oberfläche kommt, einen Schwimmkörper geben, sodass er sich festhalten und erholen kann.
- 2.2.3.2. Damit sein Versuch gültig ist, muss der Athlet das Oberflächenprotokoll korrekt durchführen.
- 2.2.3.3. Dem Athleten darf auf keine Art und Weise geholfen werden und er darf nicht berührt werden, bevor er das Oberflächenprotokoll binnen 20 Sekunden durchgeführt hat, es sei denn er ist in Gefahr.

2.2.4. Wertung

- 2.2.4.1. Die tatsächliche Entfernung (Realized Distance, RD) kann mehr oder weniger betragen, als die vorher angegebene Leistung (PB).
- 2.2.4.2. Für eine Differenz zwischen RD und PB gibt es keine Strafe.
- 2.2.4.3. Bei einem Gleichstand werden die betroffenen Athleten mit „ex aequo“ bewertet.

3. SPEZIELLE REGELN FÜR STATIK

3.1. Organisation des Wettkampfs

3.1.1. Wettkampfbereich

- 3.1.1.1. CMAS-Meisterschaften in Statik müssen in einem Schwimmbecken stattfinden.
- 3.1.1.2. Das Schwimmbecken muss vom CMAS Chief Judge geprüft und für zulässig erklärt werden.
- 3.1.1.3. Eine oder mehrere Bahnen am Beckenrand werden für den Wettbewerb benutzt. Die restlichen Bahnen sind für die „Safety-Assistants“ reserviert, die für die Sicherheit der Athleten zuständig sind.
- 3.1.1.4. Wenn mehrere Bahnen benutzt werden, wird per Losentscheid über die Bahnzuteilung entschieden. Zuschauer sind nur außerhalb des Wettkampfbereiches gestattet.
- 3.1.1.5. Um die Judges in ihrer Entscheidungsfindung zu unterstützen, soll eine offizielle Videoaufzeichnung des gesamten Versuches, inklusive Countdown und Oberflächenprotokoll, angefertigt werden.

3.1.2. Coach/Assistent des Athleten

- 3.1.2.1. Der Athlet darf während seines Versuchs von höchstens einem persönlichen Coach/Assistenten vom Beckenrand aus oder im Becken unterstützt werden.
- 3.1.2.2. Der Coach/Assistent darf mit dem Athleten im Wettkampfbereich bleiben, es ist ihm aber verboten, während des Oberflächenprotokolls zu sprechen, zu rufen oder dem Athleten anderweitig durch Gesten oder Berühren beim Protokoll zu helfen, solange bis der Judge die Karte gezeigt hat.

3.1.3. Zeitnehmer

- 3.1.3.1. Die Zeitnehmer starten ihre Stoppuhren sobald der Athlet nach der „Top Time“ seine Atemwege unter Wasser taucht. Die Zeit wird gestoppt, wenn die Atemwege wieder an die Wasseroberfläche kommen.
- 3.1.3.2. Die gestoppte Zeit wird unmittelbar nach dem Versuch auf der Zeitkarte vermerkt. Diese wird danach an den Hauptzeitnehmer gegeben. Gleichzeitig wird ein Foto gemacht und die Zeitnehmer zeigen ihre Stoppuhren zur Kontrolle vor.

3.2. Durchführung des Wettbewerbs

3.2.1. Apnoe-Phase

- 3.2.1.1. Während der Apnoe-Phase ist der Athlet unter der Aufsicht des Surface Judges.

- 3.2.1.2. Die Safety-Abfrage erfolgt, indem der Safety-Assistent/Judge mit dem Athleten kommuniziert, dazu berührt er ihn während des Tauchgangs in regelmäßigen Abständen.
- 3.2.1.3. Das Signal des Safety-Assistenten/Judge und die Reaktion des Athleten darauf müssen im Vorfeld zwischen den beiden abgesprochen werden.
- 3.2.1.4. Das erste Signal des Safety-Assistenten/Judge an den Athleten soll eine Minute vor der angemeldeten Zeit (announced performance oder PB) erfolgen. Das zweite Signal 30 Sekunden vor der angemeldeten Zeit, das dritte 15 Sekunden vor der angemeldeten Zeit und das letzte zu der angemeldeten Zeit. Sollte die Apnoe-Phase über die angemeldete Zeit hinausgehen, so ist von da an alle 15 (fünfzehn) Sekunden ein Signal zu geben.
- 3.2.1.5. Wenn die angemeldete Zeit keinem Vielfachen einer halben Minute entspricht, so ist das erste Signal bei der von der angemeldeten Zeit abgerundeten halben Minute zu geben. Daran sollte der Athlet vom Assistant Judge vor dem Versuch erinnert werden.
- 3.2.1.6. Wenn der Athlet auf ein Signal des Safety Assistenten/Judge nicht angemessen reagiert, so wird er ein zweites Mal durch Berührung aufgefordert, ein Signal zu geben. Wenn er auch darauf nicht reagiert, bricht der Judge den Versuch ab, bringt den Athleten an die Wasseroberfläche und disqualifiziert ihn als Blackout (BO).

3.2.2. Abschluss

- 3.2.2.1. Der Athlet darf am Ende des Versuchs keine Hilfestellung erhalten und auf keine Art und Weise berührt werden, bevor das Oberflächenprotokoll vollständig abgeschlossen ist, es sei denn der Athlet ist in Gefahr.
- 3.2.2.2. Der Athlet darf sich an der Schwimmleine oder am Beckenrand festhalten.
- 3.2.2.3. Damit ein Versuch für gültig erklärt werden kann, muss das Oberflächenprotokoll durchgeführt werden.

3.2.3. Wertung

- 3.2.3.1. Die finale Zeit eines Athleten ergibt sich aus dem Mittelwert der gestoppten Zeiten seiner Zeitnehmer.
- 3.2.3.2. Für die Wertung des Athleten wird die tatsächliche Zeit der Apnoe verwendet.
- 3.2.3.3. Die tatsächliche Zeit (Realized Time, RT) kann länger oder kürzer sein als die vorher angemeldete Zeit (PB).
- 3.2.3.4. Für eine Differenz zwischen RT und PB gibt es keine Strafe.
- 3.2.3.5. Erzielen die Athleten dasselbe Ergebnis (Gleichstand), werden die betroffenen Athleten mit „ex aequo“ bewertet.

4. SPEZIELLE REGELN FÜR SPEED-ENDURANCE DISZIPLINEN

4.1. Organisation des Wettkampfes

4.1.1. Wettbewerbsbereich

- 4.1.1.1. CMAS-Meisterschaften in den Speed-Endurance Disziplinen werden in einem 50-Meter-Becken ausgetragen. Die Mindestdiefe des Schwimmbeckens beträgt 1,40 m (ein Meter vierzig). Wenn die Startzone des Schwimmbeckens eine Tiefe von mehr als 1,40 Meter beträgt, so muss eine mobile Plattform vorhanden sein, auf der der Athlet stehen kann. Diese wird nach dem Start des Athleten entfernt.
- 4.1.1.2. Für den Wettbewerb können sämtliche Bahnen benutzt werden.
- 4.1.1.3. Auf jeder Bahn muss zwei Meter vor jeder Stirnseite ein mind. 20 cm großen „T“ als Markierung am Beckenboden sein.
- 4.1.1.4. Elektronische Zeiterfassungsmatten müssen jeweils an den Stirnseiten der Bahnen angebracht werden.
- 4.1.1.5. Zum Start befinden sich die Athleten bei Speed-Endurance Wettbewerben bereits im Wasser.
- 4.1.1.6. Der Athlet muss beim Startsignal Kontakt mit dem Beckenrand haben. Beim Start muss er seine Atemwege unter Wasser tauchen während er noch die Wand berührt. Der Athlet darf auch die Wand berühren, wenn die Atemwege schon unter der Wasseroberfläche sind, falls wenn er während des eigentlichen Abtauchens die Wand nicht berührt hat.
- 4.1.1.7. Wenn mehrere Bahnen verwendet werden, entscheidet der Chief Judge darüber, an welchem Ende die Wettkampfzone ist. Zuschauer sind nur außerhalb des Wettkampfzone gestattet.
- 4.1.1.8. Um die Judges in ihrer Entscheidungsfindung zu unterstützen, muss eine offizielle Videoaufzeichnung von der Oberfläche aus angefertigt werden, die den gesamten Versuch eines Athleten, vom Countdown bis zum Oberflächenprotokoll, aufzeichnet.

4.1.2. Die Bahn- und Wende-Judge

- 4.1.2.1. Der Chief Judge teilt jeder Bahn einen Wende-Judge zu.
- 4.1.2.2. Die Wende-Judges sind dafür verantwortlich, zu kontrollieren, dass die Athleten die Wende regelkonform ausführen.
- 4.1.2.3. Sie melden Regelverstöße an den Chief Judge.

4.1.3. Zeitnehmer

- 4.1.3.1. Die primäre Zeitmessung erfolgt über die elektronische Zeitmessanlage. Zur Sicherheit stoppen die Zeitnehmer die Zeiten der Athleten, für die sie verantwortlich sind, zusätzlich von Hand.

- 4.1.3.2. Beim Startsignal starten die Teilnehmer ihre Stoppuhren und stoppen sie, wenn der Athlet die Anschlagmatte berührt hat. Unmittelbar danach müssen sie die auf ihren Stoppuhren angezeigte Zeit auf die Zeitkarte schreiben, die sie dem Hauptzeitnehmer übergeben. Zudem machen sie ein Foto und zeigen ihre Stoppuhren zur Kontrolle.
- 4.1.3.3. Bei den Disziplinen mit Strecken von über mehr als 100 m sind die Teilnehmer für die Aufzeichnung der Zwischenzeiten verantwortlich.
- 4.1.3.4. Zusätzlich ist es ihre Aufgabe zu überprüfen, ob die Wenden sowie der Abschluss regelkonform durchgeführt werden.

4.2 Durchführung des Wettbewerbs

4.2.1. Start/Abtauchen

- 4.2.1.1. Der Athlet muss beim Start die Beckenwand mit einem Körper- oder Ausrüstungsteil berühren und die Atemwege unter Wasser tauchen, bevor er sich von der Wand löst.
- 4.1.4.2. Der Athlet muss bei jeder Wende die Beckenwand mit einem Teil seines Körpers oder seinen Flossen berühren.
- 4.1.4.3. Der Athlet darf nicht vor „Top Time“ starten. Macht er dies, so wird das als Fehlstart gewertet.

4.2.2. Horizontale Strecke

- 4.2.2.1. Während der horizontalen Strecke dürfen nur Körper- oder Ausrüstungsteile aus der Wasseroberfläche ragen, nicht jedoch die Atemwege.
- 4.2.2.2. Bei Speed-Endurance Wettbewerben ist nach jeder Apnoe-Strecke (nach je 50 m) eine Erholungsphase erlaubt.
- 4.2.2.3. Wenn ein Athlet das Ende einer Bahn erreicht, muss er zuerst die Wand berühren bevor er einen Atemzug nimmt. Dies gilt für alle Wenden sowie das Ende des Versuchs.

4.2.3. Auftauchen

- 4.2.3.1. Der Athlet darf am Ende des Versuchs keine Hilfe erhalten und auf keine Art und Weise berührt werden, bevor der Versuch vollständig abgeschlossen ist. Es sei denn, der Athlet ist in Gefahr.
- 4.2.3.2. Der Athlet darf sich an der Schwimmleine oder am Beckenrand festhalten.
- 4.2.3.3. Damit ein Versuch gültig ist, muss das Oberflächenprotokoll durchgeführt werden.

4.2.4. Wertung

- 4.2.4.1. Die erreichte Zeit (Realized Time, RT) kann kürzer oder länger sein, als die vorher angegebene Leistung (PB).

- 4.2.4.2. Für eine Differenz zwischen RT und PB gibt es keine Strafe.
- 4.2.4.3. Erzielen die Athleten dasselbe Ergebnis (Gleichstand), werden die betroffenen Athleten mit „ex aequo“ bewertet.