



# CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE  
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

---

WORLD UNDERWATER FEDERATION

---

CMAS APNOE POOL-WETTKÄMPFE  
ÜBERSETZUNG DES INTERNATIONALEN REGELWERKES

VERSION 2018/07

CA - 204

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1.</b>	<b>ALLGEMEINE REGELN .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1</b>	<b>DEFINITIONEN .....</b>	<b>4</b>
1.1.1	Apnoe.....	4
1.1.2	Wettkampfveranstaltung, Wettbewerb und Versuch .....	4
1.1.3	Verwendung von Flossen.....	4
1.1.4	Delfin-Beinschlag (beim Freitauchen).....	4
1.1.5	Schwimmen (beim Freitauchen).....	4
1.1.6	Erlaubtes Material .....	4
1.1.7	Kategorien.....	5
1.1.8	Disziplinen.....	5
1.1.9	Verwendung von Sauerstoff .....	5
1.1.10	Verlust des Bewusstseins – Blackout (BO).....	6
1.1.11	Verwendung des männlichen Pronomens.....	6
1.1.12	Werbung .....	6
1.1.13	Strafen (Penalty) .....	6
1.1.14	Regelverletzungen .....	6
1.1.15	Wettkampfveranstaltungen und Abnahme von Rekorden .....	6
<b>1.2</b>	<b>KAMPFRICHTERGREMIUM (PANEL OF JUDGES) UND ASSISTENTEN (STAFF).....</b>	<b>7</b>
1.2.1	Allgemeines.....	7
1.2.2	Technical Delegate.....	7
1.2.3	Competition Area Judge (Kampfrichter des Wettkampfbereichs) .....	8
1.2.4	Surface Judge (Kampfrichter an der Bahn) .....	8
1.2.5	Warm-up Judge (Kampfrichter des Aufwämbereichs) .....	9
	Safety Judge .....	9
1.2.6	Starting Judge (Startrichter) .....	9
1.2.7	Timekeeper (Zeitnehmer).....	9
1.2.8	Competition Secretary (Wettkampfsekretär).....	10
	Medical Assistants (Medizinische Betreuung).....	10
1.2.9	Weitere Assistenten.....	11
<b>1.3</b>	<b>PROTOKOLLE.....</b>	<b>11</b>
1.3.1	Startprotokoll.....	11
1.3.2	Auftauchen / Oberflächenprotokoll .....	11
1.3.3	Die Karten .....	13
1.3.4	Austragung und Wertung des Wettbewerbs.....	13
<b>2.</b>	<b>Regeln für Dynamische Apnoe.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1</b>	<b>ORGANISATION DES WETTBEWERBS.....</b>	<b>14</b>
2.1.1	Schwimmbecken.....	14
2.1.2	Competition Area (Wettkampfbereich).....	14
2.1.3	Startzone.....	14
2.1.4	Messinstrumente.....	15
2.1.5	Warm-up Area (Aufwämbereich).....	15
2.1.6	Assistent der Athleten (Coach) .....	15
<b>2.2</b>	<b>AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS.....</b>	<b>15</b>
2.2.1	Abtauchen (Start).....	15
2.2.2	Horizontale Strecke.....	15
2.2.3	Auftauchen .....	16
2.2.4	Wertung.....	16

<b>3.</b>	<b>Regeln für Statische Apnoe.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>ORGANISATION DES WETTBEWERBS.....</b>	<b>17</b>
3.1.1	Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich).....	17
3.1.2	Assistent der Athleten (Coach) .....	17
3.1.3	Timekeeper (Zeitnehmer).....	17
<b>3.2</b>	<b>AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS .....</b>	<b>17</b>
3.2.1	Apnoe.....	17
3.2.2	Finishing (Auftauchen).....	18
3.2.3	Wertung.....	18
<b>4.</b>	<b>Regeln für Speed und Endurance Apnoe (Geschwindigkeits- und Ausdauerapnoe).....</b>	<b>19</b>
<b>4.1</b>	<b>ORGANISATION DES WETTBEWERBS.....</b>	<b>19</b>
4.1.1	Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich).....	19
4.1.2	Bahn- und Wende-Judges.....	19
4.1.3	Zeitnehmer .....	19
<b>4.2</b>	<b>AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS .....</b>	<b>20</b>
4.2.1	Abtauchen.....	20
4.2.2	Horizontale Strecke.....	20
4.2.3	Auftauchen .....	20
4.2.4	Wertung.....	20

---

# **1. ALLGEMEINE REGELN**

## **1.1 DEFINITIONEN**

### **1.1.1 Apnoe**

---

- 1.1.1.1 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**

---

- 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 Bi-Fins verwenden (außer für No-Fins-Wettbewerbe).
- 1.1.3.2 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.
- 1.1.3.3 Bei Bi-Fin Wettbewerben zählt nicht nur das Material, sondern auch der Schwimmstil: nur in einer Zone von jeweils 3 m bei Start und Wende ist jeweils ein Delfin-Beinschlag erlaubt (eine Auf- und Abwärtsbewegung).

### **1.1.4 Delfin-Beinschlag (beim Freitauchen)**

---

- 1.1.4.1 Ein Beinschlag, bei dem sich die Beine zusammen auf und ab bewegen. Eine Auf- und Abwärtsbewegung zählt als ein Zyklus.

### **1.1.5 Schwimmen (beim Freitauchen)**

---

- 1.1.5.1 Sich mittels Bewegung der Gliedmaßen durch das Wasser bewegen.

### **1.1.6 Erlaubtes Material**

---

- 1.1.6.1 Masken oder Schwimmbrillen. Die Maske oder Schwimmbrille muss transparent sein, so dass die Judges die Augen sehen können.
- 1.1.6.2 Nasenklammer.

- 1.1.6.3 Die Verwendung von Neopren- oder Tauchanzügen ist gestattet.
- 1.1.6.4 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.

### 1.1.7 Kategorien

---

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

### 1.1.8 Disziplinen

---

#### **Dynamische Apnoe**

- 1.1.8.1 Dynamische Apnoe ist die Disziplin, bei der der Athlet eine maximale horizontale Strecke mit oder ohne Flossen erreichen möchte, wobei der Körper in Apnoe unter der Wasseroberfläche gehalten wird; dies erfolgt mit (DYN oder DYN-BF) oder ohne (DNF) Flossen.
- 1.1.8.2 Diese Disziplin kann in einem Schwimmbecken oder im Freiwasser, sowohl mit Flossen (Bi-Fins und Monoflosse als getrennte Wettbewerbe), als auch ohne Flossen durchgeführt werden.

#### **Statische Apnoe**

- 1.1.8.3 Statische Apnoe ist die Disziplin, bei der der Athlet eine maximale Dauer der Apnoe erzielen möchte, die mindestens über eine zuvor angegebene Zeit gehen soll und wenn möglich über diese Zeit hinaus.

#### **Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe**

- 1.1.8.4 Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe ist die Disziplin, bei der der Athlet schnellstmöglich eine festgelegte horizontale Strecke zurücklegt. Diese Disziplin wird in einem Schwimmbecken abgehalten und hierbei wird entlang der Beckenlänge getaucht und am Beckenrand eine Erholungspause gemacht.
- 1.1.8.5 Die Disziplin wird mit Flossen ohne Unterscheidung zwischen Bi-Fins und Monoflosse in einer gemeinsamen Wertung durchgeführt; daher ist der Schwimmstil mit Bi-Fins freigestellt.
- 1.1.8.6 Typische Wettbewerbsstrecken sind für Geschwindigkeit die 2x50m und für Ausdauer die 8x50m und 16x50m.

### 1.1.9 Verwendung von Sauerstoff

---

- 1.1.9.1 Die Verwendung von Sauerstoff vor dem Versuch 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.

#### **1.1.10 Verlust des Bewusstseins – Blackout (BO)**

---

- 1.1.10.1 Der Verlust der motorischen Kontrolle [LMC/„Samba“] führt zur Disqualifikation, wenn der Athlet das Oberflächenprotokoll nicht abschließen kann.
- 1.1.10.2 Im Fall des Verlusts des Bewusstseins/ Blackouts, und/ oder wenn der verantwortliche Kampfrichter entscheidet, dass der Athlet Hilfe benötigt, weist er den Safety-Taucher an den Athleten an der Oberfläche zu halten (zumindest die Atemwege).  
In diesen beiden Fällen wird der Versuch des Athleten als BO gewertet, was zur Disqualifikation und zum Ausschluss vom laufenden Wettbewerb sowie den restlichen Wettbewerben der Wettkampfveranstaltung führt.

#### **1.1.11 Verwendung des männlichen Pronomens**

---

- 1.1.11.1 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.

#### **1.1.12 Werbung**

---

- 1.1.12.1 Für alle Wettkampfveranstaltungen und internationale Meisterschaften ist das Anbringen von Werbung auf Flossen und Maske ohne Einschränkung erlaubt.
- 1.1.12.2 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.

#### **1.1.13 Strafen (Penalty)**

---

- 1.1.13.1 Wann immer eine Regelverletzung gemäß der genauen Definitionen in den entsprechenden Abschnitten stattfindet, wird eine allgemeine Strafe (Penalty) verhängt. Dieser Penalty besteht bei Dynamischer Apnoe aus dem Abzug von drei Metern von der erzielten Leistung des Athleten; bei Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe entspricht sie 10 % der finalen Zeitdauer.

#### **1.1.14 Regelverletzungen**

---

- 1.1.14.1 Regelverletzungen führen zur Disqualifikation von dem Wettbewerb, außer es ist in den entsprechenden Artikeln anders angegeben (Strafe oder allgemeine Strafe).

#### **1.1.15 Wettkampfveranstaltungen und Abnahme von Rekorden**

---

- 1.1.15.1 Wettkampfveranstaltungen und die Abnahme von Rekorden sind in den neuesten Versionen der „*Procedures of Championship*“ und „*Contract for Record Attempts*“ geregelt, die auf der CMAS-Website verfügbar sind.

## **1.2 KAMPFRICHTERGREMIUM (PANEL OF JUDGES) UND ASSISTENTEN (STAFF)**

### **1.2.1 Allgemeines**

---

- 1.2.1.1 Judges und Staff müssen ihre Entscheidungen selbstständig und unabhängig voneinander treffen, außer es ist in den Regeln anders festgelegt.
- 1.2.1.2 Judges und Staff sind für die Vorbereitung und Durchführung des Wettbewerbes verantwortlich.
- 1.2.1.3 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
  - Safety Judge
  - Starting Judge (Starter, Startrichter)
  - Zeitnehmer (nur für Statische und Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe)
  - Competition Secretary (Wettkampfsekretär)
  - medizinische Betreuung
  - weitere Assistenten
- 1.2.1.4 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.
- 1.2.1.5 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.

### **1.2.2 Technical Delegate**

---

- 1.2.2.1 Für CMAS-Meisterschaften wird der Technical Delegate von der Apnea Kommission vorgeschlagen und vom CMAS Executive Bureau ernannt.
- 1.2.2.2 Er ist der Hauptkampfrichter und hat die Oberaufsicht und das Weisungsrecht gegenüber allen Offiziellen, wie im Rahmen der „Vorgehensweisen für Meisterschaften“ beschrieben. Er muss deren Position bestätigen und erteilt ihnen Instruktionen was die besonderen Regeln des Wettkampfes anbelangt.
- 1.2.2.3. Seine Aufgaben sind im Rahmen der „Vorgehensweisen für Meisterschaften“ beschrieben.
- 1.2.2.4 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.
- 1.2.2.5 Er muss sicherstellen, dass alle Offiziellen für eine ordnungsgemäße Organisation des Wettkampfes an ihren entsprechenden Positionen sind. Er kann Ersatz für abwesende Judges nominieren, oder solche, die ihre Aufgabe nicht erfüllen können bzw. ihr nicht gewachsen sind. Er kann zusätzliche Offizielle bestellen, wenn er dies für notwendig erachtet.
- 1.2.2.6 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.

- 1.2.2.7 Er kann über Fehlstart entscheiden und einen Neustart veranlassen.
- 1.2.2.8 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.
- 1.2.2.9 Der Technical Delegate kann jeden Athleten für einen etwaigen Regelverstoß disqualifizieren, den er selbst wahrnimmt oder der ihm von anderen Offiziellen gemeldet wird.
- 1.2.2.10 Nur der Technical Delegate kann einem Teammitglied gestatten bei technischen Problemen einzugreifen.

### **1.2.3 Competition Area Judge (Kampfrichter des Wettkampfbereichs)**

---

- 1.2.3.1 Das ist der für den Wettkampfbereich zuständige Judge, er muss sich am Rand des Schwimmbeckens aufhalten.
- 1.2.3.2 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.
- 1.2.3.3 Er genehmigt den Start des Versuchs der einzelnen Athleten und überwacht die Abfolge der Versuche.
- 1.2.3.4 Er erhält von den anderen Judges Mitteilung zu Regelverstößen, die diese beobachtet haben, sowie zu möglichen Sanktionen oder Disqualifikationen und entscheidet darüber.
- 1.2.3.5 Er nimmt die Proteste der Mannschaftsführer der teilnehmenden Teams entgegen.
- 1.2.3.6 Am Ende der Wettbewerbe soll er:
- die Meinung des Technical Delegate und der betroffenen Area Judges zur Bewertung der Proteste einfordern,
  - die vom Technical Delegate getroffenen Entscheidungen hinsichtlich der Proteste umsetzen,
  - die endgültigen Wertungen für seine Competition Area aufstellen,
  - eine Kopie der endgültigen Wertungen an den Technical Delegate weitergeben.

### **1.2.4 Surface Judge (Kampfrichter an der Bahn)**

---

- 1.2.4.1 Der Surface Judge muss das Auftauchen des Athleten anzeigen, indem er einen Arm hebt.
- 1.2.4.2 Der Surface Judge überwacht den Athleten während des Versuchs und der darauffolgenden 20 (zwanzig) Sekunden der Dauer des Oberflächenprotokolls.
- 1.2.4.3 Er kontrolliert die Messung der Distanz und gibt diese über einen Assistenten an den verantwortlichen Judge seiner Competition Area weiter.
- 1.2.4.4 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.
- 1.2.4.5 Er übt seine Funktion am Rand des Beckens aus.
- 1.2.4.6 Der Surface Judge muss ein T-Shirt mit charakteristischer Farbe tragen.



### **1.2.5 Warm-up Judge (Kampfrichter des Aufwämbereichs)**

---

- 1.2.5.1 Der Warm-up Judge befindet sich am Zugang zum Warm-up Bereich des Schwimmbeckens.
- 1.2.5.2 Er ruft die Athleten entsprechend der Startreihenfolge auf, überreicht ihnen die offizielle Markierung mit der Teilnehmernummer und übergibt sie an den Starting Judge.
- 1.2.5.3 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.
- 1.2.5.4 Er überprüft die Ausrüstung der Athleten: Maske, Blei, etc.

### **Safety Judge**

---

- 1.2.5.5 Er ist verantwortlich für die Überwachung der Sicherheitsbestimmungen und bei technischen Schwierigkeiten während des Wettkampfes.
- 1.2.5.6 Er muss sich um das gesamte notwendige Material und die Geräte für den Ablauf der Veranstaltung kümmern.
- 1.2.5.7 Er ist verantwortlich für den Aufbau der verschiedenen Wettkampfbereiche gemäß den im entsprechenden Regelwerk veröffentlichten Plänen.
- 1.2.5.8 Er kann vom Organisationskomitee verlangen, dass eine ausreichende Anzahl von Assistenten bereitgestellt wird, damit er seine Aufgabe ohne Probleme erfüllen kann.
- 1.2.5.9 Mindestens zwei Safety-Taucher müssen im Wasser sein: einer in der Wettbewerbsbahn und der andere in der danebenliegenden Bahn.

### **1.2.6 Starting Judge (Startrichter)**

---

- 1.2.6.1 Er informiert den Athleten, dass er in den Startbereich gehen muss.
- 1.2.6.2 Er ist verantwortlich für den Countdown und die Kontrolle, dass der Athlet innerhalb des genehmigten Zeitfensters startet.
- 1.2.6.3 Der Startrichter muss über ein Mikrofon/ Megafon verfügen, um seine mündlichen Anweisungen zu geben.

### **1.2.7 Timekeeper (Zeitnehmer)**

---

- 1.2.7.1 Die Zeitnehmer zeichnen die Zeiten der Athleten auf, für die sie zuständig sind. Es werden Stoppuhren verwendet, die vom leitenden Zeitnehmer (Main Timekeeper) oder dem Technical Delegate genehmigt wurden.
- 1.2.7.2 Sie dürfen die Stoppuhren erst dann auf Null stellen, wenn der leitende Zeitnehmer oder der Technical Delegate das Kommando „Stoppuhren auf Null“ gibt.
- 1.2.7.3 Der leitende Zeitnehmer teilt den Zeitnehmern die Competition Area zu. Pro Bahn müssen ein bis zwei Zeitnehmer zur Verfügung stehen. Sie sind verantwortlich dafür, die Zeitnehmer zu ersetzen, deren Stoppuhren während des Wettbewerbs ausfallen oder die aus sonstigen Gründen die Zeit nicht messen können.
- 1.2.7.4 Der leitende Zeitnehmer nimmt von allen Zeitnehmern das Zeitformular (Timing Cards) entgegen und kontrolliert die Einträge und Stoppuhren, falls nötig. Er vermerkt und überprüft für jeden Athleten die offizielle Zeit auf der Timing Card.

1.2.7.5 Er übergibt die aufgezeichneten Zeiten jedes Athleten an den Wettkampfsekretär.

### **1.2.8 Competition Secretary (Wettkampfsekretär)**

---

- 1.2.8.1 Er ist für die Überprüfung der Ergebnisse verantwortlich, die er vom Technical Delegate nach jedem Wettbewerb erhält.
- 1.2.8.2 Er nominiert die Assistenz-Sekretäre und leitet deren Arbeit.
- 1.2.8.3 Er bereitet alle Materialien vor, die für das Wettkampfbüro und die Dokumentation der Wettbewerbe notwendig sind.
- 1.2.8.4 Er verifiziert die Ergebnisse, zeichnet sie ab und stellt sie in die offiziellen Ergebnislisten und Berichte.  
Er stellt sicher, dass die Entscheidungen des Technical Delegates im offiziellen Bericht stehen.
- 1.2.8.5 Er übermittelt die Ergebnisse für die Podiumsplätze und die Zusammensetzung der Finalrunden.
- 1.2.8.6 Die Ergebnisse und Berichte dürfen erst nach Genehmigung durch den Technical Delegate zur Verteilung an den Wettkampfsekretär weitergegeben werden.
- 1.2.8.7 Er erstellt den Abschlussbericht des Wettkampfes.
- 1.2.8.8 Ist eine Presseabteilung vorhanden, stellt der Wettkampfsekretär nach Genehmigung durch den Technical Delegate alle Informationen zum Wettbewerb für die Medien zusammen.

### **Medical Assistants (Medizinische Betreuung)**

---

- 1.2.8.9 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.
- 1.2.8.10 Die medizinischen Betreuer werden vom Organisationskomitee ernannt und sind 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 der 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.
- 1.2.8.11 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.

## **1.2.9 Weitere Assistenten**

---

- 1.2.9.1 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.

## **1.3 PROTOKOLLE**

### **1.3.1 Startprotokoll**

---

- 1.3.1.1 Die zum Wettkampf zugelassenen Athleten müssen eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn im durch den Technical Delegate bestimmten Bereich anwesend sein, z. B. in der Warm-up Area, die sich in der Nähe der Competition Area befindet.
- 1.3.1.2 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.
- 1.3.1.3 Nur innerhalb der letzten 30 (dreißig) Minuten vor dem Start ist es den Athleten gestattet, in das Becken zu gehen.
- 1.3.1.4 Die Athleten starten in einem Abstand von mindestens 5 (fünf) Minuten.
- 1.3.1.5 Falls mehrere Wettbewerbsbahnen zur Verfügung stehen, finden die Starts jeweils zeitgleich statt.
- 1.3.1.6 Der Versuch beginnt, wenn der Starting Judge den Athleten informiert, dass dieser in den Startbereich gehen soll.
- 1.3.1.7 Der Athlet hat dann drei Minuten Zeit, um sich auf das Abtauchen vorzubereiten. Falls der vorherige Athlet den Startbereich bereits verlassen hat, kann der Athlet nach Rücksprache mit dem Surface Judge bereits früher dorthin kommen.
- 1.3.1.8 Er wird vom Startrichter wie folgt an die Zeit erinnert:
- die letzten 3 Minuten / 2 Min / 1,5 Min / 1 Min / 30 Sekunden / 20 s / 10 s / 5, 4, 3, 2, 1 / Top Time / +10 s / +20 s / +25 s, 26, 27, 28, 29, 30.
  - Der Athlet darf von der Top Time bis zu +30 Sek. (30 Sekunden-Zeitfenster) abtauchen. Wenn die Atemwege bei der Ansage „+30“ nicht unter Wasser sind, wird er disqualifiziert (außer bei Speed- und Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe).
- 1.3.1.9 Der Athlet darf nicht vor der ‚Top Time‘ abtauchen.
- 1.3.1.10 Bei Geschwindigkeit-Ausdauer-Apnoe startet der Zeitnehmer die Stoppuhr bei der ‚Top Time‘.
- 1.3.1.11 Bei allen internationalen Wettkämpfen muss der Countdown auf Englisch angesagt werden.

### **1.3.2 Auftauchen / Oberflächenprotokoll**

---

- 1.3.2.1 Am Ende des Versuchs darf sich der Athlet vom Boden abstoßen um aufzutauchen.
- 1.3.2.2 An der Oberfläche muss er während der 20 (zwanzig) Sekunden ab Beginn des Auftauchens: das Oberflächenprotokoll (OK-Zeichen der allgemeinen Unterwasseraktivitäten – die ersten beiden Finger formen einen Ring, die anderen zeigen

- nach oben) in Richtung des Technical Delegate oder Surface Judge machen, die sich am Rand des Pools befinden, oder zum Surface Judge, der im Wasser in Richtung zum Technical Delegate sein kann.
- 1.3.2.3 Er darf den Beckenrand nicht zur Unterstützung berühren oder sich daran festhalten und muss über Wasser bleiben, indem er die Begrenzungsleine hält ohne fremde Hilfestellung zu benötigen [*Red.: bei Statik und Speed-Endurance ist Festhalten am Beckenrand erlaubt*].
  - 1.3.2.4 Einmaliges versehentliches Berühren (nicht halten) für eine Dauer von maximal 3 (drei) Sekunden liegt in der Entscheidung des Technical Delegate.
  - 1.3.2.5 Er muss seinen Kopf über Wasser halten. Die Atemwege sowie die seitlichen Teile (etwa von der Mitte der Ohren ab) auf gleicher Ebene, weiter in einer Linie zum hinteren Teil des Kopfes müssen über der Wasseroberfläche sein.
  - 1.3.2.6 Während des Protokolls darf der Kopf des Athleten (wie oben definiert) die Begrenzungsleine oder ein Körperteil wie Hände, Arme, etc. nicht berühren, um sich dadurch zu stützen. In diesem Fall wird der Judge den Safety-Taucher anweisen, den Athleten zu halten, was zur BO-Klassifizierung führt.
  - 1.3.2.7 Für das Oberflächenprotokoll bei internationalen CMAS-Wettkämpfen müssen ein Technical Delegate (durch die CMAS zugewiesen), ein Surface Judge (als Assistent des Technical Delegate durch die CMAS zugewiesen) und ein nationaler Judge vorhanden sein, der für die Bildaufzeichnung verantwortlich ist.  
Bei anderen Wettkämpfen (private, nationale, etc.) genügen ein Main Judge und ein Surface Judge.
  - 1.3.2.8 Für das Oberflächenprotokoll sind zwei Judges (Technical Delegate und Surface Judge) anwesend und die finale Entscheidung über die Leistung wird innerhalb von 3 (drei) Minuten nach Beendigung des Versuchs bekannt gegeben.  
Ist es aus technischen Gründen nicht möglich innerhalb von drei Minuten zu einer Entscheidung zu kommen, kann der Technical Delegate entscheiden, die Entscheidung am Ende des laufenden Wettkampfs zu treffen, um den Zeitablauf nicht zu stören.
  - 1.3.2.9 Es ist dem Athleten erlaubt, während des Protokolls zu sprechen, nicht aber dem Coach/Assistenten des Athleten.
  - 1.3.2.10 Der Coach/Assistent des Athleten darf den Auftriebskörper/die Boje nicht zur Unterstützung des Athleten berühren, bevor das gesamte Protokoll gemäß Punkt 1.3.2.2 beendet ist.
  - 1.3.2.11 Wird der Athlet unbeabsichtigt durch Personen des Organisationsteams berührt, liegt die finale Entscheidung, ob es sich hierbei um eine Hilfestellung handelt, beim Technical Delegate.
  - 1.3.2.12 Bei internationalen Meisterschaften sind Video-Entscheidungen vorgeschrieben.
  - 1.3.2.13 Anwesende Personen 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.
  - 1.3.2.14 Allerdings führt jede Art von lautem Rufen oder Hilfen durch die nationalen Delegationsmitglieder, Coaches oder Mannschaftsmitglieder zur Disqualifikation des Athleten.

### 1.3.3 Die Karten

---

1.3.3.1 Die Karten haben folgende Bedeutung:

- Wenn alles ok ist (vom Surface Judge bestätigt) zeigt der Technical Delegate dem Athleten eine weiße Karte ("white card").
- Wird eine gelbe Karte ("yellow card") gezeigt, könnte etwas falsch gelaufen sein; es könnte eine Strafe oder Disqualifikation verhängt werden. Der Athlet muss dann in der Wettkampfzone warten, solange sich die Judges beraten. Sie haben maximal drei Minuten Zeit die finale Entscheidung zu verkünden (falls diese drei Minuten nicht ausreichen, können sie die Entscheidung auch nach Ende des Wettkampfs verkünden).
- Wird eine rote Karte ("red card") gezeigt, wird die Leistung nicht gewertet (Disqualifikation; "DQ").

### 1.3.4 Austragung und Wertung des Wettbewerbs

---

1.3.4.1 Es gibt getrennte Startlisten für Herren und Damen, wobei die Damen ihre Versuche zuerst beginnen (es sei denn dies wird im technischen Meeting anders bestimmt).

1.3.4.2 Die Startreihenfolge kann auf Basis der vor der Meisterschaft während der Saison erzielten jeweiligen Bestzeiten/-weiten bestimmt werden, die vom Verband in einem von offizieller Seite unterzeichneten Brief im technischen Meeting überreicht werden. Die übrigen Athleten werden gemäß ihrer im technischen Meeting angekündigten Leistungen eingereiht.

1.3.4.3 Die ersten Startlisten sind für die Athleten, die nicht in der auf der Bestleistung basierenden Top-8-Liste stehen. Die angekündigten Zeiten/Distanzen dürfen die der Top-8-Liste nicht übersteigen.

1.3.4.4 Der Athlet mit der kürzesten angekündigten Zeit bzw. Distanz tritt als erster an, der mit der längsten Zeit bzw. Distanz als letzter (mit Ausnahme bei Geschwindigkeits-Ausdauer, wo der Athlet mit der längsten Zeit als erster antritt). Diese Reihenfolge kann je nach Bedarf durch den Technical Delegate geändert werden.

1.3.4.5 Alle Wettkämpfer haben einen Versuch. Nachdem jeder seinen Versuch durchgeführt hat, wird die Wertung erstellt und umgehend öffentlich gemacht.

1.3.4.6 Bei gleichem Ergebnis werden die Athleten „ex aequo“ gewertet.

## **2. Regeln für Dynamische Apnoe**

### **2.1 ORGANISATION DES WETTBEWERBS**

#### **2.1.1 Schwimmbecken**

---

- 2.1.1.1 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.
- 2.1.1.2 Diese Maße müssen vom CMAS Technical Delegate überprüft und für gültig erklärt werden.

#### **2.1.2 Competition Area (Wettkampfbereich)**

---

- 2.1.2.1 Bis zu 4 (vier) Competition Areas (Bahnen) können im selben Schwimmbecken eingerichtet werden. In dem Fall sind die beiden Außenbahnen auf jeder Seite des Beckens nicht als Wettkampfbereich zugelassen. Für CMAS-Meisterschaften, internationale Wettkämpfe und Weltrekordversuche sind dann sog. Floating Lines (Absperroleinen) an beiden Außenseiten der äußeren Competition Areas zwingend erforderlich, die einen Mindestabstand von 1,80 m vom Rand haben müssen (ein Auftauchen am Beckenrand ist nicht erlaubt).
- 2.1.2.2 Werden mehrere Bahnen benutzt, wird per Losentscheid bestimmt, auf welcher Seite die Competition Area liegt. Zuschauer sind nur auf der Tribüne zugelassen.
- 2.1.2.3 Um die Judges bei ihren Entscheidungen zu unterstützen, sollten offizielle Videoaufnahmen eines jeden Versuchs von der Oberfläche aus erstellt werden, die den gesamten Versuch des Athleten aufzeichnen; wenn technisch möglich, soll ein weiteres Video den Bereich unter Wasser abdecken.
- 2.1.2.4 Sollte die Außenbahn ungünstige Eigenschaften zur Durchführung des Versuchs aufweisen, kann die danebenliegende Bahn verwendet werden.
- 2.1.2.5 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 die Safety-Taucher reserviert, die Bahn daneben für den Athleten. Die nächste Bahn links (oder rechts) ist für den Assistenten reserviert, die eins weiter kann für zugelassene Videografen und Fotografen reserviert werden.
- 2.1.2.6 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.
- 2.1.2.7 Es muss eine Linie geben, die die 25 (fünfundzwanzig) Meter im Becken anzeigt.

#### **2.1.3 Startzone**

---

- 2.1.3.1 Die Startzone muss innerhalb und außerhalb des Beckens klar markiert sein.
- 2.1.3.2 Wenn der Startpunkt im Becken tiefer als 1,40 (eins Komma vier null) 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 2.1.2.5 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 Assistent der Athleten (Coach)**

---

- 2.1.6.1 Der Athlet darf bis zum Aufruf der letzten drei Minuten nur einen Assistenten haben; ab dem Aufruf der letzten drei Minuten ist niemand in der Nähe des Athleten erlaubt. Der Assistent muss den Wettkampfbereich verlassen und kann sich im Warm-up Bereich oder dem durch den Technical Delegate im technischen Meeting bestimmten Bereich aufhalten. Der Judge wird den Assistenten nur einmal verwarnen.
- 2.1.6.2. Sollte der Assistent die Wettkampfzone nicht verlassen, führt diese Regelverletzung zu einer allgemeinen Strafe (Penalty) für den Athleten.
- 2.1.6.3. Nur der Technical Delegate kann einem Teammitglied gestatten bei technischen Problemen einzugreifen.

### **2.2 AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS**

#### **2.2.1 Abtauchen (Start)**

---

- 2.2.1.1 Bei allen Disziplinen darf der Athlet im Rahmen der Vorbereitung mehrfach die Atemwege für jeweils maximal 3 (drei) Sekunden unter Wasser halten und darf dabei ausatmen.
- 2.2.1.2 Der Athlet muss beim Start die Wand des Beckens mit irgendeinem Körperteil oder den Flossen (irgend einem Teil der Flossen) berühren und die Apnoe-Phase beginnen, bevor er sich von der Wand löst. Er darf die Wand nach dem Eintauchen der Atemwege berühren, falls er beim Abtauchen die Wand nicht berührt hat.
- 2.2.1.3 Der Athlet muss bei jeder Wende unbedingt die Wand des Beckens mit einem Körperteil oder den Flossen (irgend einem Teil der Flossen) berühren.

#### **2.2.2 Horizontale Strecke**

---

- 2.2.2.1 Während des Versuchs dürfen die Ausrüstung oder Teile des Körpers, außer den Atemwegen, aus dem Wasser kommen.



- 2.2.2.2 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.
- 2.2.2.3 Die Messung der erzielten Leistung erfolgt an dem Punkt, an dem die Atemwege des Athleten aus dem Wasser kommen.
- 2.2.2.4 Wenn er am Ende der Bahn (Start- und Wende-Wand) auftauchen will, gibt es drei Möglichkeiten:
- Wenn die Atemwege aus dem Wasser kommen bevor der Athlet die Wand berührt, erfolgt die Messung der Leistung an dem Punkt, an dem die Atemwege aus dem Wasser kommen und die erzielte Leistung liegt unter dem Vielfachen der Beckenlänge.
  - Wenn der Athlet die Wand berührt und dann auftaucht, beträgt die erzielte Leistung genau ein Vielfaches der Beckenlänge (also z. B. 150 m, 200 m, etc... bei 50-m-Becken, oder z. B. 125 m, 150 m, 175 m bei 25-m-Becken).
  - Wenn der Athlet die Wand berührt, mit den Schultern eine komplette Wende macht und erst danach auftaucht, erfolgt die Messung der Leistung an dem Punkt, an dem die Atemwege aus dem Wasser kommen und die erzielte Leistung liegt über dem Vielfachen der Beckenlänge.

### 2.2.3 Auftauchen

---

- 2.2.3.1 Am Ende des Versuchs dürfen die offiziellen Helfer dem Athleten, wenn er an die Oberfläche kommt, einen Auftriebskörper/Boje reichen, an dem er sich festhalten und erholen kann.
- 2.2.3.2 Für die Anerkennung seiner Leistung muss der Athlet das Oberflächenprotokoll gemäß 1.3.2 absolvieren.
- 2.2.3.3 Dem Athleten darf vor Beendigung des Oberflächenprotokolls - aus welchem Grund auch immer – in keiner Weise geholfen und er darf nicht berührt werden, es sei denn er ist in Schwierigkeiten.
- 2.2.3.4 Im Falle eines Bewusstseinsverlusts gemäß Punkt 1.1.10 vor, während oder nach seinem Einsatz, wird der Versuch des Athleten als Blackout (BO) gewertet.

### 2.2.4 Wertung

---

- 2.2.4.1 Wenn die erreichte Distanz (RD, Realized Distance) niedriger als die angekündigte Distanz (DD, Declared Distance) ist, wird eine Distanzstrafe (Distance Penalty) in Höhe von einem Meter pro Meter Differenz ausgesprochen und zu der allgemeinen Strafe (General Penalty) addiert.  
Die Distanzstrafe entspricht DD abzüglich RD ( $DD - DR$ ). Die erzielte Leistung wird wie folgt berechnet:
- Erzielte Leistung = erreichte Distanz – Distanzstrafe – allgemeine Strafe
  - Als Beispiel: ein Athlet hat 102 m angekündigt und erreicht beim Wettkampf 91 m.
  - $DD = 102$  m,  $DR = 91$  m
  - Die Distanzstrafe beträgt ( $DD - DR = 102 - 91$ ) 11 Meter.
  - Die erzielte Leistung beträgt demnach  $91 - 11$  (Distanzstrafe) – 3 (allgemeine Strafe) = 77 Meter
- 2.2.4.2 Bei gleichem Ergebnis werden die Athleten „ex aequo“ gewertet.



### **3. Regeln für Statische Apnoe**

#### **3.1 ORGANISATION DES WETTBEWERBS**

##### **3.1.1 Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich)**

---

- 3.1.1.1 Wettbewerbe in statischer Apnoe müssen in einem Schwimmbecken durchgeführt werden.
- 3.1.1.2 Das Schwimmbecken muss vom CMAS Technical Delegate überprüft und für regelkonform erklärt werden.
- 3.1.1.3 Die Competition Area wird im flachen Bereich des Beckens (Stehtiefe) am Beckenrand eingerichtet; weitere Bereiche des Beckens dienen zum Warm-up.
- 3.1.1.4 Werden mehrere Bahnen benutzt, wird per Losentscheid bestimmt, welcher Athlet auf welcher Bahn startet. Nicht-Athleten dürfen sich nur außerhalb des Wettkampfbereichs aufhalten.
- 3.1.1.5 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.

##### **3.1.2 Assistent der Athleten (Coach)**

---

- 3.1.2.1 Der Athlet darf nur einen Assistenten (Coach) im oder am Rand des Beckens haben, um ihm während des Tauchversuchs zu helfen.
- 3.1.2.2 Der Coach kann mit dem Athleten in der Competition Area im Becken bleiben, darf aber während des OK-Protokolls nicht zurufen, reden, berühren oder gestikulieren, um dem Athleten zu helfen.

##### **3.1.3 Timekeeper (Zeitnehmer)**

---

- 3.1.3.1 Die Zeitnehmer starten die Stoppuhren, sobald der Athlet seine Atemwege unter Wasser taucht (die Judges müssen aufmerksam sein, falls der Athlet das zum Warm-Up für nicht länger als 3 [drei] Sekunden macht - wie oben definiert; dann müssen die Stoppuhren ggf. zurückgesetzt werden) und stoppen sie, sobald der Athlet auftaucht.
- 3.1.3.2 Unmittelbar nach dem Wettbewerb müssen sie die Zeit, die auf den Stoppuhren angezeigt wird, auf dem Zeitformular (Timing Card) eintragen und dem Main Timekeeper übergeben. Gleichzeitig zeigen sie die Stoppuhren zur Kontrolle vor.

#### **3.2 AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS**

##### **3.2.1 Apnoe**

---

- 3.2.1.1 Während der Apnoe ist der Athlet unter der Aufsicht des Surface Judges.
- 3.2.1.2 Um die Sicherheit zu gewährleisten (Safety Procedure) kommuniziert der Judge mit dem Athleten mittels Berührung in regelmäßigen Zeitintervallen während der Apnoe.

- 3.2.1.3 Das Signal des Judges und die Rückmeldung des Athleten müssen vor Beginn des Versuchs abgestimmt werden.
- 3.2.1.4 Das erste Signal soll eine Minute vor der angekündigten Zeit (Announced Performance, AP) gegeben werden, das zweite 30 (dreißig) Sekunden vor der angekündigten Zeit, das dritte 15 (fünfzehn) Sekunden vor der angekündigten Zeit und das letzte bei der angekündigten Zeit. Von da an (auch wenn die Apnoe länger als angegeben gehalten wird) werden die Signale alle 15 (fünfzehn) Sekunden gegeben.
- 3.2.1.5 Wenn die angekündigte Zeit kein Vielfaches von halben Minuten ist, erhält man den Zeitpunkt für das erste Signal, indem diese Zeit (AP) auf die nächstniedrigere halbe Minute reduziert wird. Diese Zeit wird als Basis für das erste Signal genommen. Daran sollte der Athlet vom Assistenzrichter vor dem Versuch erinnert werden.
- 3.2.1.6 Wenn der Athlet auf das Signal des Assistenzrichters nicht mit der angemessenen Rückmeldung reagiert, berührt der Assistenzrichter den Athleten erneut. Wenn der Athlet erneut nicht reagiert, unterbricht der Judge den Wettbewerb, bringt den Athleten an die Oberfläche und disqualifiziert ihn aufgrund Blackout (BO).

### 3.2.2 Finishing (Auftauchen)

---

- 3.2.2.1 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.
- 3.2.2.2 Der Athlet darf sich an der Abgrenzung oder am Beckenrand festhalten.
- 3.2.2.3 Für die Anerkennung seiner Leistung muss der Athlet das Oberflächenprotokoll gemäß 1.3.2 absolvieren.
- 3.2.2.4 Im Falle eines Bewusstseinsverlustes (Blackout) entsprechend 2.14. vor, während oder nach dem Versuch wird der Athlet disqualifiziert.

### 3.2.3 Wertung

---

- 3.2.3.1 Die erzielte Zeit des Athleten wird als Mittelwert der gemessenen Zeiten der Zeitnehmer berechnet.
- 3.2.3.2 Die für die Wertung der Athleten herangezogene Zeit ist die erzielte Apnoe-Zeit, solange diese größer oder gleich der angekündigten Zeit ist.
- 3.2.3.3 Wenn die erzielte Apnoe-Zeit niedriger als die angekündigte Zeit ist, wird eine Zeitstrafe ausgesprochen. Die Zeitstrafe entspricht der Differenz zwischen angekündigter und erzielter Zeit.
- 3.2.3.4 Um es klar auszudrücken, falls der Athlet eine Zeit „t“ erzielt, die kleiner ist als seine angekündigte Zeit „T“, berechnet sich die Zeit für die Wertung als  $t - (T - t)$ .
- Als Beispiel: ein Athlet hat eine angekündigte Zeit von 4 Minuten 15 Sekunden (4'15'') und erzielt beim Wettkampf eine Zeit von 3 Minuten 47 Sekunden (3'47'')
  - Die Zeitstrafe entspricht  $T - t = 28$  s
  - Die Zeit für die Wertung des Athleten ist somit  $3'47'' - 28'' = 3'19''$
- 3.2.3.5 Bei gleichem Ergebnis werden die Athleten „ex aequo“ gewertet.

## **4. Regeln für Speed und Endurance Apnoe (Geschwindigkeits- und Ausdauerapnoe)**

### **4.1 ORGANISATION DES WETTBEWERBS**

#### **4.1.1 Aufbau der Competition Area (Wettkampfbereich)**

---

- 4.1.1.1 CMAS-Meisterschaften in Geschwindigkeits- und Ausdauer-Apnoe im Schwimmbad müssen in einem 50-Meter- Becken mit einer Minimaltiefe von 1,40 (eins komma vier) Metern durchgeführt werden.
- 4.1.1.2 Alle Bahnen können für den Wettkampf verwendet werden.
- 4.1.1.3 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.
- 4.1.1.4 Es kann eine Kontaktmatte zur elektronischen Zeiterfassung an den Stirnseiten jeder Wettkampfbahn verwendet werden.
- 4.1.1.5 Für Geschwindigkeits- und Ausdauer-Freitauchwettbewerbe müssen sich die Athleten beim Start bereits im Wasser befinden.
- 4.1.1.6 Der Athlet muss beim Starten bis zum Ertönen des Startsignals Kontakt mit dem Beckenrand haben. Die Atemwege müssen beim Start unter Wasser sein, bevor sich der Athlet von der Beckenwand löst.
- 4.1.1.7 Werden mehrere Bahnen benutzt, wird per Losentscheid bestimmt, welcher Athlet auf welcher Bahn startet. Zuschauer dürfen sich nur außerhalb des Wettkampfbereichs aufhalten.
- 4.1.1.8 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.

#### **4.1.2 Bahn- und Wende-Judges**

---

- 4.1.2.1 Sie werden jeder Bahn vom Technical Delegate zugeteilt.
- 4.1.2.2 Sie überprüfen, ob der Athlet seine Wende regelkonform ausgeführt hat.
- 4.1.2.3 Sie melden Regelverstöße an den Technical Delegate

#### **4.1.3 Zeitnehmer**

---

- 4.1.3.1 Die offizielle Zeit wird primär über die elektronische Zeitmessung genommen; als Backup im Falle technischer Probleme, werden die Zeiten von den Zeitnehmern der jeweiligen Bahn genommen.
- 4.1.3.2 Der Zeitnehmer startet die Stoppuhr, wenn das Startsignal ertönt und stoppt sie, sobald der Athlet die Anschlagmatte berührt. Unmittelbar nach dem Lauf muss er die gestoppte Zeit von seiner Stoppuhr auf die Zeitkarte übertragen und diese dem Hauptzeitnehmer geben. Zudem machen sie ein Foto und zeigen ihre Stoppuhren zur Kontrolle vor.

- 4.1.3.3 Sie sind dafür verantwortlich die Zwischenzeiten des Rennens zu nehmen, wenn die Strecke länger als 100 Meter ist.
- 4.1.3.4 Ihre Aufgabe ist es auch, zu kontrollieren, ob Wenden und Anschlag regelkonform sind.

## 4.2 AUSTRAGUNG DES WETTBEWERBS

### 4.2.1 Abtauchen

---

- 4.2.1.1 Der Athlet muss beim Start die Wand des Beckens mit irgendeinem Teil des Körpers oder der Flossen berühren und die Apnoe-Phase beginnen, bevor er sich von der Wand löst.
- 4.2.1.2 Der Athlet muss bei jeder Wende unbedingt die Wand des Beckens mit einem Teil des Körpers oder der Flossen berühren [*Red.: ansonsten wird er disqualifiziert*].
- 4.2.1.3 Der Athlet darf nicht vor ‚Top Time‘ starten, sonst wird er als ‚Fehlstart‘ gewertet.

### 4.2.2 Horizontale Strecke

---

- 4.2.2.1. Während des Versuchs dürfen die Ausrüstung oder Teile des Körpers, außer den Atemwegen, aus dem Wasser kommen.
- 4.2.2.2. Bei den Geschwindigkeits-Ausdauer Apnoe Disziplinen ist eine Atempause am Ende eines Abschnitts (d. h. alle 50 Meter) erlaubt.
- 4.2.2.3. Am Ende einer Bahn darf der Athlet erst atmen, nachdem er die Wand berührt hat. Das gilt für alle Wenden und auch für den Anschlag.
- 4.2.2.4. Schwimmen an der Oberfläche ist nicht erlaubt. Widrigenfalls wird eine allgemeine Strafe verhängt.

### 4.2.3 Auftauchen

---

- 4.2.3.1 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.
- 4.2.3.2 Der Athlet darf sich an der Begrenzungsleine oder dem Beckenrand festhalten.
- 4.2.3.3 Im Falle eines Bewusstseinsverlusts gemäß Punkt 1.1.10 vor, während oder nach seinem Einsatz, wird der Athlet wegen Blackouts (BO) disqualifiziert.
- 4.2.3.4 Am Ende des Versuchs muss der Athlet nach dem Auftauchen das Oberflächenprotokoll gemäß 1.3.2 absolvieren.

### 4.2.4 Wertung

---

- 4.2.4.1 Zur Platzierung wird die tatsächlich erzielte Zeit herangezogen, vorausgesetzt, sie ist kürzer oder gleich der angegebenen Zeit. Sofern die tatsächlich erzielte Zeit länger ist als die angegebene, gibt es eine Strafe (Penalty). Sie besteht darin, dass zur tatsächlichen Zeit die Zeitdifferenz zwischen angegebener und tatsächlicher Zeit hinzuaddiert wird. Um es klar auszudrücken: falls der Athlet eine Zeit „t“ erzielt, die größer ist als seine angekündigte Zeit „T“, berechnet sich die Zeit für die Wertung als  $t + (t - T)$ .
- 4.2.4.2 Bei gleichem Ergebnis werden die Athleten „ex aequo“ gewertet.