

1. REGLAMENTACIÓN

1.1. Se competirá bajo las reglas de la FINA (Federación Internacional de Natación) salvo las excepciones establecidas en el presente Reglamento, en la rama femenina.

2. PARTICIPANTES

2.1. Podrán participar de estos Juegos, las nadadoras de las Escuelas de Natación Artística, los Clubes con equipos de sean éstos federados o no, Clubes de Barrio, Selecciones Provinciales y todos los Grupos Independientes.

2.2. Se competirá dentro de la categoría Sub 14, la cual en estos Juegos, se dividirá en dos su sub categorías cerradas, del siguiente modo:

2.2.1. Sub 14 INFANTIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2010 y 2011, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto. (11 y 12 años).

2.2.2. Sub 14 JUVENIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2008 y 2009, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto. (13 y 14 años).

2.3. La delegación se completará con 2 (dos) entrenadoras, 1 (una) por sub categoría y 1 (un) delegado/a. Siendo estas entrenadoras obligatoriamente, 1 (una) de ellas de género femenino, con preferencia, las dos.

3. COMPETENCIA

3.1. La competencia para los Juegos estará compuesta de 3 (tres) etapas:

3.1.1. Figuras: Cada competidora de Solo y Dueto, debe realizar dos (2) figuras, a designar por la Comisión Organizadora de estos Juegos, dentro de las figuras FINA correspondiente a la categoría.

3.1.2. Rutinas Libres, Cada Solo y Dueto debe realizar la rutina libre que puede incluir cualquiera de las brazadas y figuras, completas o no, con música. Las Rutinas Libres no tienen restricciones en la elección de la música, el contenido o la coreografía. Siendo la puntuación final en el Campeonato, la que se computara como resultado final de rutinas unida a la de figuras.

3.1.3. Gala Rutina Combinada por provincia. Rutina con combinaciones de solos, duetos y equipo, con las categorías unidas. Con un tiempo de 2.30 minutos. El foco de este evento será el área artística.

4. COMPETENCIA DE FIGURAS

4.1. Para la Competencia de Figuras el Comité Organizador determinará las figuras para cada una de las categorías, dentro de los cánones de reglamento Fina

4.2. El orden de participación en las figuras se decidirá por sorteo. El mismo se realizará en la reunión técnica de Natación Artística, el día de las acreditaciones.

4.3. El traje de baño para la Competencia de Figuras deberá ser negro y la gorra blanca. Pueden utilizarse antiparras y pinzas de nariz. No están permitidas las joyas.

5. PANELES DE FIGURAS

5.1. Cuando el número de jueces calificados que están disponibles es suficiente, pueden actuar uno (1), dos (2) o cuatro (4) paneles de cinco (5) jueces. Cuando actúe un (1) panel de jueces, cada competidora deberá realizar las dos (2) figuras una por una según el orden del sorteo. Cuando actúen dos (2) paneles de jueces, cada panel juzgará una (1) figuras.

5.2. Durante la Competencia de Figuras, los jueces deberán estar situados a una altura suficiente que les permita a todos la vista del perfil de las competidoras.

5.3. Todas las figuras y su juzgamiento comenzarán con una señal del Juez Arbitro o del Ayudante del Juez Arbitro. A otra señal del Juez Arbitro o del Ayudante del Juez Arbitro todos los jueces mostrarán simultáneamente sus puntuaciones.

6. JUZGAMIENTO DE FIGURAS

6.1. Todos los juicios se emiten partiendo de la perfección.

6.2. La competidora podrá obtener una puntuación de 10 a 0, con utilización de décimas de punto.

Perfecto	10
Casi perfecto	9.9 a 9.5
Excelente	9.4 a 9.0
Muy bueno	8.9 a 8.0
Bueno	7.9 a 7.0
Competente	6.9 a 6.0
Satisfactorio	5.9 a 5.0
Insuficiente	4.9 a 4.0
Flojo	3.9 a 3.0
Muy flojo	2.9 a 2.0
Apenas reconocible	1.9 a 0.1
Completamente fallado	0

6.3. Si un juez, por enfermedad o cualquier otra circunstancia extraordinaria, no pudiera dar su puntuación para una determinada figura, se calculará la media de las puntuaciones de los cuatro (4) jueces restantes, y el resultado será considerado la puntuación que falta. El cálculo se hará con redondeo a la décima de punto.

7. PENALIZACIONES EN LA COMPETICIÓN DE FIGURAS

7.1. Se deducirán dos (2) puntos de penalización:

- Si una competidora se para voluntariamente y solicita hacer la figura de nuevo. No se pondrá "0"

- Si una competidora no realiza la figura anunciada, o si la figura realizada no tiene todos los elementos obligatorios, el Juez Árbitro o su Ayudante avisará a los jueces y a la competidora. La competidora tendrá otra oportunidad para realizar la Figura anunciada.

- Si el competidor comete el mismo u otro error o no intenta realizar la figura de nuevo, el resultado de la figura será cero (0).

8. CALCULO DEL RESULTADO DE FIGURAS

8.1. Para calcular la puntuación de cada una de las dos figuras, la puntuación más alta y más baja se eliminan (una de cada). Las tres (3) puntuaciones restantes se suman, la suma se divide entre tres (3) y el resultado se multiplica por el coeficiente de dificultad de la figura.

8.2. La suma de las puntuaciones de las dos figuras se dividirá entre el total del coeficiente de dificultad del grupo y se multiplicará por 10 y después se deducirán las penalizaciones.

8.3. El resultado de las figuras será:

- Para Solo – el 100% de la puntuación de figuras

- Para Duetto - la puntuación de cada competidora se sumará y se dividirá entre dos (2) para hallar la puntuación media (redondeada hasta el cuarto decimal).

9. COMPETENCIA DE RUTINAS

9.1. En la modalidad de Duetto, las competidoras que estén inscritas pueden ser intercambiadas antes de la competencia de rutinas, siempre y cuando se respete el punto 2.3 del presente reglamento.

9.2. Cualquier cambio en la inscripción original deberá ser entregado al Juez Árbitro en mano y por escrito, al menos dos horas antes de la hora fijada para el comienzo de la primer rutina. Esta hora debe ser publicada en el horario oficial de la competencia. Cualquier cambio posterior solo puede ser realizado en caso de enfermedad repentina o accidente de una competidora y siempre que la reserva está preparada para nadar sin causar retrasos en la competencia. La decisión final debe tomarla el Juez Arbitro.

9.3. La falta de notificación al Juez Arbitro de una sustitución tendrá como resultado la descalificación de la rutina.

9.4. El orden de actuación para las Rutinas se decidirá por sorteo. El mismo se realizará en la reunión técnica de Natación Artística, el día de las acreditaciones.

9.5. El orden del sorteo será: Duetos y Solos.

9.6. El maquillaje teatral no está permitido. Se acepta un maquillaje que proporcione un aspecto natural, limpio y un brillo saludable.

9.7. El uso de accesorios, antiparras o vestimenta adicional no está permitido excepto si es requerido por razones médicas.

9.8. Se permite el uso de pinzas de la nariz y tapones.

9.9. Las joyas no están permitidas.

9.10. En Rutinas, durante los movimientos en la plataforma de salida, las competidoras no podrán realizar apilamientos, torres o pirámides humanas.

9.11. Para las rutinas, el traje de baño será conforme con la norma RG 5 y NS 13.8- 13.11. del Reglamento FNA. En el caso de que el Juez Arbitro considere que el traje de baño de la competidora(s) no cumple las normas, la competidora (s) no será autorizada a competir hasta que no lo cambie por uno apropiado.

9.11.1. Límite de tiempo para las rutinas

9.12. Los límites de tiempo para Rutinas, incluyendo diez (10) segundos para los movimientos en tierra son:

	Solo	Dueto
Infantiles	2 min.	2 min. 30 seg.
Juveniles	2 min.15 seg.	2 min. 45 seg.

9.13. Habrá un margen de permisividad de quince (15) segundos de más o de menos en los tiempos asignados a las Rutinas.

9.14. En las competencias de rutinas, la caminata de entrada de las nadadoras desde el punto de salida designado hasta conseguir la posición estática, no puede exceder de treinta

(30) segundos. El cronometraje comenzará cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminará cuando la última competidora se quede inmóvil.

9.15. En las competencias de rutinas, cuando empiece en el agua, el tiempo permitido para la entrada de las competidoras desde el punto de salida designado hasta conseguir la posición estática de salida en el agua no excederá de 30 segundos. El cronometraje comenzará cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminará cuando el último la competidora se quede inmóvil.

9.16. El cronometraje de las rutinas comenzará y acabará con el acompañamiento musical. El cronometraje de los movimientos en tierra finalizará cuando la última competidora abandone el suelo. Las rutinas pueden comenzar fuera o dentro del agua, pero deben acabar dentro del agua.

9.17. El acompañamiento musical y el juicio comenzarán con una señal del Juez Arbitro o del cargo oficial designado. Después de la señal la competidora o competidoras deben realizar la rutina sin interrupción.

9.18. Los cronometradores comprobarán el tiempo total de duración de la rutina, así como el tiempo de la caminata hasta a la posición estática y el de los movimientos fuera del agua. Estos tiempos serán anotados en la hoja de puntuaciones. Si se excede el límite de tiempo en la caminata, en los movimientos fuera del agua o en el tiempo total de la rutina, los cronometradores informarán al Juez Arbitro o al cargo oficial designado por el mismo.

10. ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL

10.1. Los delegados / entrenadores son responsables de etiquetar clara e individualmente los CDs a utilizar en la competencia, así como la velocidad, el nombre de la competidora, y la institución que representa.

10.2. El técnico de sonido será el responsable de que la música suene correctamente. En el resto de circunstancias, si la música no se reproduce correctamente, el Delegado podrá traer dos copias de CD adicionales. Si las dos copias tampoco funcionan, el competidor será descalificado.

11. PANELES DE RUTINAS

11.1. Tres (3) paneles de cinco (5) jueces deben actuar en las Rutinas: uno para Ejecución, otro para Impresión Artística y un tercero para Dificultad.

11.2. Los jueces estarán colocados en posiciones elevadas en lados opuestos de la piscina.

11.3. Al final de cada rutina los jueces anotarán sus puntuaciones en los impresos facilitados por el Comité Organizador. Estas anotaciones serán recogidas antes de que se muestren o se anuncien las puntuaciones, y serán las notas validas en caso de error o discusión.

11.4. A una señal del Juez Arbitro (o del Ayudante del Juez Arbitro) las puntuaciones de los jueces de cada panel se presentarán simultáneamente de forma manual o electrónica. Si un juez, por enfermedad o cualquier otra circunstancia extraordinaria, no da su puntuación para una rutina, se calculará la media de las puntuaciones de los jueces restantes, y el resultado será considerado la puntuación que falta. El cálculo se hará con redondeo a la décima de punto. Tras la aprobación por el Juez Arbitro o por el cargo oficial asignado, las puntuaciones de los jueces serán mostradas en el marcador o enviadas al ordenador.

12. JUZGAMIENTO DE RUTINAS

12.1. En las Rutinas los competidores pueden obtener de 0 a 10 puntos, utilizándose décimas de punto.

Perfecto	10
Casi perfecto	9.9 a 9.5
Excelente	9.4 a 9.0
Muy bueno	8.9 a 8.0
Bueno	7.9 a 7.0
Competente	6.9 a 6.0
Satisfactorio	5.9 a 5.0
Insuficiente	4.9 a 4.0
Flojo	3.9 a 3.0
Muy flojo	2.9 a 2.0
Apenas reconocible	1.9 a 0.1
Completamente fallado	0

12.2. Para Rutinas Libres, cada juez adjudicará una puntuación, de 0 a 10 puntos. Los jueces del panel de Ejecución adjudicarán una puntuación por la Ejecución y Sincronización. Los jueces del panel de Impresión Artística adjudicarán una puntuación por la Coreografía, Interpretación musical y Forma de presentación. Los jueces del panel de Dificultad adjudicarán una puntuación por la Dificultad.

12.2.1. Primer panel – Ejecución – 30% de la puntuación total.

Evalúa la EJECUCION - el nivel de excelencia en la realización de habilidades altamente especializadas y la ejecución de todos los movimientos. A su vez, evalúa la SINCRONIZACIÓN, esto es, la precisión del movimiento al unísono, de las nadadoras entre sí, y el acompañamiento por encima, en y por debajo de la superficie del agua. Sincronización en el tiempo de las nadadoras entre sí y con la música.

12.2.2. Segundo Panel - Impresión Artística – 40% de la puntuación total.

Evalúa la COREOGRAFÍA – la habilidad creativa de componer una rutina que combina elementos tanto artísticos como técnicos. El diseño entretejido de la variedad y creatividad de todos los movimientos.

La INTERPRETACION MUSICAL – expresión del humor y talante de la música. Uso de la estructura musical.

La FORMA DE PRESENTACIÓN – la manera en la que la(s) nadadora(s) presenta la rutina al espectador. Impresión global de la rutina.

12.2.3. Tercer panel – Dificultad – 30% de la puntuación total.

Evalúa la DIFICULTAD – la cualidad de ser difícil de alcanzar. Dificultad de todos los movimientos y de la sincronización.

13. PENALIZACIONES Y DEDUCCIONES EN LAS RUTINAS

13.1. En la competencia de Rutina se restará Un (1) punto si:

- Se supera el tiempo límite de diez (10) segundos para movimientos fuera del agua.
- Existe una desviación en el tiempo límite específicamente asignado a la rutina en función de la categoría y modalidad.
- Si se excede el tiempo límite de treinta (30) segundos en la caminata hasta a la posición estática.
- Si una competidora hace uso deliberado del fondo de la piscina durante la rutina.
- Si el acompañamiento musical falla y no están las copias requeridas.

13.2. Se restarán Dos (2) puntos si:

- Un competidor hace uso deliberado del fondo de la piscina durante la rutina para ayudar a otra competidora.
- Una rutina es interrumpida, por una competidora, durante los movimientos en tierra y se autoriza una nueva salida.
- Si durante los movimientos en la plataforma de salida, los competidores ejecutan apilamientos, torres o pirámides humanas.
- Si una (o más) competidora(s) deja(n) de nadar antes de que la rutina finalice, la rutina será descalificada. Si la parada está causada por circunstancias ajenas al control de la competidora (s), el Juez Arbitro autorizará que la rutina vuelva a realizarse durante la competencia.

14. CALCULO DEL RESULTADO DE LAS RUTINAS

14.1. En cada panel en Rutinas Libres, el cálculo de cada categoría se realizará de la siguiente forma: Se elimina la puntuación más alta y la más baja (una de cada) en cada panel. El resultado de Ejecución es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría. El resultado de Impresión Artística es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría, dividido entre 3 y multiplicado por 4. El resultado de Dificultad es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría. El resultado de la Rutina será la suma del resultado de Ejecución (30%), Impresión Artística (40%) y Dificultad (30%), menos cualquier penalización obtenida.

15. RESULTADO FINAL

15.1. Será válido solo aquel, de los competidores que participen en ambas etapas. Competencia de Figuras y de rutina. El resultado final se determinará por la suma de los resultados de las distintas competencias realizadas. Cada competencia vale un máximo de 100 puntos. Los resultados serán la suma de las puntuaciones de las dos etapas hasta un máximo de 200 puntos. En caso de igualdad en el resultado final (calculado con cuatro decimales) se decidirá por la puntuación más alta del resultado final de Rutina Libre. Si persiste el empate, decidirá la puntuación de Ejecución.

15.2. El resultado final para el podio de atletas surge de la unión de las notas de figuras y rutinas de la categoría.

15.3. La posición final, de la provincia ganadora en cada categoría, surgirá de la suma de figuras y de rutinas más el plus de la Rutina Combinada (resultado que se colocará para ambas categorías por igual).

16. JUECES DE LA COMPETENCIA

16.1. Los Jueces deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

16.2. Los jueces serán elegidos por el Comité Técnico. La elección será definitiva

16.3. Los oficiales necesarios serán:

- Un Director de Competencia Un Juez Árbitro.
- Quince (15) Jueces para rutinas Un (1) Encargado de Cómputos Un (1) Encargado de Música
- Tres (3) Cronometristas para rutinas
- Dos (2) personas para trabajo en Mesa de Control
- Cuatro (4) personas para trabajo de funcionamiento general / Un (1) locutor

17. IMPLEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

- Equipo de audio adecuado para la reproducción de la música tanto fuera como dentro del agua y micrófono para locución.
- Formularios de inscripción.
- Hojas de puntuación para los jueces.
- Programa de competencia.
- Señalizadores para las puntuaciones de los jueces.
- Líneas rojas para usarse como señalizadores en la competencia de figuras.
- Mesas y sillas necesarias para las personas que estén trabajando durante la competencia.
- Programa electrónico para la obtención de resultados y organización del campeonato
- Alfombra para caminata y punto de partida

18. GALA de RUTINA COMBINADA

Todas las participantes (2 infantiles y 2 juveniles) se unirán en una rutina temática. Pueden utilizar disfraces o implementos extras que dejarán en la plataforma antes de la entrada al agua. El Juez árbitro autorizará el uso de implementos en la performance, siempre y cuando éstos no generen inseguridad.

La rutina será una combinación libre en la que todas deberán intervenir: solos, duetos, tríos o el grupo completo.

Deberán representar un tema.

El tiempo máximo será de 2.45 minutos y el mínimo de 2.15 minutos.

El puntaje otorgado por los jueces surgirá de la evaluación a la creatividad, presentación, interpretación y ejecución.