

MANUAL PARA JUIZES EM EVENTOS DE NATAÇÃO

Prezados Amigos,

É um grande prazer apresentar a vocês o **Manual para Juizes em Eventos de Natação**, uma preciosa ferramenta preparada pelo CTN da FINA.

Desde a última edição, a família FINA tem boas razões para estar orgulhosa da natação. Em 2000, os Jogos Olímpicos em Sidney mostrou o impacto dessa disciplina e assegurou um lugar de ouro no programa Olímpico. Em 2001, o Campeonato Mundial de Fukuoka também enfatizou a espetacular dimensão de nosso esporte, criando heróis aquáticos e promovendo a natação em todo o mundo. Finalmente, o Campeonato Mundial em piscina de 25 metros e a Copa do Mundo FINA, deixou em suas últimas edições excelentes recordações: maior participação de nossos atletas e Federações com grandes resultados alcançados.

Este esforço e sucesso não podem estar isolados, tendo um constante apoio das Federações Nacionais, de nadadores, juizes, patrocinadores e representantes da imprensa.

As competições de natação são mais atrativas e suas organizações estão trazendo mais colaboradores para a FINA. Isto porque esta publicação é parte do programa de desenvolvimento da FINA e se mantém como um guia essencial para todos aqueles que estão envolvidos no crescimento e promoção da natação.

Nesta ocasião, gostaria de expressar minha gratidão a todos os membros do CTN da FINA por suas preciosas intervenções na elaboração deste guia.

Desejo sucesso a todos e apresento minhas melhores congratulações.

Mustapha Larfaoui

Presidente da FINA

Caros Amigos,

A Federação Internacional de Natação, expediu o seu **Manual de Juizes para Eventos de Natação**, com instruções detalhadas sobre o comportamento do árbitro durante as competições de natação.

A figura do árbitro é imprescindível que tenha total credibilidade com o que faz e realiza nas margens dos Parques Aquáticos.

Sem dúvida, o árbitro é junto com os atletas a figura mais importante de uma competição esportiva.

Por essas razões, pedimos ao nosso Árbitro Geral, Ruben Marcio Dinard de Araújo, que fizesse a tradução para o português dessas instruções, que certamente irão orientar as centenas de árbitros que funcionam nesta Entidade Nacional e nas 27 Federações filiadas.

São Regras e Orientações que abrangem todo o comportamento do árbitro na borda da piscina.

Esperamos que este trabalho seja benéfico para o aperfeiçoamento de nossos árbitros, autores de um grande trabalho no âmbito da natação brasileira, muitas vezes não reconhecidos.

Desejamos que leiam com atenção e que usufruam desse fecundo trabalho elaborado pela Federação Internacional de Natação.

Coaracy Nunes Filho

Presidente da CBDA

Este Manual foi projetado para ser usado junto com o Livro de trabalho para Juizes nos Eventos de Natação. Os materiais foram desenvolvidos para ajudar na instrução dos Juizes de natação. A meta do Comitê Técnico de Natação da FINA é oferecer um pacote instrutivo que apoiará um programa de treinamento consistente pelo mundo.

O Manual apresenta uma lista das posições exercidas. O Comitê Técnico de Natação da FINA recomenda o uso do Manual às Federações filiadas como base nas suas clínicas de Juizes.

ÍNDICE

Conteúdo

Introdução

Capítulo 1 Regras

Capítulo 2 Tempo

Capítulo 3 Árbitro Geral

Capítulo 4 Juiz de Partida

Capítulo 5 Chefe dos Juizes de Chegada

Capítulo 6 Juiz de Chegada

Capítulo 7 Juiz de Saída e Revezamento

Capítulo 8 Juiz de Nado e Juiz de Volta

Capítulo 9 Cronometrista

Capítulo 10 Locutor

Capítulo 11 Banco de Controle

Capítulo 12 Estilo - Peito

- Borboleta
- Costas
- Nado Livre
- Medley
- Individual
- Revezamento

Disposição dos Juizes

Procedimentos para desclassificação

Protestos

Observações: Antes da Competição, Dia do Evento, Durante a competição, Após a Competição.

INTRODUÇÃO

Regras de natação existem para que haja uma competição justa. Elas não só são projetadas para manter os estilos perfeitos e corretos, mas também assegurar que todos os nadadores em uma prova estão sujeitos às mesmas restrições e limitações.

Juizes são fundamentais ao sucesso da competição de natação. Os objetivos são:

- Promover e melhorar a natação
- Desenvolver o interesse e participação na natação
- Encorajar aptidão física e melhorar a qualidade da natação competitiva

Dar oportunidade a natação competitiva para todas as pessoas e níveis de habilidade.

Juizes têm a oportunidade de contribuir, exercendo suas atividades das seguintes maneiras:

- Promover atitudes positivas
- Ampliar oportunidades de treinar e ganhar experiência
- Exercer honestidade e integridade
- Encorajar franqueza
- Reconhecer o uso do bom julgamento
- Demonstrar certeza
- Admitir erros

Estes comportamentos refletem as ações de Juizes bem-sucedido como também ministrar uma formação comum para a função exercida.

CAPITULO I

REGRAS

A obrigação de um Juiz de natação é aplicar as regras conforme estão escritas.

As regras de natação devem ser seguidas. O Juiz que não seguir as regras descritas no livro de regras da FINA, vai estar sujeito a protestos em todas as decisões que houver tomado. Seguir as regras durante uma competição, assegura a todos os envolvidos que ela terá um desenrolar tranquilo e equitativo. Um Juiz deve ter sempre em mente que a condução da competição será sempre de acordo com o livro de regras. O trabalho de um Juiz é o de aplicar as regras de uma forma tranqüila e que se saiba o que ele quer efetivamente.

CAPITULO 2

TEMPOS

Além de vencer uma prova, o mais importante num evento de natação é o tempo que o atleta obteve durante a prova. O tempo de cada nadador é o resultado do período de tempo que ele levou para cumprir a distância da prova. Como usualmente só há um único vencedor de uma prova, cada nadador que participou atingiu um determinado tempo, que pode ser um tempo de classificação para futuros eventos ou estabelecimento de um recorde.

Quando um equipamento automático de tempo é usado, o tempo atingido determina o lugar e o tempo marcado. Quando o tempo manual e Juizes de Chegada são usados, o Cronometrista informa o tempo para uma colocação oficial, sempre usando 3 cronometritas por raia. O tempo correio de cada nadador é muito importante. O tempo apurado por placar eletrônico é mais correto que o tempo apurado manualmente.

Todo o sistema automático requer um backup. Se os equipamentos automáticos ou semi-automáticos não estão disponíveis, tempos manuais e Juizes de Chegada devem ser usados. Os capítulos seguintes informam as técnicas manuais de apuração de tempos, os aspectos básicos de um equipamento automático e a posição do Chefe de Cronometritas, Cronometritas e do Operador do sistema automático de tempo.

EQUIPAMENTO DE TEMPO

O trabalho dos cronometritas varia de acordo com o número e tipo de equipamento que será usado. As regras e regulamentos da FINA apresentam um número imenso de diferentes tipos de equipamentos e como devem ser usados. Uma explicação dos termos usados na aferição dos tempos será apresentada a seguir.

TEMPO MANUAL requer que se use um cronômetro de mão. A saída e chegada são determinadas pelo Cronometrista.

EQUIPAMENTO SEMI-AUTOMÁTICO é ativado de uma forma igual em todas as raias. As chegadas são marcadas pelo pressionamento dos botões no equipamento, assim que o nadador efetua o toque na chegada.

EQUIPAMENTO AUTOMÁTICO é ligado ao sinal do Juiz de Saída (revólver ou buzina) e pára quando o nadador efetua o toque na chegada.

O SISTEMA DE TEMPO PRIMÁRIO deve ser o equipamento eletrônico ou o cronômetro manual para apurar o tempo dos nadadores, se houver mal funcionamento do equipamento. O sistema primário mínimo deve incluir 3 Cronometristas em cada raia.

SISTEMA DE TEMPO SECUNDÁRIO deve ser usado como backup no caso de mal funcionamento do sistema primário. A regra da FINA determina que um sistema automático seja apoiado por um sistema secundário, para que o nadador tenha seu tempo aferido.

Um mal funcionamento é um problema mecânico ou eletrônico. Quando for usado um sistema automático e houver uma má informação sobre um tempo de um atleta, isso deve ser considerado como um mal funcionamento.

Um ERRO DE TEMPO é a diferença de tempo entre dois diferentes modos de se apurar a chegada numa mesma prova. Quando há um mal funcionamento do sistema primário e o backup estiver sendo usado, é necessário se ajustar o tempo do nadador para corrigir o erro do sistema. Este ajuste de tempo tem que ser aprovado pelo Árbitro Geral.

TEMPO MANUAL

Em qualquer prova que não seja usado o sistema automático ou semi-automático, 3 cronometrista determinam o tempo de cada atleta. Em uma prova em que seja usado o sistema automático ou semi-automático, deve haver pelo menos 1 cronometrista por raia.

Quando somente tempos manuais estão disponíveis, deve haver 3 Cronometristas por raia e seus tempos serão usados para estabelecer o tempo final do atleta em cada raia. Quando equipamento automático está disponível, os Cronometristas da raia devem usar sistemas de backup, que serão usados em caso de erro no sistema. Alternadamente, o Chefe dos Cronometristas deve substituir o cronometrista da raia em caso de falha no cronômetro. Cronometristas podem ser requisitados a operar um cronômetro e um botão do equipamento semi-automático simultaneamente, mas não podem operar 2 cronômetros ou dois botões ao mesmo tempo.

É muito importante que os Cronometristas se familiarizem com seu trabalho e com os equipamentos antes do início da competição.

As seguintes sugestões devem ser observadas pelos Cronometristas:

Conhecer o Cronômetro - há vários tipos de cronômetros e cada um sendo operado diferentemente. Cronômetros digitais devem ser usados preferencialmente no lugar dos cronômetros de ponteiro e todos os tempos devem ser registrados em 100 de segundos. Se cronômetros de ponteiro são usados, um 0 (zero) deve ser adicionado ao último dígito. Dê corda no cronômetro, mas não aperte. Saber como dar a saída, parar e retornar após tomada de passagem. Praticar antes do início do evento. Números quase apagados, números piscando ou pontos decimais, normalmente indicam que o cronômetro necessita de baterias novas.

Não há regra que determine qual dedo deve ser usado para acionar ou parar o cronômetro, mas a recomendação dos mais experientes cronometristas, é para ser usado o indicador.

Lendo o cronômetro - Cronômetro de ponteiro deve ser lido com os ponteiros marcando 12 horas. A leitura deve ser efetuada com calma. Quando usar cronômetros digitais, o cronômetro deve estar numa posição em que deva ser lido com facilidade. Se ambos os cronômetros forem usados, é recomendado que haja uma distribuição por igual entre os cronômetros de ponteiro e digital, com todos os cronômetros de ponteiro em uma raia e todos os cronômetros digitais em outra raia.

Verificando a precisão do cronômetro - o Cronometrista Chefe deve

combinar com o Juiz de Partida, uma verificação completa de todos os cronômetros antes do início do evento. Todos os Cronometristas devem dar partida em seus cronômetros, na fumaça, barulho do tiro ou flash da luz estroboscópica. Os tempos dos cronômetros devem ser comparados. Se um cronômetro estiver com um tempo maior do que 0.2 segundos, deve ser informado ao Chefe dos Cronometristas. Somente o tempo do cronômetro (sem ajustes) deve ser usado.

Determinando o tempo oficial

Quando os tempos de 2 cronômetros estiverem disponíveis, a média deles será o tempo oficial.

Quando os tempos de 3 cronômetros estiverem disponíveis e 2 deles registrarem o mesmo tempo;

Os dois tempos iguais devem ser o tempo oficial.

Se todos os 3 cronômetros discordarem, o cronômetro registrando o tempo intermediário deve ser o tempo oficial.

Em cada saída - Cronometristas devem permanecer sentados durante o evento, levantar ao final da prova e nas voltas, retornar aos seus assentos após o término e verificar os tempos anotados em seus cronômetros.

Em caso de problema, o Cronometrista deve se levantar e sinalizar ao Chefe dos Cronometristas para ajuda.

Olhando a saída - Cronometristas devem segurar seus cronômetros em frente a eles e sua atenção deve estar centrada na partida. Se o tempo for inadequado, normalmente é causado por distração do Cronometrista.

Estar alerta - Cronometristas devem escutar as instruções do Juiz de Partida.

Escutando a saída - quando o Juiz de Partida dá o comando "às suas marcas". Cronometristas devem prestar atenção no som ou na luz do sinal.

Verificar se o cronômetro esta funcionando após o início da partida - se o cronômetro não está funcionando ou se o Cronometrista demorou a dar a saída, o cronometrista deve dar um sinal ao Chefe dos Cronometristas e solicitar um Cronometrista auxiliar.

Tempos Parciais

Tempos parciais devem ser tomados somente pelo Cronometrista designado na raia, em provas de 200 metros ou maior, a menos que haja instrução contrária. Os tempos intermediários devem ser anotados na parte de trás do cartão de nado.

2 Tempos parciais, que são considerados oficiais para uma distância intermediária, devem ser tomados por Cronometristas (outros que não os Cronometristas oficiais da raia) a menos que sejam usados cronômetros digitais com função intermediária. Três tempos são necessários para apurar o tempo oficial. Se solicitado a tomar tempo intermediário, o Cronometrista deve parar seu cronômetro quando qualquer parte do corpo do nadador tocar a parede de chegada.

A posição do Cronometrista é ao final da chegada na raia. Os Cronometristas devem se posicionar longe o suficiente, para que não atrapalhem os outros Juizes durante a prova. Quando o nadador estiver se aproximando do final da prova, o Cronometrista deve se mover para o final da raia designada para ele e olhar diretamente para a parede de chegada da piscina para ver o toque final do nadador, tomando cuidado para não pisar na parte de cima da placa de toque.

O Cronometrista deve parar seu cronômetro quando a mão ou qualquer parte do corpo do nadador tocar a parede de chegada. O Cronometrista deve parar seu cronômetro mesmo se toque for ilegal, indiferentemente se o toque for acima da linha ou abaixo da linha d'água. O Cronometrista deve estar atento para um possível toque abaixo da linha d'água. O toque deve ser observado, se o Cronometrista estiver olhando atentamente para a chegada. O Cronometrista deve estar alerta para uma possível chegada falsa. Alguns nadadores chegam fortemente ao final da prova, balançam suas cabeças e param de nadar antes de tocarem a parede de

chegada, na esperança de que espalhando água, o Juiz irá considerar como fim de prova. Se o Cronometrista achar que houve uma chegada falsa, ele não deve parar seu cronômetro até que haja o toque na parede.

O Cronometrista deve retornar a sua cadeira após o término da prova anotar o tempo no cartão de nado e como backup, também em seu programa.

O Cronometrista deve estar preparado para mostrar seu cronômetro se assim for requisitado. O cronômetro não deve ser resetado até que a ordem de "zerar cronômetros" seja dada. Ela é normalmente dada quando o Árbitro Geral apita para a preparação da próxima prova.

O Cronometrista nunca deve modificar o tempo quando ele for diferente do tempo anotado por outro Cronometrista na raia. O tempo no placar nunca deve ser copiado. Ele pode estar incorreto. O tempo do cronômetro deve conter o tempo oficial.

O Cronometrista deve escrever o tempo no local designado no cartão de nado em cada prova.

Cronometristas não podem torcer ou treinar nadadores durante a prova. Também não podem informar tempo e colocação aos atletas, assim como se foram desclassificados.

Equipamento automático

O Equipamento automático de tempo permite melhor apuração dos tempos e colocação. O Equipamento automático de tempo é requerido para apuração de recordes e tempos de classificação. Vários Equipamentos de tempo são usados hoje, entretanto nenhum deles é aqui descrito com detalhes. É recomendado que o Cronometrista esteja familiarizado com as operações básicas.

Equipamento automático é usado para funcionar sob pressão do toque ao final de cada raia. As placas são conectadas a um equipamento eletrônico que determina o tempo e lugar. A pistola de saída ou o bip eletrônico estão também conectados ao equipamento e quando disparados ou ativados, iniciam a contagem de tempo. Quando o nadador toca a placa, o sistema de tempo pára, ou em provas longas, marca as voltas em distancias intermediárias. O equipamento de partida eletrônico marca o tempo preciso e indica a ordem de chegada.

O Equipamento semi-automático é ativado pelo sinal do juiz de saída ou é ativado manualmente por um botão de saída, e pára quando o cronometrista em cada raia pressiona o botão quando o nadador chega ao final da prova.

Quando o Equipamento automático de tempo é usado em competições de atletas iniciantes ou mirins, problemas de funcionamento podem ocorrer. O Equipamento semi-automático de tempo é mais fácil de ser usado em competições com nadadores que tenham pouca experiência.

O grande problema com o equipamento automático é determinar quando houve o mal funcionamento, quando usar o backup, quando ajustar o tempo e como integrar o backup ao resultado final.

Um sistema de backup deve estar disponível para assegurar aos nadadores que ele será usado em caso de necessidade. Quando o sistema primário é um sistema automático de tempo, o sistema de backup deve ser o que contem 3 botões do sistema semi-automático. Adicionalmente, deve haver pelo menos 1 cronometrista com um cronômetro manual em cada raia. É uma boa prática manter 2 Cronometristas adicionais com cronômetros para o primeiro lugar. O Chefe dos Cronometristas pode ser esse segundo cronômetro para o 1º colocado.

Mal funcionamento do sistema automático de tempo

Procedimentos específicos para verificação de um mal funcionamento do sistema automático estão nas regras da Fina.

Para determinar quando ocorreu um mal funcionamento, os sistemas primário e secundário de tempo e lugares devem ser comparados para que se estabeleça o real tempo do atleta (sistema primário). Quando o sistema automático incorpora o sistema semi-automático com 3 botões de chegada, uma comparação direta deve ser feita. Se a diferença entre o sistema primário e secundário exceder 0.30 centésimos, verifique onde e quando o nadador tocou a placa, a condição da placa, o cronômetro manual ou os Juizes de Chegada que atuaram naquela prova. Se um mal funcionamento realmente ocorreu, o tempo do nadador deve ser o tempo apurado pelo sistema semi-automático.

Se a diferença for maior que 0.30 centésimos, uma verificação do equipamento deve ser feita.

CAPITULO 3

ARBITRO GERAL

O Árbitro Geral é o responsável por todos os acontecimentos em uma competição, incluindo o controle, com ênfase para o julgamento de todos os protestos relatados em uma competição em andamento e por todos os procedimentos para o início do evento.

O Arbitro Geral:

(1) Deve ter controle total sobre todos os Juizes e deve distribuir suas funções e instruí-los sobre o evento; deve reforçar a aplicação das regras e deve decidir todas as questões referentes a condução da competição; é a palavra final sobre todas as decisões que não estão cobertas pela regra; pode não considerar uma interpretação de qualquer Juiz, se a decisão for de um fato o qual ele tenha pessoalmente observado; também desclassificará um nadador por qualquer violação das regras que ele tenha pessoalmente observado.

(2) Deve dar um sinal ao Juiz de Partida indicando que todos os Juizes estão em suas posições, que a piscina esta preparada e que a competição pode iniciar.

(3) No começo de cada evento, o Árbitro Geral deve dar um sinal aos nadadores com uma serie de apitos curtos, convidando-os a retirar suas roupas, exceto o traje de banho.

No apito longo, os nadadores devem tomar suas posições no bloco de partida (exceto nas provas de costas e revezamentos medley quando devem imediatamente entrar na água).

Quando os nadadores estiverem preparados para a saída, o Árbitro Geral deve gesticular para o Juiz de Partida com um braço esticado, indicando que os nadadores estão sob seu controle. O braço deve continuar esticado ate o sinal de partida ou se o Árbitro Geral resolver abortar a saída.

(4) Deve dar a decisão em qualquer ponto onde a opinião dos Juizes for controversa e tem o poder de interferir na competição em qualquer estágio, para assegurar que todas as condições estão sendo observadas.

(5) Nos recordes, exceto nos recordes mundiais, deve colocar 3 Cronometritas adicionais para tomar o tempo.

(6) Quando o equipamento automático ou semi-automático é usado e um aparente mal funcionamento ocorre, é da responsabilidade do Árbitro Geral iniciar uma imediata investigação para determinar se o nadador terminou a prova de acordo com a regra e/ou se houve um problema de mal funcionamento no equipamento.

(7) Pode proibir o uso de qualquer sineta, sirene, buzina ou outro qualquer barulho artificial durante a competição.

(8) Quando for autorizado a trocar a cabeceira de partida nas provas de 50 metros, terminando onde seria a saída, o Árbitro Geral deve tomar as providencias necessárias para apuração dos tempos e chegadas.

Protestos contra decisões dos Juizes devem ser considerados somente pelo Árbitro Geral.

O Árbitro Geral deve conhecer tudo sobre como conduzir uma competição e deve ter trabalhado em todas as funções. O Árbitro Geral deve conhecer os:

1. Procedimentos para tempos, equipamentos e suas regras especiais, que devem ser aplicadas a cada tipo de equipamento usado.

2. Procedimentos para julgamentos de colocações.

3. Procedimentos das séries.

4. As instruções e procedimentos para as saídas.

5. Procedimentos para finalização dos resultados.

Mais importante, o Árbitro Geral deve conhecer todos os nados e viradas. O

Árbitro Geral é a autoridade final nos julgamentos. Se o Árbitro Geral por sua observação ou interpretação da regra, acredita que um nadador foi indevidamente recomendado para uma desclassificação, a recomendação pode ser desconsiderada.

Julgando na natação

O julgamento na natação é baseado no conhecimento da regra e nas razões da regra, promovendo assim um julgamento correto e eqüitativo no esporte. O Árbitro Geral não deve somente aprovar ou desaprovar as decisões dos Juizes, mas deve julgar todas as fases da competição.

Atitudes

O Árbitro Geral, conhecendo as regras, respeitando os outros Juizes e compreendendo que todos estão ganhando conhecimento, contribui para o engrandecimento da natação.

Procedimentos administrativos

Antes da competição - O Árbitro Geral deve entrar em contato com o Diretor da Competição e coordenar todos os procedimentos antes do início do evento. No dia da competição, o Árbitro Geral deve chegar a tempo para tratar das responsabilidades numa pré-reunião: obter a lista dos Juizes; revisar as facilidades; os procedimentos administrativos; conduzir uma reunião com os Chefes de Equipe e Treinadores e conduzir uma reunião para distribuir e instruir os Juizes. A ação do Árbitro Geral durante a reunião técnica é a de dar a tônica da competição. O Árbitro Geral deve assumir controle absoluto de uma maneira calma e tranqüila. Antes da competição, o Árbitro Geral deve aprovar todos os Juizes. Deve fazer uma checagem geral das atribuições.

Durante a competição - o Árbitro Geral deve ter atenção total em todas as saídas, juntamente com o Juiz de Saída, prestando atenção para as saídas falsas. Entre as saídas, o Árbitro Geral deve ter uma visão geral da competição e avaliar o trabalho dos outros Juizes. Se uma regra for mal interpretada, o Árbitro Geral deve promover a correta interpretação. O Árbitro Geral ao verificar uma infração deve inquirir o Juiz se ele não observou a infração.

O Árbitro Geral pode transferir um Juiz que não esteja cumprindo com suas funções e deve responder a todas as questões, protestos e apelações sobre decisões de outros Juizes. O Árbitro Geral deve ter paciência com nadadores distraídos, treinadores e parentes.

As seguintes informações devem ser adaptadas em qualquer competição:

1. O Árbitro Geral deve ouvir a pessoa que vem tratar de uma reclamação em posição defensiva.
2. O Árbitro Geral deve mostrar a pessoa que ele esta preparado para resolver a situação.
3. O Árbitro Geral deve informar a todas as partes envolvidas, a sua interpretação.
4. O Árbitro Geral deve comunicar pessoalmente sua decisão aos interessados.

Depois da competição - O Arbitro Geral deve permanecer na piscina o tempo suficiente após a ultima prova, para assegurar que os resultados foram informados e se há algum protesto ou problema. Este tempo pode ser usado para uma reunião com o Diretor do Evento e assinar os formulários pertinentes ao evento.

Após a reunião, o Árbitro Geral deve fazer uma avaliação do trabalho dos Juizes.

CAPITULO 4

JUÍZ DE PARTIDA

O Juiz de Partida tem a responsabilidade de manter uma comunicação direta com os nadadores e de prover uma atmosfera calma e uma saída igual para todos os nadadores. Uma vez que o Árbitro Geral tenha determinado que a piscina esta pronta para a competição e apita, a prova passa para o controle do Juiz de Partida e permanece sob a jurisdição do mesmo até que uma boa saída seja dada ou abortada pelo Árbitro Geral.

A preparação do Juiz de Partida começa bem antes do início da competição.

O Juiz de Partida deve conhecer as regras e estar familiarizado com as condições da piscina.

O Juiz de Partida deve estar familiarizado com o equipamento que será usado. Se um revólver for usado, deve estar funcionando perfeitamente. Deve haver munição suficiente para toda a competição e um revólver substituto deve estar disponível. O Juiz de Partida deve verificar se o revólver esta carregado antes de cada série.

Se uma buzina for usada, o sistema deve ser checado pelo menos 30 minutos antes da primeira prova, assim qualquer reparo pode ser efetuado. O sistema deve ser testado com os Cronometritas antes do início das provas. Se a luz estroboscópica for usada, o Juiz de Partida deve se certificar de que todos os Cronometritas tenham uma boa visão da partida. Quando uma partida é dada com o sistema elétrico de buzina, é importante saber como prevenir os problemas mais comuns e como reparar os problemas que possam ocorrer. A buzina para uma saída falsa deve ser testada. A regra primária para a saída com buzina é a de ter sempre um revólver como backup.

Antes da prova, o Juiz de Partida e o Árbitro Geral devem seguir as regras da FINA e decidir qual a melhor posição para o Juiz de Partida. O Juiz de Partida fica numa plataforma a pelo menos 5 metros da cabeceira de saída. É importante que os nadadores vejam o Juiz de Partida e que ele veja os nadadores, mesmo antes que sejam chamados aos blocos de partida.

As regras da FINA estabelecem que o Juiz de Partida assume total controle dos nadadores após o sinal do Árbitro Geral. Um bom Juiz de Partida prepara a próxima saída, assim que a anterior tiver sido dada. O Juiz de Partida deve verificar se todos os nadadores estão na área da partida para a próxima prova. Observar se os nadadores estão preparados para a prova é muito importante. Alguns estão inquietos, alguns em transe, outros colocando os óculos ou ajustando seus trajes de banho. Tudo isso são maneiras de ajudar o Juiz de Partida a saber como os nadadores irão responder ao chamado para os blocos e obter dados para que seja dada uma boa saída. O trabalho chave do Juiz de Partida é de ajudar todos os nadadores a darem a melhor saída possível.

No apito longo, os nadadores devem subir nos blocos de partida (exceto nas provas de costas e revezamento medley). O Árbitro Geral transfere o controle dos nadadores para o Juiz de Partida com um braço estendido.

Juiz de Partida comunica uma infração

⁰ O Juiz de Partida comunica ao Árbitro Geral que na sua opinião o nadador cometeu uma saída falsa.

⁰ Após a confirmação do Árbitro Geral, o Juiz de Partida prepara e assina o documento de infração.

Saída em cima do bloco

A regra da FINA determina que na saída em cima do bloco, o nadador deve subir no bloco de partida e aguardar.

O Juiz de Partida está no controle total da prova quando os nadadores estão em cima do bloco e o sinal do Árbitro Geral é dado. É perfeitamente aceitável que o Juiz de Partida solicite silêncio da audiência e que aguarde até que os nadadores possam ouvir os comandos.

Nas provas de revezamento, o Juiz de Partida deve notificar os nadadores, com a ajuda dos Juizes, de que devem deixar a piscina após o término de sua parte.

A atenção do Juiz de Partida deve estar voltada diretamente para as raias dos nadadores. Ele não deve estar concentrado em algum nadador em particular ou em algum nadador que tenha um histórico de complicar a saída. Com a sua experiência deve saber o momento exato da saída.

Alguns segundos de atraso permitem aos atletas darem a última balançada, respirar profundamente etc... Quando o Juiz de Partida observar que todos os nadadores estão prontos, ele dará a saída "às suas marcas" e cada nadador deve assumir imediatamente a posição de saída, com pelo menos 1 dos pés na parte dianteira do bloco de partida.

Quando o Juiz de Partida verificar que todos os nadadores estão imóveis, o sinal de partida será dado e a prova iniciada.

Saída na prova de costas

A prova de costas requer uma saída diferente uma vez que os nadadores estão dentro d'água na hora da partida. Os nadadores devem se alinhar olhando a parede da piscina e com as duas mãos agarradas no bloco de partida. Os pés incluindo os dedos devem estar inteiramente abaixo da superfície d'água até que o sinal de partida seja dado. O nadador não pode ficar de pé na calha ou curvar os dedos na calha antes da saída. É obrigação do Juiz de Partida assegurar que esta regra seja observada antes do sinal de partida.

Saída Falsa

Se for ocasionada por mal funcionamento do equipamento, os nadadores devem ser chamados de volta na prova. O sinal de uma saída falsa deve ser o mesmo do sinal da partida, mas repetido até a queda da corda falsa.

É importante que o Juiz de Partida promova uma saída com calma e tranqüilidade. Esta atmosfera deve ocorrer quando o Juiz de Partida aguarda os nadadores estarem completamente imóveis antes do sinal de partida.

Quando há uma demora do atleta em se posicionar ou quando uma boa saída esta difícil de se interpretar, o Juiz de Partida deve dar o comando "de pé" ou nas saídas de costas, "podem soltar". Após ouvirem estes comandos, os nadadores devem ficar de pé nos blocos de partida e os nadadores de costas devem se soltar do pegador. Se ao ouvir o comando "de pé", o nadador indevidamente entrar na água, o Juiz de Partida e o Árbitro Geral tem a autoridade de não considerar como saída falsa. Isso, entretanto, não impede uma desclassificação por deliberado atraso, se o atleta intencionalmente entrar na água.

A regra da FINA determina que qualquer atleta saindo antes do sinal de partida ter sido dado deve ser desclassificado. Esta desclassificação deve ser ignorada se, na opinião do Juiz de Partida e do Árbitro Geral, o atleta tenha se movido por alguma interferência externa.

O Juiz de Partida tem uma grande responsabilidade em não permitir que um nadador tenha vantagem sobre os outros durante a saída. Esta responsabilidade requer concentração e uma reação rápida. Necessita de prática para ser um bom Juiz de Partida. Com sua experiência, o Juiz de Partida está apto a determinar

quando todos estão prontos para a prova. Isso irá prevenir as saídas falsas quando o nadador salta ou esta com pressa porque já está pronto.

Juizes de Partida devem falar devagar, com voz clara, dando as instruções corretamente. A voz do Juiz de Partida colocará os nadadores na posição de saída, sem quebrar a concentração por ordens inesperadas ou outras colocações. Ao mesmo tempo, o Juiz de Partida deve estar certo de que todos os nadadores tenham uma boa saída. Nenhum nadador pode obter vantagem sobre os outros.

CAPITULO 5

CHEFE DOS JUIZES DE CHEGADA

O Chefe dos Juizes de Chegada é responsável pela colocação dos Juizes de Chegada em suas posições. Após a prova, os resultados obtidos por cada Juiz de Chegada devem ser entregues ao Chefe dos Juizes de Chegada que as entregará a Mesa de Controle.

CAPITULO 6

JUIZ DE CHEGADA

Quando houver 3 cronômetros manuais por raia, as colocações serão determinadas pelo tempo. Quando houver menos de 3 cronômetros por raia, as colocações dadas pelos Juizes de Chegada têm precedência.

Juizes de Chegada são usados como backup do sistema de tempo e dos Cronometritas. Suas decisões são somente para estabelecer colocações se os sistemas primário e secundário tiverem falhado.

Juizes de Chegada devem estar posicionados ao final da prova. Eles devem observar a chegada da prova e registrar a ordem de chegada por raia. Se o Juiz de Chegada não conseguir determinar a chegada para uma colocação em especial, ele pode dar como empate. Por exemplo, se o terceiro e o quarto nadadores chegam ao mesmo tempo, o Juiz pode determinar ambos em terceiro lugar e quinto lugar para o próximo.

Juizes de Chegada devem tomar uma posição clara, sem obstrução da visão da chegada. Eles devem olhar toda a prova, e sem tirar os olhos dos nadadores, determinar a colocação por raia. Eles não podem usar cronômetros e nem atuar como Cronometritas. Uma observação correta da chegada, irá verificar se o atleta efetuou o toque embaixo da água. O Juiz de Chegada não deve estar interessado na legalidade do estilo ou da chegada, somente se o toque foi efetuado.

Cada Juiz de Chegada deve determinar a ordem de chegada e entregar ao Chefe dos Juizes de Chegada.

Juizes de Chegada não tem que "achar". Eles têm que anotar somente o que viram.

CAPITULO 7

JUIZ DA SAÍDA E DE REVEZAMENTO

Nas provas de revezamento, os pés do nadador não podem perder o contato com o bloco até que o nadador que está chegando toque a parede. O responsável pela verificação (normalmente o Juiz de Volta) deve observar as trocas e determinar se os pés do nadador que está em cima do bloco não deixaram o bloco antes do nadador que está chegando tocar a parede. Para um melhor julgamento, é melhor que seja designado um por raia. Para uma melhor decisão, Juizes podem ser designados para ajudar no lado da piscina.

O Juiz designado para julgar saída de revezamento deve se posicionar de uma forma que veja claramente a chegada do nadador e a saída de cima do bloco. Os pés do nadador que está saindo devem estar posicionados. No instante que os pés do nadador deixarem o bloco, o olhar do Juiz deve estar direcionado para o nadador que esta chegando. Se o nadador que está chegando não tocar a parede, há uma quebra no revezamento e uma infração ocorreu.

O Juiz responsável pela verificação deve estar de pé ao lado do bloco do atleta, sem tocar nele e sem se ajoelhar ou falar com o nadador. Somente a raia designada deve ser olhada. Uma perfeita troca leva somente fração de segundo. O nadador que esta saindo pode se movimentar, contanto que os pés mantenham contato com o bloco.

Toda violação da regra deve ser enviada ao Árbitro Geral, e assinada pelo Juiz. A prova, série e raia devem ser assinalados.

CAPITULO 8

JUIZ DE NADO E JUIZ DE VOLTA

A primeira regra de um Juiz é fazer com que os nadadores tenham a oportunidade de dar o máximo de seu potencial. Para realizar uma boa arbitragem, o Juiz de Nado e Juiz de Volta devem:

Conhecer as regras - Ler o livro de regras e aplicá-lo.

Aplicar as regras uniformemente - não fazer diferença entre um nadador olímpico e um nadador de 10 anos de idade.

Observar se os nadadores estão nadando dentro da regra - apesar das raias laterais serem mais fáceis de observar, todas elas devem ser olhadas. A atenção do Juiz deve estar voltada para todos os nadadores durante a prova.

Reportando as Infrações Juiz de Nado

. Informar ao Árbitro Geral as infrações observadas. . Preencher o formulário de desclassificação. . Informar claramente qual foi a regra infringida.

Juiz de Volta

. Quando informar uma infração, continue de pé junto ao bloco, para indicar que você observou uma irregularidade.

. Informar a infração ao Chefe dos Juizes de Volta.

O Chefe dos Juizes de Volta informa ao Árbitro Geral que uma infração foi reportada verbalmente.

. O Chefe dos Juizes de Volta apanha o formulário preenchido e entrega ao Árbitro Geral.

Informar uma desclassificação quando uma regra é quebrada

- Uma regra é violada ou não. Não há situação intermediária. O Juiz de Nado deve estar certo de que as regras pertinentes ao estilo designado naquela prova esta sendo nadado corretamente. O Juiz de Volta, deve estar certo de que as voltas e a chegada, tenham sido de acordo com as regras. Todas as violações da regra devem ser entregues ao Árbitro Geral em formulários assinados, detalhando a prova, a série, a raia e a infração.

O Árbitro Geral determina a área de atuação de cada Juiz antes do início da competição. O Juiz deve ser responsável pelo julgamento do nado, das voltas e ambas as responsabilidades descritas acima, são para uma pessoa. A responsabilidade do Juiz começa após uma boa saída ter sido dada. Qualquer ação logo após a saída, será de responsabilidade do Juiz de Partida.

Os estilos são mais bem julgados, andando junto ou ligeiramente atrás do nadador. O Juiz deve andar numa velocidade que permita estar sempre perto dos nadadores. Nas voltas, o Juiz deve estar apto a observar cada nadador.

O Juiz de Nado deve promover uma observação correia, para que todos os nadadores tenham um julgamento igual. Olhar para a cabeça, braços e pés podem variar de raia para raia. O importante é a consistência.

Movimentar-se é a chave para um bom trabalho quando um oficial atua como Juiz de Nado e Juiz de Volta. É difícil avaliar as voltas e chegadas na altura da corda com as bandeiras de costas, ou os nados avaliados no centro da piscina. É recomendado que 2 Juizes sejam colocados em cada lado da piscina. Isto é especialmente necessário quando há câmeras de televisão, etc... obstruindo os

movimentos dos Juizes.

A técnica para olhar um nadador é a mesma usada quando o Juiz é escalado para I posição, ou como Juiz de Nado ou Juiz de Volta.

As voltas e chegadas são melhores julgadas no final da piscina, ligeiramente ao lado do nadador. O Juiz deve estar de pé diretamente sobre o nadador quando a volta for efetuada. Quando designados a julgar mais de I raia, o Juiz deve se mover para uma posição onde permita observar todas as raias.

O Juiz de Volta do lado da saída, deve se mover para uma posição onde possa ir para frente rapidamente e observe os nadadores assim que o sinal de partida tiver sido dado.

Cuidado - Juizes não devem obstruir a visão dos Cronometristas ao Juiz de Partida e nem a visão do Juiz de Partida aos nadadores.

Na saída dos nados, os Juizes devem estar perto dos blocos, para que seja possível observar a primeira pernada e primeira braçada, assumindo após, a posição apropriada para julgamento dos nados. Quando os nadadores tiverem se aproximando da borda de virada, o Juiz deve estar junto a borda para que possa observar a volta do primeiro nadador e deve permanecer lá até que todos os nadadores tenham efetuado a virada, aí sim devem se mover para uma posição onde possam observar os nadadores e seus estilos.

Os Juizes devem manter uma posição apropriada para que permita julgar cada nadador com muita atenção.

CAPITULO 9

CRONOMETRISTAS

Cada Cronometrista deve tomar o tempo dos nadadores na raia destinada para ele.

Cada Cronometrista deve dar a partida em seu cronômetro ao sinal da saída, e deve parar quando o atleta em sua raia completar o percurso. Cronometristas devem ser instruídos pelo Chefe dos Cronometristas para apurar o tempo em distancias intermediárias em provas de 200 metros ou maior.

Imediatamente após a prova, os Cronometristas em cada raia devem colocar os tempos de seus cronômetros nos cartões de nado, em seus programas como backup, entregar ao Chefe dos Cronometristas e se requisitado, apresentar seu cronômetro até que receba a ordem de "zerar cronômetros", ordem que será dada pelo Chefe dos Cronometristas ou o Árbitro Geral.

CAPITULO 10

LOCUTOR

Os anúncios são muito importantes em uma competição. Através de uma coordenação com o Árbitro Geral e o Juiz de Partida, o Locutor controla o tempo de duração a competição.

O Locutor deve constantemente estar preparado e se adaptar as condições do campeonato.

A atenção dos espectadores e dos nadadores deve ser mantida durante as provas. Isto pode ser conseguido com os anúncios a tempo e informações entusiasmadas descrevendo as provas.

Algumas vezes, há uma tendência para o exagero nos anúncios. Anúncios pequenos e diretos causam mais efeito que falar em demasia.

O Locutor deve estar familiarizado com os recordes existentes e estar preparado para anunciar rapidamente se houver a possibilidade de um recorde ser quebrado. Isto irá manter o interesse dos espectadores e reconhecimentos dos nadadores envolvidos.

O Locutor não pode anunciar nada que não seja pertinente à competição em andamento, a não ser que haja autorização do Árbitro Geral.

O Locutor deve chegar cedo ao local da competição e verificar se o sistema de som esta funcionando corretamente, deve verificar os nomes e as pronúncias correias dos atletas, treinadores, VIP's, Clubes, etc... O Locutor deve informar durante o aquecimento, as raias designadas para tiro.

O Locutor deve obter uma lista completa dos horários das provas e anúncios especiais que devam ser feitos. O anunciador deve verificar com o protocolo e estar certo de que os hinos dos países estejam prontos para serem tocados.

Cada prova deve ser identificada pelo estilo, metragem e número. Todos os resultados oficiais devem ser anunciados, a menos que apareçam no placar, mas o anunciador deve coordenar o tempo do resultado anunciado, para que não haja conflito com a saída da outra prova. Finalistas devem ser anunciados logo que forem definidos, a menos que apareçam no placar. O resultado da última prova final deve ser anunciado antes do próximo evento. O Árbitro Geral deve ser chamado imediatamente quando houver algum problema.

O Locutor não deve falar entre o tempo do apito do Árbitro Geral e o sinal de partida ter sido dado, exceto para solicitar silêncio à audiência se for requerido pelo Árbitro Geral. O Locutor deve falar claramente, devagar e pronunciar os nomes corretamente. É importante identificar corretamente os nadadores e suas nacionalidades ou clubes filiados, assim como os tempos e lugares correios. Tempo para torcidas e aplausos devem ser permitidos. O Locutor nunca deve demonstrar descontentamento com alguma fase da competição. A rotina para premiação deve ser estabelecida.

Uma das obrigações do Locutor é manter todos informados sobre o andamento da competição de uma maneira clara e tranquila. É uma operação difícil, mas importante para uma boa competição. O microfone deve permanecer desligado, exceto quando for fazer anúncios e todo o roteiro aprovado deve ser cuidadosamente seguido.

CAPITULO 11

BANCO DE CONTROLE

O Banco de Controle é o responsável por toda a papelada da competição antes dos nadadores competirem. O responsável pelo

Banco de Controle deve estar presente na reunião após a última data para as inscrições e receber todas as inscrições e receber todas as informações do Comitê Organizador. Numa pré-reunião, o Banco de Controle deve preparar a lista de entrada nas provas, o ranking de cada prova, verificar o cartão de nado e a lista das raias. No dia da competição, o Banco de Controle deve verificar as entradas, as posições (mesmo se feita por computador) e distribuir os cartões de nado. Normalmente, o Banco de Controle deve pessoalmente acompanhar a operação de colocação dos atletas nas raias e apontar assistentes para distribuição dos cartões.

O Banco de Controle deve estar certo de que as pessoas entenderam os procedimentos de trabalho. O Banco de Controle deve consultar o Árbitro Geral sobre suas preferências nos procedimentos sobre atrasos, não comparecimento, problemas na inscrição, etc...

Conferência de Entrada

O propósito do procedimento de conferência de entrada é o de verificar quantos nadadores irão nadar numa prova, para que as entradas sejam distribuídas de uma maneira eficiente com o menor número de séries.

Uma lista em ordem alfabética por sexo e grupo de idade dos nadadores inscritos no campeonato deve ser usada, com uma anotação sobre cada evento que os nadadores irão nadar, ou cópias das séries devem ser fornecidas para verificação. Independentemente de qual método seja usado, um procedimento de conferência de entrada deve ser feito, tendo a certeza de que os nadadores estão corretamente balizados. Nadadores que estão com problemas não podem ser balizados até que os problemas sejam resolvidos. Verificação do balizamento e a lista de problemas devem estar disponíveis antes da primeira prova.

Se o atleta faz sua inscrição e depois deseja se retirar, deve ser verificado quem solicitou a retirada - se o nadador ou o treinador. Nadadores devem informar ao Banco de Controle com pelo menos 15 minutos antes do sinal ser dado na prova em que deveria competir.

O Banco de Controle deve informar ao Árbitro Geral quando uma prova está completa e que nadadores adicionais não podem ser checados. Após o horário, o nadador que quiser ser checado, deve se dirigir ao Árbitro Geral. É necessário que o Banco de Controle seja notificado de qualquer mudança, atrasos ou retiradas.

Balizamento

Balizamento é a colocação de cada nadador numa série e raia, de acordo com o tempo de entrada. Há duas maneiras de balizar numa competição de natação: 1. Antes do evento (pre-balizamento); ou 2. Durante o evento (balizamento no deck).

Pré-balizamento é feito antes do evento, e a série e raia destinadas são impressas no programa de provas. Cartões de entrada, se usados, são distribuídos no dia do evento.

Balizamento no deck é feito durante o evento. Nadadores que se inscreveram devem fazer a checagem. Somente os que fizeram a checagem devem ser colocados nas séries e raias. Duas a quatro pessoas são necessárias para a confecção dos cartões de entrada acima de 2.000 nadadores. Se o número de entradas for aumentado, o número de pessoas deve ser incrementado. Também, 2 estafetas devem ser usados para distribuir os papéis para o Locutor, Árbitro Geral e Mesa de Controle. Os cartões de entrada devem ser colocados por evento e tempos, usando o formulário da prova. O Comitê Organizador deve providenciar os

cartões e os formulários.

A área de balizamento deve incluir material de escritório, cartões em branco, programa de provas, os horários ao Árbitro Geral e o número necessário de mesas e cadeiras. Deve estar convenientemente localizado numa área com o mínimo de barulho e preferencialmente junto à mesa de resultados.

Geralmente, com a distribuição no deck, o evento é fechado aproximadamente 30 minutos antes do início das provas.

O procedimento de balizamento é claramente descrito no Livro de Regras da FINA.

Em alguns eventos, há uma penalidade para o atleta que falta numa série ou final de uma prova. Todo nadador deve ser informado sobre a conferencia de entrada e o procedimento de retirada de uma prova individual ou revezamento e das penalidades pela violação desses procedimentos.

Revezamentos também devem ser balizados. Um tempo deve ser dado aos técnicos para apanhar e devolver os cartões de nado. A hora limite deve ser claramente descrita no pacote de informações e anunciada várias vezes durante o evento e novamente quando a hora estiver chegado. Ao técnico é solicitado escrever o nome completo e número de registro dos nadadores participantes de um revezamento, no cartão de nado antes de devolver ao Banco de Controle para balizamento. Nadadores substitutos devem ser listados no cartão. Técnicos podem trocar os nadadores ou a ordem de nadar, antes da hora final de entrega dos cartões. A ordem de nado dos nadadores deve ser declarada na hora final de entrada e nenhuma troca deve ser permitida após isso. Os cartões são recolhidos e balizados da mesma forma que um evento individual.

Distribuição do Cartão

Antes do evento, após a distribuição dos nadadores na prova, os cartões são entregues aos atletas. Os cartões podem ser entregues diretamente aos atletas ou entregues diretamente aos cronometritas. A área de entrega dos cartões deve estar claramente designada e deve ser larga o suficiente para acomodar os nadadores que estão aguardando suas séries.

Os cartões não devem ser distribuídos muito antes das provas. Os Cronometritas podem ficar confusos com muitos cartões de diversos eventos. Um cartão que não tenha sido recolhido pelo atleta deve ser entregue ao Árbitro Geral.

Na provas de 50 metros, quando a saída e a chegada são do lado oposto da piscina, cópia do programa com as séries e raias designadas, devem ser afixadas. Este procedimento irá reduzir as chances do nadador nadar em raia errada.

CAPITULO 12

ESTILOS

PEITO

Braçada

No início da primeira braçada após a saída e em cada volta, o nadador deve estar sobre o peito. O bom senso deve ser usado antes de desclassificar um nadador de peito. Ocasionalmente, o nadador pode ter um braço ligeiramente mais alto que o outro, mas se os movimentos dos braços são simultâneos e no mesmo plano horizontal, o estilo está correio. A chave para observar os braços é estar certo que se movimentam simultaneamente. A maioria das

infrações ocorre com nadadores jovens, que ainda não tem uma boa coordenação.

As mãos devem ser lançadas juntas para a frente a partir do peito, abaixo ou sobre a água. Os cotovelos devem estar abaixo d'água exceto para a última braçada antes da volta, durante a volta e na braçada final da chegada. As mãos devem ser trazidas para trás na superfície ou abaixo da superfície da água. As mãos não podem ser trazidas para trás além da linha dos quadris, exceto durante a primeira braçada após a saída e em cada volta.

Durante cada ciclo completo de uma braçada e uma pernada, nesta ordem, parte da cabeça do nadador deve quebrar a superfície da água, exceto após a saída e após cada virada, quando o nadador poderá dar uma braçada completa até as pernas e uma pernada enquanto completamente submerso. A cabeça tem que quebrar a superfície da água antes que as mãos virem para dentro na parte mais larga da segunda braçada.

Pernada

Todos os movimentos das pernas devem ser simultâneos e no mesmo plano horizontal, sem movimentos alternados. Os pés devem estar virados para fora durante a parte propulsiva da pernada. Não são permitidos movimentos em forma de tesoura, pernada vertical alternada ou de golfinho. É permitido quebrar a superfície da água com os pés, exceto seguido de uma pernada de golfinho.

Virada e Chegada

Em cada virada e na chegada da prova, o toque deve ser efetuado com as duas mãos simultaneamente, acima, abaixo ou no nível da água. A cabeça pode submergir após a última braçada anterior ao

toque, contanto que quebre a superfície d'água em qualquer ponto durante o último completo ou incompleto ciclo anterior ao toque.

BORBOLETA

Após a saída e na volta, ao nadador é permitido uma ou mais pernas e uma braçada sob a água que deve trazê-lo à superfície. É permitido ao nadador estar completamente submerso até uma distância não maior do que 15 metros após a partida e após cada volta. A braçada deve ser simultânea e os braços devem mover-se para frente por cima d'água. O corpo deve estar sobre o peito a partir do início da primeira braçada após a saída e após cada volta. Os braços se movendo para a frente em baixo d'água é chamado de "recuperação submersa" e não é permitida. Isto acontece quando o nadador julga mal a distância até a parede.

Todo o movimento para cima e para baixo das pernas deve ser simultâneo. A

posição das pernas ou dos pés não precisa ser no mesmo nível, mas não podem alternar em relação ao outro. A pernada de peito não é permitida.

Volta e Chegada

Ambas as mãos devem tocar a parede simultaneamente, acima, abaixo ou no nível da superfície d'água, com o corpo sobre o peito.

COSTAS

O nadador sai no nado de costas dentro d'água, olhando para a parede de partida e deve permanecer sobre as costas, exceto quando executa a volta.

A. "Exceto quando executa a volta" quer dizer qualquer variação sobre a posição normal de costas de forma a executar uma ação contínua de volta.

B. A posição normal de costas inclui um movimento rotacional do corpo até, mas não ultrapassando os 90 graus da horizontal. A posição da cabeça não é relevante.

C. Durante a volta, os ombros podem girar além da vertical para o peito, após o que uma contínua braçada ou uma contínua e simultânea dupla braçada pode ser usadas para iniciar a volta. Quando o corpo tiver deixado a posição de costas, qualquer pernada ou braçada tem que fazer parte da ação contínua da volta. O nadador tem que retornar a posição de costas após deixar a parede. Quando executar a volta, tem que haver o toque na parede com alguma parte do corpo do nadador.

Alguma parte do nadador tem que quebrar a superfície da água durante o percurso. É permitido ao nadador estar completamente submerso durante a volta, na chegada e por uma distância não maior que 15 metros após a saída e em cada volta. Neste ponto, a cabeça tem que quebrar a superfície d'água. A única obrigação no nado é que o nadador permaneça na posição de costas. Um nadador iniciante pode ocasionalmente usar uma braçada dupla, que é legal. O nadador que pára e fica de pé, não está na posição de costas.

A melhor posição para julgar a virada no nado de costas é diretamente por cima do nadador.

Chegada

Quando ao final da prova, o nadador tem que tocar a parede na posição de costas. O corpo pode não estar submerso no toque.

NADO LIVRE

Qualquer nado ou combinação de braçadas pode ser usado no nado livre. Durante o nado livre, nenhum tipo de regra pode ser aplicado. A exceção, é nos revezamentos medley ou medley individual, quando o nado livre é definido como qualquer estilo que não seja o nado de costas, borboleta ou peito.

Saída e Volta

A saída no nado livre é feito com um mergulho. Na prova de nado livre, o toque com as mãos não é necessário nas voltas. Qualquer parte do nadador pode tocar a parede ou a placa.

Alguma parte do nadador deve quebrar a superfície da água durante a prova, exceto quando é permitido ao nadador estar completamente submerso durante a volta e por uma distância não mais que 15 metros após a saída e em cada volta. Neste ponto, a cabeça deve quebrar a superfície d'água.

Chegada

Na chegada, qualquer parte do nadador pode tocar a parede ou a placa ao final da prova.

Se o nadador parar durante a prova de nado livre e ficar em pé no fundo, não

é motivo de desclassificação, mas se deixar a piscina, caminhar, puxar a raia ou tomar impulso no fundo, será desclassificado.

MEDLEY INDIVIDUAL

O nadador deve nadar a prova de medley individual na seguinte ordem: borboleta, costas, peito e livre.

Cada nado deve estar em conformidade com as regras para o estilo. As passagens de um estilo para outro são consideradas, e devem estar em conformidade com as regras aplicadas as chegadas.

Os nados mudam como segue:

Borboleta para Costas - quando o toque correio tiver sido efetuado, o nadador pode virar da maneira que desejar. O nadador deve retornar a posição quando os ombros passarem da vertical para as costas antes dos pés deixarem a parede. **Costas para Peito** - quando da chegada de costas, o nadador tem que tocar a parede enquanto de costas. Quando o toque correio tiver sido efetuado, o nadador pode virar da maneira que desejar. Os ombros devem passar da vertical para o peito, quando os pés deixarem a parede. O nado prescrito deve ser iniciado antes da primeira braçada.

Peito para Livre - quando o toque correio tiver sido efetuado, o nadador pode virar da maneira que desejar. A etapa de nado livre não pode ser nadada de costas, borboleta ou peito.

REVEZAMENTO

Há 2 tipos de revezamento: livre e medley. No revezamento livre, há 4 nadadores na equipe, cada um nadando sua parte, usando o estilo que desejar usar. A regra do nado livre deve ser aplicada na chegada. Cada etapa do revezamento deve ser nadado na ordem e um nadador não pode nadar mais de uma etapa do revezamento.

No revezamento medley, 4 nadadores participam da equipe, cada um nadando um estilo de nado. Os nados devem ocorrer na seguinte ordem: costas, peito, borboleta e livre. As regras pertinentes a cada estilo devem ser aplicadas. Ao final de cada etapa, as regras de cada nado devem ser aplicadas. Os nadadores devem nadar na ordem descrita no cartão de nado.

DISPOSIÇÃO DOS JUIZES

Quando o espaço na piscina não for o ideal para colocação dos Juizes, o bom senso deve prevalecer. O Árbitro Geral deve assegurar condições ideais para o trabalho dos Juizes de Nado e de Volta. Se os Juizes não puderem caminhar na piscina em toda sua extensão, por problemas de desenho da piscina, o Árbitro Geral deve destinar locais para os Juizes, onde se assegure que todos os nadadores serão observados durante a prova.

PROCEDIMENTOS PARA DESCLASSIFICAÇÃO

Se cartões de desclassificação forem usados, número da prova, série, raia e uma descrição da infração devem ser anotados. O Juiz deve escrever tudo sobre a desclassificação, uma vez que pode ser perguntado sobre as circunstâncias da desclassificação.

O procedimento para comunicar uma infração é o de que o cartão de desclassificação deve ser entregue ao Árbitro Geral antes de ser enviado a mesa de

controle. O anunciador deve anunciar a desclassificação e anotar a hora do anúncio, antes que o cartão de desclassificação seja enviado para anotação. O nadador e/ou treinador deve receber uma explicação sobre a desclassificação.

Técnicos, parentes e outras pessoas envolvidas podem questionar a desclassificação. Juizes não devem discutir a desclassificação com ninguém, a não ser com o Árbitro Geral. A responsabilidade dos Juizes é com os nadadores. Todas as questões devem ser encaminhadas ao Árbitro Geral. Se necessário, o Árbitro Geral pode necessitar de esclarecimento do Juiz. A desclassificação é fruto de um julgamento, e o Juiz deve estar preparado para explicar o porque da desclassificação.

É responsabilidade do Juiz tratar a desclassificação com seriedade. Se o Juiz não está certo de que a violação ocorreu, o nadador não deve ser desclassificado e deve ser dado a ele o benefício da dúvida.

PROTESTOS

Protestos devem ser encaminhados:

- a). Ao Árbitro Geral;
- b). Por escrito;
- c). Somente pelo Chefe de Equipe;
- d). Acompanhado de um depósito de 100SF (Cem Francos Suíços);
- e). Até 30 minutos após a conclusão da respectiva prova.

OBSERVAÇÕES

Antes da Competição

I Revisar todas as Regras e Regulamentos para o evento.

A - Regras da FINA

B - Regulamentos do Evento e informações

C - Pacote de informações sobre o evento.

II Verificar com o Diretor do Evento:

A - Instalações

1. Número de raias.
2. Estabilidade dos blocos.
3. Raias, corda falsa, marca para os 15 metros e bandeirolas para o nado de costas.
4. Raias para aquecimento e área na piscina de competição em boas condições.
5. Condições da água - temperatura, nível, etc...
6. Iluminação.
7. Escadas e trampolim de saltos devem ser retirados.
8. Se há alguma restrição sobre as condições de uso das instalações.
9. Controlar o acesso ao deck da piscina.
10. Distribuição das funções.
11. Previsão para controle de movimento da mídia e seus equipamentos.
12. Previsão para mudança de tempo se a piscina for descoberta.
13. Verificar a área para os Juizes.

B - Juizes nomeados ou a serem recrutados.

1. Quantos Árbitros, Juizes de Partida, etc... são necessários.
2. Quantos Juizes de Nado e Volta.
3. O Clube que está sediando a competição irá fornecer, Cronometristas, Banco de Controle, Locutor e outros empregados administrativos.

C - Equipamentos

1. Equipamento de tempo e eletrônico.
 - Qual o sistema primário, secundário e backup serão usados.
 - Se a piscina for de 50 metros, placas de toque e "pêras" devem ser usados para as provas de 50 metros e tempos de passagem.
 - Se os resultados serão fornecidos pelo computador.
 - Pessoas experientes para operar os sistemas.
 - Energia suficiente, backup de bateria e cronômetros suficientes se houver falhas de energia.
 - Placar.
 - Sistema de som.
2. Material
 - Cartões de Volta para as provas longas.
 - Revolver para a saída.
 - Cartões de desclassificação e cartões de revezamento.
3. Equipamentos diversos
 - Cronômetro de borda (2)
 - Copiadora.

Sistema de som adequado. Rádio comunicador. Podium.

III Preparação para as Provas

- A - Ter cópia da lista de entradas (programa).
- B - Verificar se há erros nas inscrições (tempo de entrada, cidade, etc...).
- C - Preparar um tempo estimado para a duração de cada evento em cada sessão.

DIA DO EVENTO - Antes da Competição

IV Verificar com o Diretor do Evento

- A - Preparação para alguma emergência.
- B - Discutir o horário das provas - lanches para o pessoal no caso de eventos de longa duração.
- C - Verificar procedimentos para o horário de aquecimento.
- D - Verificar se toda as mesas, cadeiras e equipamentos estão disponíveis.
- E - Verificar se algum Juiz ou outra pessoa envolvida faltou; verificar se há necessidade de substituição.

V Verificar as Instalações

- A - Blocos estáveis, tamanho correto e não escorregadio.
- B - Verificar se os blocos estão numerados corretamente.
- C - Condições da água - nível e temperatura.
- D - Raias em boas condições e esticadas.
- E - Bandeirolas, cordas, etc... em boas condições, localização correia e altura.

VI Reunião com pessoal envolvido

A - Banco de Controle (dar cópia do programa)

B - Empregados administrativos.

C - Locutor.

D - Pessoal do deck, controlador do placar, operadores dos equipamentos eletrônicos, partidas, etc...

1. Ter certeza que verificaram os equipamentos antes do evento.

2. Decidir os procedimentos a serem seguidos.

VII Reunião com os Técnicos

A - Avisar a todos sobre os horários, e os procedimentos para a saída e desclassificação.

B - Onde será dada a saída.

C - Procurar resolver todas as restrições.

D - Resolver todas as variações sobre os procedimentos normais - não deve haver surpresas.

VIII Reunião com os Juizes

A - Instruções gerais. Avisá-los de suas atribuições.

B - Não esquecer das perguntas.

Durante a Competição

IX Observar

A - Verificar na área da competição - se tudo está pronto para o evento.

B - Os Juizes - se estão todos em suas posições; se estão fazendo seu trabalho direito; se estão prestando atenção.

C - A piscina - verificar se está tudo correto.

D - Ritmo da Competição - verificar se está rápido ou lento demais.

E - O Deck - se está muito cheio; os nadadores estão com problemas para irem aos blocos de partida.

F - As Arquibancadas - se há câmeras com flashes, barulho ou alguma outra coisa que possa distrair os competidores ou interferir na competição.

Após a Competição

X Reunião com os Juizes

Após cada sessão, se houver necessidade.

XI Agradecer a todos que ajudaram no evento.

XII Esclarecimentos

Se tiver havido algum engano.