



Ministerio de  
Turismo y Deportes  
Argentina

Secretaría de  
Deportes

# NATACIÓN ARTÍSTICA

---

## REGLAMENTO 2023



## Natación Artística

### 1. REGLAMENTACIÓN

1.2 Se competirá bajo las reglas de la FINA (Federación Internacional de Natación) excepto por las especificaciones establecidas en el presente Reglamento.

### 2. PARTICIPANTES

2.1 Podrán participar de estos Juegos nadadoras de Escuelas de Natación Artística, de Clubes con equipos (sean éstos federados o no), Clubes de Barrio y todos los Grupos Independientes. Es decir que la participación será Comunitaria y Libre, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencias.

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

2.3 **Sub 12 INFANTIL** podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2011 y 2012, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.3 **Sub 14 JUVENIL** podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2009 y 2010, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto

2.4 La delegación se completará con 2 (dos) entrenadores/as, 1 (una) por cada categoría y 1 (un/a) delegado/a. Se sugiere que, mínimamente, uno/a de los adultos acompañantes sea del género femenino.

### 2. COMPETENCIA

La competencia para los Juegos estará compuesta de 3 (tres) eventos es:

3.1 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.

3.2 Rutinas Libres,

SOLO por categoría infantil y por categoría juvenil: Medallas

DUETO por categoría infantil y por categoría juvenil: Medallas

EQUIPO de 4 nadadoras, categorías combinadas (juvenil e infantil) Medallas



Ministerio de  
Turismo y Deportes  
Argentina

Secretaría de  
Deportes

Cada Solo, Dueto y Equipo 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.

#### **4. COMPETENCIA DE FIGURAS**

4.1 Para la Competencia de Figuras el Comité Organizador determinará las figuras para cada una de las categorías para los Juegos Evita, 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**

Se realizará un panel de cinco (5) jueces. Cada competidora deberá realizar las dos (2) figuras por una según el orden del sorteo. Infantiles las 2 obligatorias y Juveniles 2 figuras de la Sección Sorteada

5.1 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.

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

#### **6. JUZGAMIENTO DE FIGURAS**

6.1 Todos los juicios se emiten partiendo de la perfección.

6.1 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

6.2 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 un 1) punto de penalización:

- Si una competidora se para voluntariamente y solicita hacer la figura de nuevo.
- 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. CÁLCULO 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 primera 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.

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

9.3 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.

9.4 El orden del sorteo será: Equipos, Duetos y Solos.

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

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

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

9.8 Las joyas no están permitidas.

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

9.10 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.

## 10. Límite de tiempo para las rutinas

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

	SOLO	DUETO	EQUIPO MIXTO Inf-Juv
<b>infantiles</b>	<b>2:00 min.</b>	<b>2:30 min.</b>	<b>Minimo 2.30 min</b>
<b>juveniles</b>	<b>2:00 min.</b>	<b>2:40 min.</b>	<b>Max 3:00 min.</b>

10.2 **Habr** un margen de permisividad de cinco (5) segundos de mas o de menos en los tiempos asignados a las Rutinas.

10.3 En las competencias de rutinas, la caminata de entrada de las nadadoras desde el punto de salida designado hasta conseguir la posici3n estatica, no puede exceder de treinta (30) segundos. El cronometraje comenzar1 cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminar1 cuando la 1ltima competidora se quede inm3vil.

10.4 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 posici3n estatica de salida en el agua no exceder1 de 30 segundos. El cronometraje comenzar1 cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminar1 cuando la competidora se quede inm3vil.

10.5 El cronometraje de las rutinas comenzar1 y acabar1 con el acompa1amiento musical. El cronometraje de los movimientos en tierra finalizar1 cuando la 1ltima competidora abandone el suelo. Las rutinas pueden comenzar fuera o dentro del agua, pero deben acabar dentro del agua.

10.6 El acompa1amiento musical y el juicio comenzar1 con una se1al del Juez 1rbitro o del cargo oficial designado. Despu1es de la se1al la competidora o competidoras deben realizar la rutina sin interrupci3n.

10.7 Los cronometradores comprobar1n el tiempo total de duraci3n de la rutina, as1 como el tiempo de la caminata hasta la posici3n estatica y el de los movimientos fuera del agua. Estos tiempos ser1n anotados en la hoja de puntuaci3n. Si se excede el l1mite de tiempo en la caminata, en los movimientos fuera del agua o en el tiempo total de la rutina, los cronometradores informar1n al Juez 1rbitro o al cargo oficial designado por el mismo.

## 11. ACOMPA1AMIENTO MUSICAL

11.1 Los Delegados / Entrenadores son responsables de etiquetar clara e individualmente los Archivos de m1usicas a utilizar en la competencia, as1 como la velocidad, el nombre de la competidora, y la instituci3n que representa.

El t1cnico de sonido ser1 el responsable de que la m1usica suene correctamente. En el resto de circunstancias, si la m1usica no se reproduce correctamente, el Delegado podr1 traer dos copias de CD adicionales. Si las dos copias tampoco funcionan, el competidor ser1 descalificado.

## 12. PANELES DE RUTINAS

12.1 Dos paneles de cinco (5) jueces deben actuar en las Rutinas: uno para Elementos, otro para Impresión Artística

12.2 Un Grupo de 3 personas para Controladores de Dificultad controlaran la dificultad declarada por las entrenadoras en una coach card

12.3 Un grupo de 3 personas para Controladores de Sincronización.

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

12.3 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.

12.4 A una señal del Juez Árbitro (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 Árbitro o por el cargo oficial asignado, las puntuaciones de los jueces serán mostradas en el marcador o enviadas al ordenador.

## 13. JUZGAMIENTO DE RUTINAS

13.1 Las entrenadoras entregarán una Coach Card con los elementos que sus rutinas tendrán, en función a lo determinado en las reglas internacionales del deporte y según la categoría. ( Consultar Manual World Aquatics )

Los elementos libres de las rutinas son Híbridos y Acrobacias. Y según la construcción de los mismos, será la dificultad declarada.

Para los Juegos Evita la cantidad de Elementos Libres será la siguiente

SOLO Infantil mínimo 2 híbridos - máximo 5 híbridos

DUETO Infantil mínimo 2 híbridos –máximo 5 híbridos y 1 Pair Acrobatic (1 levantada)

SOLO Juvenil mínimo 3 – máximo 6 híbridos

DUETO Juvenil mínimo 3 híbridos –máximo 6 híbridos y 1 Pair Acrobatic (1 levantada )

13.1 En las rutinas los competidores pueden obtener de 0 a 10 puntos, utilizándose 0,25 de punto. (Ejemplo: 9,00 – 9.25 – 9,50 – 9,75)

13.2 Los jueces del panel de Elementos adjudicarán una puntuación por la Ejecución para cada uno de los elementos realizados en la rutina. Los jueces del panel de Impresión Artística adjudicarán una puntuación por la Coreografía y Musicalidad, por Performance y por Transiciones.

13.3 Primer panel – **Elementos** –Evalúa la ejecución, el nivel de excelencia en la realización de habilidades altamente especializadas y la ejecución de todos los movimientos.

13.4 Segundo Panel - **Impresión Artística** –Dara 1 nota por cada ítem que figura a continuación.

COREOGRAFÍA y MUSICALIDAD – 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. Musicalidad es el uso de la música, con expresión, e interpretación de la música. Uso de la estructura musical, acentos y ritmo.

PERFORMANCE – la manera en la que la(s) nadadora(s) presenta la rutina al espectador. Impresión global de la rutina

TRANSICIONES \_ Uso del cuerpo en Piernas de Ballet, Boosts, Conexiones, Flexibilidad y cambios de formaciones

13.5 Los Controladores Técnicos de Dificultad que verifican lo que los entrenadores declararon en una Coach Card y si algún elemento está mal realizado se le otorgará solamente el puntaje de dificultad que surge del valor nominal de la marca de base de ese elemento.

Los Controladores Técnicos de Sincronización que determinan los errores de acciones desiguales penalizaran los errores leves, obvios y mayores con 0.1- 0.5 o 3.0

## 14 PENALIZACIONES Y DEDUCCIONES EN LAS RUTINAS

14.1 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 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.

14.2 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.

14.3 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.

## 15. RESULTADO FINAL

15.1 Será válido sólo 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 Elementos.

Siendo la posición final, la que surja de la suma de figuras y de rutinas

## 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- Juez Árbitro.

Diez Jueces para rutinas

Seis Controladores Técnicos

Un (1) Encargado de Cómputos

Un (1) Encargado de Música

Tres (3) Crono metristas para rutinas

Dos (2) personas para trabajo en Mesa de Control

Cuatro (4) personas para trabajo de funcionamiento general

Un (1) locutor



Ministerio de  
Turismo y Deportes  
**Argentina**

Secretaría de  
Deportes

## **18. IMPLEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:**

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