

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA

DE

DESSPORTOS



NATAÇÃO E WATER-POLO

REGRAS OFFICIAES

—  
1927

00 151

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA

DE

DESPORTOS

---

NATAÇÃO E WATER-POLO

REGRAS OFFICIAES



RIO DE JANEIRO

Typ. do *Jornal do Commercio*, de Rodrigues & C.

—  
1927

# WATER - POLO

## Regras officiaes

### 1 — DIMENSÕES DO CAMPO

1 — O comprimento maximo do campo será de 27 metros e minimo de 17 metros. A largura maxima será de 18 metros e minima de 9 metros, e deverá ser constante em todo o comprimento do campo.

A linha do centro, assim como as linhas de penalidade de 3m,65 e de 2m., serão visivelmente assignaladas em cada lado da piscina.

### *Profundidade*

2 — A profundidade minima da agua, em qualquer lugar do campo será de 0m,90.

### *Métas (Goals)*

3 — As méatas (goal) deverão ser collocadas ao centro de cada extremidade do campo do jogo e ficar afastadas, pelo menos, 0m,30 das margens da piscina ou de qualquer outro obstaculo. A largura entre os postes será de

3m. e altura da barra, acima do nível da agua, de 0m,90, quando a profundidade fôr, no minimo, de 1m,50 e de 2m,50, acima do fundo da piscina, quando a profundidade fôr inferior a 1m,50. As redes deverão ser collocadas de forma a deixar a méta (goal) inteiramente fechada abaixo da superficie da agua. O fundo da rede deverá ficar a 0m,30 no minimo, da linha da méta e suspenso da altura da barra transversal.

### *Bola*

4 — A bola será revestida de couro, redonda, e completamente cheia. Sua circumferencia deverá medir 0m,65 no minimo e 0m,70 no maximo.

Será impermeavel, sem costura saliente, não podendo ser embebida em qualquer substancia oleosa ou graxa.

### *Barretes e bandeiras*

5 — Os quadros usarão os barretes distinctivos de seus clubs, devendo, porém, os dos arqueiros (goal-keepers), ser de cor differente, de maneira a não estabelecer nenhuma confusão durante o jogo.

Os juizes de méta (ou juizes de goal) se munirão de uma bandeira vermelha e outra branca. O arbitro deverá ter em seu poder bandeiras com as côres dos quadros disputantes e um apito. Todos os accessorios do jogo serão fornecidos pela entidade promotora.

*Autoridades*

6 — Funccinarão no jogo:

Um arbitro

Um chronometrista

Dois juizes de méta (juizes de goal).

*Arbitro*

7 — Ao arbitro competirá:

a) fazer começar a partida;

b) impedir jogo desleal;

c) decidir todos os casos de duvida;

d) declarar todas as faltas do jogo, fazendo cumprir as presentes regras;

e) decidir sobre todos os casos de (goal), golpes livres de canto (corner) e outros lances, sejam assignaladas ou não pelos juizes da méta (goal).

Os (goals) pontos, faltas e demais interrupções do jogo, serão assignalados por intermedio do apito.

As decisões do arbitro em questões de facto serão inappellaveis e quaesqueer que sejam suas decisões deverão ser obedecidas durante o transcurso da partida.

*Nota:* — O arbitro poderá modificar sua decisão, desde que esta modificação seja feita antes da bola ter sido posta novamente em jogo.

O arbitro poderá suspender o jogo, em qualquer occasião, se verificar que a má con-

ducta dos jogadores ou espectadores, ou, ainda outra qualquer circumstancia excepcional, puder no seu entender, impedir o desenrolar normal da partida.

### *Juizes de méta*

8 — Os juizes de méta, (juizes de goal) após tirar a sorte para a escolha do seu lado, se collocarão ao lado da piscina, no prolongamento da linha de (goal) de onde, sempre que verificarem ter a bola penetrado inteiramente na méta (goal) ou atravessado a linha da mesma (sómente do seu lado) assignalarão o facto ao arbitro.

A bandeira vermelha assignalará os golpes livres de canto (corner); a branca fóra de jogo e as duas ao mesmo tempo (cruzadas), um (goal) ponto.

Os juizes de méta não mudarão de campo e contarão os (goals) pontos, feitos de seu lado, para cada quadro.

### *Chronometrista*

9 — O chronometrista fará uso de um chronographo especial (de interrupção) e de um apito, objectos que lhe serão fornecidos pela entidade promotora.

Ao trilar do seu apito annunciando o signal do meio tempo ou do jogo, a partida cessará incontinentemente.

### *Periodos dos jogos*

10 — A duração de um jogo será de quatorze minutos, divididos em dois periodos de 7 minutos para cada lado. Serão concedidos 3 minutos para troca de lados.

Quando a bola atravessar as linhas limitrophes do campo, quer marcando ponto, escanteio ou fóra de jogo, o tempo será descontado até que o jogo seja recommçado ou até que a bola saia da mão do jogador que tirar o lance livre.

O tempo perdido com decisões, reposição, da bola em jogo e outras interrupções deverá igualmente ser descontado.

### *Quadros*

11 — Cada quadro será composto de sete jogadores. Os jogadores deverão usar uniformes adoptados pelos seus clubs, camisa, "maillot". O "maillot" obriga o uso de um suspensorio de tecido espesso com seis centimetros de altura, no minimo sobre os flancos e o qual os jogadores usarão por baixo do "maillot".

Em piscina os jogadores não poderão passar no corpo nenhuma substancia oleosa ou graxa.

### *Capitães*

12 — Os capitães deverão ser jogadores dos quadros respectivos. Entrarão em accor-

do sobre os detalhes preliminares do jogo e tirarão a sorte para escolha do lado. O que perder na sorte escolherá a côr do barrete de seu arqueiro.

Em caso de discordancia entre os capitães, o arbitro decidirá a questão.

#### *Inicio do jogo*

13 — Os jogadores entrarão na agua e collocar-se-ão na linha da sua respectiva méta (goal). O arbitro collocar-se-á na margem da piscina, a igual distancia das duas métas e depois de verificar que os capitães estão promptos fará soar o apito e jogará a bola immediatamente nagua,, no centro do campo.

Quando o jogo fôr começado ou recommençado, não poderá ser marcado ponto antes da bola ter sido manejada (isto é, batida com a mão abaixo do punho) por dois jogadores do mesmo quadro ou por um jogador de cada quadro. No caso de se tratar de dois jogadores do mesmo lado o jogador que marcar o ponto, deverá ter feito o arremesso, no minimo, de dentro da metade do campo atacado. Se o arqueiro tentar deter a bola, quando manejada por dois jogadores do mesmo quadro dos quaes, o segundo a tiver arremessado de distancia inferior á metade do campo, o toque da mão do arqueiro não será considerado e se a bola atravessar a linha ou penetrar a méta, será concedido um lance livre da méta.

### *Goal (Ponto)*

14 — Um ponto ou (goal) será marcado toda a vez que a bola atravessar inteiramente a linha entre os postes e sob a barra transversal da méta. (Exceptuado o caso previsto na regra 13).

Se ao trilar do apito, annunciando o meio tempo ou o fim do jogo, a bola não houver passado inteiramente a linha da méta, o ponto (goal) não será contado. Um (goal) pode ser feita de cabeça ou com o pé, contanto que a bola tenha sido manejada antes por dois jogadores, pelo menos, conforme o disposto nas regras 13 e 17.

### *Faltas ordinarias*

15 — Serão consideradas faltas ordinarias:

a) tocar ou segurar a bola com ambas as mãos ao mesmo tempo.

b) apoiar-se ou tomar impulso nas barras da méta (goal) corrimão ou bordas da piscina ou outro qualquer lugar, durante o transcorrer da partida.

c) tomar pé durante o jogo, a não ser para descancar (regra 22); andar com os pés no fundo da piscina.

d) deter ou atrapalhar um adversario que estiver com a bola.

e) conservar a bola debaixo d'agua, quando ataçado pelo adversario.

f) tomar impulso do fundo ou das bordas da piscina para pegar a bola ou atacar um adversario (excepto na sahida inicial e nas intermediarias).

g) segurar, empurrar ou tomar impulso sobre o corpo de um adversario.

h) desferir ponta-pés no adversario|

i) ajudar um jogador nas differentes sahididas.

j) tomar impulso de qualquer parte dos supportes da méta (goal) seja qual fôr o jogador.

k) o arqueiro (goal-keeper) afastar-se mais de 3m,65 da linha de sua méta ou arremessar erradamente a bola num golpe livre (vide regra 20).

l) por occasião de um golpe livre, lançar a bola para o arqueiro contrario ou para um parceiro atacante que se encontre a menos de dois metros da méta atacada (regra 20).

m) recusar arremessar a bola, por ordem do arbitro, depois de uma falta ou depois que a bola tenha sahido fóra do campo de jogo.

n) tocar a boia antes que ella tenha tido contacto com a agua, ao ser a mesma jogada pelo arbitro (vide regras 17 e 21).

*Nota:* — Alinea F: — conduzir a bola, impellindo-a com os braços ou o corpo, alternadamente não é considerado “segurar”; mas levantá-la, segurá-la para carregá-la, mantel-a em baixo d’agua ou conservar a mão sobre a bola quando de posse da mesma é “segurar”. Driblar até a méta é permitido. “Driblar”

constitue o acto de impellir a bola tocando-a, alternadamente com as mãos ou braços ou qualquer parte do corpo.

*Faltas voluntarias*

16 — Se, na opinião do arbitro, um jogador cometer voluntariamente uma falta ordinaria (vide regra 15), ou commetter uma das infracções abaixo especificadas elle fará com que o jogador faltoso saia immediatamente do jogo, ao qual só poderá voltar depois que tiver sido marcado um ponto.

São consideradas faltas voluntarias:

a) sair antes do arbitro dar o signal necessario.

b) perder tempo propositadamente.

c) tomar posição a menos de dois metros da méta adversaria.

d) mudar de posição depois que o arbitro tiver apitado para parar o jogo e antes da bola estar novamente em jogo.

e) lançar, propositalmente agua no rosto de seu adversario.

f) bater na bola com os punhos cerrados.

Todo o jogador que deixar o campo, por má conducta ou falta voluntaria, não poderá voltar ao mesmo antes de ser marcado um ponto (goal), não se levando em conta para a sua volta o meio-tempo ou extra-tempo, e assim mesmo com autorização do arbitro.

*Nota:* — No caso do arbitro não ser obedecido quando ordenar a um jogador retirar-se do campo, o jogo será immediatamente terminado sendo mesmo considerado ganho pelos adversarios do jogador desobediente.

### *Golpes livres*

17 — A penalidade para cada falta consistirá num golpe livre, concedido ao quadro adversario e tirado do logar em que a falta tiver sido, commettida. O arbitro assignalará as faltas fazendo trilar o apito e por meio da bandeira correspondente a sua côr indicará o quadro ao qual o golpe livre fôr concedido. O jogador mais proximo do logar em que a falta fôr commettida fará o lance livre. Os outros jogadores deverão permanecer nos logares que occupavam quando trilou o apito, até o momento em que a bola deixar a mão do jogador que lançar o golpe livre. Este deverá ser lançado de forma a todos os jogadores, poderem ver quando a bola fôr arremessada e ao arbitro cumprirá se certificar de que isto sempre aconteça.

Em caso de indisposição ou accidente ou ainda se um ou mais jogadores de cada quadro commetterem faltas em espaço de tempo tão curto que seja impossivel ao arbitro verificar quem commetteu a primeira falta, elle fará retirar a bola da agua para jogal-a novamente o mais proximo possivel do logar em que as faltas forem commettidas, de maneira que o

jogador de cada lado, tenha igual oportunidade de se apoderar da mesma. Neste caso a bola não poderá ser tocada pelos jogadores antes de ter tido contacto com a agua.

Em todo e qualquer caso de golpe livre por applicação desta regra ou das de ns. 15, 16, 19, 20 e 21, a bola deverá ser manejada (isto é, batida pela mão aberta abaixo do punho) por mais de um jogador para poder ser consignado um ponto.

#### *Golpes livres de penalidades*

18 — Um jogador victima de uma falta voluntaria, dentro da linha de 3m,65 da méta adversaria terá direito a um golpe livre e o jogador que commetter a falta deverá sahir da agua até que um ponto (goal) seja marcado. O jogador beneficiado com o golpe livre se collocará em qualquer lugar da linha dos 3m,65 e esperará o signal do arbitro para arremessar a bola. Neste caso não é necessario que a bola tenha sido tocada por um outro jogador, para que o ponto (goal) seja valido, mas, qualquer jogador que se encontrar dentro da linha dos 3m,65 poderá interceptar a passagem da bola.

#### *Arqueiro (goal-keeper)*

19 — O arqueiro (goal-keeper) poderá tomar pé para defender a méta. Elle não poderá lançar a bola além de meio campo. A punição

desta falta será um golpe livre concedido ao quadro adversario, golpe esse que se jogará de qualquer ponto da linha do meio de campo e em qualquer direcção. O arqueiro deverá se conservar dentro da linha dos 3m,65 de sua méta, pois se ultrapassar esse limite, concederá um golpe livre ao adversario mais proximo.

O disposto nas alneas a), d), c) e f) da regra, 15, e f) da 16, não attingirá o arqueiro, que será entretanto considerado como qualquer outro jogador quando estiver de posse da bola. Exceptuado qualquer accidente ou indisposição que o force a abandonar o jogo, caso em que a regra 22 será applicada, o arqueiro não poderá ser mudado antes do meio tempo.

Se o arqueiro receber ordem de sahir de campo seu quadro não poderá designar um outro jogador para substituil-o senão no intervalo e qualquer outro que defender a méta no seu logar não gosará das excepções e regalias concedidas aos arqueiros.

#### *Golpes livres de méta e de canto*

20 — Um jogador que lançar a bola atravez da sua propria linha de méta (linha de goal) dá direito a um lance livre de canto (corner) ao quadro adversario, lance que será feito da linha de dois metros ao lado da piscina pelo jogador adversario mais proximo do ponto por onde a bola tiver sahido do campo de jogo.

Se um jogador fizer a bola passar inteiramente além da linha de méta do campo contrario, será concedido um golpe livre ao arqueiro desse lado que deverá jogar a bola para um outro jogador ou arremessal-a além da linha dos 2ms.

O arbitro deverá apitar immediatamente desde que a bola passe a linha de méta e a partir desse instante até o momento em que a bola sahir da mão daquelle que tiver direito ao golpe livre, nenhum jogador poderá mudar de posição.

*Nota:* Se o arqueiro puzer a bola em jogo de lance livre e antes de um outro jogador a ter tocado, elle a recuperar e deixal-a passar inteiramente para dentro da linha de sua méta, será concedido um golpe livre de canto (corner) ao quadro adversario.

### *Fóra de jogo*

21 — Sempre que a bola fôr lançada fóra do campo pelas linhas lateraes por qualquer jogador ella será posta em jogo por um jogador adversario, que a arremessará em qualquer direcção do ponto por onde ella sahir de campo e o lance será considerado livre. Cabe ao jogador mais proximo do ponto por onde a bola sahir pol-a novamente em jogo. Se a bola bater em qualquer objecto acima do campo, será considerada como fóra de jogo e o juiz pol-a-ha em jogo atirando-a nagua exactamente no ponto abaixo do obstaculo. A bola assim

lançada não poderá ser tocada por nenhum jogador antes do contacto com a agua devendo ser manejada por mais de um jogador, para que possa ser marcado um ponto (goal).

*Nota:* Quando a bola bater nas traves da frente da méta ou das balisas demarcadoras do campo e resaltar para dentro deste, será considerada em jogo. Se, porém, bater nos supportes da rede ou da méta ou em qualquer obstaculo collocado fóra do limite do campo, será considerada como tendo sahida do jogo.

### *Sahida do jogo*

22 — Sempre que um jogador, no decorrer de uma partida, sahir da agua, apoiar-se, sentar-se, ou se mantiver de pé, nas bordas, no fundo ou nas escadas da piscina, só lhe será permittido voltar ao jogo depois de marcado um (goal) ponto ou então após o meio-tempo, salvo quando se tratar de enfermidade ou accidente ou ainda se assim proceder com a devida permissão do arbitro.. Qualquer jogador que sahir d'agua deverá pedir autorisação ao juiz para voltar e só poderá entrar de novo pela linha da méta do seu lado. Os jogadores que durante a partida, sem permissão do arbitro, abandonarem o campo ou se negarem a voltar ao mesmo, a pedido daquella autoridade, serão considerados como indisciplinados, cumprindo ao arbitro levar o facto ao conhecimento da entidade promotora.

# NATAÇÃO

## Regras officiaes

### REGRA I

#### JUIZES

Em todas as competições de natação actuarão: um arbitro, tres juizes de chegada, um juiz de sahida, tres juizes de raia, tres chronometristas e um annunciador.

O *juiz de sahida* exercerá plena autoridade sobre os nadadores até o momento em que der o signal de partida.

Antes de dar a sahida terá o cuidado de verificar se os demais juizes occupam os respectivos postos e deve fornecer a cada concorrente as seguintes explicações:

1) — O signal ou palavra que vae empregar para dar a sahida;

2) — A distancia a ser percorrida e o ponto onde a prova será terminada;

3) — Se em raia aberta, indicará os objectos que devem ser contornados pelos concorrentes e a maneira de fazel-o.

O concorrente que sahir antes do signal de partida será desclassificado, a menos que volte ao ponto de partida e torne a sahir de novo.

A sahida será feita do seguinte modo; os nadadores estando alinhados e tendo sido informados das explicações acima alludidas, receberão a ordem de “preparar” e quando o juiz verificar que todos estão preparados, detonará o revolver. Nas provas em recinto fechado a sahida póde ser dada por ordem verbal.

Se, na opinião do juiz de sahida, a partida dos concurrentes não fôr correcta, chamal-os-ha de novo, detonando o revolver ou trillando um apito.

A partida em todas as provas será feita de mergulho, excepto nos pareos de nado de costas, cuja sahida é regulamentada pela regra V.

Os lógaes de sahidias serão sorteados entre os concurrentes e numerados da direita para a esquerda em direcção á raia.

*Os juizes de chegada* assumirão jurisdição sobre os nadadores logo que fôr dada a sahida e decidirão qual o vencedor e as collocações dos demais concurrentes.

Em piscinas cuja largura não fôr maior de 15 metros, os juizes de chegada poderão postar-se ao lado da linha de chegada.

Em raia aberta, devem collocar-se a tres metros e, se possivel, ao lado da linha de chegada.

*Os chronometristas* tomarão o tempo empregado para sêr percorrida a distancia da prova, conforme as prescripções da regra VII;

O *annunciador* avisará qual a prova que vae ser disputada, chamando os concurrentes,

e, depois de cada corrida, anunciará os vencedores e o tempo empregado.

O *arbitro* velará pela exacção de todas as regras de natação e decidirá as questões suscitadas durante o transcurso da competição.

Os *juizes de raia* são auxiliares directos do *arbitro*.

## REGRA II

### A RAIA

As cabeceiras que limitarem a raia deverão ser paralelas, dispostas em perpendicular sobre o fundo e construídas de forma tal que os nadadores, nas provas em que se repetir o comprimento da raia, possam fazer a virada empregando os pés ou as mãos.

As paredes deverão mergulhar no mínimo a 0,15 abaixo da superfície da água.

A plataforma de saída nas competições em recinto fechado não terá mais de 0,75 acima do nível da água e em raia aberta a mesma altura não excederá a 1, 525.

Em qualquer caso, porém, a altura não será menor de 0, 457.

A superfície da plataforma será coberta com um tapete de fibra de coco ou de material semelhante.

Nas competições em raia aberta as pistas serão marcadas visível e distintamente.

As linhas de chegada e de saída deverão ser fixas e fazer angulos rectos com a raia.

Quando o percurso das corridas for maior que o comprimento da raia, haverá em ambas as extremidades da raia e em toda a largura desta, uma prancha onde serão feitas as viradas, a qual, no minimo, será prolongada a 0, 915 abaixo da agua e a 0, 305 acima da superficie.

Quando o fim da corrida não for localizado no fim da raia, deverá ser assinalado por balizas firmemente fincadas ou por uma corda suspensa a 0, 61 da superficie e enfeitada com galhardetes ou bandeirolas, de sorte a se tornar bem visivel aos concurrentes.

Nas provas de longa distancia, em raia aberta e livre, a linha de chegada não terá mais de 30ms. 50 de largura.

### REGRA III

#### A CORRIDA

a) — O arbitro usará da faculdade ampla de desclassificar o nadador que de qualquer modo prejudicar outro concurrente.

b) — Se o arbitro julgar que a infracção commettida influuiu no resultado obtido pelo concurrente prejudicado, poderá permittir-lhe que corra de novo na serie immediata ou, quando em prova final, fazel-a correr novamente.

No caso de combinação para prejudicar determinado nadador, o arbitro poderá discricionariamente desclassificar tanto o concu-

rente que praticar a infracção como aquelle em cujo beneficio a infracção foi commettida.

c) — Por occasião de fazer a virada, nas provas de ida e volta, os nadadores deverão tocar a parede da piscina ou o pontão que limitar a raia, com uma das mãos, no nado livre ou de costas e com ambas ao mesmo tempo, no nado á la brasse.

d) — O nadador não será desclassificado se permanecer com os pés no fundo, uma vez que não caminhe e nem tome impulso do fundo.

e) — Nas provas de nado livre e de costas, cada concorrente disporá de uma pista com 1, 50 de largura. Nas provas de nado á la brasse cada pista terá 2ms. 135 de largura, desobstruida de qualquer objecto que possa impedir o nado e as voltas.

O arbitro deverá certificar-se da observação rigorosa desta regra.

f) — Nas provas em que a linha de chegada não fôr determinada por muro ou outro dispositivo que permitta tocar a mão ou mãos, os vencedores serão assignalados pela passagem da cabeça na linha de chegada.

## REGRA IV

### NADO Á LA BRASSE

a) — As mãos deverão ser levadas juntas á frente e puxadas para traz simultaneamente.

O corpo repousará sobre o peito e os ombros deverão conservar-se em plano paralelo

com a supercície da agua e em angulo recto com a direcção da corrida.

b) — A cabeça não poderá ser voltada para qualquer dos lados.

Os pés serão trazidos á frente, ao mesmo tempo, os joelhos dobrados e abertos, dessa posição será feita a extensão simultanea de ambas as pernas, para traz e para fóra.... de modo que, no fim do movimento, os pés se encontrem juntos novamente.

c) — Ao fazer a volta ou ao acabar a corrida, o toque de ambas as mãos deverá ser simultaneo.

d) — O competidor que empregar outro movimento differente dos descriptos, será desclassificado.

*Nota* No nado á la brasse os movimentos de ambos os lados do corpo devem ser identicos e executados simultaneamente. O movimento que uma perna ou um braço fizer, deve ser feito pelo outro, ao mesmo tempo.

## REGRA V

### NADO DE COSTAS

Os competidores ficarão alinhados dentro da agua, de costas para a raia, as mãos repousando sobre a prancha de sahida ou sobre o corrimão da piscina. Ao ser dado o signal de sahida, os nadadores poderão tomar impulso com os pés ou as mãos e deverão nadar de costas durante todo o percurso. Será des-

classificado o concurrente que virar o corpo antes de tocar com a mão os limites finaes da raia, quer quando fizer as voltas quer quando estiver terminando a corrida.

## REGRA VI

### CORRIDAS DE REVESAMENTO

Nas corridas de revesamento, a não ser o nadador que iniciar a corrida, nenhum outro concurrente poderá sair antes de ter sido tocado por um juiz especialmente designado para tal fim, o qual tocará com a mão na *perna* do concurrente, abaixo do joelho, no momento que tiver concluido o seu percurso.

O nadador que partir antes do signal do juiz, desclassificará a turma de que fizer parte a menos que volte ao ponto de partida e dê nova sahida.

## REGRA VII

### *Regulamento olympico*

#### UNIFORMES

Todos os concurrentes (nadadores ou nadadoras) deverão vestir o costume regulamentar cujas especificações são as seguintes:

a) — O costume será preto ou azul escuro.

b) — O costume deverá ser abotoado sobre um dos hombros.

c) — A largura da alça deverá ter, no minimo, 0,03.

d) — A cava não será cortada a mais de 0,08 abaixo da axilla.

e) — O costume não será decotado, tanto na frente como atraz, mais de 0,08.

f) — A parte do maillot que cobrir as coxas, deverá ter, no minimo, 0,10, a partir da costura de entre pernas e deverá ser cortado em linha recta ao redor da coxa.

g) — Além do maillot os concurrentes deverão usar um clip (suspensorios), de modelo triangular, com 0,08 de largura.

h) — O costume poderá ser ornado com emblemas ou insignias, que devem ser collocados acima da cintura.

## REGRA VIII

### RECORDS

\* C.B.D. reconhece as seguintes distancias como officiaes para homologação de records, nado livre 100 jardas, 100 metros, 150 jardas, 200 metros, 220 jardas, 300 jardas, 300 metros, 400 metros, 440 jardas, 500 jardas, 500 metros, 880 jardas, 1.000 jardas, 1.000 metros, 1.500 metros e 1 milha.

*Nado de peito*: 100 metros, 200 jardas, 200 metros, 400 metros, 500 metros.

*Nado de costas*: 100 metros, 150 jardas, 200 metros, 400 metros.

Os records só poderão ser estabelecidos em agua absolutamente parada. (Sem correntes ou marés).

Para as distancias de 100 jardas a 500 jardas a raia não poderá medir menos de 25 jardas (22ms. 87) de comprimento.

De 500 metros a 1 milha, inclusive, a raia ou piscina não terá menos de 50 metros.

A altura da plataforma de onde a sahida fôr dada não excederá, em piscina, a 0ms.75 e, em agua aberta, a 1m,50 de altura, medida que deve ser feita da superficie da agua ao bordo superior da plataforma.

Nenhum pedido de homologação de record será considerado, caso não tenham os nadadores usado os uniformes regulamentares.

Os records só poderão ser homologados quando estabelecidos em provas scratch ou handicap e quando o tempo do vencedor fôr tomado por três ou mais chronometristas officaes, especialmente designados para a prova ou competição. Os records poderão, tambem, ser estabelecidos em corrida individual contra o tempo, levada a effeito publicamente, devidamente marcada e annunciada, pelo menos tres dias antes de ser effectuada a tentativa.

Nenhum competidor poderá tomar parte na prova sem que o seu nome tenha sido publicado e ninguem, inscripto ou não, poderá participar da corrida depois da mesma ter sido iniciada.