

Real Federación Española de Piragüismo



# **REGLAMENTO SLALOM**

**Aprobado en Comisión Directiva de CSD el 26 de agosto de 2018**



# Real Federación Española de Piragüismo

## REGLAMENTO DE SLALOM

En vigor desde el 26 de julio de 2018

### ÍNDICE

Artículo 1.- Objeto .....	4
Artículo 2.- Participación mínima .....	4
Artículo 3.- Categorías y eventos.....	4
Artículo 4.- Embarcaciones - Palas - Accesorios .....	6
Artículo 5.- Formato de competición .....	7
Artículo 6.- Jueces .....	8
Artículo 7.- Obligaciones de los Jueces .....	9
Artículo 8.- Programa de Competiciones .....	13
Artículo 9.- Alteraciones y anulación de inscripciones .....	13
Artículo 10.- Números de dorsales .....	14
Artículo 11.- Instrucciones para los jefes de equipo .....	14
Artículo 12.- Medidas de seguridad .....	15
Artículo 13.- Recorrido .....	17
Artículo 14.- Aprobación del recorrido .....	19



Artículo 15.- Entrenamientos .....	20
Artículo 16.- Salida .....	20
Artículo 17.- Intervalo de salida .....	20
Artículo 18.- Salida nula .....	21
Artículo 19.- Llegada .....	21
Artículo 20.- Señalización de las puertas .....	21
Artículo 21.- Franqueo de las puertas .....	22
Artículo 22.- Penalizaciones .....	23
Artículo 23.- Señalización de los Jueces de Puerta .....	25
Artículo 24.- Despeje del recorrido .....	25
Artículo 25.- Vuelco y Abandono .....	26
Artículo 26.- Cronometraje .....	26
Artículo 27.- Cálculo y publicación de los resultados .....	27
Artículo 28.- Empate .....	28
Artículo 29.- Reclamaciones .....	29
Artículo 30.- Descalificación .....	30
Disposición Final .....	32

## 1. OBJETO

1.1. El objeto de la competición de slalom es franquear un recorrido en aguas bravas, determinado por puertas, sin cometer faltas, en el tiempo más corto posible.

## 2. PARTICIPACIÓN MÍNIMA

2.1. Para que una competición pueda llevarse a cabo tienen que inscribirse y tomar la salida al menos 3 embarcaciones o tres equipos de dos clubes distintos.

2.2. Para que la competición sea válida no es necesario, que finalicen la competición las tres embarcaciones o los tres equipos.

## 3. CATEGORÍAS Y EVENTOS

3.1. Individuales:

### 3.1.1. Slalom

Mujeres	K1
Hombres	K1
Mujeres	C1
Hombres	C1
Mujeres	C2
Hombres	C2
Mixto (Hombre-Mujer)	C2

### 3.1.2. Slalom extremo

Mujeres	K1
Hombres	K1



3.2. Un competidor puede participar en más de una categoría individual.

3.3. Equipos:

**3.3.1. Slalom**

Mujeres	3 x K1
Hombres	3 x K1
Mujeres	3 x C1
Hombres	3 x C1
Mujeres	3 x C2
Hombres	3 x C2
Mixto (Hombre-Mujer)	3 x C2

3.4. Un competidor no puede participar en más de dos categorías por equipos.

3.5. Los equipos solo pueden estar compuestos por competidores que hayan participado en una categoría individual.

3.6. Un competidor puede participar en una categoría por equipos diferente a su categoría individual.

3.7. Se pueden hacer sustituciones en miembros individuales de un equipo entre la primera y segunda manga siempre y cuando las competiciones tengan dos mangas.

3.8. Sólo se puede sustituir una embarcación o un competidor del equipo. Este cambio debe ser comunicado por escrito y aprobado por el Juez Árbitro.

## 4. EMBARCACIONES – PALAS - ACCESORIOS

4.1. Especificaciones de las embarcaciones y sus medidas:

K1	Longitud mínima: 3,50m Ancho mínimo: 0,60m.
C1	Longitud mínima: 3,50m Ancho mínimo: 0,60m.
C2	Longitud mínima: 4,10m Ancho mínimo: 0,75m

4.2. El peso mínimo de la embarcación se determina cuando la embarcación está seca.

K1 y C1	9kg
C2	15kg

4.3. Todas las embarcaciones deben tener un radio mínimo en cada extremo de 2 cm. horizontalmente y 1 cm. verticalmente.

4.4. Los timones están prohibidos en todas las embarcaciones.

4.5. Quillas: Cualquier objeto saliente debe estar fabricado dentro del molde del casco, no debe tener mas altura de 20mm, no mas estrecho de 8mm, y con un radio mínimo de 4mm del borde exterior.

4.6. Las embarcaciones deben ser diseñadas dentro de las dimensiones requeridas.

4.7. Los kayaks son embarcaciones cubiertas que deben ser propulsados por palas de doble hoja y en ellos los competidores van sentados.

4.8. Las canoas canadienses son embarcaciones cubiertas que deben ser propulsadas por palas con una sola hoja y en ellas los competidores están arrodillados.

4.9. Las embarcaciones, accesorios y ropa pueden llevar marcas comerciales, símbolos publicitarios, emblemas y palabras.



- 4.10. Todo el material publicitario estará colocado de tal forma que no interfiera con la identificación del competidor y no afecte al resultado de la prueba.
- 4.11. Están prohibidas la publicidad de tabaco y bebidas alcohólicas de alta graduación, así como imágenes, símbolos, eslóganes no relacionados con la promoción del deporte y cualquier mensaje político.

## 5. FORMATO DE COMPETICIÓN

- 5.1. El organizador puede celebrar formatos diferentes de competición, como clasificatorias, semifinal y final. El orden de salida en la semifinal será el orden inverso a los resultados de la clasificatoria y la salida en la final será en el orden inverso del resultado de la semifinal.
- 5.2. En las competiciones con formato FIC un número definido de competidores progresarán a semifinal en función de su resultado en la 1ª manga.
- 5.2.1. La lista de salida de la 2ª manga clasificatoria se publicará sin los competidores ya clasificados. Los participantes competirán por las plazas restantes de la semifinal en sus respectivas categorías.
- 5.2.2. Para los competidores que tengan dos mangas clasificatorias, su resultado final, será el de la 2ª manga.
- 5.2.3. Los competidores clasificados en su 2ª manga se situarán en el principio de la lista de salida de la semifinal, seguidos por los ya clasificados en su 1ª manga.
- 5.2.4. El número de competidores que progresarán a semifinal y final se publicará cada principio de temporada, así como el número que progresan directamente tras su 1ª manga.
- 5.3. El organizador puede decidir otro tipo de formato de competición: una manga clasificatoria y una manga de final. La progresión debe ser publicada previamente en las bases de competición.



- 5.4. El recorrido semifinal / final podrá tener cambios de puertas con respecto al recorrido original a condición de que sea equilibrado. (Ver art. 13.).
- 5.5. En pruebas por equipos la competición puede ser reducida a una manga.
- 5.6. Si por circunstancias excepcionales se debe cancelar una competición, el comité de competición y el Juez árbitro pueden establecer los resultados finales de la competición basados en la última fase completada (clasificatoria o semifinal).

## 6. JUECES

- 6.1. Según su naturaleza e importancia, una competición de slalom está dirigida por los siguientes Jueces:
- 6.2. **Comité de Competición:** Todas las competiciones de slalom deben tener un Comité de Competición compuesto por tres miembros. Éstos deben ser Jueces de slalom.
- 6.3. Los miembros del Comité de Competición son nombrados por la Real Federación Española de Piragüismo. Por defecto serán el Director de la Competición, el Juez Árbitro y el Delegado Federativo.
- 6.4. El Comité de Competición recibirá las protestas relacionadas con el incumplimiento de los reglamentos y tomará la decisión final en los casos de desacuerdo.
- 6.5. Las decisiones del Comité de Competición deben de estar de acuerdo con los reglamentos de la R.F.E.P.
- 6.6. El Comité de Competición puede descalificar a un competidor para toda la competición.
- 6.7. El Comité de Competición decide sobre todas las cuestiones surgidas durante la competición y que no estén recogidas en los reglamentos.
- 6.8. En el caso de un empate a votos, es el Presidente del Comité de Competición quien decide.





6.9. Las competiciones deben celebrarse bajo la supervisión de los siguientes jueces:

1. Director de la competición
2. Juez Árbitro
3. Juez de video
4. Asistente del Juez Árbitro
5. Organizador técnico
6. Jueces de Puerta
7. Trazador del recorrido
8. Juez de salida
9. Juez de embarque
10. Juez de llegada
11. Jueces cronometradores
12. Juez de resultados
13. Juez de verificación
14. Responsable de salvamento
15. Juez de Video

6.10. Del 1 al 7 deben ser jueces de Slalom.

## 7. OBLIGACIONES DE LOS JUECES

**7.1. Director de competición** dirige la competición de acuerdo con el reglamento. Además, debe ser también miembro del comité para la aprobación del recorrido.

**7.2. Juez Árbitro** debe asegurar que la competición se desarrolla correctamente y de acuerdo con los reglamentos de la R.F.E.P. y el reglamento de la propia competición. Interpreta el reglamento de la competición y puede descalificar a un competidor o dar una nueva



salida.

- 7.3. Es el responsable final en todos los asuntos a juzgar (penalizaciones y tiempo) durante la competición.
- 7.4. Cuando haya video oficial en la competición, puede utilizarlo para su información y ayuda en las decisiones que debe tomar para la resolución de las consultas recibidas. En relación a las penalizaciones su decisión es definitiva, así pues, el resultado pasa a ser oficial, por tanto, no se puede reclamar a ninguna otra instancia superior.
- 7.5. Será el responsable de la elaboración y envío del Acta de resultados a la R.F.E.P. al término de la competición.
- 7.6. **Juez de video**, tiene la misma responsabilidad que un juez de puerta. Actúa como un recurso adicional para determinar la decisión correcta para un competidor en cualquier puerta. Él, sistemáticamente, puede revisar cualquier competidor en cualquier puerta. Debe informar de cualquier discrepancia al juez árbitro, que es quien puede cambiar la decisión del juez de puerta cuando el video aporte pruebas claras y concluyentes.
- 7.7. **Asistente del Juez Árbitro** cooperará estrechamente con el Juez Árbitro y con el Director de la competición, llevará a cabo tareas administrativas relativas sobre todo al esquema y procedimiento de los jueces. El recogerá todas las consultas y se encargará de supervisar el proceso de la comprobación de todos los documentos arbitrales. Buscará la información necesaria de todos los jueces involucrados en las protestas recibidas para que el Juez Árbitro pueda dar el veredicto final. También se ocupará de archivar todos los formularios oficiales utilizados.
- 7.8. **Organizador técnico** es responsable de:
  - La preparación local y el desarrollo de toda la competición.
  - De la instalación y del funcionamiento del equipo técnico para la competición.
  - El organizador técnico debe ser también miembro del Comité para la Aprobación del recorrido.



- 7.9. Juez de Puerta** es responsable de un juicio correcto en las puertas asignadas. Debe buscar el mejor punto de vista para el buen juzgamiento de una penalización en la puerta.
- 7.10. Si es posible, debe apoyarse con las observaciones de los jueces de puerta contiguos. Solo un Juez de Puerta será nombrado para comunicar las penalizaciones a la oficina de resultados y al público (juez de transmisión del sector).
- 7.11. El Juez de puerta debe escribir claramente todo lo relativo a las penalizaciones de cada competidor. Si lo hubiera, el Juez de puerta debe señalar las penalizaciones que asigna a cada competidor siempre de forma visible al juez encargado de la transmisión.
- 7.12. Trazador del Recorrido** es responsable del diseño del recorrido y asegurar que el recorrido original se mantenga igual durante toda la competición.
- 7.13. Es responsable también de la correcta sujeción de las puertas y demás instalaciones y en caso necesario, debe estar siempre preparado para realizar los ajustes correspondientes.
- 7.14. También forma parte del comité para la aprobación del recorrido
- 7.15. Juez de salida** es responsable de que los competidores están en el orden correcto y de dar la salida.
- 7.16. Puede negar la salida a un competidor si:
- No respeta las reglas de seguridad.
  - No se presenta en la salida en el momento indicado después de haber sido llamado.
  - No estar equipado correctamente o no llevar el dorsal correspondiente.
  - No sigue las órdenes del Juez de Salida.
- 7.17. Si hay cualquier anomalía en la salida, el Juez de salida debe informar inmediatamente al Juez Árbitro y decidirán si la competidor toma o no la salida.
- 7.18. Juez de Embarque** según la configuración de la zona de salida esta posición puede no ser obligatoria. Debe avisar al competidor para situarse en la zona de salida. Debe comprobar



que sea el dorsal correspondiente, así como verificar el resto del equipo. En el caso de que hubiera algún problema que pudiera impedir la salida, debe comunicarlo al Juez de salida y Juez Árbitro, quienes tomaran la decisión si la competidor toma o no la salida.

- 7.19. El tiempo perdido a causa de lo anteriormente mencionado va en contra del competidor.
- 7.20. Juez de llegada** determina cuando un competidor ha finalizado el recorrido correctamente.
- 7.21. Jueces cronometradores** son responsables de tomar el tiempo exacto de cada competidor y de transmitirlo a la oficina de cálculo de resultados.
- 7.22. Juez de resultados** es responsable de calcular y publicar los resultados precisos de la competición basados en los datos recibidos bajo la dirección del Juez Árbitro.
- 7.23. Juez de verificación** asegura que las embarcaciones, los chalecos salvavidas y los cascos cumplen la debida reglamentación.
- 7.24. Responsable de salvamento**, junto con su equipo de salvamento y de acuerdo a las circunstancias, rescata a los competidores que hayan abandonado la embarcación o cualquiera que se encuentre en el circuito de competición.
- 7.25. Debe tener preparado los equipos de salvamento y de primeros auxilios para cualquier intervención.
- 7.26. Un Juez podrá asumir dos o más funciones.
- 7.27. Ningún juez puede llamar a un competidor o darle de alguna forma consejos técnicos durante el recorrido.
- 7.28. Ningún Juez de puerta debe llamar la atención de un competidor, cualquiera que sea el error cometido.
- 7.29. Debe existir una perfecta y constante comunicación entre el Director de la Competición, el Juez Árbitro, el Asistente del Juez Árbitro, el Juez de video, el Juez de salida, el Juez de llegada y el Juez de resultados.



7.30. Juez de Video: El Juez de VIDEO es responsable del sistema completo y el funcionamiento apropiado del equipo de hardware y software. El juez dirige y soluciona la producción de vídeo de acuerdo a las exigencias y los requisitos propios de Juez De vídeo.

## **8. PROGRAMA DE COMPETICIONES**

8.1. Por lo menos 24 horas antes de comenzar la competición, el programa final debe estar disponible para cada club asistente, incluyendo los nombres de los participantes con sus clubes.

8.2. En la organización del programa se deben seguir los principios siguientes:

8.2.1. Las categorías individuales preferiblemente se corren antes que las categorías por equipo.

8.2.2. El programa debe permitir a los participantes competir en varias categorías.

8.2.3. En circunstancias especiales, las mangas clasificatorias pueden tener lugar en diferente día.

8.2.4. No se pueden hacer modificaciones, a menos que la mayoría de los jefes de equipo den su consentimiento.

## **9. ALTERACIONES Y ANULACIÓN DE INSCRIPCIONES**

9.1. El anuncio de cambios o anulaciones debe hacerse durante la reunión de jefes de equipo.

9.2. La anulación de una inscripción es definitiva y la reinscripción de un competidor o equipo está prohibida.

9.3. Cualquier cambio de una salida confirmada debe ser comunicado por escrito al Juez árbitro al menos dos horas antes de la primera prueba, el día de la competición.



- 9.4. La participación de un competidor debe confirmarse en la reunión de Jefes de equipo. Las inscripciones no confirmadas serán dadas de baja de la lista de salida.

## **10. NÚMEROS DE LOS DORSALES**

- 10.1 Los números de los dorsales proporcionados por la organización tienen que ser visibles en la parte delantera y trasera del competidor.
- 10.2. Los números deben tener 20 cm. de altura y un mínimo 2 cm. de ancho en el trazo.
- 10.3. Deben colocarse visiblemente en el cuerpo de los competidores.
- 10.4. En C-2 el dorsal lo lleva el competidor de proa o ambos
- 10.5. Cada competidor es responsable de su dorsal.
- 10.6. Los dorsales pueden mostrar el nombre de los patrocinadores.

## **11. INSTRUCCIONES PARA LOS JEFES DE EQUIPO**

- 11.1. Cada jefe de equipo debe recibir, al menos 5 horas antes de comenzar la competición, instrucciones escritas sobre los puntos siguientes:
- Lista con el orden de salidas.
  - Horario detallado.
  - Hora en la que se abre el recorrido.
  - Hora de salida.
  - Posición de la línea de salida.
  - Posición de la línea de llegada.
  - Intervalo entre las salidas.



- La señal utilizada por el Juez de salida para dar la salida y aquella empleada por los Jueces para despejar el recorrido (silbato).
  - Lugar donde se podrá encontrar el Juez Árbitro y la oficina de competición.
  - La hora y el lugar del control de embarcaciones.
  - Manera en las que las embarcaciones deben ser transportadas desde la llegada a la salida.
  - Normas sobre el entrenamiento.
  - Lugar para el control anti-doping (cuando sea requerido).
- 11.2. Se debe mantener una reunión con los Jefes de Equipo a una hora apropiada antes del comienzo de la competición. Se tratarán los puntos siguientes:
- Instrucciones adicionales a los competidores
  - Confirmación, cambios y anulaciones de inscripciones.

## **12. MEDIDAS DE SEGURIDAD**

- 12.1. Todas las embarcaciones deben ser insubmersibles y deben estar equipadas en cada extremo con un asa situada a no más de 30 cm. de la proa y de la popa.
- 12.2. Se consideran asas: lazo de cuerda, cuerda con asa o un asa que sea una parte integral de la construcción de la embarcación.
- 12.3. Las asas deben permitir en todo momento un paso holgado de toda la mano para agarrar la embarcación.
- 12.4. El material utilizado debe tener por lo menos 6 mm. de diámetro, o un mínimo de 2 x 10 mm. de sección.
- 12.5. No está permitido pegar las asas.
- 12.6. Cada competidor debe llevar un casco de seguridad debidamente abrochado debajo la barbilla y un chaleco salvavidas. Ambos deben estar en buenas condiciones.



- 12.7. La estructura, forma o composición del chaleco salvavidas y casco no deben ser modificados de ninguna manera. El material debe ser de fabricantes reconocidos que garanticen la calidad de los mismos y los estándares industriales comunes.
- 12.8. El chaleco salvavidas** debe cumplir con la actual norma industrial, ISO 12402-5 (nivel 50) o con cualquier otra norma nacional que garantice las mismas prestaciones y pueden ser registrados por la FIC.
- 12.9. En una competición la flotabilidad del chaleco salvavidas se verificará utilizando un peso de acero inoxidable calibrado a 6,12 Kg o su equivalente en otros metales y que deberá mantenerlo a flote.
- 12.10. El casco de seguridad** debe cumplir con la norma EN 1385 y puede ser registrado por la FIC.
- 12.11. Cada casco deberá ser marcado de tal manera que la siguiente información sea fácilmente visible para el usuario, y que permanezca visible durante toda su vida útil para permitir el control del mismo:
- Número de la norma europea
  - Nombre o identificación de la marca del fabricante
  - Fecha de fabricación
  - La designación “casco para piragüismo de aguas bravas”
- 12.12. Se recomienda a la organización que comprueben los chalecos salvavidas y las embarcaciones, tanto antes como después de la competición.
- 12.13. En casos dudosos, deberá comprobarse la flotabilidad de la embarcación, debiendo flotar nivelada en la superficie cuando este llena de agua.
- 12.14. Los competidores deben poder liberarse inmediatamente de la embarcación en cualquier momento.
- 12.15. En el caso de que no se cumplan las normas de seguridad, el Juez de salida y el Juez árbitro, de acuerdo con sus obligaciones, pueden prohibir la salida a un competidor.





12.16. En cualquier caso, los competidores corren bajo su propia responsabilidad, ni la R.F.E.P., ni la organización es responsable de los accidentes o daños al material que puedan ocurrir durante el recorrido.

### 13. RECORRIDO

13.1. El recorrido debe ser totalmente navegable y facilitar las mismas condiciones para los palistas diestros como zurdos en C-1 y C-2

13.2. El recorrido ideal debe incluir:

13.2.1. Mínimo una puerta combinada, que ofrezca al competidor varias opciones de franqueo.

13.2.2. Cambios constantes de dirección y movimientos en la corriente aprovechando las dificultades técnicas del agua (olas- rápidos- remolinos)

13.3. El recorrido debe tener una longitud mínima de 200 m. y la longitud máxima de 400 m, medidos desde la línea de salida hasta la línea de llegada (tomando la medida del eje central del recorrido).

13.4. Se recomienda a los trazadores del recorrido que este sea navegable para los competidores de K1 Hombres en un tiempo aproximado a los 95 segundos.

13.5. También debe haber un área suficiente de calentamiento y un área de recuperación para los competidores. Esta área debe estar abierta a todas las categorías y no debe afectar a la línea de salida y llegada.

13.6. El recorrido debe tener obstáculos naturales y/o artificiales.

13.7. Los equipos acreditados tienen acceso gratuito al recorrido durante los entrenamientos oficiales y los días de competición.

13.8. El recorrido debe tener un máximo de 25 puertas y un mínimo de 18, de las que, seis de ellas deben ser de remonte.



- 13.9. De acuerdo con el Juez Árbitro, se debe definir la situación de la línea de salida y llegada antes de empezar los entrenamientos oficiales.
- 13.10. La distancia entre la última puerta y la línea de llegada no debe ser inferior a 15 m. ni superior a 25 m.
- 13.11. La organización debe elegir un recorrido donde se pueda llevar a cabo la prueba sin ningún inconveniente o molestia para el competidor. Las puertas deben estar debidamente colocadas y claramente indicadas (por el color de los palos y número de la puerta), debe haber espacio suficiente para negociar correctamente la puerta, así como permitir un juicio correcto de las penalizaciones.
- 13.12. Si durante la celebración de cualquier prueba hay un cambio significativo en el nivel del agua, y que pueda ser corregido, el Juez Árbitro podrá parar la competición hasta que las condiciones del agua hayan sido restablecidas.
- 13.14. Si durante la competición se dan circunstancias que alteran la naturaleza o el diseño del recorrido, sólo el Juez Árbitro puede autorizar la modificación o el cambio de la posición de las puertas afectadas.
- 13.15. El organizador técnico y el juez árbitro pueden aconsejar a los trazadores sobre el diseño del recorrido y el montaje de las puertas.
- 13.16. El organizador técnico debe facilitar a los trazadores todas las informaciones referentes al caudal de agua, las condiciones técnicas para instalar las puertas y un mapa de la zona de competición escala 1:1000.

## **14. APROBACIÓN DEL RECORRIDO**

14.1. Las embarcaciones para la demostración del recorrido deberían ser:

14.1.1. Un C-1 Diestro Hombre

14.1.2. Un C-1 Zurdo Hombre



- 14.1.3. Un C-1 Diestro Mujer
  - 14.1.4. Un C-1 Zurdo Mujer
  - 14.1.5. Dos K-1 Hombres
  - 14.1.6. Dos K-1 Mujeres
  - 14.1.7. Dos C-2 siendo el palista delantero uno diestro y uno zurdo.
- 14.2. En cualquier caso, el número máximo de embarcaciones para cada categoría es de dos.
  - 14.3. La demostración debe ser por tramos y seguido de una manga completa por todos los demostradores.
  - 14.4. El Comité de aprobación formado por el director de la Competición, el Organizador Técnico, el Juez Árbitro y los trazadores determinarán la navegabilidad del recorrido y darán su aprobación.
  - 14.5. Si se considera que el recorrido es incorrecto, (por ejemplo, el recorrido o parte de él es injusto, peligroso o imposible de franquear correctamente) las personas mencionadas en el párrafo anterior serán las responsables de tomar una decisión para rectificar el problema.
  - 14.6. Si más de la mitad de ellos solicitan una modificación, el recorrido debe ser modificado. En este caso el nuevo recorrido con los cambios propuestos debe ser realizado por los trazadores para su reconsideración y aprobación.
  - 14.7. Después de la aprobación final, no se podrán hacer más modificaciones.
  - 14.8. La primera salida del entrenamiento oficial (cuando se celebre) tendrá lugar al menos 20 minutos después de que el recorrido haya sido finalmente aprobado.

## 15. ENTRENAMIENTOS



- 15.1. A criterio de los organizadores se podrá realizar una prueba de entrenamiento a lo largo de todo el recorrido. Los entrenamientos no son obligatorios.

## **16. SALIDA**

- 16.1. Las salidas pueden ser a favor de la corriente o contracorriente. Las embarcaciones pueden ser sujetadas por un asistente del juez de salida hasta que se le dé la orden de salida.
- 16.2. En la salida, la embarcación debe estar parada, preferiblemente sujeta.
- 16.3. En las pruebas por equipo, una de las embarcaciones en la salida debe activar el crono de la carrera. La activación puede hacerla cualquier embarcación del equipo.
- 16.4. En cualquier caso, los competidores deben obedecer la instrucción de posicionamiento del juez de salida y demás instrucciones especiales.

## **17. INTERVALO DE SALIDA**

- 17.1. En las categorías individuales, el intervalo mínimo es de 45 segundos.
- 17.2. En las categorías por equipos, el intervalo mínimo es de 90 segundos.

## **18. SALIDA NULA**

- 18.1. Solamente el juez de salida está autorizado para determinar que se ha dado una salida nula y avisar al competidor con la señal apropiada.
- 18.2. El juez de salida decide si se da una segunda salida y notifica al Juez árbitro su decisión.

## 19. LLEGADA

- 19.1. La línea de llegada debe estar señalizada claramente en ambas orillas.
- 19.2. Un competidor completa el recorrido al cruzar la línea de llegada cuando el cuerpo del competidor corta la línea de llegada. El competidor no puede cruzar la línea de llegada más de una vez o puede ser descalificado en esa manga.
- 19.3. En una prueba por equipos las tres embarcaciones deben cruzar la línea de llegada con un intervalo máximo de 15 seg., entre ellas, de lo contrario incurrirán en una penalización de 50 segundos.
- 19.4. Si un competidor cruza la línea de llegada volcado, o ha abandonado completamente su embarcación, a juicio del Juez de Llegada, el competidor será descalificado para esa manga.

## 20. SEÑALIZACIÓN DE LAS PUERTAS

- 20.1. Las puertas consisten en dos (2) palos suspendidos, pintados con anillos verdes y blancos para las puertas a favor de la corriente y rojos y blancos para las puertas de remonte, y siempre con un anillo blanco en la parte inferior. Cada anillo debe medir 20 cm.
- 20.2. Cada palo tiene que tener una banda negra de un ancho mínimo de 2 cm y máximo de 2,5 cm en su parte inferior.
- 20.3. El ancho de una puerta de dos palos debe oscilar entre un mínimo de 1,2 metros y un máximo de 4 metros, medido entre los palos. Los palos deben ser redondos, con una longitud de 1,6 a 2 metros y un diámetro entre 3,5 y 5 cm., y con un peso suficiente para evitar su movimiento por el viento.
- 20.4. La altura de los palos sobre el agua debe permitir unas condiciones correctas de negociación al mismo tiempo que cumplir el objetivo de los trazadores. Por indicación de los trazadores y el Juez Árbitro la parte más baja del palo debe quedar



aproximadamente a 20 cm por encima del agua y el palo no debe ser movido por el agua.

- 20.5. El sistema de reglaje de las puertas debe ser fácil y eficaz permitiendo el reglaje individualizado de cada palo de la puerta.
- 20.6. Las puertas deben estar numeradas en el orden de franqueo.
- 20.7. Los paneles de los números de puerta deben medir 30 cm x 30 cm. Los números deben estar inscritos en ambos lados de los paneles utilizando pintura negra sobre un fondo amarillo o blanco. Cada número y letra debe tener 20 cm. de altura y un grosor de 2 cm.
- 20.8. En el lado del panel opuesto a la dirección correcta, se pinta una línea diagonal en rojo, desde el ángulo inferior izquierdo al ángulo superior derecho.
- 20.9. Desde la posición de los jueces los números de las puertas deben estar claramente visibles para poder emitir su juicio.

## **21. FRANQUEO DE LAS PUERTAS**

- 21.1. Todas las puertas deben pasarse por orden numérico.
- 21.2. Se deben franquear todas las puertas de acuerdo con la dirección establecida por el lado correcto del número del panel de la puerta.
- 21.3. En todas las circunstancias el plano de puerta se define desde la línea que va del borde exterior de la parte inferior de un palo al del otro palo. En caso de que la puerta este en movimiento el plano de puerta se define desde la línea entre los bordes exteriores de la parte inferior de los dos palos, proyectados verticalmente sobre la superficie del agua.
- 21.4. El paso de una puerta comienza cuando: la embarcación, el cuerpo o la pala tocan un palo de la puerta o parte de la cabeza del competidor (en C-2, uno de los dos competidores) cortan el plano de puerta.
- 21.5. El paso de una puerta finaliza cuando ha iniciado el paso de la siguiente puerta o



cuando cruza la línea de llegada.

21.6. Deben cumplirse las siguientes condiciones para considerar que una puerta ha sido franqueada correctamente:

21.6.1. La cabeza entera del competidor o competidores deben cruzar el plano de puerta en el sentido correcto de la puerta y del plano del recorrido.

21.6.2. Parte de la embarcación debe cruzar el plano de puerta al mismo tiempo que toda la cabeza.

## 22. PENALIZACIONES

**22.1. 0 puntos de penalización:** paso correcto sin faltas: Sin tocar el palo con ninguna parte del cuerpo, equipo, pala o embarcación.

**22.2. 2 puntos de penalización:** paso correcto de la puerta, pero tocando uno o ambos palos.

22.3. Toques repetidos en uno o ambos palos sólo se penaliza una vez.

**22.4. 50 puntos de penalización:**

22.4.1. Tocar la puerta (uno o ambos palos) sin pasarla correctamente.

22.4.2. Toque intencionado de una puerta para permitir el paso, los criterios para juzgar la intencionalidad son dos:

22.4.3. No estar en una posición para franquear la puerta y/o que una acción imprevista del competidor (intentar abrir el plano de puerta deliberadamente) permita franquear la puerta

22.4.4. Si la cabeza de un competidor (en C-2 uno o los dos competidores) corta el plano de puerta volcado, (ver definición de volcado en el art. 25), **a menos que el competidor/es franqueen de nuevo la puerta correctamente, antes de**



**pasar la siguiente.**

- 22.4.5. Cualquier parte de la cabeza del competidor corta el plano de puerta en la dirección incorrecta durante el franqueo de la misma. A no ser que el franqueo comience en la dirección correcta y termine en la dirección correcta antes de franquear la puerta siguiente
- 22.4.6. Puerta omitida: se considera puerta omitida cuando, sin pasar por ella, comienza el franqueo de la puerta siguiente o se cruza la línea de llegada.
- 22.4.7. Un equipo que no logra cruzar la línea de llegada en 15 segundos
- 22.4.8. Parte de la cabeza corta el plano de puerta (en C2 uno o ambos palistas) **en la dirección correcta con o sin parte de la embarcación, a menos que el competidor/es franqueen de nuevo la puerta correctamente, antes de pasar la siguiente.**
- 22.5. No se penaliza el paso de una embarcación, parte del cuerpo (excepto cualquier parte de la cabeza) o del equipo por debajo del plano de puerta sin tocar los palos.
- 22.6. Los intentos repetidos de paso de una puerta sin tocar los palos no están penalizados, siempre y cuando parte de la cabeza del competidor no haya cortado el plano de puerta **en el sentido contrario.**
- 22.7. La penalización máxima en una puerta por un competidor es de 50 puntos.
- 22.8. En todos los casos, el beneficio de la duda se otorga siempre al competidor.

### **23. SEÑALIZACIÓN DE LOS JUECES DE PUERTA**

- 23.1. Los discos de señalización se utilizan, normalmente, para comunicar a los espectadores las penalizaciones.
- 23.2. Se utilizará un disco amarillo marcado con el número 2 y un disco rojo marcado con el número 50. Los números deben ser en negro, respectivamente, en ambas caras.





23.3. La señalización se llevará a cabo de acuerdo con la siguiente reglamentación:

23.3.1. No se muestra ninguna señal cuando se pasa correctamente la puerta.

23.3.2. Un franqueo con penalización se señala manteniendo fijamente un disco (con el número 2 ó 50, según la penalización correspondiente).

## **24. DESPEJE DEL RECORRIDO**

24.1. Cuando un competidor es adelantado por otro éste debe dejarle paso, si el Juez de puerta silba repetidamente.

24.2. El competidor que esté adelantando debe intentar realizar su carrera correctamente. Si adelanta a otro competidor por haber omitido el franqueo de una puerta, no podrá entorpecerle en ningún momento.

24.3. Si un competidor es molestado por otro, podrá repetir su manga, si así lo autoriza el Juez Árbitro.

## **25. VUELCO Y ABANDONO**

25.1. La embarcación se considera volcada cuando la cabeza del competidor está enteramente debajo del agua.

25.2. Se considera que ha habido un abandono cuando la embarcación está volcada y el competidor (o uno de los competidores en C-2) esté fuera completamente de la embarcación.

25.3. El esquimotaje no es considerado como un abandono. En competición por equipos, los miembros de un mismo equipo pueden ayudarse en el esquimotaje sin penalizar.

## 26. CRONOMETRAJE

- 26.1. El tiempo de una carrera se calcula de la siguiente forma:
- 26.2. Desde el instante en el que el cuerpo o el dispositivo electrónico situado en el cuerpo o en la embarcación del competidor cruza la línea de salida, hasta que cruza la línea de llegada el cuerpo o dispositivo electrónico situado en el cuerpo o en la embarcación del competidor (en C-2 el primer cuerpo que cruza la línea de llegada).
- 26.3. En las competiciones por equipos el tiempo se calcula desde la salida del primer competidor hasta que el último competidor cruza la línea de llegada.
- 26.4. El cronometraje de cada manga debe ser exacto y ajustarse, al menos, a una centésima de segundo, y los resultados deben ser facilitados lo más ajustado a una centésima de segundo.

## 27. CÁLCULO Y PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

- 27.1. Para calcular los resultados se utiliza la siguiente fórmula:
- 27.2. El tiempo de la mejor manga en segundos + penalizaciones en segundos = Resultado.

Ejemplo para una puntuación individual en cada manga:

*Tiempo de la manga: 2'20"82 = 60 + 60 + 20,82 = 140,82*

*Puntos de penalización: 2 + 2 + 50 = 54*

*Total puntos: = 194,82*

Ejemplo de puntuación para una carrera de equipos:



*El tiempo entre la salida de la primera embarcación y la llegada de la última:*

*Tiempo de la manga: 2'20"82 = 60+60+20,82= 140,82*

*Puntos de penalización de la 1ª embarcación: = 104*

*Puntos de penalización de la 2ª embarcación: = 154*

*Puntos de penalización de la 3ª embarcación: = 56*

*Total puntos: = 454,82*

- 27.3. Tan pronto como se conozcan los resultados de la manga de un competidor o un equipo, el número de dorsal, las penalizaciones y el tiempo de la manga, deberán ser anunciados y posteriormente publicados en el lugar designado, hasta que haya terminado el tiempo permitido para presentar una reclamación.
- 7.4. Las siguientes abreviaturas se utilizan en los resultados:
- 7.4.1. AB: Abandono.
  - 7.4.2. NP: No presentado
  - 7.4.3. DESC-M: Descalificado en una manga.
  - 7.4.4. DESC-C: Descalificado en toda la competición
- 27.5. En caso de NP, AB y DESC-M en la penalización aparecerá 999 segundos para la elaboración de los resultados. En el caso de DESC-C no se clasifican en los resultados.
- 27.6. Los competidores con una sola manga han de ser clasificados normalmente.
- 27.7. Los competidores que no han tomado la salida no han de ser clasificados.
- 27.8. Un competidor o un equipo se consideran AB en los resultados cuando abandona totalmente la embarcación o cruza la línea de llegada volcado.

## 28. EMPATE

- 28.1. En el caso de que dos o más competidores, o equipos, obtengan el mismo resultado en la mejor manga, el resultado de la otra manga debe resolver el empate; si sigue sin haber diferencia, entonces los competidores obtendrán el mismo puesto.
- 28.2. En el caso de que haya un empate en las mangas clasificatorias, los competidores empatados progresan a semifinal o final.
- 28.3. En el caso de que dos o más embarcaciones compartan la medalla de oro, no se concede la medalla de plata.
- 28.4. En el caso de que tres o más embarcaciones compartan la medalla de oro, no se concederá la medalla de plata, ni la medalla de Bronce.
- 28.5. Si dos o más embarcaciones comparten la medalla de plata no se concederá la medalla de bronce
- 28.6. Si dos o más embarcaciones comparten la medalla de bronce, se concederá a todas ellas la medalla de Bronce.

## 29. RECLAMACIONES

- 29.1. Los Jefes de Equipo disponen de 5 minutos después de la publicación de los resultados individuales para hacer consultas sobre penalizaciones y tiempos, estas consultas son gratuitas.
- 29.2. El Juez Árbitro revisará toda la información posible para la resolución de la consulta. La decisión final del juez árbitro es definitiva e inapelable.
- 29.3. Un club puede pedir una consulta contra otro club una vez durante toda la competición (sábado más domingo). En el caso de que la resolución cambie los resultados, el club que ha hecho la consulta no pierde el derecho a una nueva consulta.
- 29.4. Cuando la resolución de una consulta es positiva y afecta a los resultados se debe informar a todos los equipos afectados.



- 29.5. En caso de irregularidades obvias en el transcurso de la competición, por ejemplo: cambios de nivel del agua, presencia de objetos extraños en el recorrido, cambio de posición de las puertas, adelantamientos, malas condiciones meteorológicas. El Jefe de Equipo puede presentar una protesta, siempre y cuando haya manifestado la intención de protestar dentro de los 5 minutos después de la publicación de los resultados no oficiales en la oficina de protestas.
- 29.6. El Jefe de Equipo debe escribir la protesta en el formulario oficial. Esta debe ser presentada dentro de los 20 minutos después de la publicación de los resultados no oficiales firmados por el Juez Árbitro.
- 29.7. El Juez Árbitro o la oficina de protestas aceptará el formulario de protesta acompañado de 20 €. Este importe será devuelto si es aceptada la protesta. Si la protesta es denegada o el Jefe de Equipo retira la protesta este importe no será devuelto.
- 29.8. El Juez Árbitro evaluará la legitimidad de cualquier protesta, consultará con los jueces involucrados, visualizará las imágenes del video oficial si lo cree oportuno y informará por escrito de su decisión a todos los Jefes de Equipos afectados.

## **30. DESCALIFICACIÓN**

### ***A) Una prueba***

- 30.1. Si un competidor toma la salida con una embarcación o con la equipación que no cumpla los requisitos establecidos en el reglamento, el Juez Árbitro puede descalificarlo para esa manga. (DESC-M).
- 30.2. Un competidor que acepta ayuda exterior puede ser descalificado para esa manga por el Juez Árbitro. (DESC-M)
- 30.3. Se considera “ayuda exterior”:
- 30.3.1. Toda ayuda prestada al competidor o a su embarcación.
- 30.3.2. Dar, pasar o lanzar una pala de repuesto al competidor, o su pala original en caso de haberla perdido.



- 30.3.3. Dirigir, empujar o mover la embarcación por cualquier persona que no sea el competidor mismo.
- 30.3.4. Dar instrucciones a los competidores por medio de aparatos electroacústicas o radioteléfonos (ej. radio-teléfonos entre el competidor y cualquier otra persona).
- 30.4. Después de abandonar (ver Art. 25) un competidor en una competición por equipos, el resto del equipo no podrá franquear deliberadamente el resto de puertas. (DESC-M)
- 30.5. El competidor que al cruzar la línea de llegada no mantenga ambas manos en la pala e intente cruzar la línea de llegada con la pala antes que con el cuerpo será descalificado a juicio del Juez de Llegada. (DESC-M) (Ver art.26).
- 30.6. Un competidor que no esté preparado para tomar la salida de acuerdo con el horario fijado, si es negligencia del competidor, será descalificado para esa manga por el Juez Árbitro. (DESC-M).
- 30.7. En todos los casos los competidores deben seguir los procedimientos de salida definidos e instrucciones especiales de salida o serán descalificados (la DSQ-M)

### ***B) Toda la competición***

- 30.8. Un competidor que intenta ganar una competición de forma irregular, incumpliendo el reglamento, o protestando su validez, será descalificado de la competición. (DESC-C)
- 30.9. Si un competidor se ve forzado a incumplir el reglamento por culpa de la acción de otra persona, el Comité de Competición decidirá si es descalificado o no, de la competición. (DESC-C)
- 30.10. Cualquier competidor o juez cuyo comportamiento vaya en detrimento del buen orden y desarrollo de la competición podrá ser amonestado por el Juez Arbitro, que lo notificará al Comité de Competición, quien decidirá al respecto. Si persiste en la actitud puede ser descalificado/a para la competición. (DESC-C)
- 30.11. Para cualquier descalificación posterior a la competición causada por dopaje o



inelegibilidad:

- 30.11.1. Anular todos los resultados conseguidos y clasificaciones de las embarcaciones afectadas.
- 30.11.2. Recalcular los resultados de acuerdo con ello.
- 30.11.3. Por último, publicar la versión revisada de todos los resultados, resúmenes y medallas.

## **DISPOSICIÓN FINAL**

- DF. 1. Todas las circunstancias no previstas en este Reglamento habrán de someterse al Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Real Federación Española de Piragüismo.
- DF. 2. El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente al de la notificación de su aprobación, por la Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes.