

REGLAMENTO DE KAYAK SURF

EN VIGOR DESDE el 8 de mayo del 2018





ÍNDICE

| | |
|--|--------------|
| Art. 1.- Objeto..... | 2 |
| Art.2.- Participación..... | 2 |
| Art.3.- Categorías..... | 2 |
| Art.4.- Embarcaciones y accesorios. | 2-3 |
| Art.5.- Oficiales..... | 3-4 |
| Art.6.- Obligaciones de los oficiales..... | 4-7 |
| Art.7.- Reglamento general..... | 7-8 |
| Art.8.- Programa de Competiciones..... | 8 |
| Art.9.- Alteraciones y anulación de inscripciones..... | 8 |
| Art.10.- Números de Salida, licras..... | 8-9 |
| Art.11.- Instrucciones para los jefes de equipo..... | 9 |
| Art.12.- Medidas de seguridad..... | 9 |
| Art.13.- Requisitos del lugar de competición..... | 9-10 |
| Art.14.- Señales..... | 10-11 |
| Art.15.- Organización de las series y las mangas..... | 11-12 |
| Art.16. Puntuaciones..... | 12-16 |
| Art.17.- Interferencias..... | 16-24 |
| Art.18.- Penalizaciones..... | 25 |
| Art.19.- Descalificación..... | 25 |
| Art.20.- Reclamaciones..... | 25-26 |
| Art. 21.- Protestas..... | 26 |
| Art.22.- Suspensión de un campeonato..... | 26 |
| Art.23.- Participantes no presentados a sus mangas..... | 26 |
| Art.24.- Puntuación en cada competición..... | 26-27 |
| Art.25.- Clasificación por Clubes..... | 27 |
| Art.26.- Empates..... | 27-28 |
| Disposición Final..... | 28 |



Art. 1.- Objeto.

El objeto de la competición de kayak-surf, es el deslizamiento con una piragua a lo largo del recorrido de una ola de mar realizando diferentes figuras.

Art.2.- Participación.

Para que una prueba pueda llevarse a cabo tienen que inscribirse y tomar parte al menos 3 embarcaciones de dos clubes diferentes, salvo en caso de promoción femenina, juniors o se considere oportuna.

Los palistas deberán estar provistos de licencia de competición vigente, expedida por la Federación Española de Piragüismo o habilitada por esta cuando haya sido expedida por la Federación Autonómica correspondiente.

Art.3.- Categorías.

Individuales

- Hombres IC/HP Senior/ Open
- Mujeres IC/HP Senior/ Open
- Hombres IC/HP Junior
- Mujeres IC/HP Junior
- Hombres IC/HP Cadete
- Mujeres IC/HP Cadete
- Hombres IC/HP Máster +40
- Mujeres IC/HP Máster +40
- Hombres IC/ HP Grand Máster +50
- Mujeres IC/ HP Grand Máster+50

Art.4.- Embarcaciones y accesorios.

4.1 El kayak

- Los kayaks son embarcaciones cubiertas que deben ser propulsadas por palas de dos hojas y en ellos los competidores van sentados.
- No hay restricciones para tipo de piraguas, siempre que cumplan las medidas de seguridad requeridas.
- El mismo kayak deberá ser usada por un palista para toda la competición.



Reglamento de Kayak Surf

- Todos los competidores deberán usar chaleco, casco y cubre homologados en todas las Pruebas.

Quedan excluidos cualquier modelo de wave-ski, tablas de surf o prototipos.

Art.5.- Oficiales.

Según su naturaleza e importancia, una competición de kayak surf estará dirigida por los siguientes oficiales:

Comité de Competición

Todas las competiciones de kayak surf deberán tener un comité de competición compuesto de estos miembros.

Una persona de la organización

El jefe de jueces

Un representante de palistas o de la federación

Estos deberán ser árbitros de kayak surf.

El Comité de Competición recibirá las protestas relacionadas con el incumplimiento de los reglamentos y tomará la decisión final en los casos de desacuerdo.

Las decisiones de Comité de competición deben de estar de acuerdo con los reglamentos establecidos. El comité de Competición puede descalificar a un competidor para toda la competición.

Las competiciones deberán celebrarse bajo la supervisión de los siguientes oficiales:

Director de la competición (organización)

Jefe de jueces =Juez Árbitro (1)

3 jueces de puntuación

4 escribientes

Juez jefe sumas (Resultados y ordenador)

Juez suplente (de puntuación)

Juez de Tiempos. (1)

Director de la competición

Organizador

5.2. Comité de Competición:



Reglamento de Kayak Surf

Todas las competiciones de Kayak Surf deberán tener un Comité de Competición compuesto por 3 miembros. Al menos 2 miembros deberán tener el título de Juez, con carné en vigor.

Los miembros del Comité de Competición son nombrados por la Federación Vasca de Piragüismo.

El Comité de Competición recibirá las protestas relacionadas con el incumplimiento de los reglamentos y tomará la decisión final en los casos de desacuerdo.

Las decisiones de Comité de Competición deben de estar de acuerdo con los del reglamento de la F.V.P. El Comité de Competición puede descalificar a un competidor para toda la competición.

En el caso de un empate a votos el Presidente del Comité de Competición es quien decide.

Art.6.- Obligaciones de los oficiales.

Es, entre otras, tarea del equipo de jueces establecer junto al comité de competición y decidir de antemano:

Un periodo de tiempo de competición y descansos para todas las mangas y fases.

Habrà que tener en cuenta la cantidad y calidad de las olas a la hora de establecer el tiempo, 19 minutos de manga será lo habitual.

Los jueces podrán variar el tiempo de competición si lo estiman oportuno en función de la calidad de las olas que disfrutan los participantes.

En caso de que haya condiciones de mar peligrosas o pobres, el comité de competición podrá decidir si continuar o no con la prueba tomando en cuenta las opiniones de los jefes de equipo y del equipo de jueces.

El Director de la competición, la dirige de acuerdo con el reglamento. Será el 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 Jefe de jueces/ Juez Árbitro

Competencias.

Debe asegurar que la competición se desarrolla correctamente y de acuerdo con los reglamentos de la FVP y el reglamento de la propia competición. Interpreta el reglamento de la competición y puede descalificar a un competidor. Debe comprobar en todo momento que no haya errores de criterio en alguno de los jueces de puntuación, que se toma bien el tiempo y se están realizando bien el sistema de avisos.



Reglamento de Kayak Surf

Es el juez que da la salida a los participantes en cada manga y que coordina el resto de jueces.

Tiene la decisión final sobre cualquier tema relacionado con el formato de la prueba. (qué maniobras se puntúan, cómo, penalizaciones, etc.)

Es su función decidir qué participante tiene preferencia en la ola en caso de duda, si un participante ha interferido a otro, consultarlo con los jueces al finalizar la manga, los jueces en caso de empate al marcar los jueces una interferencia es su voto el determinante. Imprescindible que disponga de prismáticos.

Este juez conocerá a la perfección las normas relativas a “interferencias y prioridades”.

- a) Convocar una reunión del panel de jueces el primer día de competición. Tal reunión tendrá el propósito de instrucción, estandarización de procedimientos y métodos y establecer una serie de pruebas durante las cuales será contrastada y evaluada la habilidad de los jueces. El Jefe de Jueces convocará también una reunión con todos los jueces cada día de competición antes de que la primera manga entre al agua. El propósito de esta reunión es poner a los jueces al día de cualquier cambio y comentar algunos errores ocurridos el día anterior.
- b) Los jueces cuya habilidad es considerada por debajo de la media en opinión del Jefe de Jueces y del Director de Competición serán separados del panel de jueces y no se les permitirá juzgar más ese evento.
- c) El Jefe de Jueces organizará a los restantes jueces en turnos de forma que sólo puedan juzgar tres o x mangas consecutivas.
- d) El Jefe de Jueces hará frecuentes escrutinios de las hojas de puntuación de los jueces e identificará a aquellos que no mantengan un nivel aceptable. Él informará al Director de Competición y deberá tomar la decisión de despedir al juez o no.
- e) Mientras se desarrollan las mangas el Jefe de Jueces escrutará las hojas de puntuación para asegurar el mantenimiento del nivel uniforme entre una manga y la siguiente y el uso de toda la escala disponible de puntuación por los jueces. Las reglas de interferencia serán aplicadas perfecta y drásticamente. Deberá informar a un juez que sus medias o procedimientos no son compatibles con los del resto del panel. Tal medida deberá ser tomada por el Jefe de Jueces entre el final de una manga y el comienzo de la próxima.
- f) Será el responsable de mantener la cuenta de olas en cada manga y asegurar que los jueces pueden identificar ordenadamente las olas.
- g) Es el responsable del recuento de olas que puede hacer el Vigilante (persona ayudante para identificar que palistas están en la ola, colores de licra).
- h) Debe adjudicarse las olas perdidas y determinar la puntuación adecuada de la marcada como “M”.
- i) Debe dar las órdenes oportunas para notificar al palista que ha sido interferido que dispone de una ola extra.



Jueces de puntuación.

Competencias:

Debe haber al menos cuatro jueces de puntuación en cada manga.

- a) Los jueces deben comparecer ante el Jefe de Jueces al menos 30 minutos antes de comenzar la 1ª manga del día. Así disponen de tiempo suficiente para tener una visión realista de las olas y tipo de surfing.
- b) Antes de que dé comienzo la siguiente manga deben rellenarse en la sección apropiada de la hoja de jueces el nombre del juez, la fecha la manga y en número de juez que tiene asignado en el panel.
- c) Las hojas de jueces han de entregarse rápidamente al finalizar la manga. Los jueces no deben ajustar las hojas ni alterar sus puntuaciones. Si una puntuación no está clara y es conveniente retocarla, borrar la cuadrícula y utilizar la siguiente. Todas las alteraciones deben ser firmadas por el Jefe de Jueces.
- d) Cada juez debe esforzarse al cien por cien. Es esencial la máxima concentración para asegurar que se eliminen preferencias personales y se alcance una eficacia total. Los jueces tienen que puntuar cada ola de cada competidor y son responsables de marcar las interferencias. Todos los jueces puntúan a todos los competidores de cada manga.
- e) Una vez finalizada la competición, los jueces permanecerán disponibles hasta que no haya posibilidad de que surjan protestas.
- f) Los jueces deben estar visiblemente separados y es responsabilidad del Jefe de Jueces que los jueces no discutan las puntuaciones ni las llamadas de interferencias.
- g) Los jueces no deben cambiar sus puntuaciones ni las llamadas de interferencias en la terminal del ordenador ni en las hojas manuales de calificación. En la manga donde se ha cometido un error, el juez debe solicitar que el Jefe de Jueces haga la corrección por él.
- h) Si un juez se pierde una ola o parte de ella debe poner una "M" en la cuadrícula correspondiente de la hoja manual o en el ordenador.

Éstos puntúan los movimientos que los competidores realizan en base a las figuras reconocidas y descritas en las tablas de puntuación.

Es importante consensuar de antemano entre los jueces de puntuación un baremo para dar esta puntuación.

Deberes del Juez de Sumas:

a) Al recibir del Jefe de Jueces las hojas de puntuación una vez finalizada la manga, inmediatamente comprobarán para ver si:



Reglamento de Kayak Surf

- Se han entregado todas las hojas de los jueces.
 - Ha sido anotado en cada hoja el número correcto de olas.
 - Se ha anotado las llamadas de interferencia.
- b) En la manga donde se anota una llamada de interferencia por la mayoría de los jueces, el juez de sumas notificará al Director Técnico de este hecho.
- c) No se informará del resultado de una manga una vez sumada hasta que el Jefe de Jueces de su conformidad.

Si en una manga un juez ha perdido una ola colocado una "M" en la correspondiente casilla, el juez de sumas hallará la media aritmética del resto de los jueces para esas mismas olas y colocará el resultado en la casilla correspondiente. Esta operación debe ser supervisada por el Jefe de Jueces. Sí, algún participante puede resultar no ser puntuado porque un juez no lo ha seguido, el juez debe marcar en su hoja de puntuación una letra "M" y se observara que, por las puntuaciones de esa ola en otros jueces, pudiera influir en el resultado final del participante.

El jefe de jueces deberá calcular la puntuación comparando las de los otros jueces, realizando la media de las puntuaciones que para esa ola hayan otorgado los demás jueces.

- d) El juez de sumas sumará las 3 mejores olas de cada palista en cada una de las hojas de los jueces. El palista que obtenga la mayor puntuación ocupará la 1ª posición y así sucesivamente. Cuando todas las hojas de los jueces estén sumadas se trasladarán los resultados a la hoja resumen de totales. En ella se colocarán los puntos obtenidos por cada palista y se eliminarán los jueces que mejor y peor puntuación han otorgado al palista.

Escribientes. Deberá haber un escribiente por juez.

Se utilizan escribientes para facilitar la labor a los jueces de puntuación. Los jueces van 'cantando' las puntuaciones e interferencias que el participante realiza y el escribiente correspondiente lo anota en las hojas de puntuación.

La función de los escribientes (uno por cada juez de puntuación) es única y exclusivamente apuntar lo que el juez le indica. En ningún caso debe dar su opinión o anotar por su cuenta los movimientos que ve.

Dependiendo de la cantidad de participantes, debería existir un segundo equipo de puntuación, para poder hacer turnos.

Art.7.- Reglamento general.

Tiene que haber un mínimo de altura de ola para que pueda estimarse surf de competición, siempre y cuando los jueces tengan capacidad de juzgar en el transcurso de la manga.

Los participantes deben ser capaces de esquimotear y la organización podrá comprobar este aspecto en cualquier momento.



Reglamento de Kayak Surf

Aunque la responsabilidad general para la seguridad es competencia de los organizadores de la prueba, los participantes deben estar dispuestos en cualquier momento a actuar como rescatadores.

El competidor deberá de estar listo a la hora de la salida.

A no ser que sea estrictamente necesario, ningún palista debería actuar como juez en las competiciones oficiales si también está compitiendo en la prueba en cuestión. Sí podrán tomar parte, sin embargo, en otros aspectos organizativos de la prueba en caso de necesitar voluntarios.

Los competidores pueden tener ayuda para vaciar sus piraguas mientras que la manga esta en progreso.

Cualquier competidor que sea eliminado no podrá volver a entrar más tarde en prueba.

Art.8.- Programa de Competiciones.

Por lo menos 24 horas antes de comenzar la competición, se debe hacer entrega del orden de mangas a cada Federación o Club participante, dando los nombres de los participantes con sus Federaciones o Clubes.

El orden de pruebas anunciadas en las invitaciones y los intervalos entre las mangas anunciadas en el programa de competiciones deben ser respetadas por los organizadores.

No se pueden hacer modificaciones, a menos que la mayoría de los Jefes de Equipo den su consentimiento.

Art.9.- Alteraciones y anulación de inscripciones.

El anuncio de cambios debe hacerse durante la reunión de Jefes de Equipo, o por escrito, y al menos una o dos horas antes de la primera prueba, el día de la competición.

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

Cualquier cambio en la inscripción debe ser comunicado al Juez Árbitro por escrito.

Art.10.- Números de Salida, licras.

Las licras deben ser proporcionadas por los organizadores, deben de ser colores vistosos y que no creen confusión entre sí, ej.: rojo, blanco y negro.

La organización debe de disponer de tres juegos de licras completos con al menos cinco colores diferentes. Siendo el orden el siguiente: 1 Rojo, 2 Blanco, 3 Amarillo, 4 Negro, 5 Azul.

Deben colocarse visiblemente en el cuerpo de los competidores.

Cada competidor es responsable de su licra.



Reglamento de Kayak Surf

- a) los palistas están obligados a colocarse y quitarse la licra en el lugar que se les entregue y hacer el recorrido de ida y vuelta con ella puesta. La no observancia de esta regla será penalizada como una interferencia o multa.
- b) Los palistas están obligados a llevar la licra de la competición en todos los momentos que el Director de Competición estime necesarios. (ejemplo: entrega de premios, entrevistas, presentaciones etc.)

Art.11.- Instrucciones para los jefes de equipo.

Cada Jefe de Equipo debe poder tener a su disposición al menos dos horas antes de comenzar la competición, instrucciones escritas sobre los puntos siguientes:

- Listado con el orden de mangas.
- Horario detallado.
- Hora de comienzo.
- Tiempo aproximado entre mangas.
- La señal utilizada por el Juez Árbitro para dar la salida de la manga y aquella empleada por los jueces para despejar el recorrido (silbato).
- Lugar donde se encontrará el Comité de Competición.
- Lugar para el Control Antidopaje (cuando éste sea requerido).

Se debe tener una reunión con los Jefes de Equipo (representantes de los clubes) a una hora apropiada antes del comienzo de la competición. Se tratarán los puntos siguientes:

- Instrucciones adicionales a los competidores.
- Cambios y/o retirada de inscripciones.

Art.12.- Medidas de seguridad.

Todas las embarcaciones deber ser insumergibles.

Cada competidor llevará un cubrebañeras, casco de seguridad y un chaleco salvavidas homologado según la norma de la CE.

En caso de que no se cumplan las normas de seguridad, el Juez Árbitro puede prohibir la salida a un competidor.

En cualquier caso, los competidores compiten bajo su propia responsabilidad, ni la FVP, ni los organizadores son responsables de los accidentes o daños que puedan ocurrir en la competición.

Art.13.- Requisitos del lugar de competición.

En el lugar de competición es necesario que existan los elementos siguientes.

Reglamento de Kayak Surf

- a) Un palco de jueces, o similar edificio adecuado, que debe tener suficiente altura para dar a todos los jueces una visión panorámica de toda el área de competición. El palco debe ser lo suficientemente grande para alojar a los jueces y sus ayudantes. Debe haber instalaciones adecuadas en forma de caravanas o carpas para los jueces de sumas y Director de Competición, en la proximidad del palco de jueces, con toda el área cercada. El acceso a esta zona debe restringirse a los funcionarios de la competición y jefes de equipo únicamente. El equipo de megafonía debe estar próximo al palco de jueces para poder comunicar toda la información instantáneamente; inicio y final de las mangas, interferencias, etc.
- b) Debe existir un tablón de anuncios para los avisos e información a los participantes y miembros de la organización, así como para la información de mangas y resultados.

Art.14.- Señales.

En caso de que sea posible, se indicará el estado de la competición (manga, etc.) de forma visible y/o audible, tanto para el público y los participantes que están actuando, así como para los palistas de otras mangas. Utilizar ambas sería lo ideal.

Señales visuales: con banderas, cartulinas, u otro sistema.

- La manga no ha comenzado, ninguna bandera en alto.
- Da comienzo la manga y los jueces empiezan a puntuar (Verde)
- Quedan 5 minutos o más si lo decide antes de la Prueba. Los competidores de la siguiente manga deberían entrar en el agua, manteniéndose siempre fuera de la zona de competición, sin coger olas y preparados. (Amarilla).
- Final de la manga (Roja o sin bandera).
- Emergencia. Normalmente un competidor esta en serios apuros. A no ser que los competidores puedan ayudarle deben abandonar la zona y avisar a los grupos de rescate. El tiempo o la manga restante se reiniciará cuando y como los organizadores lo estimen oportuno (Negra).

Señales auditivas: con bocina, silbato, megafonía, etc.

- Da comienzo la manga y los jueces empiezan a puntuar (Un pitido, de más de un segundo)
- Quedan cinco minutos (dos pitidos)
- Final de la manga (Tres pitidos). Se entiende que el primer golpe de sonido final es el que determina la finalización de la manga. El Jefe de Jueces indicará cuando va a comenzar una manga.

Señalización del área de competición.

Reglamento de Kayak Surf

La zona de competición, dentro de la cual se deberán realizar las figuras, estará delimitada mediante alguna marca que sea perfectamente visible por los participantes (dos banderas o estacas). Marcarán la zona en perpendicular con la playa.

Art.15.- Organización de las series y las mangas.

Las Mangas.

- a) Los campeonatos se celebrarán en mangas eliminatorias, desde triales (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final.
- b) Las mangas estarán compuestas, como máximo, por cuatro palistas, que serán diferenciados por el color de sus licras clasificándose para la siguiente ronda los dos que obtengan una mejor puntuación.
- c) Se deben usar al menos dos timers para el control de tiempos.
- d) Entre el final de una manga y el comienzo de la siguiente, deberán transcurrir como mínimo un tiempo de 60 segundos. El palista debe ser informado por el comentarista que ha cogido 7 y 8 olas.

No habrá ampliaciones de tiempo para una manga ya comenzada. Si por alguna razón tuviera que pararse una manga, ésta se reanudará en el momento en que fue parada y correrá el período de tiempo originalmente establecido. Una excepción a esta regla será cuando el Jefe de Jueces considere que las condiciones han variado radicalmente, y se repetirá la manga en su totalidad.

- e) las hojas de puntuación de los jueces estarán a disposición de los competidores para examinarlas, siempre en presencia de su jefe de equipo o entrenador.
- f) Las mangas darán comienzo, aunque no estén completas. El palista tiene la obligación de recoger su licra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si una manga estuviese compuesta por solo dos palistas, en triales, estos se clasificarían automáticamente para la siguiente ronda. Si esto sucediese a partir de octavos la duración de la manga se reduciría a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos palistas a la siguiente ronda. En el caso de que solamente se presentase un palista a su manga, el Jefe de Jueces dará por finalizada la misma sin la necesidad de entrar en el agua y el palista se clasificará para la siguiente ronda.

Las series tendrán una duración de diecinueve minutos de competición en mangas clasificatorias y cinco minutos más para las finales (dependiendo de las condiciones de cada día, podrá ser variado el tiempo de la manga), solamente previa reunión con los jefes de equipos.

Los organizadores podrán poner un límite de inscripción, especificando un horario tope (hasta una hora antes del campeonato por ejem.) o un máximo de participantes (64 ejem.) pero deben asegurarse de que todo aquel que quiera participar tiene conocimiento de este límite.

Una vez empezado el campeonato no se admitirán más participantes.



Reglamento de Kayak Surf

Cerrado el plazo de inscripción, el equipo de jueces realizara las mangas y los cuadros de las eliminatorias.

En cada manga participarán 4 palistas, solamente podrán participar 5 para cuadrar las series de preliminares y en casos excepcionales. También se pondrán hacer finales de dos palistas.

Importante:

Las mangas se distribuirán mediante sistema de Cabezas de serie en base al ranking, las mangas se rellenarán, los primeros de cada manga de la primera fase, con el raking y resto a Sorteo.

El paso para organizar las siguientes fases de la competición. Será:

Los primeros clasificados de cada serie pasan juntándose por parejas al cuadro continuo al suyo y los segundos también a la manga que les corresponda en la siguiente fase. Los primeros de cada manga se van colocando rellenando las casillas de la siguiente fase de uno en uno y una vez rellena con los primeros se hace lo mismo con los segundos. (Ver Anexo 1)

Art.16. Puntuaciones.

La puntuación comenzará una vez que el competidor empiece a deslizarse por la ola, y terminará una vez que éste se haya visto descolgado de ella, o cuando ésta desaparezca por completo. Consultar Anexo Fichas.

Toda puntuación se contabilizará por olas.

Cada palista podrá coger un máximo de diez olas por manga en un tiempo de diecinueve minutos para las eliminatorias y clasificatorias y cinco minutos más para las finales (dependiendo de las condiciones del mar y del transcurso de la competición podrán ser variadas previa reunión con los jefes de equipo). La puntuación de cada ola será la media de la puntuación de los 3 jueces. El resultado final será la suma de las dos mejores olas de la manga. En caso de empate se cogerá a partir de la tercera ola y si continua el empate se continuara con la cuarta o las sucesivas hasta desempatar. Las finales podrán disputarse a más tiempo y mayor nº de olas, según se determine en la reunión previa al inicio de la competición.

Criterios de clasificación y sugerencias

a) Antes de calificar.

Asegúrese de que forma parte en la reunión, previa al campeonato, en la que se establecen los criterios y las reglas que se utilizarán. El juez debe estar en el palco de jueces puntualmente. Esto significa, una manga antes de su primera manga. D esta manera el juez puede comprobar las condiciones del medio y estar disponible en el caso de que algún juez no se presente. Esté preparado para todas las situaciones y si es necesario traiga ropa de abrigo, toalla, pantalones o un impermeable en caso de lluvia.



Reglamento de Kayak Surf

Los jueces deben conocer las reglas y poder aplicarlas en cualquier situación. Estudie detenidamente los criterios que se mencionan a continuación.

b) Criterios para usar en la calificación del surf.

El kayaksurfer debe ejecutar MANIOBRAS RADICALES CONTROLADAS en las SECCIONES MÁS CRÍTICAS de las olas con VELOCIDAD, FUERZA Y FLUIDEZ. El kayaksurfer que ejecute estas maniobras en la MAS GRANDE o MEJOR OLA será juzgado como el ganador.

A. MANIOBRAS RADICALES CONTROLADAS

Los jueces esperan ver cambios de dirección del Kayak en la ola. Esas maniobras incluyen Botton turns, reentries, cut backs, floaters, aereos, tubos, late take offs, bombeos, sanps.

Cuando estas maniobras radicales son ejecutadas con un alto grado de determinación y CONTROL, deberán ser incluidas en la zona más alta de la escala de puntuación. Cuando son realizadas en conjunción con los otros factores del criterio (fluidez, fuerza y velocidad) y en la zona crítica de la ola, los jueces lo recompensaran debidamente.

En particular, los jueces buscan las maniobras más radicales con TOP TO BOTTOM (labio a base de la ola, con uso de los dos cantos del kayak) más que un surf por el labio o por la base de la ola (utilizando un solo canto del kayak).

El slash es una buena y espectacular maniobra de desaceleración, pero no es una maniobra de canto a canto y será puntuada en consecuencia.

Los giros deben de ser fluidos y no flicks (movimientos rápidos) para las altas puntuaciones.

El kayaksurfer debe completar la maniobra para ser puntuada. Y no será puntuada si pierde el control o no es capaz de continuar en la ola. El juez debe de tener en cuenta que lo que no puntúa es la última maniobra y si las anteriores.

B. SECCIÓN MÁS CRÍTICA

Esta parte del criterio describe en que parte de la ola deben ser realizadas las maniobras para alcanzar la máxima puntuación. La sección crítica de la ola es el “pocket” pared más cercana al pico de la ola. Las mayores puntuaciones se dan si el kayaksurfer permanece cerca de este “pocket” cercano al pico de la ola.

El grado de realización (NECESIDAD DE MUCHO CONTROL) y el riesgo de realizarlo cerca de este punto es la razón de que sea lo que más alto se puntúe. El grado de dificultad y el riesgo deben recompensarse adecuadamente.

C. TAMAÑO Y CALIDAD DE LA OLA

La elección de la ola es el factor más importante para un competidor. Las olas que selecciona dictan las maniobras que es capaz de realizar.



Reglamento de Kayak Surf

Hoy en día se pone menos énfasis en el tamaño de la ola, en condiciones de olas pequeñas y medianas, ya que las mejores olas pueden no ser necesariamente las mayores.

Sin embargo, en una competición con condiciones de olas grandes la parte más importante del criterio será el tamaño. El competidor que está preparado para coger la ola más grande muestra mayor compromiso. Un competidor no puntúa alto automáticamente por el tamaño o la calidad de la ola. Debe satisfacer la primera sección de los criterios y la selección de la ola para capitalizar el potencial total de la puntuación.

D. FUERZA, VELOCIDAD Y FLUIDEZ:

La palabra ESTILO tiene que ver con la palabra CONTROL, en otras palabras, si un competidor ejecuta maniobras radicales con control entonces SU ESTILO funciona.

FUERZA Y VELOCIDAD serán visualizadas más fácilmente cuando las maniobras son efectuadas en la zona crítica de la ola.

FLUIDEZ está relacionado con la capacidad del kayaksurfer de enlazar sus giros y cómo de funcionales son sus maniobras para adquirir POTENCIA y VELOCIDAD.

Un competidor que va FLUIDO es aquel que lee lo que la ola pide y ejecuta las maniobras adecuadas en las secciones surfeadas.

E. PUNTUACIÓN.

El sistema de puntuación de 0 a 10 se divide en los siguientes apartados:

0-2 malo

2.1 – 4 pobre

4.1-6 medio

6.1-8 bueno

8.1-10 excelente

Para establecer las diferencias en las primeras olas use puntos enteros y medios tanto como sea posible durante la manga. Recorra a las decimas cuando sea necesario.

Trate de usar la escala de 0 a 10 durante toda la manga en relación con las condiciones existentes.



Reglamento de Kayak Surf

Califique las olas buenas ALTO y las malas BAJO. Evite puntuar más alto o más bajo según avanza la manga, MANTENGA LA ESCALA. La puntuación de la última ola debe estar en concordancia con la primera ola puntuada en la manga.

Si un juez pierde una ola o parte de ella debe poner M en la casilla correspondiente y avisar inmediatamente al jefe de jueces para que su ola consta en la hoja del jefe de jueces o del director técnico. Las M se cambiarán por la media de las puntuaciones del resto de jueces del panel.

Los jueces no deben intercambiar puntuaciones ni interferir en las puntuaciones de otro juez. Si se ha cometido un error, el juez debe hacer que el jefe de jueces haga la corrección.

Evite se influenciado por los espectadores, comentarista, amigos u otras fuentes externas. Tenga confianza para mantenerse en sus propios criterios.

Durante la prueba haga continuos controles del número de olas para comprobar que no se ha perdido ninguna.

No exprese su opinión a otros jueces, hable con el jefe de jueces.

F. METODO DE CALIFICACIÓN.

Es importante calificar correctamente la primera BUENA OLA de la manga, esto establecerá la escala para el resto de la manga. Califíquela con una nota acorde a la escala de malo, pobre, media, buena o excelente utilizada para esas condiciones.

Procure dejar al menos un punto entre la 1ª y 2ª hola puntuada. Así la siguiente ola está entre las dos primeras Ud. tendrá un buen margen

La comparación entre las puntuaciones es imperativa en una manga. Intente ver las olas en términos de potencial de puntuación.

Mientras el competidor está surfeando la ola, maniobrando, Ud. está poniéndole los puntos que se sumarán en su mente. Así al final de la ola, o en caso de una caída, Ud. automáticamente tiene la puntuación. No reste puntos por la caída del competidor.

Cada juez debe esforzarse 100%. Es esencial la máxima concentración para asegurar que, se eliminan las preferencias personales y su contribución al panel es significativa.

G. CALIFICACIÓN EN MALAS CONDICIONES.

Muchísimos eventos se realizan en condiciones marginales Todos los sitios pueden sufrir unas condiciones de mala calidad para surfear, por eso el juez tiene que adaptarse a esas condiciones.

Reglamento de Kayak Surf

En esas condiciones debe fijarse en los competidores que utilizan la escasa fuerza de la ola para realizar maniobras explosivas y combinarlas con la mayor fluidez posible, no necesitando de impulso, botes o remar para encadenar las diferentes secciones.

Una vez que el competidor ha llegado a la espuma (a menos que sea parte de una maniobra) la ola se considerará acabada a no ser que se recupere el hombro de la ola.

H. CALIFICACIÓN DE MANGAS DIFÍCILES.

Las mangas difíciles deben ser consideradas reto por el juez. Esto significa calificar metódicamente, ser extremadamente crítico, observar detalles, representar la ola entera en la mente.

Deben considerarse los siguientes factores:

- Donde se ejecuta la primera maniobra.
- Como de bien se ejecuta (calidad)
- Como se encadenan las maniobras (fluidez)
- Realiza el competidor giros en las diferentes secciones que presenta la ola, o pasa estas de largo.
- Comparar las maniobras en OUTSIDE (rompiente más alejada) con las de INSIDE (rompiente cercano a la orilla)
- Comparar el punto de take off y la profundidad del competidor en el momento de realizarlo.
- Considere como utiliza la fuerza de la ola el competidor. (pocas remadas)
- Habilidad del competidor para pasar las secciones y la funcionalidad de las maniobras en cada una.
- Completó la maniobra y lo hizo con CONTROL.
- VERTICALIDAD de la maniobra y PROFUNDIDAD del Botton turn antes de realizarla.
- ¿Que realiza el competidor antes de caerse?
- Comparar entre las primeras y las últimas olas es extremadamente importante.

Art.17.- Interferencias

- Reglamento de prioridad e interferencia.

REGLA BASICA (Preferencia de la ola)

- El competidor considerado como poseedor de la posición interior de la ola (más cercana al pico o la espuma de la ola) tiene **PREFERENCIA INCONDICIONAL EN LA COMPLETA DURACIÓN DE LA OLA**. Será marcada interferencia si la mayoría de los jueces encuentran que otro competidor **HA PERJUDICADO** el potencial de puntuación de quien tenía atribuida la preferencia de la ola.
- La posesión de preferencia de la ola depende de la situación en que se desarrolla el evento. Básicamente es responsabilidad del Juez determinar que competidor tiene la posición más interior o cuando una ola posee más potencial a izquierda o derecha. Si en el punto inicial de take off no es posible definir una dirección superior la preferencia será para el competidor que gire definitivamente en la dirección elegida.

Prevalece siempre la regla que dictamina que el primero que se desliza por la ola y se encuentra más cerca del pico (entendiéndose por pico el punto más alto de la ola por el que ésta comienza a romper) tendrá preferencia sobre el otro competidor.

Se entiende por "interferencia" cualquier acción que un competidor realice voluntaria o involuntariamente que impida, estorbe u obstruya la 'actuación' de otro competidor. Podría tomarse por interferencia, entre otras:

- Cualquier práctica considerada peligrosa.
- Remontar a través de la zona de competición de forma que forzara a los competidores a tomar una acción evasiva.
- "Robar" la ola, remando por delante de un competidor que ya está preparado en una buena posición.
- "Culebrear": Un palista cogiendo la ola en la espuma no puede ir hacia la pared que ya está ocupada por otro competidor.
- Estar pegado o seguir de cerca a otro competidor en el pico haciendo que el primero no pueda coger la ola.

En el caso en el que un competidor se encuentre navegando una ola y al mismo tiempo otro se encuentre remontando, el último deberá tomar una acción evasiva (volcando si fuera necesario).

Si la colisión es inminente, el palista deberá volcar.

El palista considerado como poseedor de la posición interior de la ola (más cerca de la espuma de la ola). Tiene **PRIORIDAD INCONDICIONAL EN LA COMPLETA DURACIÓN DE LA OLA**. Será marcada la interferencia sí la mayoría de los Jueces encuentran que otro competidor está perjudicando a quien le estaba atribuida la prioridad de la ola.

La clave de esta regla es **NO PERJUDICAR EL POTENCIAL DE PUNTUACIÓN**.



FACTORES QUE CONSIDERAR

- 1)- Que palista tiene prioridad de la ola.
- 2). Ha habido interferencia o no. El palista con prioridad en la ola está siendo perjudicado o no.
- 3) Que regla necesita usar para justificar la interferencia. Ejemplo Saltar la ola, Snacking. o interferencia de remada.

Para determinar una interferencia, los jueces primero deciden que kayaksurfer tiene la preferencia cuando se produce la situación.

Los jueces entonces determinan si el kayaksurfer que tiene la preferencia ha sido perjudicado en su potencial de puntuación.

REGLAS DE INTERFERENCIA

- **POINT BREAK**

Cando existe sólo un a dirección disponible en cualquier ola, el competidor en la **POSICION INTERIOR DE LA OLA TIENE DERECHO INCONDICIONAL DE PREFERENCIA DURANTE TODO SU PERIODO DE DURACION.**

- **PICO (single peak)**

Cuando existe un pico de izquierda y derecha con igual calidad en el punto de partida Take off, la preferencia es para el competidor que está en la posición más interior del “pico” en la dirección que él elija haciendo un giro en su dirección. Un segundo surfer puede coger la ola si va en la dirección contraria.

- **PICOS MULTIPLES (Beach Break)**

En el caso de picos múltiples y aleatorios la posesión de la ola varía de acuerdo con la naturaleza de cada ola individualmente.

1. Picos separados que eventualmente se juntan.

- 1.1 El competidor que se desliza primero tiene preferencia y el segundo competidor debe salir.

2. Si los dos cogen la ola al mismo tiempo

- 2.1 Si ambos salen de la ola no habrá penalización.

- 2.2 si se cruzan en el camino y chocan, o se perjudican el uno al otro, los jueces penalizarán al competidor que fue el agresor en el punto de contacto.

- 2.3 Si ninguno de los competidores cede el camino saliendo de la ola, y ambos poseen la responsabilidad de confrontación, será marcada una interferencia doble.

Tipo de interferencias y prioridades:

El palista A está más cerca del pico y tiene prioridad.



B debe ceder el paso a A.

Si B coge la ola está haciendo una interferencia al palista A y puede resultar penalizado.

El palista A tiene preferencia.



B debe ceder el paso a A, que ya había cogido la ola.

El palista B no tiene derecho a coger la ola porque A ya la está surfeando.



Una vez que el palista ha cogido una ola, otro palista no puede 'colarse' y coger la ola en una sección más cercana al pico.



El palista A, habiendo ya cogido la ola, tiene preferencia sobre B.

La pared que B estaba surfeando ha roto. El palista A puede entonces ya coger la ola.



El palista que este navegando una sección de ola completamente rota no puede volver al pico sin romper si éste está ya siendo utilizado.

(Si el palista A no estuviera en el pico, B podría subir.

El palista A, surfeando delante de la espuma hacia el pico sin romper tiene preferencia. El palista B no debe coger la ola.



Reglamento de Kayak Surf

El palista B, intentando coger la ola en una sección rota, no tiene derecho al pico/pared ocupado por el palista A.



El palista A tiene preferencia en la pared derecha, mientras que el palista B tiene preferencia la izquierda.



Cuando hay una pared claramente surfeable a derecha e izquierda, el palista B no tiene derecho a cruzar bajo la cresta a la pared ya ocupada por el palista A y viceversa.



El palista A puede cruzar bajo la cresta hasta la pared derecha porque está libre. La izquierda queda entonces disponible para que la cojan otros palistas.



Ambos palistas tienen derecho a coger y surfear la sección de la ola sin romper, pero ninguno tiene preferencia sobre el otro.

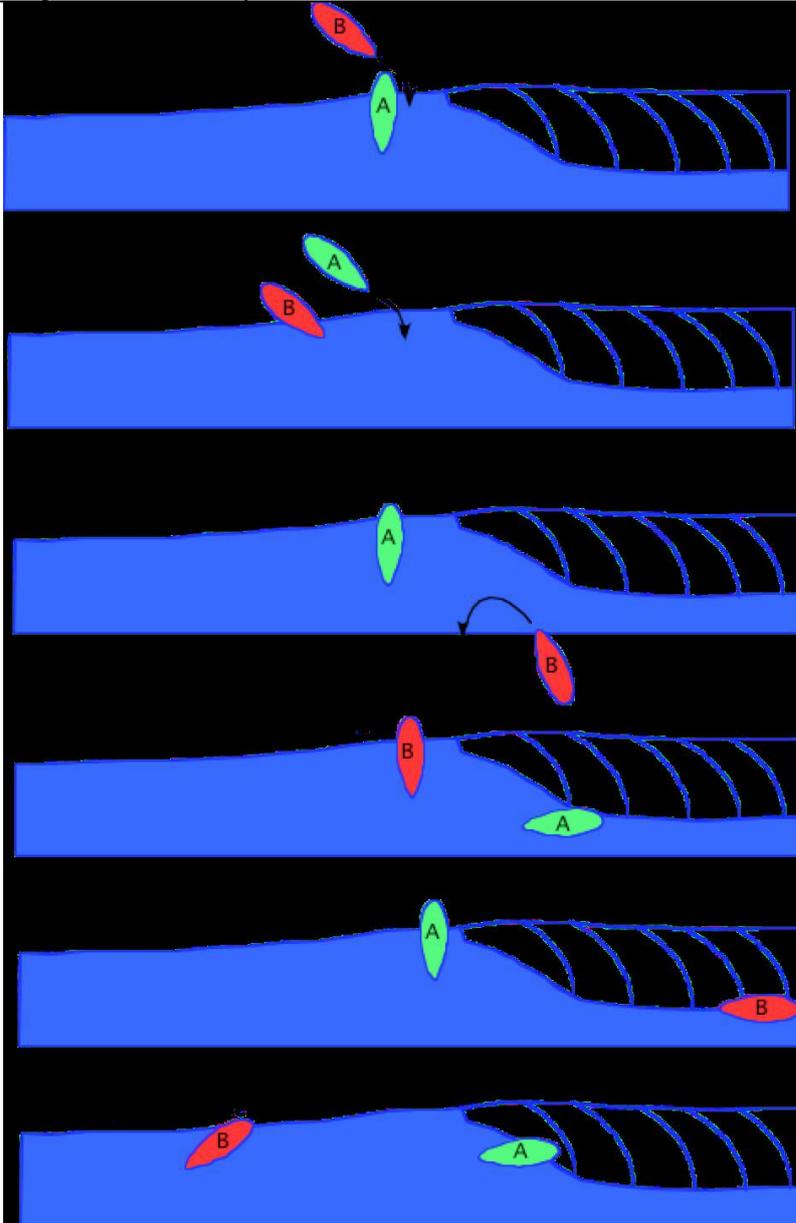


Uno u otro deberán dejar la ola antes de que puedan colisionar.

A, surfando la ola, debe evitar al palista B que está parado o remontando (excepto en las competiciones, donde A tendría preferencia)



En todos los casos VERDE tiene la preferencia.



EL CRITERIO DE PREFERENCIAS.

La elección del criterio de la regla de interferencia aplicable a las condiciones de la competición es responsabilidad del Jefe de Jueces y debe estar expuesta en el tablón de anuncios con el resto de la información de competición.

SNAKING.

Si un competidor coge una ola, en la espuma, detrás del punto de take-off del otro competidor que tiene claramente establecida la preferencia de la ola e interfiere de cualquier forma al primer competidor, le será marcada la interferencia. Un competidor



Reglamento de Kayak Surf

puede coger una ola detrás del que tiene la posesión siempre que no lo moleste. La ola será válida para los dos.

INTERFERENCIA DE REMADA.

Cuando un competidor haya establecido su preferencia, otro participante cometerá interferencia de remada si:

- 1.- Lo estorba, obligándole a cambiar su dirección, o impidiéndole coger la ola, incluyendo al remontar o remando la misma ola.
- 2.- Rompe una sección delante de quien tiene preferencia.
- 3.- Estas interferencias las podrá realizar un competidor que reme con quien tiene prioridad, o quien esté remontando al pico.
- 4.- En caso de que dos competidores remen por una misma ola que abre en dos direcciones, el que haya realizado el giro más tarde deberán ceder el paso al otro.
- 5.- En caso de litigio, los jueces determinarán la prioridad en base a qué dirección de la ola posee mayor potencial de puntuación.
- 6.- Si no fuera posible determinar la dirección más aprovechable, se dará la preferencia al competidor que primero haya fijado su dirección.
- 7.- Si no fuera posible establecer la preferencia, en caso de contacto entre los dos competidores se aplicará interferencia doble.

QUE SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA

1. Para que sea marcada una interferencia, la mayoría de los jueces tendrán que haber señalado interferencia en sus hojas individuales. En el caso de 3,4... mejores olas, el competidor tendrá un cero en una de sus olas del recuento final. (Cuando se cuentan las 3 mejores olas solo se tendrán en cuenta las 2 mejores para el competidor con interferencia). Esta regla se aplica en todos los tipos de interferencia...
2. Caso de 2 mejores olas. Si se marca por la mayoría de los jueces una interferencia, la ola del competidor infractor donde produce la interferencia se puntúa como un cero „0“ en la hoja de tabulación. En el cómputo final del competidor penalizado, se tomará el 50% del valor de la peor de sus 2 olas del cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
3. Caso de 2 mejores olas. Si la interferencia es de remada, en el cómputo final del competidor penalizado se toma el 50% de su peor ola de cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
4. Si un competidor realiza una segunda interferencia, será automáticamente descalificado de la manga, ocupando la última posición, y deberá salir inmediatamente del agua sin molestar al resto de competidores. Si no es así podrá ser sancionado con la descalificación del evento y no asignación de puntos y premios.

Reglamento de Kayak Surf

5. El Jefe de Jueces puede ser considerado, contando para llegar a la mayoría, a la hora de marcar una interferencia.
6. Los jueces marcan la interferencia en las hojas de puntuación, marcan la puntuación del competidor que hace la interferencia en un triángulo, marcando a quien, y en que ola, se hizo la interferencia con una flecha.
7. Con una interferencia de remada el triángulo se sitúa entre las dos puntuaciones, si no hay olas. Con ola, se marcará con un triángulo dentro de la casilla de la ola, pero sin envolver la nota.
8. Todas las interferencias deben ser penalizadas y la decisión de anularlas sólo puede hacerse tras una resolución de una reclamación oficial.
9. El competidor que ha sufrido la interferencia podrá coger una ola más en su manga, sí el máximo era de diez olas podrá coger 11 olas.
10. Si es una interferencia doble, ningún competidor tiene derecho a una ola más.
11. El tiempo de duración de la manga será siempre el establecido para el competidor que sufre la interferencia.
12. Si un competidor incurre en un UP AFTER, perjudicando a otro competidor, será penalizado con una interferencia.

- INTERFERENCIA TÁCTICA ANTIDEPORATIVA (TPI).

Las tácticas de remada antideportivas deben ser penalizadas.

Una manga se decide por las olas surfeadas y las tácticas que buscan reducir la posibilidad de surfear olas a los contrarios son negativas para el desarrollo de la manga.

La prioridad de estar en la parte interior de la ola da derecho a un surfista a no ser molestado en la ola que decida, no debe ser usado como una táctica para evitar a los oponentes coger olas.

La interferencia táctica antideportiva (TPI) se define:

- Tomar la posición interior de la ola con respecto a un oponente y abortar el take off de forma intencionada de forma repetida (al menos dos veces) evitando al contrario coger la ola.

El proceso de ejecución:

1. Los jueces identificarán una situación (TPI) por primera vez (abortar take-off) y tomarán nota del competidor.
2. A la segunda vez, darán un AVISO de Interferencia Táctica Antideportiva (WARNING) al competidor que está utilizando esta táctica (la ha realizado al menos dos veces).
3. Si la situación se repite y ocurre otra situación TPI (tercera vez), el competidor será sancionado con una doble interferencia y será descalificado.

La TPI puede ser con diferentes oponentes.



- DEBERES DEL JEFE DE JUECES.

a. Convocar una reunión del panel de jueces el primer día de competición, o a ser posible, el día anterior. Tal reunión tendrá el propósito de instrucción, estandarización de procedimientos y métodos, así como establecer una serie de pruebas durante las cuales será contrastada y evaluada la habilidad de los jueces. El Jefe de Jueces convocará también una reunión con todos los jueces cada día de competición antes de que la primera manga entre al agua. El propósito de esta reunión es poner a los jueces al día de cualquier cambio y comentar algunos errores ocurridos el día anterior.

b. Los jueces cuya habilidad es considerada por debajo de la media en opinión del Jefe de Jueces y del Director Técnico serán separados del panel de jueces y no se les permitirá juzgar más ese evento.

c. El Jefe de Jueces organizará a los restantes jueces en turnos de forma que, en lo posible, sólo puedan juzgar tres mangas consecutivas.

d. El Jefe de Jueces hará frecuentes escrutinios de las hojas de puntuación de los jueces e identificará a aquellos que no mantengan un nivel aceptable. Informará al Director del evento y deberán tomar la decisión de apartar al juez o no.

e. Mientras se desarrollan las mangas, el Jefe de Jueces escrutará las hojas de puntuación para asegurar el mantenimiento del criterio uniforme entre una manga y la siguiente y el uso de toda la escala de puntuación (0 a 10) por los jueces. Se asegurará que las reglas de interferencia son aplicadas correctamente. Deberá informar a un juez que sus medias o criterios no son compatibles con los del resto del panel. Tal medida deberá ser tomada por el Jefe de Jueces entre el final de una manga y el comienzo de la próxima.

f. El Jefe de Jueces será el responsable de mantener la cuenta de las olas en cada manga y asegurar que los jueces pueden identificar ordenadamente las olas.

g. El Jefe de Jueces es el responsable del recuento de olas que puede hacer el Spoter o Vigilante.

h. El Jefe de Jueces debe adjudicarse las olas perdidas y determinar la puntuación adecuada.

i. Debe dar las órdenes oportunas al comentarista (speaker) para notificar al competidor que ha sido interferido que dispone de una ola extra.

j. Indicar al comentarista cuando debe dar la información a los competidores, tras comprobar su corrección.

La elección del criterio de la regla de interferencia aplicable a las condiciones de la competición es responsabilidad del jefe de jueces y deben estar expuestas el tablón de anuncios con el resto de la información de la competición.

Art.18.- Penalizaciones.

Es objeto de penalización:

- Cualquier daño, físico o material, que produzca un competidor y que los jueces estimen como voluntario
- Interferencias voluntarias en la ola (se estudiarán las no voluntarias)
- El incumplimiento de las normas establecidas en este reglamento, así como cualquier otra norma de seguridad que los organizadores indiquen.
- Cuando un competidor no se presente en su manga será sancionado

Formas de sanción:

- Descuento de la mitad de la segunda ola con más puntuación. El resultado será entonces la suma de primera ola mejor puntuada y la mitad de la segunda mejor ola puntuada.
- Descalificación total del competidor y apertura de un expediente.

Art.19.- Descalificación.

Un competidor que intenta ganar una competición de forma irregular, incumpliendo el reglamento, o protestando su validez, será descalificado de la competición.

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 dicha competición.

Cualquier competidor u oficial cuyo comportamiento vaya en detrimento del buen orden y desarrollo de la competición podrá ser amonestado por el juez árbitro, que lo notificará al Comité de Competición, quien decidirá al respecto.

Art.- 20. Reclamaciones.

Cualquier protesta referente al derecho de participación de un Club, deberá ser presentada al Juez Árbitro.

Este anuncio debe ser dado al Juez Árbitro o al Juez Jefe de resultados en la oficina de reclamaciones o de protestas.

El Juez Árbitro revisará toda la información posible para la resolución de la consulta. La decisión final del juez árbitro es definitiva e inapelable.

Un club puede pedir una consulta contra otro club una vez durante toda la competición. 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

Cuando la resolución de una consulta es positiva y afecta a los resultados se debe informar a todos los equipos afectados.

Solo se podrá considerar una reclamación cuando:

La protesta sea presentada por un jefe de equipo

Reglamento de Kayak Surf

La protesta sea presentada en un plazo de 20 minutos después de la colocación de los resultados del último competidor, acompañada de un depósito de 20 €, este depósito se devolverá en el caso de que la protesta sea aceptada.

Los jueces se reunirán y valorarán los hechos para tomar una decisión que será inapelable.

Artículo 21. Protestas.

a) Cualquier competidor tiene el derecho a protestar sobre el resultado de una manga. Todas las reclamaciones deben ser por escrito y ser presentadas en nombre el palista por su jefe de equipo, o si no lo tuviese, por el mismo al Director de Competición. Los puntos de cada protesta serán considerados por el Jefe de Jueces, quien junto al Comité de Competición resolverá las reclamaciones.

b) En caso de que a un palista le sea cantada una interferencia, el Jefe de Jueces se la notificara al jefe de equipo o, en su caso, al propio palista una vez finalizada la manga. Cualquier reclamación relacionada con la interferencia debe ser presentada por escrito dentro de los 20 minutos de haberse notificado.

c) El resultado de la resolución será comunicado al jefe de equipo, o en su caso al palista, por el Jefe de Jueces y su decisión será definitiva. Si un jefe de equipo, o en su caso un palista, está insatisfecho con el resultado de la resolución sobre su protesta, tendrá derecho de reclamar al Comité de Apelación de la FVP. Tal reclamación deberá efectuarse por escrito en las oficinas de la FVP. Contra la decisión de este comité cabe recurso.

Art.22.- Suspensión de un campeonato.

Si un campeonato se tiene que suspender por cualquier causa, se tendrá en cuenta si se han realizado las mangas de octavos de final. En caso de haberse realizado se adjudicarán a los competidores la puntuación hasta la fase que han alcanzado, o hasta la última fase que se haya realizado en su totalidad

Art.23.- Participantes no presentados a sus mangas.

Si algún participante clasificado para una ronda, o algún TOP clasificado directamente para octavos, no se presentase a su manga, no recibirá ninguna puntuación por esa manga. En caso de que el participante venga de mangas anteriores alcanzara la puntuación de su mejor resultado. El competidor podrá ser sancionado

Art.24.- Puntuación en cada competición.

En cada una de las pruebas que componen la competición, únicamente puntuarán las primeras cincuenta embarcaciones, asignándole a cada una de ellas los puntos siguientes:

| CLASIFICACIÓN | PUNTOS |
|---------------|--------|
| 1º | 100 |
| 2º | 90 |
| 3º | 82 |
| 4º | 76 |
| 5º | 72 |
| 6º | 68 |

Reglamento de Kayak Surf

| | |
|-------|----|
| 7º | 64 |
| 8º | 60 |
| 9º | 58 |
| 10º | 56 |
| 11º | 54 |
| 12º | 52 |
| 13º | 50 |
| 14º | 48 |
| 15º | 46 |
| 16º | 44 |
| 17º | 43 |
| 18º | 42 |
| (...) | |
| 49º | 11 |
| 50º | 10 |

Salvo en el Cto. de Euskadi que la puntuación será la siguiente:

| | |
|-------|-----|
| 1º | 110 |
| 2º | 100 |
| 3º | 92 |
| 4º | 86 |
| 5º | 82 |
| 6º | 78 |
| 7º | 74 |
| 8º | 70 |
| 9º | 68 |
| 10º | 66 |
| 11º | 64 |
| 12º | 62 |
| 13º | 60 |
| 14º | 58 |
| 15º | 56 |
| 16º | 54 |
| 17º | 53 |
| 18º | 52 |
| (...) | |
| 49º | 21 |
| 50º | 20 |

A efectos de puntuación, en cada categoría y modalidad, deberán de participar como mínimo tres embarcaciones de dos clubes distintos, obteniendo puntuación las 50 embarcaciones que mejor puntuación obtengan.

Art.25.- Clasificación por Clubes.

Se obtendrá con la suma de todas las puntuaciones individuales obtenidas por sus tres mejores embarcaciones en cada categoría y modalidad.

En el caso de que dos o más clubes obtengan el mismo número de puntos, el desempate se realizará de acuerdo con lo establecido en el **artículo 26** de este Reglamento.

Art.26.- Empates.

En una competición:



Reglamento de Kayak Surf

En el caso de que dos o más clubes obtengan el mismo número de puntos, el desempate se realizará de acuerdo con la mejor clasificación en la categoría Hombres Senior/Open HP, y de persistir el empate se establece el siguiente orden:

Hombre Junior HP, Mujer Senior HP, Mujer Junior HP, Hombre Cadete HP, Mujer Cadete HP, Máster HP y Grand Máster HP. Y de persistir el empate, se seguirá en el mismo orden en la modalidad IC.

En una prueba de una competición:

Se dará la misma puntuación y clasificación a los empatados.

Disposición Final.

Todas las circunstancias no previstas en este Reglamento habrán de someterse al Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Federación Vasca de Piragüismo.

El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente al de la notificación de su aprobación, por el Departamento de Cultura-Juventud y Deportes del Gobierno Vasco.



Reglamento de Kayak Surf



2017ko EUSKADIKO KAYAK SURF TXAPELKETA
 1ª COMPETICIÓN COPA EUSKADI DE KAYAK SURF 2016
 Lekua, data eta ordua: Mundaka, 2017/05/
 Antolatzailea: EKFPV- Mundakako k.surf

MODALIDAD CATEGORIA

Heat: 1 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 2 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 3 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 4 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 5 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 6 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 7 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat: 8 HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.1 Rojo | | |
| 1.5 Blanco | | |
| 2.8 Amarillo | | |
| 2.4 Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.2 Rojo | | |
| 1.6 Blanco | | |
| 2.7 Amarillo | | |
| 2.3 Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.3 Rojo | | |
| 1.7 Blanco | | |
| 2.6 Amarillo | | |
| 2.2 Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.4 Rojo | | |
| 1.8 Blanco | | |
| 2.5 Amarillo | | |
| 2.1 Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.1 Rojo | | |
| 1.3 Blanco | | |
| 2.2 Amarillo | | |
| 2.4 Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|----------|--------|--------|
| Rojo | | |
| Blanco | | |
| Amarillo | | |
| Negro | | |
| Azul | | |

Heat HORA:

| | PUESTO | PUNTOS |
|--------------|--------|--------|
| 1.2 Rojo | | |
| 1.4 Blanco | | |
| 2.1 Amarillo | | |
| 2.3 Negro | | |
| Azul | | |