

ACTA DE LA CONSULTA ONLINE DE LA COMISIÓN DELEGADA DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PIRAGÜISMO

PRESIDENTE

D. Pedro Pablo Barrios Perles

REPRESENTANTES

Estamento de Federaciones Presidente Federación Canaria de Piragüismo

Pte. D. José María García Riolobos

Presidente Federación de Piragüismo

De la Comunidad Valenciana

Pte. D. Juan Antonio Cinto Humbria

Presidente Federación Gallega de Piragüismo

Pte. D. José Alfredo Bea García

Estamento de Clubes

Real Grupo de Cultura Covadonga

Rep. Dña. Almudena Ávila Cantora

Club Kayak Tudense

Pte. D. Diego Piña Esteve

Club Piragüismo Pamplona

Pta. Dña. Amaia Osaba Olaberri

Estamento de Deportistas

Dña. Julia Cuchi Vila

D. Nicolas Callum Sprimont Edward

Estamento Técnicos y Árbitros

D. José Andrés Román Mangas

SECRETARIO

D. Juan Carlos Vinuesa González

INVITADOS

D. Gustavo Presa Arias (Coordinador del Comité de Waveski).

Dña. Mar Ledesma Tejado (asesora jurídica).

Con fecha veinticuatro de mayo de dos mil veintiuno se celebró consulta a la Comisión Delegada de la Real Federación Española de Piragüismo, con respuesta de los señores que al margen se relacionan.

CONSULTA

10/2021.- Solicitud de aprobación del Reglamento de Waveski de la RFEP

Autor de la Propuesta: La Junta Directiva y el Comité de Waveski

Damos traslado del documento elaborado por el Comité de Waveski en colaboración con Dña. Begoña Rodríguez Costales y Dña. Amparo González (maquetación), adecuando el actual Reglamento ICF de dicha especialidad, y que la Junta Directiva acordó su traslado a este órgano de gobierno como asunto de su competencia, para su aprobación y posterior remisión si así se estima oportuno, a la Subdirección General de Régimen Jurídico del Deporte y Comisión Directiva del CSD para su ratificación definitiva.

Se encuentran como invitados, el presidente del Comité, D. Gustavo Presa Arias, así como a nuestra asesora jurídica, Dña. Mar Ledesma Tejado, por si deseáis formular alegaciones, aclaraciones y consideraciones al mismo.

Una vez concluido el plazo determinado en la convocatoria, la consulta se da por finalizada, siendo aprobado el reglamento de la especialidad de Waveski de la RFEP,

sin salvedades ni alegaciones, una vez revisado todo su articulado, con fecha 28 de mayo de 2021, por unanimidad de los miembros de la Comisión Delegada.

Y sin más asuntos que tratar se da por concluida la consulta online a veintiocho de mayo de dos mil veintiuno.

Vº Bº

EL PRESIDENTE



EL SECRETARIO





**ANEXO AL P 10/2021
REGLAMENTO DE
WAVESKI**

**ACTA DE LA CONSULTA ONLINE A LA
COMISIÓN DELEGADA DE LA RFEP DEL 24 DE
MAYO-21**

Real Federación Española de Piragüismo



REGLAMENTO DE WAVESKI

Aprobada en Comisión Delegada de la RFEP de 28 de mayo de 2021, para su traslado a la Comisión Directiva del CSD

Real Federación Española de Piragüismo

REGLAMENTO DE WAVESKI



INDICE

CAPÍTULO I *REGLAS GENERALES*

Artículo 1.- Definición	4
Artículo 2.- Organización	4

CAPÍTULO II *EQUIPAMIENTO DEL DEPORTISTA*

Artículo 3.- Especificaciones de las tablas	5
Artículo 4.- Embarcaciones	5
Artículo 5.- Pala	5
Artículo 6.- Casco	6
Artículo 7.- Identificación de los competidores	6

CAPÍTULO III *ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES*

Artículo 8.- Categorías	7
Artículo 9.- Oficiales	7
Artículo 10.- Deberes de los oficiales	8
Artículo 11.- Invitaciones y Programa de competiciones	11
Artículo 12.- Hojas de inscripción	12
Artículo 13.- Recepción de inscripciones y programas	12
Artículo 14.- Modificación y anulación en las inscripciones	13
Artículo 15.- Modificación de las pruebas	14
Artículo 16.- Reunión previa a la competición	15

ARTÍCULO IV *NORMAS DE LA COMPETICIÓN*

Artículo 17.- Salidas	16
Artículo 18.- Procedimientos de las salidas	16
Artículo 19.- Criterios generales de puntuación	16
Artículo 20.- Puntuaciones	19
Artículo 21.- Prioridades	19
Artículo 22.- Interferencias	19
Artículo 23.- Tiempo y cómputo de la ola	21
Artículo 24.- Orden de salidas y cabezas de serie (ranking)	23
Artículo 25.- Cambios en la agenda inicial de la prueba	24
Artículo 26.- Tabulaciones	25
Artículo 27.- Puntuaciones	25
Artículo 28.- Ganadores	25
Artículo 29.- Empates (individual)	26
Artículo 30.- Fórmula del desempate	26



Artículo 31.- Clasificación por clubes	27
Artículo 32.- Empates (Clubes)	27
Artículo 33.- Reclamaciones	28
Artículo 34.- Colisiones o desperfectos.....	28
Artículo 35.- Medidas de seguridad	28
Artículo 36.- Rescates.....	29
Artículo 37.- Disposición final.....	30



CAPITULO I

REGLAS GENERALES

1. DEFINICIÓN

- 1.1 La disciplina WAVESKI consiste en la ejecución de maniobras en la ola en una embarcación específica, sentado e impulsándose mediante una pala doble hoja.
- 1.2 La velocidad, la fuerza, el control y la fluidez, así como el rendimiento y los recursos que se lleven a cabo dependiendo de las condiciones de las olas, serán determinantes para la puntuación de dichas maniobras.
- 1.3 Para que un evento se pueda celebrar, las olas tienen que ser consideradas surfeables en tamaño y forma, a criterio de la Dirección Técnica.

2. ORGANIZACIÓN

- 2.1 Todas las competiciones deberán contar con un Comité de Competición, formado según lo dictado por el Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Real Federación Española de Piragüismo.
- 2.2 El organizador de una competición tiene la obligación de dotarla con los medios establecidos en el Reglamento General y Técnico de Competiciones de la R.F.E.P.



CAPITULO II

EQUIPAMIENTO DEL DEPORTISTA

3. ESPECIFICACIONES DE LAS TABLAS

- 3.1 Los equipos son los responsables de su propio material.
- 3.2 Todo material publicitario debe colocarse de forma que no interfiera en la identificación del competidor y que no afecte al desarrollo de la competición, y respetando las normas sobre publicidad que la RFEF estime.

4. EMBARCACIONES

- 4.1 La embarcación para Waveski deberá cumplir las siguientes características:
 - a. Debe ser una embarcación abierta en la parte superior;
 - b. No podrá tener una longitud que supere los 3,6 metros, 12 pies, medidos en un plano horizontal.
 - c. Deberá contar con un asiento propio y cinturón para fijarse a él
 - d. Deberá contar con cinchas en el reposapiés
 - e. Podrá contar con un sistema de fijación o cinturón para las rodillas o ambos.
 - f. El uso de quillas es opcional.

5. PALA

- 5.1 La pala debe estar construida con dos hojas en un lado del eje. Puede variar en longitud y tamaño. También se permiten palas con longitudes ajustables. No hay límites de peso.

6. CASCO

6.1. Es obligatorio el uso de casco, aunque podrá ser dispensado a criterio del Comité de Competición. Deberá estar homologado para deportes acuáticos.

7. IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES

7.1. Licras por colores

7.1.1. Cada participante entrará en competición con una licra de diferentes colores que identificará a cada uno de ellos en cada manga.

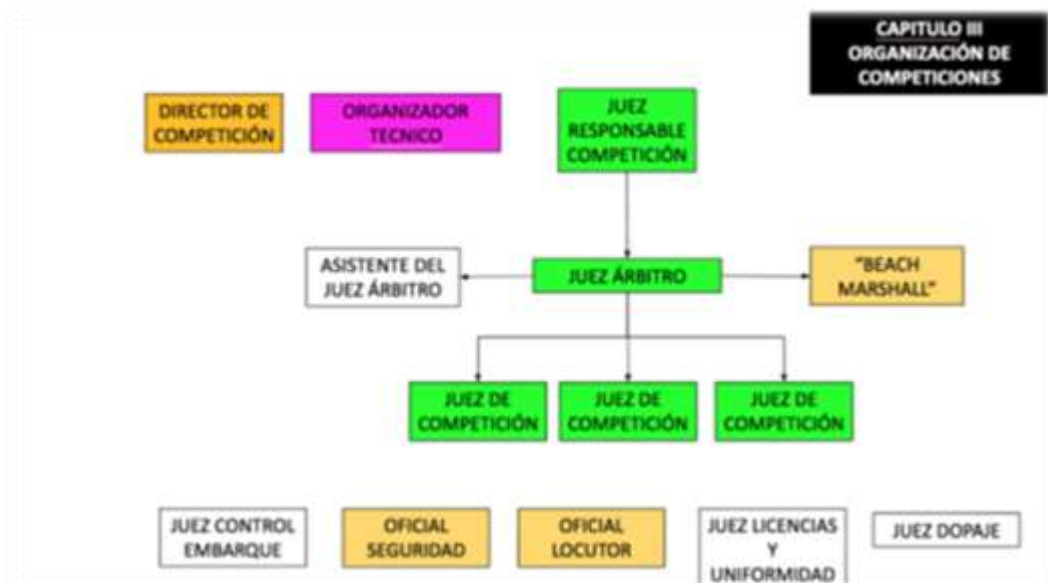
7.1.2. Antes de la entrada al agua, el Beach Marshall entregará a cada atleta la licra correspondiente.

7.1.3. Es obligatorio ponérsela delante del Juez.

CAPITULO III

ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

8. CATEGORÍAS



8.1 Las categorías que participan en esta modalidad son las contempladas por la RFEF en el Reglamento General y Técnico y en cada prueba específica determinada.

9. OFICIALES

9.1 Las competiciones serán supervisadas por los siguientes Oficiales:

9.1.1 Jueces

- Juez Árbitro
- Asistente del Juez Árbitro
- Juez de Playa (Beach Marschall)
- Juez de competición (Min. 3)
- Juez responsable de competición
- Juez controlador de licencias y uniformidad
- Oficial locutor
- Juez de dopaje



(Los jueces podrán tener más de una posición si fuera necesario).

9.1.2 Organizadores

- Director de competición.
- Organizador (Director) Técnico de la Competición.
- Locutor.
- Oficial de Seguridad.

9.2 La máxima autoridad de la competición será el Comité de Competición.

9.3 Todos deberán tener licencia de la RFEF en vigor.

9.4 Si las circunstancias lo permiten, una persona puede asumir varias funciones de las anteriormente mencionadas.

10. DEBERES DE LOS OFICIALES

10.1 Juez Árbitro

10.1.1 Preside el Comité de Competición y decidirá sobre los temas referentes a la misma, nunca contraviniendo este Reglamento y el R.G.T. de la R.F.E.P. Dará oficialidad a los resultados antes de su publicación.

10.1.2 Será el responsable de la elaboración y envío del Acta de resultados a la R.F.E.P. al término de la competición.

10.1.3 Establece los criterios de las puntuaciones.

10.2 Asistente del Juez Árbitro:

10.2.1 Colaborará estrechamente con el Juez Árbitro y se encargará de las tareas administrativas de la competición.

10.2.2 Elaborará los formularios que sean necesarios durante la competición.

10.2.3 Sustituirá al Juez Árbitro cuando sea necesario.

10.2.4 Controla el tiempo de la manga.

10.2.5 Lleva el tiempo oficial de las mangas, indica cuando acaba y cuando empiezan las mangas.

10.2.6 Cuando sea posible, proporcionar acceso a los palistas a una zona de entrenamiento una hora antes, durante y después del día de competición.



10.2.7 Anuncia la salida que tendrá lugar cinco minutos antes del comienzo de la manga, este tiempo podrá ser aumentado en función de las condiciones del mar).

10.3 Director de competición:

10.3.1 Coordina la prueba, asegurándose que los jueces tengan todo lo necesario para realizar su trabajo.

10.3.2 También será responsable del buen desarrollo de los temas administrativos de la competición, (programa, sorteos, resultados, documentación técnica, control de embarcaciones, prensa, protestas, etc.).

10.4 Juez de Playa (Beach Marshall):

10.4.1 Identifica a los deportistas. Les entrega la licra correspondiente con el color adjudicado para su manga, que deberán ponerse en su presencia.

10.4.2 Permite la salida de los deportistas a la zona delimitada de playa, sin respetar ausencias.

10.4.3 Una vez finalizada la manga recoge la licra correspondiente comprobando de nuevo la identidad de los deportistas.

10.5 Jueces de competición (Mínimo tres):

10.5.1 Puntúan las maniobras (requiere mucha concentración).

10.6 Jueces responsable de la competición:

10.6.1 Establece los criterios de las puntuaciones, controla cuando acaba y cuando empiezan las mangas.

10.6.2 Es el responsable de la preparación y de la dirección de la competición.

10.6.3 Deberá supervisar las mangas y será responsable de que éstas se desarrollen de acuerdo con el programa y sin retrasos innecesarios.

10.6.4 Deberá informar a los oficiales responsables, puntualmente, antes del inicio de una nueva manga.

10.6.5 Igualmente, deberá asegurarse de que el locutor dé toda la información necesaria sobre la competición, tal como el orden de salida, nombre de los competidores que salen a competir, resultados.

10.7 Organizador técnico:

10.7.1 Deberá encargarse de todo el material técnico, cámara de video, marcador, conexiones de radio, tráfico de embarcaciones antes y durante la carrera, condiciones del mar, meteorología...

10.7.2 Auxiliará al Juez Árbitro y al Juez responsable de Competición.

10.7.3 Es el responsable del registro de los resultados y de la preparación de la lista de los premiados.

10.7.4 Debe facilitar a la prensa toda la información referente a la marcha de la competición, así como de los resultados Megafonía.

10.8 Juez de control de Embarque:

10.8.1 Se encargará de verificar la identidad de los deportistas, de comprobar que tienen la licencia de competición en vigor y que son los mismos que figuran en la relación oficial de salida, así como que es correcta la uniformidad del Club o Federación que en esta competición representan.

10.8.2 El paso del control legaliza a las embarcaciones para dirigirse al lugar de la salida tal y como se estableciera en las normas de competición, confirmadas en la reunión de jefes de equipo.

10.8.3 Inspeccionar y aprobar las embarcaciones de Waveski de forma que cumplan con todas las exigencias técnicas y de seguridad impuestas por la organización de la prueba y antes de entrar en el agua, en el momento inicial de cada manga.

10.9 Oficial de seguridad:

10.9.1 Es el responsable de aconsejar al Comité de Competición sobre las medidas de seguridad que sean necesarias y de comprobar que realmente sean adoptadas.

10.10 Oficial locutor:

10.10.1 Deberá, atendiendo las instrucciones del Director de Competición, anunciar la salida de cada prueba, la composición de las mangas y el color adjudicado a cada uno de ellos.

10.10.2 Una vez este haya finalizado deberá anunciar los resultados.

10.10.3 Durante la manga, el comentarista no puede anunciar las puntuaciones hasta que las notas de todos los jueces entren en el sistema. Esto también es aplicable a la llegada de las series (de olas), excepto si todos los palistas se encontrasen en la línea de rompiente (en el pico).



10.10.4 Las puntuaciones deberán ser anunciadas durante toda la duración de la manga, incluso en las finales.

10.10.5 Si una puntuación fuera anunciada y estuviera equivocada (por cualquier causa, error del comentarista o del juez), este hecho no sería aceptado como motivo de reclamación.

10.10.6 Si un palista necesitara información durante su manga, deberá usar las siguientes señas manuales:

- a) Tiempo para final de la manga – una mano tocando la otra, en forma de “T”, por encima de la cabeza;
- b) Prioridad – los dos brazos por encima de la cabeza;
- c) Cuenta de olas – un brazo en vertical;
- d) Puntuaciones, clasificación, etc.... - dos brazos en horizontal;
- e) Si escuchó y comprendió – mover/agitar un brazo;

10.10.7 Asistirá al oficial médico responsable del Dopaje en todo el proceso del control antidopaje, asegurando que los palistas designados para pasar este control se someten a examen a los treinta minutos, como máximo, después de haber sido notificados.

11. INVITACIONES Y PROGRAMA DE LA COMPETICIÓN

11.1 Las invitaciones deberán ir acompañadas de la siguiente información y estar en poder de los clubes 30 días antes como mínimo a la fecha de celebración:

- Lugar, fecha y hora en la que comenzará la competición.
- Hora de comienzo y finalización de inscripciones.
- Ubicación exacta del lugar de competición.
- Categorías incluidas.
- Subvenciones exactas que se ofrecen, si las hubiera.
- Dirección y teléfono del organizador.
- Otros datos que se consideren de interés para los participantes.

11.2 Como mínimo 5 horas antes del comienzo de la competición, el programa definitivo deberá estar editado con los siguientes detalles:

- Horario de Reunión Previa a la Competición.
- Hora de salida.
- Licra de cada participante.
- Zona de Competición.

11.3 La redacción de las invitaciones y publicidad deberá realizarse en el idioma castellano y en castellano e inglés si se trata de una prueba Internacional, sin menoscabo de cualquier otro idioma que considere el organizador.

12. HOJA DE INSCRIPCIÓN

12.1 Las inscripciones para una competición no pueden ser formalizadas por otro organismo diferente de la entidad a que pertenecen los participantes, de acuerdo con las indicaciones dadas en la Invitación.

12.2 Deberán figurar en ellas los siguientes datos:

- Federación o Club participante.
- Nombre, apellidos y sexo de cada palista.
- Nombre y apellidos del Jefe de Equipo acreditado por su club, o en su caso, por la Federación Autonómica. Deberá ser mayor de 18 años y estar en posesión de licencia en vigor expedida o habilitada por la R.F.E.P.
- Número del D.N.I. de cada palista.
- Categoría de cada palista.
- Color de la vestimenta del Club o Federación que representan en la competición de que se trate.

12.3 La Inscripción Nominal de cada equipo, deberá estar en poder del organizador 7 días antes, como mínimo, del comienzo de la competición.

12.4 El Jefe de Equipo se responsabilizará, con su firma, que los componentes de la Inscripción Definitiva son los mismos que van a tomar la salida, no admitiéndose anulaciones ni sustituciones posteriormente.

12.5 El Juez Árbitro podrá verificar, con cualquier club, que los palistas relacionados en la Inscripción Definitiva son los mismos que participan. La infracción será motivo de sanción económica sobre la subvención acordada, así como de sanción disciplinaria.

13. RECEPCIÓN DE INSCRIPCIONES Y PROGRAMAS

13.1 Las inscripciones deberán encontrarse en la Secretaría de la Actividad Nacional, en la fecha que se establece para cada competición, siendo rechazadas todas aquellas inscripciones que se reciban en la R.F.E.P. con posterioridad a la hora y fecha indicada para cada competición.

13.2 Las inscripciones se llevarán a efecto mediante el sistema informático de la R.F.E.P. dentro del cierre del plazo de inscripción, salvo en aquellas pruebas o especialidades que no puedan llevarse a cabo por este medio y que podrán inscribirse por correo electrónico o fax, así como cuando el sistema informático no esté operativo.

13.3 Una inscripción que llegue fuera de plazo no puede ser aceptada.

13.4 El organizador acusará recibo de las inscripciones que le hayan sido remitidas.

14. MODIFICACIONES Y ANULACIONES DE LAS INSCRIPCIONES

14.1 La anulación de la inscripción de un palista es definitiva y la reinscripción de un mismo retirado está prohibida para esa prueba.

14.2 Todo competidor cuya inscripción haya sido confirmada por su propio club o Federación, está obligado a tomar parte en la prueba en cuestión.

14.3 Los derechos de inscripción no serán devueltos salvo justificaciones de fuerza mayor debidamente acreditadas.

14.4 Faltas de comparecencia

a) En caso de falta de comparecencia, no se producirá ningún tipo de cambio o alteración, continuándose con el desarrollo normal de la prueba, aunque eso signifique tener mangas incompletas en la siguiente fase.

b) Si lo anterior se produce en mangas en la que un palista ya había avanzado, la manga tiene que completarse en su totalidad de tiempo, pues el palista que falta podría comparecer.

c) Para evitar las faltas de comparecencia, solo se colocarán en las mangas los palistas con inscripción confirmada;

d) El número mínimo para la realización de la competición será de dos palistas.

e) Las mangas deben ser mostradas mínimo 30 minutos antes del inicio de la prueba en la playa, en un lugar visible y específico para tal efecto, cerca del staff técnico u, ocasionalmente, en otro lugar estratégico.

f) El palista que esté inscrito y que inicie su prueba en una manga donde automáticamente tenga derecho a puntos, solo los obtendrá si realmente entrara en el agua.

g) En caso de lesión comprobada, será el Director Técnico de la prueba quien pueda atribuir los puntos, siempre que se cumpla lo dispuesto en el párrafo anterior.

- h)** Los palistas en lista de espera solo podrán recoger la licra después del inicio de la “manga”.
- i)** Un palista que no participe en el evento y que falte a la primera manga en la que debería competir, no recibirá puntos. Cuando falte a una manga, después de haber ya competido, recibirá el cuarto lugar en esa manga.
- j)** Cualquier palista, una vez eliminado, no podrá volver a entrar en competición, sea cual sea la razón de su eliminación.

15. MODIFICACIONES DE LAS PRUEBAS

15.1 Orden de mangas

15.1.1 Los organizadores serán los encargados de respetar el orden de las mangas indicado en las invitaciones, así como el intervalo de tiempo entre cada una de ellas, tal como ha sido presentado en el programa de la competición. No podrá realizarse ningún cambio, salvo decisión del Comité de Competición.

15.2 Cancelación de pruebas

15.2.1 Si por motivos de fuerza mayor una prueba no se pudiese finalizar, se tomarán las siguientes acciones:

- Si no se completara la primera ronda, la prueba será cancelada, no habiendo adjudicación de puntos.
- Si se completara la primera ronda, y la prueba fuera cancelada en una ronda posterior, completa o incompleta, los palistas clasificados por “ranking” recibirán los puntos mínimos de la ronda en marcha y los restantes palistas, los correspondientes a la clasificación obtenida.

15.3 Extensión de eventos

15.3.1 La extensión del evento solo será permitida por la Dirección Técnica y la mayoría de los palistas que sigan en la prueba.

15.3.2 Los palistas que no se puedan quedar, recibirán los puntos equivalentes a la fase que alcancen.



16. REUNIÓN PREVIA A LA COMPETICIÓN

16.1 La reunión previa, se celebrará al menos, una hora antes del comienzo de la competición.

16.2 En la reunión, el organizador describirá el desarrollo o cualquier asunto que afecte a la competición.

16.3 El Juez Árbitro describirá el programa de competición y explicará cualquier cambio que se pueda producir.

16.4 Todo participante está obligado a asistir a la reunión previa. La inscripción en la competición conlleva la aceptación del Reglamento de Competición.



CAPITULO IV

NORMAS DE COMPETICIÓN

17. SALIDAS

17.1 Los competidores deberán estar en la línea de playa en el tiempo indicado en el programa. La salida tendrá lugar sin referentes de competidores ausentes.

17.2 El orden de competición de las categorías será definido por el Juez Árbitro en función de las condiciones del mar.

18. PROCEDIMIENTOS DE LAS SALIDAS

18.1 Cinco minutos antes al inicio de la manga los deportistas podrán dirigirse a la zona de competición ("paddle out"). Si las condiciones lo requieren el Director de Competición aumentará ese tiempo.

18.2 Los deportistas deberán superar la rompiente y llegar a la zona de competición y esperar a que se dé la señal de inicio de prueba que se anunciará mediante una señal acústica y visual de señales por colores. color verde: inicio de la manga.

19. CRITERIOS GENERALES DE PUNTUACIÓN

19.1 Los palistas deben ejecutar maniobras radicales controladas en las partes más críticas de las olas, con velocidad, fuerza y fluidez para aumentar el potencial de su nota.

19.2 Además de ello, surfeando con innovación recurriendo a un buen repertorio de maniobras, le reportará una mejor puntuación, lo que, en conjunto con un mayor grado de dificultad, le llevará a obtener puntuaciones más altas.

19.3 Maniobras radicales y controladas:

19.3.1 Los jueces de competición puntuarán las maniobras realizadas, cuanto más radicales sean las maniobras conjugándose con un mayor control del waveski mayor será la puntuación obtenida.

19.3.2 Esperan ver cambios de dirección del waveski en la ola.

19.3.3 Aunque el palista haya completado el 90% de la maniobra, esta no será puntuada si el final fuera descontrolado o se saliera de la ola.

19.3.4 Estas maniobras deberán incluir, cambios en la dirección del waveski, “bottom turns” (giros en la base de la ola), reentradas, “cutbacks”, “floaters”, aéreos, tubos, “top turns” (giros en la parte alta de la ola), etc....

19.4 Sección más crítica de la ola

19.4.1 Las puntuaciones más elevadas se darán cuando el palista esté más tiempo en la sección crítica de la ola (en la parte más curva, junto a la pared).

19.4.2 El grado de compromiso y riesgo asociado en este tipo de maniobra justifica la puntuación más elevada.

19.5 Selección de olas

19.5.1 La selección de las olas es el factor más importante para un palista durante su manga. Esta selección es la que irá a dictar qué maniobras podrá ejecutar en esa misma ola.

19.5.2 Con condiciones de mar pequeñas o medianas, se dará menor importancia a este aspecto, pues las mejores olas pudieran no ser necesariamente las más grandes.

19.5.3 Por el contrario, en una competición en la que haya buenas olas, la parte de los criterios de puntuación será el tamaño de estas.

19.5.4 El palista que demuestre estar mejor preparado para surfear las mayores olas demostrará un mayor desempeño.

19.5.5 Pero un palista no obtiene automáticamente una puntuación alta solo por el hecho de elegir las mayores y mejores olas. Tendrá que obedecer a la primera parte de los criterios de puntuación (cantidad de



maniobras que efectúa en la ola) de forma que alcance las mejores prestaciones.

19.6 Mayor distancia “Funcional”

19.6.1 Las puntuaciones más elevadas son adjudicadas a la solas más “largas”.

19.6.2 La distancia funcional de una ola significa la mayor distancia posible que esa ola puede ser surfada en un plano horizontal dentro del campo de visión de los jueces, cuando realiza las maniobras.

19.7 Juzgar con malas condiciones de mar

19.7.1 En condiciones de olas menos buenas, los jueces de la prueba estarán atentos a que los palistas utilicen todos los recursos de las olas para realizar maniobras rápidas -que serán ejecutadas de la misma forma que en condiciones normales- teniendo en cuenta su menor amplitud.

19.7.2 Las puntuaciones serán más elevadas si las maniobras fuesen encadenadas sin recurrir a la remada hasta la sección más próxima.

20. PUNTUACIONES

a) El Comité de Competición tiene la capacidad para realizar las sustituciones necesarias que garanticen la calidad y cohesión del panel de jueces.

b) En el evento, el equipo arbitral deberá estar constituido por un mínimo de 3 jueces, actuando los tres de forma simultánea, en cada manga, incluyendo las finales, así como un Juez Árbitro.

c) Los jueces y palistas deberán esperar a que la tabulación esté finalizada para consultar los resultados de la manga.

d) Ningún juez podrá comentar las posibilidades de éxito de ningún competidor en la prueba, ni al público, medios de comunicación u otros participantes, bajo pena de expulsión del panel de jueces y posterior sanción.

e) Siempre que por motivos ajenos a la organización se verifique la ausencia o falta de uno o más jueces, el Juez Árbitro tendrá la facultad de:

1. Trabajar con un equipo arbitral como mínimo de 3 jueces.
2. Reclutar directamente personas en el lugar de la prueba que, debido a su conocimiento técnico de la especialidad puedan, a su criterio, desempeñar esa función.

21. PRIORIDADES

21.1 El palista que consiga posicionarse en el interior de la ola (pared visible desde la playa) obtiene automáticamente la prioridad incondicional a lo largo de toda esa ola.

21.2 En el momento de arranque, el palista que se posiciona en el interior de la ola tiene siempre la prioridad.

21.3 Point Break – Cuando solo existe una dirección posible en la ola, el palista con una posición más próxima al pico tendrá el derecho incondicional a surfear esa ola durante todo su recorrido.

21.4 Pico Único – Si se trata de un pico con posibilidades de ir a la derecha e izquierda, la prioridad la gana el primer participante que haga un giro (a izquierda o derecha) y vaya a la dirección elegida. El otro competidor puede ir en sentido opuesto, en la misma ola, sin ser penalizado siempre que no moleste a quien tiene la prioridad.

22. INTERFERENCIAS

22.1. Para determinar una interferencia, los jueces deben decidir primero qué palista tiene la prioridad en la ola.

22.2 Después hay que decidir si el palista con prioridad fue de alguna manera perjudicado en su rendimiento. La palabra clave en este criterio es “posiblemente”.

22.3 Si el juez considera que algún competidor impidió/perjudicó la prueba de otro, teniendo prioridad sobre éste, la interferencia deberá ser considerada.

22.4 La Regla de Interferencia

22.4.1 El palista que consiga posicionarse en el interior de la ola (pared visible desde la playa) obtiene automáticamente la prioridad incondicional a lo largo de toda esa ola.

22.4.2 La interferencia será considerada si, durante esa ola, la mayoría de los jueces consideran que el otro competidor interfirió perjudicando la prueba del otro palista.

22.4.3 Siempre que un palista se encuentre enfrente de otro con prioridad tiene la posibilidad de abandonar la ola antes de ser considerada la interferencia, excepto si interfirió de alguna forma en las prestaciones del atleta con prioridad.

22.5 Beach Break (Picos Múltiples)

22.5.1 Si dos picos separados se encontraran, ambos palistas en su respectiva ola deben abandonar o seguir una trayectoria que evite una colisión.

22.5.2 En este caso:

- Si ambos abandonaran la ola, evitando una posible colisión, ninguno de ellos será penalizado.
- Si se cruzaran y colisionaran, los jueces de la prueba penalizarán al que fue considerado causa de la colisión (agresor) o a ambos.
- Si, en caso de colisión, ambos fueran considerados “agresores”, la penalización será adjudicada a los dos palistas.

22.6 Interferencias en el paleo

22.6.1 Se considera interferencia en la palada si:

- El palista sin prioridad entra en contacto con el que tiene derecho a la ola, o le obliga a cambiar de dirección causando una posible pérdida de puntuación.
- El palista sin prioridad causa claramente el colapso de una sección a quien tiene el derecho a la ola, perjudicando su potencial puntuación.
- Si un palista intenta salir de la ola para ceder la prioridad, pero incluso así no consigue evitar la colisión, los jueces podrán decidir por mayoría si tal acto fue accidental o premeditado, y en base a este criterio, aplicar o no la regla de la interferencia.

22.7 ASPECTOS A CONSIDERAR:

- En el momento de arranque, el palista que se posiciona en el interior de la ola tiene siempre la prioridad.
- Existencia de interferencias
- Perjuicio ocasionado en su puntuación al palista que tiene la prioridad

Se indicará expresamente la regla infringida: Bloqueo, molestar, choque, aproximación excesiva, etc.

23. TIEMPO Y CÓMPUTO DE LA OLA

23.1 El tiempo mínimo de una manga será de 15 minutos.

23.2 Olas que contar: máximo de 8 o 10 olas.

23.3 Se intentará avisar a los competidores de la realización de sus 8/10 olas.

23.2.1 Si un palista se excediera en el límite de olas dentro de la manga, las olas excedentes no serán contadas, y si el palista continuara en el agua después de alcanzar su límite de olas, será penalizado con una interferencia si:

- Surfeara una ola extra, privando a otro palista de surfearla.
- Interfiriera con otro palista en la remada, posicionamiento, u otra circunstancia.

23.3 Los tiempos oficiales de todas las mangas, serán decididos por el director de la Competición.

23.4 Todas las mangas deben comenzar a partir de una zona delimitada en la zona de rompiente de la playa, a criterio del Juez Responsable de Competición.

23.4.1 Un aviso visual en los 5 minutos finales podrá ser hecho antes del final de cada manga.

23.5 Se deberá utilizar una sirena o toque de bocina para comenzar y finalizar las mangas, un aviso para comenzar y dos avisos para finalizar.

23.6 El Juez Arbitro indicará el comienzo de cada manga.

23.7 Un sistema de discos (o luminoso) con al menos 1 metro cuadrado, deberá ser igualmente usado; verde para comenzar y amarillo para los 5 minutos finales.

23.8 El comentarista deberá efectuar una cuenta atrás de 5 segundos al final de la manga, y, cuando llegue a cero, la manga tiene que finalizar inmediatamente.

23.9 El primero de los dos avisos deberá sonar inmediatamente cuando el comentarista llegue a cero.

23.9.1 El inicio y fin oficial de la manga tiene lugar cuando el primer toque de bocina sea audible para el Jefe de Jueces.

23.10 El disco deberá estar en posición neutral, en cuanto el comentarista llegue a cero en su cuenta atrás.

23.11 Cualquier palista que coja una onda antes o después de su manga, y que surfee durante la manga anterior o posterior, será penalizado con una interferencia.

23.11.1 El palista no podrá coger ni surfear ninguna ola en la zona de competición antes del inicio de su manga, pues esa ola no será puntuada.

23.11.2 Si surfease antes de su manga en una situación de prioridad, su contrincante ganará automáticamente la preferencia.

23.12 Una ola surfeada durante la manga, pero comenzada antes del momento del toque inicial de la manga, no será contabilizada.

23.13 Los comienzos automáticos no están permitidos. Si el Juez Responsable de Competición desea usar un tiempo de espera mínimo entre las mangas (10 segundos), se debe considerar una zona delimitada en el agua fuera de la línea de rompiente.

23.14 En el caso de inicio dentro del agua ("water start"), después de que una manga esté fuera de la zona de rompiente, el tiempo de espera entre mangas no debe superar 1 minuto, excepto que haya circunstancias imprevistas.

23.15 En ninguna circunstancia se podrá prolongar el tiempo de la manga después de que los palistas hayan entrado al agua. En caso de que una manga tenga que ser interrumpida por cualquier causa, será parada por el Juez Responsable de Competición o el Juez árbitro, y se reiniciará el



tiempo de duración hasta la interrupción y se continuará hasta completar el tiempo establecido en origen.

23.16 Si hay reinicio en una situación de prioridad, se efectuará en la línea de rompiente respetando a quien estaba en posesión de la prioridad en el momento de la interrupción.

23.16.1 Habrá excepciones si el Juez árbitro, de acuerdo con el Juez Responsable de Competición, piense que la manga deba volver a disputarse, debido a que nadie haya tenido una ventaja definitiva en el momento de la cancelación o que las condiciones hayan cambiado, de forma que los jueces no puedan mantener la misma escala de puntuación.

23.16.2 Si al llegar a la mitad de la manga ningún palista hubiera cogido olas, la manga pudiera cancelarse y disputarse posteriormente. Esta decisión será potestad del Juez Arbitro y del Juez Responsable de Competición.

23.17 El Juez Responsable de Competición es la única persona que podrá dar el programa exacto de las pruebas.

23.17.1 Si cualquier otro colaborador de la prueba fuese preguntado y proporcionara alguna información equivocada, no se aceptarán reclamaciones.

23.17.2 Si el Juez Responsable de Competición diera alguna información equivocada y por esta causa un palista se perdiera su manga, esta podrá ser repetida.

23.17.3 El Juez Responsable de Competición puede suspender una manga si pensara que hay alguna razón legítima que justifique esa medida.

23.18 El Juez Responsable de Competición deberá tener un tablón de anuncios oficial donde el programa diario sea expuesto para información de todos los competidores.

24. ORDEN DE SALIDAS Y CABEZAS DE SERIE (SEEDING)

24.1 El “ranking” es el término utilizado para organizar a los palistas de manera que se puedan integrar en el formato de cada prueba, quedando definidos los “cabezas de serie” en las posiciones de arranque.

24.2 Le corresponde al Juez Responsable de Competición la responsabilidad de ordenar a los palistas en base a una combinación de las puntuaciones del año pasado y del año en curso.

24.3 Este orden será establecido teniendo en cuenta estos criterios (por orden de importancia):

24.3.1. La combinación de las puntuaciones:

- El “ranking” de la primera prueba del año será definido exclusivamente en función de la clasificación final de la competición que elige al Campeón Nacional del año anterior.
- A partir de ahí, se define el “ranking” teniendo en cuenta la clasificación del año anterior (tabla de 1.000 puntos) y las puntuaciones del año deportivo en curso (por ejemplo, el palista que acabó el año anterior en 1er lugar obtendrá 1.000 puntos que se suman a los resultados del año en curso).
- Esta regla se elimina después de la finalización de la 2ª etapa, pasando a considerarse solo las pruebas del año en curso.
- Los palistas que no se encuentren en esta situación será clasificados por orden de inscripción.

25. CAMBIOS EN LA AGENDA INICIAL DE LA PRUEBA

25.1 En el caso de que no sea posible cumplir la agenda inicial, el Director de Competición puede utilizar las siguientes opciones:

25.1.1 Después del que el tiempo de las mangas haya sido reducido al mínimo y que las condiciones sigan siendo desfavorables y sea imposible terminar la prueba, las repescas serán eliminadas antes de que los vencedores de ellas lleguen a la fase principal.

25.1.2 Después de esto, cuando un palista pierde será eliminado directamente de la prueba.

26. TABULACIONES

26.1 Sistema manual o informático:

26.1.1 Para decidir el vencedor por ese sistema, la nota más alta y la más baja de cada ola, de los jueces, será eliminada, siendo las restantes sumadas y divididas por el mismo número de notas, para así obtener una media.

26.1.2 En el caso de que solo hubiera tres jueces, todas las notas serán sumadas y obtenida una media.

26.1.3 Al finalizar la manga, las mejores olas del palista, tal y como se definen en las condiciones de la prueba, serán sumadas. El palista que obtuviera la suma mayor será considerado ganador.

27. PUNTUACIONES

27.1 Todas las pruebas del Campeonato Nacional de Waveski serán puntuadas individualmente de la siguiente forma:

1º - 1000 Puntos;	16º - 413 Puntos;
2º - 860 Puntos;	17º - 400 Puntos;
3º - 730 Puntos;	18º - 395 Puntos;
4º - 670 Puntos;	19º - 390 Puntos;
5º - 610 Puntos;	20º - 385 Puntos;
6º - 583 Puntos;	21º - 380 Puntos;
7º - 555 Puntos;	22º - 375 Puntos;
8º - 528 Puntos;	23º - 370 Puntos;
9º - 500 Puntos;	24º - 365 Puntos;
10º - 488 Puntos;	25º - 360 Puntos;
11º - 475 Puntos;	26º - 355 Puntos;
12º - 462 Puntos;	27º - 350 Puntos;
13º - 450 Puntos;	28º - 345 Puntos;
14º - 438 Puntos;	29º - 340 Puntos;
15º - 425 Puntos;	30º - 335 Puntos;

28. GANADORES

28.1 La clasificación final del Campeonato se obtendrá mediante la suma de las mejores pruebas puntuadas de cada palista. Los resultados finales son obtenidos calculando los del 50% de las pruebas, redondeando según el siguiente ejemplo:

- Tres pruebas: todos los resultados contabilizados
- Cuatro pruebas: 3 mejores resultados contabilizados ($4/2=2+1=3$)
- Cinco pruebas: 4 mejores resultados contabilizados ($5/2=2.5+1=3.5$ redondeando hacia arriba=4)

28.2 Los palistas que obtuviesen el mayor número de puntos en el ranking final serán considerados Campeones Nacionales en la Categoría Correspondiente.

29. EMPATES (INDIVIDUAL)

29.1 Sistema manual o informático: el desempate será deshecho sumando (si tuviésemos una situación de 3 mejores olas) por las dos mejores, siguiendo por la mejor, si aun así continuara el empate, se sigue por considerar la cuarta, la quinta...

29.2 Únicamente en el caso de empates irresolubles se realizará una manga adicional entre los afectados por este empate, y se considerará el mismo sistema de desempate.

30. FÓRMULA DEL DESEMPATE

30.1 Siempre que haya un empate, se utilizará la siguiente fórmula de desempate:

- Se obviarán el peor de los resultados considerados en la puntuación final.
- Si todavía persistiese el empate, se hace lo mismo con los dos peores resultados y así hasta llegar directamente a la mejor prueba.

- Si aun así hubiera empate, deben tenerse en consideración todos los resultados, comenzando por el mejor, hasta el máximo del número de pruebas del año.
- Si todavía hay empate, se analiza si hubo algún enfrentamiento directo entre los palistas y se establece una relación de victorias que en el caso de empate pasa a contabilizar la suma de las puntuaciones obtenidas en esas mangas.

30.2 Finalmente, y persistiendo el empate, se realiza una manga extraordinaria con los palistas involucrados.

30.3 En el caso de empate, en el diseño de la prueba debe aplicarse lo expuesto anteriormente, con las debidas adaptaciones.

30.4 Si siguiera el mismo, se utilizará el orden de inscripción, de acuerdo con las indicaciones de la organización de la prueba.

31. CLASIFICACIÓN POR CLUBES

31.1 La puntuación total de un club, en cada una de las competiciones, se obtendrá con la suma de todas las puntuaciones individuales obtenidas por sus embarcaciones.

31.2 En las competiciones de Waveski la puntuación de un club se obtendrá con la suma de todas las puntuaciones individuales obtenidas por sus tres mejores embarcaciones en cada categoría y modalidad.

31.3 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 25 de este Reglamento.

32. EMPATES (CLUBES)

32.1 En una competición:

32.1.1 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 y de persistir el empate se establece el siguiente orden:

32.1.2 Hombre Sénior, Mujer Sénior, Hombre Junior, Mujer Junior. A continuación, se desempataría con la categoría Cadete en el mismo orden indicado para las otras categorías.

32.1.3 En una prueba de una competición se dará la misma puntuación y clasificación a los empatados.

33. RECLAMACIONES

33.1 Que no se presente oficialmente una protesta, una puntuación, después de haber sido anunciada, es irrevocable, independientemente de la prueba que se presente en contra.

33.2 Una vez tomada la decisión por parte de los jueces y oficiales, no podrá usarse otra forma de protesta que no sea mediante escrito al Director Técnico.

33.3 Ningún juez debe ser abordado por ningún palista debido a interferencias o puntuación, so pena de sanción disciplinar.

33.4 El proceso de reclamaciones es el siguiente:

- 1) Rellenar el formulario de reclamaciones que tiene a su disposición el asistente del Juez árbitro, pago de la tasa correspondiente.
- 2) Entregárselo, una vez completado, quien se lo hará llegar al Juez Árbitro (si fuera necesario).

33.5 Análisis de la reclamación y contestación de la resolución por escrito.

34. COLISIONES O DESPERFECTOS

34.1 Todo competidor que entre en colisión con otro, o que cause desperfectos a la embarcación o a la pala de otro competidor, puede ser descalificado.

35. MEDIDAS DE SEGURIDAD

35.1 Los atletas participan bajo su propio riesgo y deben asegurarse de que están lo suficientemente saludables y en forma para cumplir con las demandas de la competición.

35.2 Ni la dirección del evento ni la dirección de la carrera ni el jurado ni la RFEP serán responsables de las lesiones sufridas por personas o daños a la propiedad. Al registrarse y participar en la competición / evento, los participantes aseguran al mismo tiempo su habilidad para nadar.

36. RESCATES

36.1 En el caso de realizarse un rescate durante el acontecer de la prueba, por parte de un palista inscrito en la misma, se procederá del siguiente modo:

- a) Si el palista no se encontrara en competición, se le dará el tiempo necesario para recuperarse del esfuerzo antes de su entrada en la manga.
- b) Si el palista estuviera ya en competición, la manga será interrumpida, siendo reiniciada después de dar un descanso a todos los participantes.
- c) En el caso de que la manga no haya sido interrumpida, o se haya llegado a su final, podrá ser anulada y repetida después de haber dado descanso a los participantes.

36.2 En último caso, si ninguna de las acciones antes descritas haya tenido lugar, habiendo llegado la prueba a su final, esa prueba podrá ser anulada, si el palista o su club así lo reclamase.

36.3 La disponibilidad de Jet-ski (o moto de agua) es opcional en todos los eventos. En caso de que se utilice, deberán cumplirse las siguientes reglas:

- a) El jet-ski debe ser utilizado exclusivamente para acciones de rescate y/o auxilio en la limpieza de la zona de competición. En ningún momento podrá utilizarse para ayudar a los palistas en competición a llegar al pico. Excepto en casos en que, por condiciones extremas de surf, largos trayectos de remada para remontar u otras razones de seguridad, siendo en este caso necesario que haya indicaciones expresas del Comité de Competición de ayudar a los palistas en competición.

36.4 Autoridad del Comité de Competición pueden, de forma conjunta, ordenar que el jet-ski ayude a un determinado palista en detrimento de otro, encontrando así justificación para cambiar la prioridad. El Juez árbitro es soberano en estas situaciones de cambio de prioridad.



37. 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.

....///....