

## ACTA DE LAS CONSULTAS 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**

D. José María García Riobos

#### **Presidente Federación de Piragüismo**

D. Juan Antonio Cinto Humbria

#### **Presidente Federación Gallega de Piragüismo**

D. José Alfredo Bea García

#### **Estamento de Clubes Real Grupo de Cultura Covadonga**

D. Ignacio Aybar

#### **Club Kayak Tudense**

D. Diego Piña Esteve

#### **Club Piragüismo Pamplona**

D. Felipe Besada Porto

#### **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. Carlos Besada Rico (Pte. del Comité de SUP.

Dña. Begoña Rodríguez (Pta. CTNA y miembro Comité Técnico ICF)

Dña. Mar Ledesma Tejado (asesor jurídico).

Con fecha siete 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**

#### **8/2021.- Solicitud de aprobación del Reglamento de SUP (Canoa a pie) de la RFEP**

*Autor de la Propuesta: de la Junta Directiva y del Comité de SUP (Canoa a pie).*

Damos traslado de los documentos elaborados por el Comité de SUP (Canoa a pie) 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 en su reunión del pasado 4 del presente 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.

Nuestros asesores invitados a esta consulta el presidente del Comité, D. Carlos Besada Rico y la presidenta del CTNA, Dña. Begoña Rodríguez Costales, así como a nuestra asesora jurídica, Dña. Mar Ledesma Tejado, quedan a vuestra disposición 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 sin alegaciones ni salvedades a los mismos con fecha 11 de mayo, siendo refrendado el punto del orden del día, con los votos favorables de todos sus miembros.

Y sin más asuntos que tratar se dan por concluidas las consultas online anteriormente relacionadas a once de mayo de dos mil veintiuno.

**Vº Bº**

**EL PRESIDENTE**



**EL SECRETARIO**





**ANEXO AL P 8/2021  
REGLAMENTO DE  
SUP-Canoa (paleo a pie)  
Y  
APÉNDICES DE MODALIDADES**

**ACTA DE LA CONSULTA ONLINE A LA  
COMISIÓN DELEGADA DE LA RFEP DEL 7 DE  
MAYO-21**

Real Federación Española de Piragüismo



# REGLAMENTO DE SUP-Canoa (paleo a pie)

Aprobado por la Comisión Delegada de la RFEP el 11 de mayo de 2021, para su traslado a la Comisión Directiva del CSD.

Real Federación Española de Piragüismo  
REGLAMENTO DE SUP-Canoa (paleo a pie)



## INDICE

### CAPÍTULO I *REGLAS GENERALES*

Artículo 1.- Definición de competiciones en SUP-Canoa .....	3
Artículo 2.- Organización .....	3

### CAPÍTULO II *EQUIPAMIENTO DEL DEPORTISTA*

Artículo 3.- Especificaciones de las tablas .....	4
Artículo 4.- Material de propulsión .....	5
Artículo 5.- Material de seguridad .....	5
Artículo 6.- Control de embarcaciones .....	5

### CAPÍTULO III *ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES*

Artículo 7.- Distancias .....	7
Artículo 8.- Formato de competición .....	7
Artículo 9.- Campo de regatas .....	9
Artículo 10.- Oficiales .....	10
Artículo 11.- Deberes de los oficiales .....	10
Artículo 12.- Invitaciones y Programa de competiciones .....	12
Artículo 13.- Hojas de inscripción .....	13
Artículo 14.- Recepción de inscripciones y programas .....	14
Artículo 15.- Modificación y anulación en las inscripciones .....	14
Artículo 16.- Modificación en el orden de las pruebas .....	15
Artículo 17.- Reunión de jefes de equipo .....	15

### ARTÍCULO IV *NORMAS DE LA COMPETICIÓN*

Artículo 18.- Medios de propulsión .....	16
Artículo 19.- Las salidas .....	16
Artículo 20.- Métodos de salida .....	16
Artículo 21.- Colisiones y accidentes .....	18
Artículo 22.- Tablas dobladas .....	18
Artículo 23.- Puntos de paso .....	19
Artículo 24.- Competiciones de varias etapas .....	19
Artículo 25.- Asistencia .....	19
Artículo 26.- Medidas de Seguridad .....	20
Artículo 27.- Llegadas .....	20
Artículo 28.- Cierre de control .....	20
Artículo 29.- Puntuación de cada competición .....	21
Artículo 30.- Clasificación por clubes .....	21
Artículo 31.- Empates .....	22
Artículo 32.- Descalificaciones y Penalizaciones .....	22
Disposición Final .....	24



# CAPITULO I

## REGLAS GENERALES

### 1. DEFINICIÓN

- 1.1 El objetivo de una competición SUP-Canoa es que los deportistas realicen una carrera sobre un recorrido fijado en aguas abiertas, embalses, ríos o en el mar.
- 1.2 Las condiciones en el día de la competición deben ser aceptadas. El énfasis se pondrá en medir la habilidad de los deportistas en condiciones desafiantes y ser los más rápidos en el recorrido sobre una tabla.

### 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.
- 2.3 El organizador contará con el asesoramiento del Comité nacional de SUP-Canoa de la R.F.E.P. que podrá enviar un delegado para supervisar la competición.
- 2.4 El comité nacional de SUP-Canoa podrá demandar a través de la R.F.E.P. el programa completo y la información actualizada de la competición al organizador con 14 días de antelación para comprobar que el reglamento de SUP-Canoa se está cumpliendo.

## CAPITULO II

### EQUIPAMIENTO DEL DEPORTISTA

#### 3. ESPECIFICACIONES DE LAS TABLAS

Las tablas podrán ser HB (tablas rígidas), SB (tablas blandas) o IB (tablas inflables).

Tablas (HB/SB)	22 pies	17 pies	14 pies	12.6 pies	11 pies
Longitud máx. (cm)	670 cm	518 cm	427 cm	384 cm	335 cm
Peso mínimo (kg)	-	-	9,5 kg	-	-
Categorías	Equipos 4	Equipos 2	Open/Master (+35) Sub21/Sub23	Junior (15-18)	Jóvenes Promesas /aguas bravas Sup-Polo

#### 3.1 CONSTRUCCIÓN DE LAS TABLAS

3.1.1 La forma, método de construcción y materiales usados no tendrán restricciones.

3.1.2 Las tablas deben estar construidas simétricamente en su eje longitudinal.

3.1.3 Ninguna parte de la tabla podrá tener elementos móviles que se usen para ayudar a impulsarla dándole a los deportistas una ventaja injusta.

3.1.4 La longitud de la tabla se debe medir desde la proa a la popa.

3.1.5 No están permitidos los timones. Un timón es un alerón o foil, que puede rotar y contribuir a dirigir la tabla.

3.1.6 Solo se permitirá el alerón fijado en el tercio trasero de la tabla que puede tener cualquier longitud, forma y ancho, siempre que no mejore la hidrodinámica, dándole al competidor una ventaja injusta. Este alerón debe asegurarse firmemente y no podrá moverse o ajustarse de ninguna forma que permita su uso como timón.

3.1.7 Las tablas deberán tener un solo casco. Los multicascos o catamaranes no están permitidos. Un catamarán es definido como una embarcación de más de un casco o que tenga una concavidad en su punto más profundo en el medio de más de 5 cm entre las puntas.

3.1.8 Todas las tablas deberán tener un punto de fijación firme para atar la correa (leash).

3.1.9 No están permitidos los foils (menos en los eventos específicos con hydrofoil). Los foils son aletas con una construcción particular o colocados en un ángulo concreto que crean una elevación hidrodinámica y una ventaja injusta.

3.1.10 Los equipos son los responsables de su material.

## **4. MATERIAL DE PROPULSIÓN**

4.1 Las tablas usadas en las competiciones de SUP-Canoa serán propulsadas solamente por palas de una sola hoja. Se permitirá que las palas se puedan ajustar en longitud.

4.2 Está prohibido el uso de cometas o velas.

## **5. MATERIAL DE SEGURIDAD**

5.1 El chaleco salvavidas (PFD) será obligatorio para todos los atletas en las carreras técnicas, carreras de larga distancia y con tablas inflables (IB). El comité organizador puede requerir en su normativa que los chalecos tengan unos colores determinados acordes con su regulación.

5.2 Los organizadores pueden hacer obligatorio alguno de los siguientes materiales de seguridad:

- a) una correa (leash) que una el atleta a su tabla.
- b) un silbato o espejo de señales.
- c) bengalas de mano.
- d) algún medio de comunicación, tipo teléfono móvil o radio VHF.
- e) ayuda de navegación, tipo brújula o GPS.
- f) una luz todo horizonte, si hay posibilidad de que la salida se realice antes de la salida de sol o se continuase después de la puesta de sol.
- g) un cabo de remolque.

## **6. CONTROL DE EMBARCACIONES**

6.1 No está permitido ningún cambio en las tablas después del control y antes de que la competición se celebre.





- 6.2** Al final de cada carrera las cuatro 1<sup>as</sup> tablas y otras seleccionadas al azar serán inspeccionadas, de acuerdo con el Comité de Competición, usando equipos regulados.
- 6.3** En ningún caso las palas deben estar sujetas a la embarcación.
- 6.4** 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 RFEP estime.

## CAPITULO III

### ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

#### 7. DISTANCIAS

7.1 No habrá límites en la longitud de las carreras nacionales ni internacionales. Para los campeonatos oficiales se recomienda:

7.1.1 Modalidad Sprint – hasta 250 m.

7.1.2 Carrera de larga distancia – entre 5 km y 35 km

7.1.3 Carrera técnica – entre 800 m y 5 km

#### 8. FORMATO DE COMPETICIÓN

##### 8.1 Formatos

8.1.1 Cuando coincidan varios eventos en una sola competición, deberían celebrarse en diferentes días, para evitar la fatiga de los atletas.

8.1.2 Las carreras podrán ser:

a) de una sola modalidad

b) de varias modalidades, en uno o varios días

8.1.3 Donde el agua es poco profunda, está permitido el desembarque y transportar o arrastrar la tabla hacia aguas más profundas, siguiendo el trazado de la prueba, nunca para acortar el recorrido.

8.1.4. Los giros deberán realizarse como se indique (derecha/izquierda)

##### 8.2 La modalidad **Sprint**

8.2.1 Consiste en recorrer una distancia de como mucho 250m en línea recta en el menor tiempo posible.

8.2.2 Si el número de participantes en la carrera es mayor que el número de calles serán necesarias realizar varias tandas (heats).

##### 8.3 La modalidad de **Larga Distancia o Resistencia**

8.3.1 Consiste en recorrer una distancia de entre 5 y 35 km en el menor tiempo posible, en cualquier tipo de agua, tanto mar, río (sin aguas bravas), embalses o lagos. Se podrá portear para salvar un obstáculo, entre dos cursos de agua o por la playa o ribera, si se establece un porteo. La salida y llegada podrá ser, indistintamente, desde tierra o desde el agua.

8.3.2 La carrera de larga distancia tendrá una salida masiva en la que los atletas tomen parte simultáneamente.

8.3.3 Si el ancho de la zona de agua, u otras condiciones, no permitieran la salida desde el agua, se podría hacer la salida en cuadrícula o por tandas.

#### 8.4 La modalidad de **Carrera técnica**

8.4.1 Consiste en realizar un recorrido de entre 800m/5km en los que se realizarán, como mínimo, dos giros a derecha y dos a izquierda y un desembarque y embarque en la zona de la orilla.

8.4.2 Si el número de participantes es mayor que el número de atletas adecuado para la zona de competición será necesario realizar tandas (heats) para que los mejores de cada una de ellas se clasifiquen para la final.

8.4.3 La división de las tablas en tandas se realizará mediante sorteo, cronometraje previo o por el ranking nacional.

8.4.4 Cuando se haga sorteo, las tandas deberían tener el mismo número de atletas, o como máximo un atleta adicional de diferencia.

8.4.5 Las carreras técnicas pueden tener porteos. Todos los atletas deberán desembarcar en una zona definida, llevar sus tablas y palas a lo largo del porteo y embarcar en el área definida.

8.5 La modalidad **Beach Race** consiste en recorrer un circuito de boyas con varios virajes, en el menor tiempo posible. El circuito podrá ser seguido por el público, y tendrá al menos, una boya situada cerca de la orilla en la rompiente y/o un porteo o carrera en playa.

8.6 La modalidad **Downwid** consiste en realizar un recorrido marcado de larga distancia desde un punto a otro en cualquier lámina de agua con el viento y las olas a la espalda del competidor.

8.7 La modalidad **Control en olas** se define como la realización de maniobras de control en un entorno costero en las que la utilización de la pala sobre la tabla sea fundamental para el desplazamiento adecuado en el mismo.

\* El deportista debe demostrar habilidades de manejo de la tabla, tanto en la fase de transición (desde que termina una ola, hasta que conecta con otra) como en la fase de desplazamiento en la ola.

8.8 La modalidad **Hidrofoil** consiste en realizar un recorrido, que puede ser un circuito de boyas, en el menor tiempo posible con una tabla a la que se le ha acoplado una quilla hidrodinámica (foil) que aumenta la sustentación y mejorar el deslizamiento provocado por la pala.

8.9 La modalidad **Aguas bravas** se desarrolla con un formato de competición contrarreloj, ya sea con mangas o con los tiempos más rápidos. Podrán realizarse



recorridos de Slalom y/o Descenso por un tramo de río en el que se habrá dispuesto un circuito de puertas y/o boyas que habrá que superar.

\* Es una prueba de habilidad en la que cada deportista compite de manera individual o por equipos contra el cronometro.

**8.10** La modalidad **SUP-Canoa de ríos y travesías** es aquella que se realiza sobre una tabla con recorridos marcados en cualquier lámina de agua continental con un trazado delimitado con boyas o en el sentido de una corriente de agua.

**8.11** En la modalidad **SUP-Canoa por equipos (2-4 deportistas)** tenemos varias posibilidades:

a) **Carrera de relevos** por equipos SUP-Canoa. La carrera de relevos por equipos formados por 4 participantes sobre un recorrido estipulado.

b) **Embarcaciones dobles / cuádruples (dragón)** los deportistas compiten sobre la misma tabla.

c) **Clasificación por puntos** en los que los participantes de cada equipo suman los puntos conseguidos en cada regata para ordenar los distintos equipos en una clasificación.

**8.12** El **SUP-Canoa Polo** es un deporte de equipo practicado sobre una lámina de agua delimitada perimetralmente y flanqueada en sus líneas de fondo por dos porterías elevadas (cancha de kayak polo) sobre tablas de SUP.

\* Los equipos están compuestos por 5 jugadores en cancha y hasta 3 mas en el banquillo que pueden hacer cambios sin límite durante el encuentro que dura dos tiempos de 10'. El objetivo del juego es meter el balón con el que se disputa el encuentro en las porterías elevadas.

**8.13** La modalidad **Fishing o Pesca sobre tabla** consiste en una competición en la que la base sobre la que se realiza la actividad cinegética de la pesca es realizada sobre una tabla de SUP-Canoa que ayuda a localizar los mejores lugares de pesca y perseguir las mejores presas con una visibilidad excepcional de las aguas circundantes.

## 9. CAMPO DE REGATAS

### 9.1 Recorridos

9.1.1 Los recorridos podrán ser en aguas abiertas, embalses, ríos o mar abierto en formatos y condiciones variadas. Los recorridos serán elegidos para medir la habilidad de los atletas y se usarán las condiciones a su favor.

9.1.2 Los recorridos de competición deberán ser elegidos tan pronto como sea posibles y publicados como muy tarde una semana antes de la competición.



9.1.3 Los recorridos podrán ser cambiados para ser adaptados a las condiciones del día de competición.

9.1.4 Las carreras sprint deben ser en línea recta.

9.1.5 Las carreras técnicas deben contener giros.

9.1.6 Las carreras de larga distancia pueden tener variedad de formatos y condiciones.

## 10. OFICIALES

Las competiciones serán supervisadas por los siguientes Oficiales:

### 10.1 Jueces

- Juez Árbitro
- Asistente del Juez Árbitro.
- Secretario de la Competición
- Jefe de Recorrido
- Juez/s de salida
- Juez de Llegada
- Juez/s controlador de licencias y uniformidad
- Juez/s controlador de embarcaciones
- Juez/s alineador
- Juez/s de recorrido
- Juez/s de Doping

### 10.2 Organizadores

- Director de Competición
- Organizador Técnico de la Competición (asesorado por el Comité nacional de SUP-Canoa)
- Locutor
- Oficial de Seguridad

10.3 La máxima autoridad de la competición será el **Comité de Competición**.

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

## 11. DEBERES DE LOS OFICIALES

11.1 **Juez Árbitro:** 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. Será el responsable de la elaboración y envío del Acta de resultados a la R.F.E.P. al término de la competición.

**11.2 Asistente del Juez Árbitro:** Colaborará estrechamente con el Juez Árbitro y se encargará de las tareas administrativas de la competición. Elaborará los formularios que sean necesarios durante la competición. Sustituirá al Juez Árbitro cuando sea necesario.

**11.3 Director de Competición:** Es el responsable de la preparación y de la dirección de la competición. Deberá supervisar las carreras y será responsable de que éstas se desarrollen de acuerdo con el programa y sin retrasos innecesarios. Deberá informar a los oficiales responsables, puntualmente, antes del inicio de una nueva carrera.

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

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

**11.4 Jefe de Recorrido:** Vigilará durante la prueba el cumplimiento del Reglamento. Si se incumplen las reglas comunicará la infracción al Juez Árbitro. El comité de competición decidirá lo concerniente a descalificación o no. El jefe de recorrido deberá situar y coordinar a los jueces de recorrido para que controlen el mismo.

**11.5 Juez de Salida:** Decide sobre todas las cuestiones concernientes a la salida de las pruebas y él será el único responsable de las decisiones en caso de salida falsa. Su decisión es definitiva e inapelable.

Verificará si la señal de salida está en buen estado de funcionamiento. Por medios a su alcance deberá comunicarse con los jueces de la línea de llegada, y después de haber recibido de ellos una indicación de que todo está listo, indicará a los competidores sus lugares y dará la salida de acuerdo con los Reglamentos

**11.6 Jueces de Llegada:** Deciden el orden en el cual los competidores han pasado la línea de llegada. Deberán colocarse en la línea de llegada. Si no están de acuerdo respecto al orden de uno o varios competidores, en ausencia de la foto o video de llegada, la decisión será tomada por mayoría simple. El voto del Juez Árbitro es dirimente en caso de empate. Cuando haya película de llegada, la decisión final deberá siempre estar de acuerdo con ésta. La decisión de los jueces de llegada es definitiva.

**11.7 Organizador Técnico:** Deberá encargarse de todo el material técnico electrónico del campo de regatas, (sistema automático de salidas, sistemas de foto-finish y cronometraje, marcador, conexiones de radio, tráfico de embarcaciones antes y durante la carrera, control de embarcaciones, etc.). Auxiliará al Juez Árbitro y al director de competición. Es el responsable del registro de los resultados y de la preparación de la lista de los premiados. Debe facilitar a la prensa toda la información referente a la marcha de la competición, así como de los resultados.

- 11.8 Juez Controlador de licencias y uniformidad:** Se encargará de verificar la identidad de los palistas, 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. 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.
- 11.9 Oficial-coordinador de seguridad:** Es el responsable de aconsejar al Comité de Competición sobre las medidas de seguridad que sean necesarias y de comprobar que realmente sean adoptadas.
- 11.10 Oficial Locutor:** Deberá, atendiendo las instrucciones del Director de Competición, anunciar la salida de cada prueba, el orden de salida y la posición de los competidores durante la misma. Una vez ésta haya finalizado deberá anunciar los resultados.
- 11.11 Juez Controlador de embarcaciones:** Asistirá al director de la competición para verificar las tablas que tomen parte en la prueba. Si una de ellas no cumple lo establecido reglamentariamente, concernientes a las limitaciones, será excluida de la competición.
- 11.12 Juez Alineador:** La función del alineador es la de situar las embarcaciones en la línea de salida en el menor tiempo posible, En el momento en que todas las embarcaciones estén alineadas, lo indicará al Juez de Salida.
- 11.13 Jueces de Recorrido:** Serán los encargados de vigilar el cumplimiento de las normas a lo largo del Campo de Regatas donde se celebre la competición y estarán colocados en la mejor posición posible. Pudiendo ser jueces de ciaboga, recorrido y porteo si hubiere. Cualquier infracción deberá ser reportada lo antes posible al Jefe de recorrido. Deben estar situados en el lugar donde mejor se aprecie esta maniobra.
- 11.14 Juez de Doping:** Asistirá al oficial médico responsable del Doping en todo el proceso del control antidoping, asegurando que los palistas designados para pasar este control se someten a examen a los treinta minutos, como máximo, después de haber sido notificados.

## 12. INVITACIONES Y PROGRAMA DE LA COMPETICIÓN

- 12.1** Las invitaciones deberán ir acompañadas de la siguiente información y estar en poder de los clubes 15 días antes como mínimo a la fecha de celebración:
- Tipo de competición.
  - Hora de comienzo y finalización de inscripciones.
  - Croquis, plano o mapa del recorrido, con las señalizaciones convenientes.
  - Características de la lámina de agua y tipo de tabla aconsejable en cada caso.
  - Distancia para recorrer según categorías.
  - 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.

**12.2** Como mínimo 12 horas antes del comienzo de la competición, el programa definitivo deberá estar editado con los siguientes detalles:

a.-Las informaciones detalladas concernientes al recorrido y a los medios de señalización.

b.-La hora de salida.

c.-La línea de salida.

d. La línea de llegada.

e. Los dorsales de los corredores.

f. Tipo de control de embarcaciones.

**12.3** 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.

#### **12.4 Competiciones:**

- Campeonato de España de SUP-Canoa (larga distancia, sprint o c. técnica)
- Copa de España de SUP-Canoa (larga distancia, sprint o c. técnica)
- Campeonato de España de SUP-Canoa larga distancia.
- Copa de España de SUP-Canoa larga distancia.
- Cto. de España de SUP-Canoa Sprint.
- Copa de España de SUP-Canoa Sprint.
- Cto. de España SUP-Canoa por autonomías.
- Cto. de España SUP-Canoa Downwind.
- Cto. de España de Beach Race.
- Cto. de España de Control de olas.
- Cto. de España de Rios y Travesías.
- Cto. De España de Aguas Bravas.
- Cto. De España por Equipos.
- Cto. De España de SUP-Polo.

### **13. HOJAS DE INSCRIPCIÓN**

**13.1** 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.

**13.2** 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.
  - Clase de tabla que utilizará.
  - Color de la vestimenta del Club o Federacion que representan en la competición de que se trate.
- 13.3** La Inscripción Nominal de cada equipo, deberá estar en poder del organizador 7 días antes, como mínimo, del comienzo de la competición.
- 13.4** El Jefe de Equipo de cada club podrá realizar, en el mismo lugar de la competición, las sustituciones y anulaciones sobre la inscripción previa "nominal" anteriormente enviada a la R.F.E.P., dos horas antes como mínimo, del comienzo de la competición, al Juez Árbitro. 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.
- 13.5** El Juez Árbitro podrá verificar, con cualquier club, que los palistas relacionados en la Inscripción Definitiva son los mismos que participan. La fracción será motivo de sanción económica sobre la subvención acordada, así como de sanción disciplinaria.

#### **14. RECEPCIÓN DE INSCRIPCIONES Y PROGRAMAS**

- 14.1** Las inscripciones deberán encontrarse en la secretaria 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.
- 14.2** Las inscripciones se llevarán a efecto mediante el sistema informático de la RFEF 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. Una inscripción que llegue fuera de plazo no puede ser aceptada.
- 14.3** El organizador acusará recibo de las inscripciones que le hayan sido remitidas.
- 14.4** El programa definitivo estará en manos del Comité de Competición, en el momento de su constitución, dando los nombres de los competidores, así como el resultado del sorteo.

#### **15. MODIFICACIONES Y ANULACIONES DE LAS INSCRIPCIONES**

- 15.1** Las modificaciones en las inscripciones deberán realizarse en el horario establecido por el Organizador y entregarse por escrito al Juez Árbitro antes de la reunión de Jefes de Equipo, pudiendo por causas justificadas y aprobadas por el Comité de Competición realizarla hasta 1 hora antes de la primera prueba de la jornada.

- 15.2** Cada Club podrá modificar hasta un 50% del número máximo de embarcaciones inscritas por dicho Club.
- 15.3** La anulación de la inscripción de un palista es definitiva y la reinscripción de un mismo retirado está prohibida para esa prueba.
- 15.4** Todo competidor cuya inscripción haya sido confirmada por su propio club o Federación, está obligado a tomar parte en la prueba en cuestión.
- 15.5** Si una tabla no toma la salida y el deportista no tienen una razón válida aprobada por el Comité de Competición, los deportistas implicados serán descalificados para toda la competición.
- 15.6** Los derechos de inscripción no serán devueltos.

## **16. MODIFICACIONES EN EL ORDEN DE LAS PRUEBAS**

- 16.1** Los organizadores serán los encargados de respetar el orden de las pruebas 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.

## **17. REUNIÓN DE JEFES DE EQUIPO**

- 17.1** La reunión de Jefes de Equipo se celebrará al menos, una hora antes del comienzo de la competición. En la reunión, el organizador describirá el recorrido o cualquier asunto que afecte a la competición. El Juez Arbitro describirá el programa de competición y explicará cualquier cambio que se haya producido.
- 17.2** Todo club participante está obligado a asistir a la reunión de jefes de equipo. La inscripción en la competición conlleva la aceptación del Reglamento.

## CAPITULO IV

### NORMAS DE COMPETICIÓN

#### 18. MEDIOS DE PROPULSIÓN

- 18.1** Las tablas usadas en las competiciones de SUP-Canoa serán propulsadas solamente por palas de una sola hoja. Se permitirán las palas ajustables en longitud.
- 18.2** Está prohibido el uso de cometas o velas.
- 18.3** Los atletas deben estar en pie sobre la tabla en toda la duración de la carrera. Se podrán hacer excepciones en momentos de agotamiento y giros, en cuyo caso el atleta puede ejecutar 5 paladas de rodillas o sentado sobre la tabla sin tomar ventaja o adelantar posición.
- 18.4** No está permitido remar de rodillas. En caso de infracción, el juez de recorrido podrá decidir penalizar o no al competidor.

#### 19. LA SALIDA

- 19.1** La línea de salida estará claramente marcada en las instrucciones de salida descritas a los atletas.
- 19.2** La línea de salida debe tener ancho suficiente para alinear a todos los atletas. Si no es posible, se podrá realizar un sorteo para colocarlos o los atletas serán ordenados de acuerdo con su ranking y los mejores atletas ocuparán los mejores lugares de salida.

#### 20. MÉTODOS DE SALIDA

- 20.1** Los métodos de salida serán decididos por el comité organizador e incluidos en la información distribuida y pueden ser uno de los siguientes:

**20.1.1** Beach Start (larga distancia/carrera técnica).

\* Los atletas se alinearán en la orilla del agua. Deberán sostener sus tablas, con el agua entre el tobillo y el muslo bajo las instrucciones del juez de salida.

\*Cuando todos los atletas estén alineados y las condiciones sean favorables, se dará la señal de salida.



#### 20.1.2 Salida desde la orilla (larga distancia/carrera técnica).

\*Las tablas se alinearán en la orilla. Permaneciendo en el suelo al lado de los atletas. Los atletas pueden agarrar las tablas, pero no levantarlas del suelo.

#### 20.1.3 Salida en línea (larga distancia/sprint/carrera técnica)

\* La posición de las tablas en la salida será con las proas en la línea de salida y tablas paradas.

\* Las tablas pueden ser agarradas por la popa por pontoneros o bloqueadas en la proa por un sistema automático de salida.

\*Los atletas pueden partir de pie, arrodillados o sentados en la tabla. La posición será descrita con anterioridad.

\* La salida deber realizarse perpendicular a la primera boya de giro.

#### 20.1.4 Salida en movimiento (larga distancia)

\*Cuando el viento fuerte o la corriente dificulte la salida de parado se puede usar la salida en movimiento. Las tablas están derivando o con un paleo suave detrás de la línea de salida e intentando cruzar a la hora de la señal.

\* La salida se podría fijar entre dos tablas en movimiento.

Siempre que sea posible todas las tablas deben alinearse en la línea de salida. Donde sea imposible o impracticable debido a la falta de espacio, la corriente o las condiciones meteorológicas, se puede emplear el siguiente procedimiento alternativo:

#### 20.1.5 Inicio en parrilla (larga distancia/carrera técnica)

\* Donde la salida en una línea de todos los atletas sea impracticable o indeseable, se podrá usar la salida en parrilla desde la orilla, la salida estática desde el agua o la salida en movimiento desde el agua (en grupos).

\* Los atletas son separados en grupos (filas). Los grupos se alinean unos detrás de otros según su ranking o mediante sorteo.

#### 20.1.6 Salidas por turnos (larga distancia/carrera técnica)

\*Donde la salida simultanea sea impracticable o indeseable, se podrá usar la salida de playa por turnos, salida de la orilla o la salida de agua de parado (en grupos o individualmente). El orden de salida se determinará según el ranking o sorteo aleatorio.

\*Atletas o grupos de atletas podrán salir desde la misma línea de salida a intervalos regulares.

- 20.1.7 En todos los casos los atletas deberán ser llamados al área de salida como mínimo con 3' de antelación.
- 20.1.8 Una vez alineadas las embarcaciones, si es en agua y los atletas y sus tablas si es en tierra, el juez de salida dará la misma, mediante las palabras: *Atentos, Ya*. Las tablas que durante el proceso de salida invadan el campo de regatas antes de la palabra **YA**, recibirán un **primer aviso** que supondrá **30 segundos de penalización**. Si persisten en la actitud, **un segundo aviso supondrá la descalificación** y deberán abandonar el campo de regatas inmediatamente.

## 21. COLISIONES Y ACCIDENTES

- 21.1 Para todas las carreras, una colisión será una situación donde un atleta o alguna parte de su tabla o pala toca a otro atleta en su tabla o pala causando una desventaja.
- 21.2 Una colisión puede suceder al ir en grupo y en cualquier parte del recorrido.
- 21.3 Cualquier atleta que es considerado por el Juez árbitro como responsable de una colisión, o quien dañe la tabla o pala de otro atleta se desvíe de la dirección de carrera o deliberadamente bloquee o impida que otro atleta pueda remar será penalizado o descalificado.
- 21.4 Si se considera que el atleta solo provoca una desventaja menor a otros atletas como resultado del incidente, el atleta responsable podrá recibir una penalización de 10".
- 21.5 Si se considera que el incidente ha causado una desventaja mayor la penalización será la descalificación (DSQ) del mismo.
- 21.6 Las penalizaciones las decidirá el Juez árbitro y no se pueden recurrir.

## 22. TABLAS DOBLADAS

- 22.1 En los recorridos, los atletas que fueran doblados acabarán su carrera la próxima vez que crucen la línea de meta.
- 22.2 En las maniobras de adelantamiento las tablas que sean sobrepasada deberán facilitar el paso, no interrumpir ni bloquear a las tablas que las adelanten y no podrán navegar a ola una vez superadas.
- 22.3 Se tendrá en cuenta su puesto para los resultados, pero el tiempo no se anotará.
- 22.4 Si las embarcaciones dobladas no paran en su próximo paso por la línea de meta y abandonan el recorrido, serán descalificados (DSQ).

## 23. PUNTOS DE PASO

- 23.1** Los recorridos podrán marcarse mediante boyas de recorrido o zonas de paso obligatorio que los organizadores de la carrera por seguridad u otras razones hayan designado. El no seguir este trazado podría conllevar una penalización de 30 segundos, si la ventaja se considera pequeña, o la descalificación, si la maniobra se considera peligrosa o la ventaja fuera grande.

## 24. COMPETICIONES DE VARIAS ETAPAS

- 24.1** En carreras de larga distancia donde la prueba esté dividida en varias etapas, la salida del segundo día y sucesivos pueden realizarse de forma individual o en grupos determinados por la organización y aconsejar a los jefes de equipo y/o a los atletas según proceda.
- 24.2** Si es una salida individual los competidores deberán tomar la salida en el mismo orden en que fueron llegando en la anterior etapa y con los mismos intervalos de tiempo.
- 24.3** Los atletas que no completen la etapa, por cualquier razón, no podrán tomar la salida en la siguiente etapa.
- 24.4** El tiempo se acumulará y el ganador será el atleta que haga el menor tiempo en la totalidad del recorrido teniendo en cuenta las posibles penalizaciones fijadas por los organizadores.
- 24.5** Para la salida del 2º y sucesivos días se podrá utilizar el método de salida inicial o cualquiera de los descritos anteriormente.

## 25. ASISTENCIA

- 25.1** Un atleta no puede ser acompañado a lo largo del recorrido o asistido de ninguna forma por ninguna embarcación durante la competición a no ser por la embarcación de apoyo autorizada por el organizador de la carrera (p.j. barco a motor).
- 25.2** Toda ayuda externa (comida, consejos y dirección) está prohibida durante la competición excepto por las embarcaciones de apoyo oficiales, si lo concreta el organizador de la carrera.
- 25.3** La asistencia desde una embarcación exterior a la competición (motora, velero, bote a remos, etc.) puede conllevar a la descalificación del atleta.
- 25.4** Los barcos privados no obstaculizarán a los atletas durante la carrera. Si se establece una relación entre un barco no oficial y un atleta que obstruye a un oponente el atleta puede ser descalificado.
- 25.5** En caso de zozobra durante la carrera un atleta puede socorrer a otro. Un atleta puede ser descalificado o recibir una penalización de tiempo si recibe asistencia

de un barco exterior a la organización de la carrera. Un atleta puede recibir asistencia desde un barco de rescate oficial, con la condición de que no implique un progreso o avance en el recorrido y no haya movimiento hacia delante del barco de seguridad durante todo el tiempo que dura la asistencia.

- 25.6** Un atleta con discapacidad podrá recibir asistencia en la salida de la playa o en un porteo por ayudantes con la condición de que no haya ventaja con la asistencia y el atleta se baje o se desprenda de su tabla antes de que los ayudantes la carguen. Esta asistencia debe haber sido pedida con anterioridad al comité de competición.
- 25.7** Un atleta que rompe o daña su tabla o pala solo puede sustituirla durante la carrera si está especificado en las reglas de esa competición concreta.

## **26. MEDIDAS DE SEGURIDAD**

- 26.1** Dependiendo de la duración, recorrido, meteorología y condiciones del mar el organizador puede hacer obligatorio cualquier equipamiento de los descritos en el artículo 3.3.
- 26.2** Cualquier atleta que no cumpla las medidas de seguridad puede ser expulsado antes de la salida. Si ya ha salido será descalificado.

## **27. LLEGADA**

- 27.1** La línea de llegada estará entre dos puntos (p.j. boyas, banderas, ...) descritas en las instrucciones de carrera, flotando, en la orilla o en combinación de las dos.
- 27.2** El atleta acaba la carrera cuando:
- a. La proa de la tabla cruza la línea de meta con el atleta sobre ella (con los dos pies en contacto con la tabla);
  - b. El torso del atleta cruza la línea de meta con su pala en la mano si la meta está en la orilla.
- 27.3** Si dos o más tablas cruzan la línea de meta al mismo tiempo recibirán el mismo puesto.

## **28. CIERRE DE CONTROL**

- 28.1** El tiempo máximo para el cierre de control se determinará de la siguiente manera:

28.1.1 Se contabilizarán 15 minutos por cada 10 kilómetros de prueba. La suma total de minutos dará el tiempo total máximo para cierre de control por categoría/modalidad y a partir del tercer clasificado.

*Ejemplo: A una prueba que tenga la longitud de 20 kilómetros, le corresponderá un tiempo máximo de cierre de control de:*

$$20 \times 15 = 30 \text{ minutos}$$

## 29. PUNTUACIÓN EN CADA COMPETICIÓN

29.1 En cada una de las pruebas que componen la competición, únicamente puntuarán las primeras dieciocho embarcaciones que entren en meta, dentro del tiempo de cierre de control, asignándole a cada una de ellas los puntos siguientes:

1º-33ptos; 2º-27ptos; 3º 21ptos; 4º-15ptos; 5º-14 pto; ...18º- 1pto

29.2 A efectos de puntuación, en cada categoría y modalidad, deben tomar la salida como mínimo tres tablas de dos clubes distintos, obteniendo puntuación todas las embarcaciones que lleguen a meta dentro del tiempo de cierre de control.

29.3 Ocupan lugar, pero no puntúan, cuando haya más de una embarcación del mismo club dentro de las dieciocho primeras, en cualquiera de las pruebas que componen una competición. Excepto para las regatas de larga distancia que pueden puntuar hasta tres tablas.

## 30. CLASIFICACIÓN POR CLUBES

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

30.2 En las competiciones de SUP-Canoa de larga distancia 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. En el caso de que dos o más clubes obtengan el mismo número de puntos, el desempate se realizará de acuerdo con la posición de su deportista absoluto mejor clasificado. Si persiste el empate se irán bajando categorías hasta que el desempate se deshaga.



## 31. EMPATES

### *En una competición:*

**31.1** 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 Open y de persistir el empate se establece el siguiente orden:

Absoluto, Sub 23, Sub21, Junior. A continuación, se desempataría con la categoría Cadete.

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

## 32. DESCALIFICACIONES Y PENALIZACIONES

**32.1** Los competidores deben estar de pie sobre la embarcación durante toda la carrera. Se harán excepciones para momentos de agotamiento o fases de orientación en cuyo caso el deportista podrá ejecutar hasta cinco golpes de pala de rodillas o sentado sobre la embarcación.

**32.2** Si un deportista diera más de cinco paladas consecutivas de rodillas o sentado sobre la tabla, al primer aviso será sancionado con 10 segundos. Un segundo aviso conllevará la descalificación.

**32.3** Infracción de la norma de limitaciones y/o construcción de tablas:

**32.3.1** Si un competidor completa una prueba en una tabla que, tras su inspección, no cumple con los requerimientos estipulados por la RFEF, será descalificado de la prueba en cuestión.

**32.4** Navegación en estela entre tablas de distintas categorías:

**32.4.1** En competiciones de SUP-Canoa, no está permitida la navegación en la estela entre dos competidores de diferente categoría. Es una violación de las normas de la regata y está sujeta a penalización. Si se observa a un competidor realizando la navegación en la estela, recibirá un primer aviso, y una penalización de 10 segundos. Si el competidor recibe un segundo aviso, o ha ganado una gran ventaja, será descalificado de la regata.

**32.4.2** Las penalizaciones de tiempo son decididas por el juez árbitro a propuesta del juez de recorrido y no son apelables.

- 32.4.3 Las penalizaciones de tiempo se ejecutarán, mediante una parada de tiempo, en un área designada en el porteo, o bien serán añadidas al tiempo final de los competidores si no se realiza una parada de tiempo.
- 32.5** El Juez Árbitro debe confirmar inmediatamente y por escrito cualquier descalificación, con las razones que han impulsado a la misma. El Jefe de Equipo ha de recibir una copia de ese informe, donde conste la hora de recepción exacta.
- 32.6** Si el Jefe de Equipo no recibe la copia del informe de descalificación por motivos ajenos al comité de competición, la descalificación no será invalidada.
- 32.7** En las salidas y llegadas de agua, las líneas de salida y llegada deben cruzarse con los dos pies sobre la tabla y en el caso de salidas y llegadas de playa, las líneas de salida y llegada se cruzarán corriendo con la pala en la mano.
- 32.8** Durante la carrera el competidor solo podrá ser impulsado por su pala, las olas y el viento. No se permite ninguna asistencia por medio de una vela, cometa o ropa que pueda considerarse que funcione como vela.
- 32.9** La navegación en la estela (drafting) se define como palear en la ola de otro participante, ya sea detrás o junto a la contracorriente de un palista, el navegar a menos de 2 tablas de distancia durante más de 10 segundos y solo se permite entre dos participantes en la misma categoría en competiciones en grupo. Esto significa que no se permite entre mujeres y hombres y viceversa. Un 1er aviso conllevará 10 segundos de penalización y un 2º aviso la descalificación.
- 32.10** Queda igualmente prohibido cualquier otro instrumento o influencia que pueda ser interpretado como medio de asistencia.
- 32.11** Como caso especial, en Aguas Bravas o mar abierto, arrodillarse de forma activa (contacto de la rodilla con la embarcación) está permitido después de una caída cuando se le permite al competido volver a colocar la tabla en su posición de marcha anterior a la caída. En caso de infracción, el Juez Árbitro decidirá si descalifica al competidor o simplemente impone una penalización de 10 segundos.
- 32.12** COMPETICIÓN JUSTA: Se deben tomar todas las precauciones para garantizar que ningún palista haga nada que pueda obstruir o poner en peligro a otros participantes o correr el riesgo de dañar las embarcaciones u otros equipos. Chocar y golpear intencionalmente a otros en el campo o en los giros no está permitido. En el caso de tales incidentes, será competencia del Juez Árbitro descalificar a los participantes o imponer una penalización.
- 32.13** Zonas excluidas, las reservas naturales y / o las zonas de baño designadas (marcadas con boyas) deben estar claramente definidas. Estas



áreas no se pueden entrar ni atravesar de ninguna manera. Cualquier violación supondrá descalificación.

- 32.14** Las instrucciones de la dirección de carrera deben seguirse estrictamente al remar a lo largo de las rutas de navegación y debajo de los puentes. La dirección de la carrera tiene el poder de descalificar a cualquier participante que viole las reglas o le imponga una penalización.

## 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.

...///...

Real Federación Española de Piragüismo



# REGLAMENTO DE SUP-Canoa (paleo a pie) APÉNDICES DE MODALIDADES

Aprobado por la Comisión Delegada de la RFEP el 11 de mayo de 2021,  
para su traslado a la Comisión Directiva del CSD.

Real Federación Española de Piragüismo  
REGLAMENTO DE SUP-Canoa (paleo a pie)



## INDICE

### CAPÍTULO I *MODALIDADES ICF*

Apéndice 1.- Modalidad ICF Sprint.....	3
Apéndice 2.- Modalidad ICF Carrera de Larga distancia .....	3
Apéndice 3.- Modalidad ICF Carrera Técnica.....	3

### CAPÍTULO II *MODALIDADES OCEÁNICAS*

Apéndice 4.- Modalidad Beach Race.....	4
Apéndice 5.- Modalidad Downwind.....	4
Apéndice 6.- Modalidad Control en olas .....	5
Apéndice 7.- Modalidad HidroFoil.....	7

### CAPÍTULO III *MODALIDADES EN AGUAS CONTINENTALES*

Apéndice 8.- Aguas Bravas.....	8
Apéndice 9.- Descensos de ríos y travesías.....	13
Apéndice 10.- Carreras por equipos .....	13

### ARTÍCULO IV *MODALIDADES RECREATIVAS*

Apéndice 11.- Sup-Canoe Polo.....	15
Apéndice 12.- Fishing Sup (Sub de pesca).....	16
Disposición final.- .....	17

# CAPITULO I

## MODALIDADES ICF

### 1. MODALIDAD ICF SPRINT

1.1 Modalidad Sprint – Distancia recorrida hasta 250 m.

\* Desarrollada en los apartados 7-8 del Reglamento de SUP-Canoa (paleo a pie)

### 2. MODALIDAD ICF CARRERA DE LARGA DISTANCIA

2.1. Carrera de larga distancia – Distancia recorrida entre 5 km y 35 km

\* Desarrollada en los apartados 7-8 del Reglamento de SUP-Canoa (paleo a pie)

### 3. MODALIDAD ICF CARRERA TÉCNICA

3.1. Carrera técnica – Distancia recorrida entre 800 m y 5 km

\* Desarrollada en los apartados 7-8 del Reglamento de SUP-Canoa (paleo a pie)

## CAPITULO II

### MODALIDADES OCEÁNICAS

#### 4. MODALIDAD BEACH RACE

- 4.1 La modalidad Beach Race consiste en recorrer un circuito de boyas con varios virajes, en el menor tiempo posible. El circuito podrá ser seguido por el público, y tendrá al menos, una boya situada cerca de la orilla en la rompiente y/o un porteo o carrera en playa.
- 4.2 La zona de salida se realizará desde la playa y en cada vuelta, si la situación lo permite, se debe volver a ella con una pequeña carrera a pie siempre con el remo (transportar la tabla es opcional y/o evitable). La distancia total debe estar entre los 800m y 5 km, como marca la ICF para su carrera técnica.
- 4.3 Es competencia del director de Carrera la orientación de las boyas, así como el lado de viraje de esta y demás decisiones necesarias para el buen desarrollo de la carrera.
- 4.4 Es preceptivo utilizar las rompientes de olas para crear zonas de deslizamiento o remonte dentro del circuito (BEACH RACE).
- 4.5 Según el número de inscritos se podrán separar las salidas por categorías en carreras diferentes o realizar una salida con 2 minutos de diferencia.
- 4.6 Los deportistas más rápidos por ranking deben salir en primer lugar. Si en una categoría el número de participantes es grande es posible dividirlos en rondas previas y una final con los mejor clasificados de las mismas.

#### 5. MODALIDAD DOWNWIND

- 5.1 La modalidad **Downwind** consiste en realizar un recorrido marcado de larga distancia desde un punto a otro en cualquier lámina de agua con el viento y las olas a la espalda del competidor.
- 5.2 La organización de los eventos Downwind podrá exigir experiencia previa en este tipo de competiciones si las condiciones del recorrido así lo hacen necesario.

\* Se tendrán en cuenta las especificaciones desarrolladas en los apartados 7-8 del Reglamento de SUP (paleo a pie) relacionadas con las carreras de larga distancia.

## 6. MODALIDAD DE CONTROL DE OLAS

- 6.1 La modalidad Control en olas se podría definir como la realización de maniobras de control en un entorno costero en las que la utilización de la pala sobre la tabla sea fundamental para el desplazamiento adecuado en el mismo.
- 6.2 El deportista debe demostrar habilidades en el manejo de la tabla, tanto en la fase de transición (desde que termina una ola, hasta que conecta con otra) como en la fase de desplazamiento en la ola.

### 6.3 IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES

- 6.3.1 Licras por colores: Cada participante entrará en competición con una licra de diferente color que identificará a cada uno de ellos en cada manga. Antes de la entrada al agua, el Juez de Salida entregará a cada atleta la licra del color que le ha tocado por sorteo.

### 6.4 CRITERIOS BASICOS

- 6.4.1 El palista debe, realizar maniobras controladas radicales en las secciones críticas de la ola con velocidad, potencia y flujo para maximizar potencial de puntuación. Las maniobras innovadoras y progresivas, así como la variedad del repertorio, y uso de la pala para aumentar la intensidad de las maniobras serán la base fundamental para su puntuación.
- 6.4.2 El palista que ejecuta estos criterios con el máximo grado de dificultad y compromiso en las olas serán recompensados con las puntuaciones más altas.
- 6.4.3 Para el Paleo a pie [SUP-canoa] se considera que ha comenzado una ola, cuando, según la opinión de los jueces, el palista ya no está únicamente bajo la potencia de la palada, sino que se ha aprovechado y ha comenzado a dejarse llevar por el poder de la misma.

### 6.5 PROCEDIMIENTOS DE LAS SALIDAS

- 6.5.1 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.
- 6.5.2 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 maga.

### 6.6 CRITERIOS GENERALES DE PUNTUACIÓN

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



## 6.7 PRIORIDADES:

- 6.7.1. 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.
- 6.7.2. En el momento de arranque, el palista que se posiciona en el interior de la ola tiene siempre la prioridad.
- 6.7.3. Cuando solo existe una dirección posible en la ola, el palista con una posición más próxima al pico tendrá el derecho incondicional a controlar esa ola durante todo su recorrido.
- 6.7.4. Si se trata de una ola 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.

## 6.8 INTERFERENCIAS

- 6.8.1. Para determinar una interferencia, los jueces deben decidir primero qué palista tiene la prioridad en la ola. 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”.
- 6.8.2. Si el juez considera que algún competidor impidió/perjudicó la prueba de otro, teniendo prioridad sobre éste, la interferencia deberá ser considerada.
- 6.8.3. En caso de interferencia se penalizará al infractor anulando la puntuación de su 2ª mejor ola en esa manga. En caso de cometer una nueva interferencia será descalificado.

## 6.9 PUNTUACIONES

- 6.9.1. Las puntuaciones serán llevadas a cabo por un mínimo de 3 jueces coordinados por un jefe de jueces.
- 6.9.2. La escala de evaluación será de 10 puntos, los jueces puntuarán cada ola en esta escala y la puntuación final del palista en cada manga será la suma de sus 2 mejores olas.
- 6.9.3. La remontada hacia el pico de [final de una ola para remar a la siguiente] de debe pasar de pie sobre la tabla y paleando con buena técnica y estabilidad.
- 6.9.4. No se permite arrodillarse, tumbarse o sentarse mientras se palea, a menos que sea necesario por condiciones de seguridad, el juez de la playa dará una primera advertencia al palista en caso de infracción. Si surge una segunda situación se emitirá un aviso de interferencia y conllevará una penalización.

## 7. MODALIDAD HIDROFOIL

- 7.1 La modalidad **Hidrofoil** consiste en realizar un recorrido, que puede ser un circuito de boyas, en el menor tiempo posible con una tabla a la que se le ha acoplado una quilla hidrodinámica (foil) que aumenta la sustentación y mejorar el deslizamiento provocado por la pala.

## CAPITULO III

### MODALIDADES AGUAS CONTINENTALES

#### 8. AGUAS BRAVAS

- 8.1** La modalidad **Aguas bravas** se desarrolla con un formato de competición contrarreloj, ya sea con mangas o con los tiempos más rápidos. Podrán realizarse recorridos de Slalom y/o Descenso por un tramo de río en el que se habrá dispuesto un circuito de puertas y/o boyas que habrá que superar. Es una prueba de habilidad en la que cada deportista compite de manera individual o por equipos contra el cronometro.
- 8.2** En el **Slalom** debemos franquear un recorrido en aguas bravas, determinado por puertas, sin cometer faltas, en el tiempo más corto posible.

- Se participará en las categorías mujer y hombre de forma individual y de forma conjunta en equipos mixtos de 3 deportistas sobre tablas de hasta 11' (335 cm)

##### 8.2.1. Salida Slalom

- Las salidas pueden ser a favor de la corriente o contracorriente y las tablas pueden ser sujetadas por un asistente del juez de salida.
- En las pruebas de equipos, una de las tablas es la que activa el crono de carrera.
- Cuando así lo requiera el espacio elegido para la competición se podrá señalar una "línea de crecida", que corresponde al nivel del agua del río durante el desembalse, para alinear las tablas en la orilla del río.
- Unos metros detrás se establecerá la "línea de salida", paralela a la línea de crecida donde el deportista se posicionará, perfectamente equipado (casco, chaleco de flotación...) para comenzar la competición.
- A la indicación del juez (sonora o visual) se dará la salida y simultáneamente pondrá en marcha el cronómetro de tiempo.

##### 8.2.2. Recorridos

- El recorrido debe ser totalmente navegable incluyendo, como mínimo una puerta combinada (que ofrezca al competidor varias opciones de franqueo), cambios constantes de dirección y movimientos en la corriente aprovechando las dificultades técnicas del agua (olas, remolinos, rápidos).
- El recorrido puede tener obstáculos naturales y/o artificiales y debe acercarse a resolver en un tiempo aproximado de 2'.

### 8.2.3. Llegada Slalom

- La línea de llegada debe estar señalizada claramente en ambas orillas.
- Un competidor completa el recorrido al cruzar la línea de llegada cuando su cuerpo corta la línea de llegada y éste tiene los dos pies sobre la tabla.
- En las pruebas de equipo, cuando los deportistas hayan salido juntos, las 3 tablas deben cruzar la línea de llegada con un intervalo máximo de 30", de lo contrario incurrirán en penalización de 50 puntos.
- Si la salida se realizó por tandas se sumarán los tiempos de los componentes del equipo.
- Si un competidor cruza la línea de llegada fuera de su tabla éste será descalificado para esa manga.

### 8.2.4. Señalización de las puertas

- Las puertas consisten en dos palos suspendidos, pintados con anillos verdes y blancos para las puertas a favor de corriente y rojos y blancos para las puertas de remonte.
- El ancho de la puerta de dos palos oscila entre un mínimo de 1'2 metros y un máximo de 4 metros.
- La altura de los palos sobre el agua debe permitir unas condiciones correctas de negociación de la maniobra.

### 8.2.5. Franqueo de las puertas

- Todas las puertas deben pasarse por orden numérico.
- En todas las circunstancias el plano de puerta se define desde la línea que va del borde exterior de la parte inferior de un palo al del otro palo. En caso de que la puerta este en movimiento el plano de puerta se define desde la línea entre los bordes exteriores de la parte inferior de los dos palos, proyectados verticalmente sobre la superficie del agua.
- Deben cumplirse las siguientes condiciones para considerar que una puerta ha sido franqueada correctamente:
  - a. La cabeza entera del competidor debe cruzar el plano de puerta en el sentido correcto de la puerta y del plano del recorrido.
  - b. Parte de la tabla debe cruzar el plano de puerta al mismo tiempo que toda la cabeza.

### 8.2.6. Medidas de seguridad

- Todas las tablas deben ser insumergibles y estar equipadas con un asa o fijación situada cerca de la proa o de la popa.

- Cada competidor debe llevar un casco de seguridad debidamente abrochado debajo la barbilla y un chaleco salvavidas. Ambos deben estar en buenas condiciones.
- El chaleco salvavidas debe cumplir con la actual norma industrial, ISO 12402-5 (nivel 50) o con cualquier otra norma nacional que garantice las mismas prestaciones y pueden ser registrados por la FIC.
- El casco de seguridad debe cumplir con la norma EN 1385 y puede ser registrado por la FIC.
- Se recomienda a la organización que comprueben los chalecos salvavidas y las tablas, tanto antes como después de la competición.
- En el caso de que no se cumplan las normas de seguridad, el Juez de salida y el Juez árbitro, de acuerdo con sus obligaciones, pueden prohibir la salida a un competidor.
- En cualquier caso, los competidores corren bajo su propia responsabilidad, ni la R.F.E.P., ni la organización es responsable de los accidentes o daños al material que puedan ocurrir durante el recorrido.

**8.3** En el **Descenso** la finalidad de la competición es de demostrar la rapidez, habilidad y destreza del deportista para esquivar obstáculos y boyas durante la bajada de un tramo de río.

- Se participará en las categorías mujer y hombre de forma individual y de forma conjunta en equipos mixtos de 3 deportistas sobre tablas de hasta 11' (335 cm).

#### 8.3.1. Salida Descenso

- Se señalará una "línea imaginaria de salida" sobre el agua del río en el punto de salida, perpendicular a la orilla.
- Cuando así lo requiera el espacio elegido para la competición se podrá señalar una "línea de crecida", que corresponde al nivel del agua del río durante el desembalse, para alinear las tablas en la orilla del río.
- Unos metros detrás se establecerá la "línea de salida", paralela a la línea de crecida donde el deportista se posicionará, perfectamente equipado (casco, chaleco de flotación...) para comenzar la competición.
- A la indicación del juez (sonora o visual) se dará la salida y simultáneamente pondrá en marcha el cronómetro de tiempo.
- En las pruebas de equipos los deportistas podrán salir a la vez o sumar los tiempos conseguidos.

#### 8.3.2. Recorrido Descenso

- El recorrido estará marcado por boyas rojas (de descenso) y verdes (de retorno) que debemos superar siempre de pie.

- Las boyas rojas se superarán entre la orilla más cercana y la boya.
- Las boyas verdes se rodearán con un giro de 360° (desde el exterior hacia el interior).
- Se penalizarán las caídas y la superación/esquiva de las boyas en posición de rodillas o por el lugar equivocado.
- Puntuarán las boyas de descenso/ retorno y el tiempo consumido.

### 8.3.3. Llegada Descenso

- Se señalará una “línea imaginaria de meta” sobre el agua del río en el punto de llegada, perpendicular a la orilla.
- Se parará el cronómetro de cada deportista cuando su cuerpo cruce dicha línea, y se anotará el tiempo realizado en horas y minutos.
- Se podrá señalar una “línea de crecida”, que corresponde al nivel del agua del río durante el desembalse, coincidiendo con la orilla donde dejar las tablas y a continuación se marcará la “línea de meta”, paralela a la línea de crecida donde se parará el tiempo cuando el deportista entre en ella con la pala en la mano.
- En las pruebas de equipo, cuando los deportistas hayan salido juntos, las 3 tablas deben cruzar la línea de llegada con un intervalo máximo de 30”, de lo contrario incurrirán en descalificación.
- Si la salida se realizó por tandas se sumarán los tiempos de los componentes del equipo.
- Si un competidor cruza la línea de llegada fuera de su tabla éste será descalificado.

### 8.4 Penalizaciones

- En las Aguas bravas se puntuará la habilidad para superar correctamente las boyas y/o puertas y el tiempo efectuado durante el recorrido.
- **0 puntos** de penalización: paso correcto sin faltas: Sin tocar el palo y/o la boya con ninguna parte del cuerpo, equipo, pala o tabla.
- **2 puntos** de penalización: paso correcto de la puerta, pero tocando uno o ambos palos y/o tocando la boya.
- Toques repetidos en uno o ambos palos sólo se penaliza una vez.
- **50 puntos** de penalización:
  - a) Tocar la puerta (uno o ambos palos) sin pasarla correctamente.
  - b) Toque intencionado de una puerta para permitir el paso.
  - c) Cualquier parte de la cabeza del competidor corta el plano de puerta en la dirección incorrecta durante el franqueo de esta.

**d)** Puerta y/o boya omitida: se considera puerta y/o boya omitida cuando, sin pasar por ella, comienza el franqueo de la puerta siguiente o se cruza la línea de llegada.

**e)** Un equipo que no logra cruzar la línea de llegada en 30 segundos.

- La penalización máxima en una puerta por un competidor es de 50 puntos.
- En todos los casos, el beneficio de la duda se otorga siempre al competidor.
- Superar correctamente significa en posición de pie y por el lugar indicado.

#### 8.5. Cálculo de los resultados

- Para calcular los resultados se utilizará la siguiente fórmula:

\* Tiempo de la Manga/descenso + penalizaciones en segundos = resultado

Ejemplo para una puntuación individual en cada manga:

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

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

\* Total puntos:  $= 194,82$

Ejemplo de puntuación para una carrera de equipos:

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

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

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

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

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

\* Total puntos:  $= 454,82$

#### 8.6. Puntos de Seguridad y Emergencia (PSE) van a coincidir con:

- \* Áreas potenciales de peligro (drosajes, cascadas, rebufos...).
- \* Zonas de visibilidad reducida de un segmento del río
- \* Salidas de evacuación próximas a carreteras.

## 9. DESCENSO DE RÍOS Y TRAVESÍAS

- 9.1** La modalidad SUP-Canoa de ríos y travesías es aquella que se realiza sobre una tabla con recorridos marcados en cualquier lámina de agua continental con un trazado delimitado con boyas o en el sentido de una corriente de agua.
- 9.2** Se podría enmarcar entre las carreras de larga distancia por la longitud de su recorrido, pero señalando la posibilidad de la existencia de pequeñas zonas de corrientes, presas o rápidos (ríos hasta grado 3) que ponga de relieve la habilidad de los deportistas sorteandolas o porteando por la orilla.

\* Se tendrán en cuenta las especificaciones desarrolladas en los apartados 7-8 del Reglamento de SUP-Canoa (paleo a pie) relacionadas con las carreras de larga distancia.

## 10. CARRERAS POR EQUIPOS

**10.1** En la modalidad **Por equipos** tenemos varias posibilidades:

- a) **Carrera de relevos** por equipos SUP-Canoa. La carrera de relevos por equipos formados por 4 participantes sobre un recorrido estipulado
- b) **Embarcaciones dobles / cuádruples (dragón)** los deportistas compiten sobre la misma tabla.
- c) **Clasificación por puntos** en los que los participantes de cada equipo suman los puntos conseguidos en cada regata para ordenar los distintos equipos en una clasificación.

**10.2** Atendiendo a su distancia las regatas se clasifican en:

- 10.2.1 De Sprint en línea por calles: cuando la distancia a recorrer no rebasa los 1.000 metros y se realiza en aguas tranquilas.
- 10.2.1 De Sprint desde la orilla: cuando la distancia a recorrer no rebasa los 1.000 metros y se realiza en cualquier tipo de agua con acceso desde la orilla/playa.
- 10.2.1 De fondo: cuando la distancia a recorrer rebasa los 1.000 metros y hasta 10.000m.

**10.3** LIMITACIONES DE LAS EMBARCACIONES

- 10.3.1 SUP-Canoa Individual .... hasta 14' (4'27 m)
- 10.3.2 SUP-Canoa doble .... hasta 17' (5'20 m)
- 10.3.3 SUP-Canoa cuádruple .... hasta 22' (6'7 m)



Notas: (1) distancia medida a 10cm en la base longitudinal de la embarcación desde la proa a la popa.

10.3.4. Todo material publicitario debe colocarse de forma que no interfiera en la identificación del competidor y que no afecte al desarrollo de la competición.

10.3.5. Los equipos son responsables de su material.

10.3.6. La construcción de las tablas podrá ser rígida o inflable y poseer asas o un punto fuerte para su transporte/arrastre.

#### **10.4 EQUIPOS DE SEGURIDAD**

10.4.1. Es obligatorio el uso de chaleco salvavidas homologado para todas las categorías cuando las circunstancias del campo de regatas así lo recomienden.

#### **10.5 CATEGORÍAS Y DISTANCIAS**

10.5.1. Las pruebas oficiales según lo establecido en los art. 10.3 (limitaciones de las embarcaciones) y art. 23 (categorías) del R.G. y T. C., y en consonancia con el art. 6 del reglamento Canoe Sprint la ICF son las siguientes: Hombre y mujer SUP1, SUP2, SUP4, 200, 500, 1000 metros Mixto SUP2, SUP4, 200, 500, 1000.

## CAPITULO IV

### MODALIDADES RECREATIVAS

#### 11. SUP-CANOA POLO

- 11.1** El **SUP-Canoa Polo** es un deporte de equipo practicado sobre una lámina de agua delimitada perimetralmente y flanqueada en sus líneas de fondo por dos porterías elevadas (cancha de kayak polo) sobre tablas de SUP-Canoa.
- 11.2** Los equipos están compuestos por 5 jugadores en cancha y hasta 3 más en el banquillo que pueden hacer cambios sin límite durante el encuentro. Para realizar un cambio el jugador debe salir por la línea de fondo, la tabla debe salir por completo de la zona de juego antes de que entre el jugador suplente.
- 11.3** El objetivo del juego es meter el balón con el que se disputa el encuentro en las porterías elevadas.
- 11.4** Cada tiempo comienza con un "sprint" en el que cada equipo se alinea en su línea de portería y el balón se lanza en la mitad de los campos por el árbitro. Un jugador de cada equipo patea para conseguir la posesión del balón.
- 11.5** La pelota solamente se puede jugar con la pala. Sin uso de manos, pies o cabeza para hacer avanzar la pelota.
- 11.6** La pelota solo se puede jugar en posición de pie sobre la tabla. No se pueden realizar pases o tiros de rodillas ni desde el agua.
- 11.7** No se permite ningún portero frente a la portería, todos los jugadores deben palear.
- 11.8** Ningún contacto intencionado con otro jugador está permitido. Tampoco golpear sus palas o tablas.
- 11.9** Hay dos árbitros (uno en cada lado del campo), y suelen estar de pie en la orilla. El equipo arbitral también consta de dos jueces de línea que controlan la posición del jugador que al inicio del partido va a ir a recoger el balón.
- 11.10** Materiales y dimensiones del campo de juego:
- \* Tablas de SUP (máximo 11 pies de largo)
  - \* Palas, que pueden o no, tener un orificio central para ayudar al control del balón.
  - \* 1 balón de SUP-Canoa polo (Idéntico al utilizado en kayak polo)
- 11.10.1. Medidas del campo de juego:
- \* Ancho: 20-23m

\* Largo: 30-35m

\* Las porterías se encuentran a 2 metros de altura sobre la lámina de agua, en posición horizontal y con unas dimensiones de 1 x 1,5 metros de lado.

#### 11.11 Duración del juego:

\* 2 mitades de 10 minutos (los equipos cambiarán de bando en el entretiempo de entre 2/5 min de duración)

\* En caso de empate se disputará una prórroga de 2 mitades con 2 minutos de duración cada una. De persistir el mismo cada equipo realizará un tiro en la tanda de penaltis a muerte súbita desde 5 metros de distancia

#### 11.12 Faltas menores:

11.12.1. Usar la mano o los pies para bloquear o hacer avanzar la pelota: el equipo contrario recibe la pelota en el punto de la falta.

11.12.2. Chocar con la tabla de otro jugador o pisar la tabla de otro jugador, el equipo contrario recibe la pelota en el punto de contacto.

11.12.3. Cuando un jugador se coloca delante de la portería sin remar y actúa como portero el equipo contrario recibe el balón.

11.12.4. Cuando un jugador se arrodilla mientras se pasa o recuperar la pelota o recupérela del agua mientras el jugador está fuera de su tabla supone que el equipo contrario recibe la pelota en el punto de la falta.

#### 11.13 Faltas mayores:

11.13.1. Cargar intencionalmente la tabla de otro jugador con su tabla: se aplica una penalización de 1 minuto.

11.13.2. Usar las manos, los pies o la cabeza para evitar que se marque un gol: lanzamiento de penalti desde 5 metros...

11.13.3. Cuando un jugador está parado frente a la portería (bloqueando), sin remar, se ejecuta el tiro y se bloquea supone el lanzamiento de penalti desde 5 metros.

11.14 Cuando se ejecutan los tiros de penalti, todos los jugadores deben estar detrás del jugador que realiza el lanzamiento

## 12. FISHIBG SUP (SUP DE PESCA)

### 12. PESCA SOBRE SUP-CANOA

12.1 La modalidad de **Pesca sobre tabla** consiste en una competición en la que la base sobre la que se realiza la actividad cinegética de la pesca es realizada sobre una tabla de SUP que



ayuda a localizar los mejores lugares de pesca y perseguir las mejores presas con una visibilidad excepcional de las aguas circundantes.

**12.2** Se realiza con una duración concreta decidida por la organización en una zona también delimitada para el evento.

**12.3** Todas las posibilidades de la pesca deportiva están contempladas y deben ser concretadas en el reglamento de competición.

## 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.

...////...