

ACTA DE LA REUNIÓN POR VIDEO CONFERENCIA DE LA JUNTA DIRECTIVA DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PIRAGÜISMO

PRESIDENTE

D. Pedro Pablo Barrios Perles

MIEMBROS JD

D. José M^a Esteban Celorrio
D. Juan Antonio Cinto Humbría
D. César Reales Martínez
Dña. Selma Palacín Artigosa
Dña. Meritxell Rodríguez Cadena
Dña. Aura María Tazón Cubillas
Dña. Maria del Sol Fabián Llorente
Dña. Sonia del Carmen Martínez
D. Alexis Olivier Capdevila Sastre

ASESORES

D. Narciso Suárez Amador
D. Felipe Besada Porto
Dña. Begoña Rodríguez Costales
D. José Ángel Sánchez Ortiz
D. Francisco Roche Embid

SECRETARIO GENERAL

D. Juan Carlos Vinuesa González

INVITADOS

D. Carlos Besa Rico
D. Vinca Escandell Gascón
Dña. Amparo González Estarlich
D. Asier López de Arbina Larrabe

El día 4 de mayo de 2021 a las 20,00h, se celebró mediante video conferencia reunión informativa de la Junta Directiva de la RFEP, con la participación de los señores que al margen se relacionan, para debatir los siguientes asuntos del Orden del día:

Propuestas de los Comités de SUP, Kayak Polo, Técnicos y Sprint.

Excusaron su asistencia, D. José María García Riobos, D. Alberto Amigo Sánchez, D. Manuel Villarino Pocostales, D. Patricio Martínez Pantoja, D. Germán Jiménez Prats, Dña. Amaia Osaba Olaberri y Dña. Angeles Ripoll, por motivos laborales.

Autor de las propuestas: los presidentes de los Comités intervinientes a través del vicepresidente de la RFEP, D. José María Esteban Celorrio

Se convocaron a la reunión a los asesores e invitados que tuvieron que facilitar explicación de algunos de los temas presentados.

Dio comienzo el vicepresidente D. José María Esteban Celorrio agradeciendo la asistencia de los presentes, exponiendo que, a partir de este momento habría una modificación del sistema de funcionamiento respecto del traslado de las propuestas de los Comités al pasar primero por la Comisión Permanente y posteriormente este órgano, las distribuiría a cada departamento u órgano de gobierno competente y que se facilitará a los Comités un anexo con los cambios de los protocolos de funcionamiento.

Sin necesidad de que todas las cuestiones pasen a votación por la Junta Directiva, ya que en su opinión se está comprobando que son manifestaciones de intenciones o que carecen de una argumentación de base más sólida, con falta de contraste por otros Comités implicados y en algunos casos falta un presupuesto detallado cuando las propuestas comprometen gasto, para poder pronunciarse con criterio los miembros de este órgano de gobierno.

Dio paso a continuación, a las propuestas del Comité de SUP, a través de su presidente D. Carlos Besada Rico.

En primer lugar, solicitó el envío, en un plazo lo más breve posible, de la propuesta de Reglamento SUP (extraído del de la ICF) para su aprobación por la Comisión delegada de la RFEP y por parte del C.S.D (Se acompaña en documentación anexa).

No habiendo expresado reparos los miembros de la Junta Directiva para su traslado al órgano de gobierno competente que es la Comisión Delegada.

Comentó que se ha introducido en este Reglamento SUP el Apéndice de modalidades entre las que se presentan para una mayor concreción de sus aspectos técnicos y divulgación para su traslado a los potenciales organizadores:

1.- Modalidades SUP ICF, para las que solicitan sean introducidas en las distintas regatas de las ligas ya puestas en marcha por la RFEP

- Modalidad Sprint, en la Liga Hernando Calleja de Pista.
- Modalidad Larga Distancia, en la Liga de Maratón, Liga de Kayak de Mar y las competiciones de Ríos y travesías nacionales.
- Modalidad Carrera Técnica, Liga de Kayak de Mar y demás competiciones nacionales en las que la zona de acceso al agua la hagan posible.

2.- Modalidades SUP Oceánicas, en aguas continentales o recreativas, para las que se solicita su difusión y apoyo en su promoción por parte de la RFEP

- Modalidades oceánicas, en la Liga de Kayak de Mar (Downwind, Foil, Beach race, control en olas).
- Modalidades en aguas Continentales, en la Liga de Maratón, Liga de Slalom y las competiciones de Ríos y travesías nacionales (Aguas Bravas, Descenso de ríos y travesías, modalidad por equipos).
- Modalidades Recreativas, en la liga de Kayak Polo (Sup-Polo).

3.- Por último, trasladan de nuevo, el envío de una circular a las Federaciones Autonómicas para que puedan programar sus actividades y competiciones incluyendo el SUP. Esta nueva posibilidad, al amparo de esta inclusión reglamentaria, se realizará con el asesoramiento y supervisión de este comité de SUP. Cuestión que se coordinara con el departamento de actividad estatal para su confección y envío.

El presidente solicita a requerimiento de la Federación Madrileña de Piragüismo la inclusión de un nuevo componente, D. Agustín Marañón Hernández presidente del Comité de SUP de la FMP, que en opinión de D. José María Esteban Celorrio los miembros del Comité deben aportar iniciativas y desear la promoción de nuestro deporte

sin interferencias con otros ámbitos del mundo de la empresa. No habiendo inconveniente alguno en su incorporación.

Así mismo, se le dio el conforme para realizar las Bases de competición, y que puedan denominarse como pruebas Open de España selectivas. Dando tiempo a que se presente a su aprobación tanto la incorporación en el estatuto de la RFEP como el reglamento, y estas pruebas piloto puedan consolidarse en un futuro cercano como Copa de España, actualmente figura ya una en nuestro calendario oficial en el mes de septiembre en La Coruña y para otras temporadas poder otorgar títulos nacionales.

Concluidas las intervenciones se dio paso a las propuestas del Comité de Kayak Polo, interviniendo D. Asier López de Arbina, dando lectura de sus propuestas:

1.- Propuesta de cambio de fecha y sede del 1er Torneo de la 3ª División aplazado que ya fue aprobado por la Junta Directiva y por la Comisión Delegada, su celebración los días 26 y 27 de junio en Tres Cantos (Madrid).

2.- Aclaración sobre el tránsito de jugadores sub-21. Se propuso a la RFEP, escribir una circular con un texto aclaratorio sobre el tránsito de palistas Sub21, tras las dudas surgidas por los distintos clubes, matizado desde la RFEP con el texto siguiente:

Todo jugador Sub-21 que juegue una categoría senior se acogerá a la limitación de tránsito especificadas en la Invitación de la Liga 2021 para dicha categoría. Circular que ya fue remitida a las FF.AA., desde el Departamento de actividad estatal.

3.- Redacción y presentación de las Bases Generales 2021 de Kayak Polo (que se acompañan en documento anexo) para su aprobación por parte de la RFEP.

No habiendo reparos a las mismas fueron aprobadas para su publicación en la web y remisión a las FF.AA.

A continuación, D. José María Esteba Celorrio, referente al siguiente Comité en intervenir, quiso exponer que existen actualmente varios departamentos y comités que solapan sus competencias, la ENEP, el Comité de Técnicos, el Grupo de Trabajo de Titulaciones, al frente de los mismos D. Leandro Soriano, Dña. Amparo González y Dña. Aura María Tazón, a los que el presidente también quiso incluir a D. Manuel Isorna anterior Director de la ENEP e impulsor del Centros de Formación de la RFEP en Madrid, informando que convocaría una reunión para coordinar las competencias y armonizar las diferentes competencias de cada órgano técnico asesor.

Dña. Amparo González tomo la palabra para que exponer las propuestas del Comité de Técnicos:

1.- Informe sobre la línea y/o contenidos de trabajo establecida para el Comité de Técnicos 2021/2024.

2.- Conocer el presupuesto disponible para poder iniciar sus tareas, si bien en este punto se indicó que aún no hay un presupuesto definido.

3.- Plasmar una manera de participación de los técnicos en el Comité; encuestas, drive, reuniones, etc. Sobre aspectos de formación, subvenciones, seguros, relación con deportistas, etc. Y llegar a una vía de comunicación directa y oficial para resolver dudas relacionadas con dichos temas. Se abordan diferentes aspectos que pueden tener diferentes problemáticas que debemos definir a qué área compete, pues los aspectos legales de responsabilidades, derechos y deberes de los técnicos serían competencias que desarrollaría Aura María Tazón, mientras que otros temas de participación directa recaerían sobre las competencias del Comité de Técnicos

4.- Trabajar conjuntamente, con el Comité Mujer y Piragua, y el Comité de Formación, para tratar aspectos como, formación específica de técnicos en equipos femeninos, o la posibilidad real de técnicas a cargo de equipos nacionales, proponiendo cursos con especialistas, que aborden sus problemáticas específicas.

Se acuerda esperar a la reestructuración de los Comités que abordan estos aspectos, antes de adoptar algún tipo de decisión al respecto.

Por último D. Vinca Escandell traslado las propuestas del Comité de Sprint:

1.- Con el fin de dar tranquilidad y mejor calidad de trabajo a deportistas y técnicos, se propone adelantar al mes de octubre, al comienzo de la temporada, la publicación de las bases, criterios y calendario referentes a los selectivos nacionales para las próximas temporadas:

- a. Para los campeonatos de Europa y del Mundo de las distintas categorías: publicarlo en octubre, a inicios de temporada.
- b. Para los procesos de selección referentes a los JJOO: publicarlo en octubre de la temporada del año clasificatorio.

El presidente indicó que esa era la idea que baraja la Comisión Técnica, al objeto de saber cómo gestionar la temporada.

2.- Para cumplir con el criterio de participación de los deportistas de los equipos nacionales en la actividad nacional, se propone vincular los selectivos de barco individual a las copas y campeonatos nacionales.

Dio comienzo el debate con la intervención del sr. Celorrio, indicando que sería difícil, cuando el Campeonato de referencia es posterior al objetivo principal, si bien aseguró el Sr. Escandell que para las Copas de sprint 1ª y 2ª sería posible, matizado por el Sr. Suárez, quien indicó que eso ya se había probado al comienzo del ciclo olímpico de Londres, si bien los deportistas de los grupos de entrenamiento nacionales y sus técnicos no eran partidarios de pasar las tres fases eliminatorias (clasificatorias, semifinales y final), en su opinión lo que le interesa al equipo nacional no es interesante para los clubes, estando todos de acuerdo en cambiar el formato de las Copas de España y que ese formato pasaría por ampliar a una jornada más al viernes para dar

cabida a las clasificatorias y dejando para el finde semana las semis y las finales. Se acordó por parte de la Junta Directiva que desde el Comité de Sprint se estudiara la mejora del formato, ya que cada vez hay más participación y hay que realizar más fases previas aumentando la densidad de las pruebas con salidas cada 4 o 2 minutos.

3.- Para aumentar el nivel de las mujeres y equiparar las oportunidades que tienen, se propone crear un equipo nacional para la categoría mujer júnior. Esta propuesta ya ha sido asumida por la RFEP y el presidente quiso exponer cómo se encontraba el proyecto, que se había puesto en marcha para convocar en septiembre en el CTD de Trasona un grupo compuesto por 8 componentes masculinos y 6 femeninos.

4.- Se propone y acuerda que se reúna la dirección técnica para reactivar, coordinar y diseñar la tecnificación de seguimiento nacional en edades de promoción. Como se indica en los puntos 4.2 y 4.3 del 4º artículo de los estatutos. En este punto D. Narciso Suárez indicó que lo expuesto era la intención para esta temporada con la realización del seguimiento en infantiles y cadetes a nivel nacional tal y como se hizo en 2019, la intención era mantener y recuperar el proyecto iniciado en 2019 con los técnicos Álvaro Rodríguez Rica para el sprint y Juan Martínez para el Slalom, reactivando de nuevo el proyecto de promoción por núcleos. Quedando este punto con el acuerdo de la Junta Directiva en manos de la Comisión Técnica.

Respecto a las 4 valoraciones que se definieron para su exposición a este órgano de gobierno D. Vinca Escandell dio lectura de las mismas:

1.- Referente a los selectivos nacionales: Las pruebas de selección para el k2 1000 hombre y k1 200 mujer, por ejemplo, barcos que ya están clasificados y han demostrado con creces su nivel, pueden trabajar con mayor tranquilidad y no haberse expuesto a la merma de su preparación para el objetivo real (medalla en los JJOO). Para este ciclo olímpico ya no estamos a tiempo a corregirlo, pero debemos proponer algún criterio de selección que permita trabajar con más tranquilidad el año de los juegos a los equipos nacionales. Estudiar/trabajar en una propuesta para presentar este año, y no definir los criterios al final del ciclo.

2.- Se debe valorar mejoras para paliar la diferencia de nivel existente entre los sub23 y los seniors de los equipos nacionales, buscando salidas para los sub23 donde puedan subir el nivel y dar más "cancha" a dicha categoría (dar salida a competiciones), dado que en pocos años serán ellos quienes nos representen.

En este punto coincide con D. Jesús Buzón en la intención de llevar un equipo más numeroso (y que no se favorezca el doblar pruebas), coincidiendo en la misma línea. Si bien esta propuesta se debe definir con mayor grado de precisión pues debería materializarse y concretarse con más detalle.

D. Narciso Suarez, pone en antecedentes para conocer que los campeonatos sub23 son relativamente novedosos tanto de la ICF como de la ECA, y que hemos tenido que ir acompañando los costes de asistencia en los presupuestos durante varios ejercicios, esto ha supuesto un incremento notable en actividad internacional y en la presencia de equipos más o menos numerosos teniendo que resolver los problemas de su financiación con fórmulas alternativas, en la actualidad ya se encuentra estas actividades normalizadas dentro de los programas de alto nivel, y vienen asistiendo como promedio unos 45 deportistas en europeos y mundiales en categoría sub23. Para tener en cuenta esta propuesta será cuestión de hacer números y conocer si es asumible económicamente.

En la especialidad de slalom este ejemplo expuesto anteriormente en sprint ya se viene haciendo, dado que el promedio de edad de los participantes es más joven por lo que requieren competir mucho más para ganar en experiencia, si bien el número de participantes es mucho más reducido que en sprint.

Insiste Celorrio en que hay estrategias como sucede en las mujeres en las que gran parte de los equipos senior están compuestos por deportistas sub23, que no quieren dejar pasar su oportunidad de competir en el equipo absoluto.

Reitera, el sr. Suárez, que a nivel internacional se quiere reducir los años de pertenencia en dicha categoría y bajarla a sub21.

3.- Hay inquietud por la falta de claridad de algunos procesos de selección de los selectivos por venir, como por ejemplo el proceso de selección para barcos de equipo de mujer sénior kayak y sénior hombre canoa. Por ejemplo, entre otras, surgen dudas que a los miembros del Comité de sprint les gustaría poder aclarar:

- a. ¿Cuántas mujeres entran dentro del proceso de selección del K-4?
- b. ¿Cuántos K-2 se prevé montar para las citas internacionales?
- c. ¿En el caso de las mujeres sénior, se dejará doblar pruebas en los barcos de equipo en las regatas internacionales o bien se llevará un equipo más extenso para garantizar el rendimiento en las mismas?
- d. ¿Qué valoración se hace para el selectivo del campeonato del mundo de C-2 500?

4.- Derivado del selectivo nacional de abril, el cual abarca una semana entera, hay malestar relacionado con el coste que supone a los clubes y entidades dicho evento. Y se valora que se tenga en cuenta para futuras ocasiones hacerlo más corto. En este aspecto ya se dio una reducción en cuanto a jornadas por lo que, a día de hoy, ya no tiene sentido esta valoración, y en opinión personal de D. Vinca Escandell, los selectivos individuales y los de embarcación de equipo debería estar separados.

Respecto a la falta de claridad expuesta en las valoraciones del Comité respecto de algunos procesos de selección, no se comparte por D. Narciso Suárez, dado que hay

que contemplar gran número de intereses, no poniendo en cuestión la profesionalidad de los técnicos de los equipos nacionales.

Dña. Aura María Tazón expuso que habría que limitar los criterios subjetivos de los técnicos que dirigen a los equipos, y que en su opinión este problema habría que atajarlo.

Acordando realizar un estudio más profundo por la Comisión Técnica en colaboración con el Comité para abordar soluciones que pasen por separar los selectivos individuales de los de equipo, al estar de acuerdo que el valor individual es el mejor reflejo de la realidad del potencial de una embarcación y que ciertos detalles deberán quedar reflejados en informes de valoración final sobre los procesos de selección que se establezcan.

Y sin más asuntos, se da por finalizada la reunión cuando eran las 21,17 horas del día al principio señalado.

Vº Bº
EL PRESIDENTE



EL SECRETARIO





ANEXO I
REGLAMENTO DE SUP
(PARA SU TRASLADO A LA COMISIÓN
DELEGADA)

ACTA DE LA REUNIÓN POR VIDEO
CONFERENCIA DE LA JUNTA DIRECTIVA DE LA
RFEP DEL 4 DE MAYO DE 2021

Real Federación Española de Piragüismo



REGLAMENTO DE SUP-Canoa (paleo a pie)

Para aprobar en Comisión delegada y mandar 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
- Artículo 2.- Organización

CAPÍTULO II *EQUIPAMIENTO DEL DEPORTISTA*

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

CAPÍTULO III *ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES*

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

ARTÍCULO IV *NORMAS DE LA COMPETICIÓN*

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



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

3.1 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^{as} 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 Federación 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 sobrepasadas 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 CARIAS 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.
- 27.3

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 competidos 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.

32.13

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.

En Madrid, a 7 de mayo 2021

Real Federación Española de Piragüismo



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

**Para aprobar en Comisión delegada y mandar 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 Sprint
- Apéndice 2.- Carrera de Larga distancia
- Apéndice 3.- Carrera Técnica

CAPÍTULO II *MODALIDADES OCEÁNICAS*

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

CAPÍTULO III *MODALIDADES EN AGUAS CONTINENTALES*

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

ARTÍCULO IV *MODALIDADES RECREATIVAS*

- Apéndice 11.- Sup-Polo
- Apéndice 12.- Fishing Sup



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 insubmersibles 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. COMPETICIONES 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 palea 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 recupérala 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

2. MODALIDAD ICF CARRERA DE LARGA DISTANCIA

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 cinagética 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.

En Madrid, a 7 de mayo 2021



ANEXO II
BASES GENERALES DE KAYAK POLO
TEMPORADA 2021

ACTA DE LA REUNIÓN POR VIDEO
CONFERENCIA DE LA JUNTA DIRECTIVA DE LA
RFEP DEL 4 DE MAYO DE 2021

BASES GENERALES DE KAYAK POLO 2021

Art. 1.- ORGANIZACIÓN

La organización técnica, ejecución y coordinación de cada una de las competiciones que integran el calendario oficial de Competiciones corresponderá íntegramente a la Real Federación Española de Piragüismo (R.F.E.P.), con las colaboraciones que procedan en cada una de las competiciones.

Art. 2.- COMITÉ ORGANIZADOR

Será constituido por la R.F.E.P., bajo la dirección del Presidente de la misma o Vicepresidente en quien delegue, formando parte del mismo las personas siguientes:

- Coordinador de Comités.
- Presidente del Comité Nacional de Kayak-Polo
- Presidente del Comité Técnico Nacional de Árbitros.

Este Comité Organizador se podrá reunir en pleno, con todos sus miembros, o con el Presidente y/o Vicepresidente, el Presidente del Comité y el Presidente del Comité Técnico Nacional de Árbitros.

Las reuniones se podrán hacer de forma no presencial, pudiéndose realizar propuestas o acuerdos por vía telefónica, mediante fax, e-mail, etc.

Art. 3.- COMITÉ DE COMPETICIÓN

Cada competición puntuable tendrá su propio Comité de Competición de acuerdo con los Reglamentos de la R.F.E.P.

Art. 4.- COMITÉ DE DISCIPLINA

Será el Comité Nacional de Competición y de Régimen Disciplinario de la R.F.E.P.

Art. 5.- JUECES Y ÁRBITROS

El equipo arbitral para cada competición por iniciación del Comité y a propuesta del Comité Técnico Nacional de Árbitros, será designado por el Órgano de Gobierno correspondiente de la RFEP.

Cada equipo participante, de forma **OBLIGATORIA** deberá aportar, para aquellos partidos en los que sea designado, en cada torneo, un **EQUIPO DE ARBITRAJE** compuesto por 2 árbitros titulados y con ficha federativa en vigor. Es responsabilidad de dicho equipo arbitral cubrir los puestos requeridos para un correcto arbitraje del encuentro (Dos en mesa, dos en linieres y dos árbitros). Si acudieran sólo 5 participantes en un equipo, y fueran designados equipo arbitral de un encuentro, deberán comunicárselo al Juez árbitro con antelación al partido designado; al menos 1 hora antes.

Para categoría sub-16 será requisito necesario que cada equipo participante cuente con un árbitro federado mayor de edad en su inscripción. Quien será el encargado de conducir el encuentro pudiendo ser ayudado por el equipo sub-16 designado a tal efecto.

Si no se presentara dicho árbitro en la inscripción del equipo o en la competición, este equipo no podrá competir en esta competición puntuable.

Si un equipo no pudiera cumplir esta medida para esta temporada 2019-2020 deberá dirigirse a la RFEP, de forma escrita antes o durante el plazo de inscripción de los equipos, quienes valorarán la situación.

El árbitro principal y el árbitro auxiliar deberán acudir inexcusablemente con el uniforme arbitral (camiseta de color negro), con silbato y tarjetas reglamentarias para kayak polo según el reglamento. Los árbitros serán los responsables de aportar camisetas, tarjetas y silbato, no la organización del evento.

El Juez Árbitro deberá ir provisto con el uniforme oficial de árbitros de la R.F.E.P.

El ritmo de la competición será llevado por el Juez Árbitro y demás árbitros aportados por cada club o RFEP.

El Juez Árbitro asignará a los árbitros que deberán intervenir en cada partido, siendo obligatoria su comparecencia.

Este EQUIPO DE ARBITRAJE se pondrá a las órdenes del Juez Árbitro, deberán estar en la mesa de oficiales **5 minutos** antes del inicio del partido para no incurrir en una infracción por no presentarse. De esta manera se cumplirá el horario de la competición.

La no presentación en forma y hora del EQUIPO DE ARBITRAJE será reflejado en el Acta de Resultados por el Juez Árbitro y acarreará una sanción de -3 puntos.

(Nota: no se debe olvidar poner en cada ACTA DE PARTIDO nombre y apellidos de cada árbitro, dorsales de los participantes en cada uno de los partidos, firma de los árbitros principales y capitanes y dorsales de los participantes en cada uno de los partidos)

Los equipos participantes están obligados a disputar y arbitrar todos los encuentros asignados en el horario establecido por la R.F.E.P. Si un equipo decide marcharse sin finalizar lo anteriormente descrito, sin justificación aceptada por el Comité de Competición por escrito, este equipo quedará descalificado de la Liga o Cto. De España

Art. 6.- COMPETICIONES

En función de los equipos inscritos y el lugar donde se celebre la competición, se podrá comenzar el viernes previo a la competición

Art. 7.- PARTICIPACIÓN CLUBES

- **Para que un Club pueda participar en las competiciones integradas en esta LIGA, será obligatorio que cumpla los requisitos siguientes:**

- α) Sólo podrán participar en las competiciones del Calendario Oficial, los clubes españoles que hayan abonado a la R.F.E.P., a través de su Federación Autónoma, la cuota de afiliación correspondiente al año 2018-2019.
- β) No podrán participar clubes que tengan algún tipo de deuda económica con la RFEP.
- χ) Los Clubes deberán acreditar, a través de la Federación Autónoma correspondiente, la participación en competición oficial Autónoma previa a la celebración de la presente Liga.
- δ) El técnico o técnicos responsables de cada Club deberán encontrarse en posesión de licencia de ámbito estatal en vigor, expedida o habilitada por la Real Federación Española de Piragüismo, antes de la finalización del plazo de cierre de inscripción establecida para cada competición.

La titulación del técnico responsable de cada Club será, como mínimo, la de BÁSICO y la del resto de técnicos ayudantes, que considere oportuno, podrán tener cualquier titulación asociada con el tipo de licencia para ésta Liga, esto es, Monitor, Básico, Entrenador Nacional y otras titulaciones reconocidas por la ENEP.

- ε) El técnico responsable no podrá ser entrenador de dos clubes al mismo tiempo.
- φ) En las competiciones cada Club contará con la presencia de un técnico que será responsable de los deportistas, bien de su equipo de técnicos y ayudantes o de otros clubes.
- γ) Será obligatorio que cada Club nombre, mediante autorización por escrito, a un Jefe de Equipo, mayor de edad, en posesión de licencia en vigor expedida o habilitada por la R.F.E.P.

El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos, llevará consigo la no admisión del Club en cuestión para participar en las competiciones que integran esta LIGA, o bien a su descalificación posterior, una vez comprobada la documentación en la RFEP.

Únicamente estará permitida la participación de equipos filiales en las categorías que sólo tengan una división, para potenciar estas categorías en desarrollo.

Art. 8.- INSCRIPCIONES

Será obligatorio que tenga licencia de competición expedida o habilitada por la R.F.E.P, en la fecha del cierre de inscripción para cada competición, según venga establecido.

A efectos de identificación, el Juez que la realice, solicitará al palista el D.N.I., carné de conducir, pasaporte u otro documento que acredite la personalidad del palista.

El palista que hubiera realizado su inscripción con un club y participe en cualquiera de las competiciones que integran El calendario oficial de competiciones, no podrá participar, en ninguna con otro club distinto en ningún caso a excepción del Campeonato de España de Comunidades Autónomas (véase Bases Específicas de esta competición)

Aquellos deportistas que no figuren inscritos **NO PODRÁN PARTICIPAR**

Las inscripciones deberán encontrarse realizadas en el programa de la federación Española antes **de la fecha**

que se establece para cada competición, cualquier modificación de inscripción después del plazo dado se enviarán por email a R.F.E.P, una semana antes de dicha competición. Siendo rechazadas todas aquellas inscripciones que se reciban en la R.F.E.P. con posterioridad a la fecha indicada para cada competición.

El dorsal de cada jugador será único para cada competición. Si un equipo quiere cambiar algún dorsal para otra competición o torneo, este deberá realizar una nueva inscripción en el plazo reglamentario antes de cada competición

Art. 9.- CONTROL DE EMBARCACIONES Y MATERIAL

El Juez Árbitro de la competición, a su criterio, podrá controlar, en cualquier momento de la competición, si el material reúne las condiciones necesarias para el desarrollo de la competición.

Además, se podrá contar con un experto en revisión de material que podrá inspeccionar el material deportivo de los equipos en cualquier momento durante la competición.

Se recuerda que los números de los cascos y chalecos de cada jugador, deber ser coincidentes y ser perfectamente visibles. **No se podrá cambiar de dorsal el día de la competición**

Todo jugador de un mismo equipo deberá disponer de kayaks con la cubierta, dorsal, casco y camiseta del mismo color que los demás integrantes de su equipo.

El Material, como proa y popa tienen que estar completamente pegado y el filo de las palas sin roturas, comidos, etc.

El incumplimiento de alguna de las normas al respecto mencionadas en el reglamento de Kayak polo puede suponer la no participación o descalificación del equipo en cuestión en la prueba.

Art. 10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Según **Anexo II**.

Art. 11.- HORARIOS DE COMPETICIÓN

El comité de competición a instancias del coordinador de la actividad se reserva el derecho a realizar modificaciones en los horarios de la competición, siempre que el desarrollo de la competición así lo exija.

Los horarios no podrán ser cambiados hasta la reunión de jefes de equipo fijada en el horario definitivo. A partir de ese momento se avisará a los equipos implicados con al menos media hora de antelación de los cambios efectuados. Si se produce un retraso en la hora de comienzo del partido, basta con notificarlo a la hora inicial a la que estaba fijado el encuentro.

El comité de competición a instancias del Juez árbitro podrá realizar cambios en el horario y en los grupos de competición, debidos a ausencias de participantes o imprevistos. Los equipos serán informados de estos cambios en la reunión de delegados, a la cual todos los delegados de equipo están obligados a acudir.

Todos los delegados de equipo están obligados a acudir a la reunión de delegados oficiada por el Comité de Competición, la ausencia injustificada de un delegado de equipo a esta reunión supondrá la retirada de 3 puntos en la clasificación provisional de su equipo en esa jornada o primera ronda si de formato torneo se tratara.

Art. 12. - CRITERIOS DE DESEMPATE DENTRO DE UN GRUPO

Cuando dos o más equipos hayan obtenido el mismo número de puntos, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

EN 1ª DIVISIÓN MASCULINA:

- 1º.- Diferencia de goles (goles totales marcados menos los goles totales recibidos)
- 2º.- Número total de goles marcados.
- 3º.- Resultado de los partidos disputados entre los dos equipos afectados, teniendo en cuenta solo los partidos en ese torneo en caso de ser liga por torneos o en toda la liga en caso de ser liga simple a ida y vuelta.
- 4º.- Goles totales marcados dividido entre los goles totales recibidos.
- 5º.- Partido adicional para desempatar, siempre que sea posible.
- 6º.- Lanzamiento de penaltis, siempre que sea posible.
- 7º.- Lanzamiento de "moneda al aire"

EN TODAS LAS DIVISIONES EXCEPTO 1ª DIV. MASCULINA:

- 1º.- Diferencia de goles (goles totales marcados menos los goles totales recibidos hasta un máximo de +8)
- 2º.- Número total de goles marcados.
- 3º.- Número de goles recibidos.
- 4º.-Resultado de los partidos disputados entre los dos equipos afectados, teniendo en cuenta solo los partidos en ese torneo en caso de ser liga por torneos o en toda la liga en caso de ser liga simple a ida y vuelta.
- 5º.-Partido adicional de 2 tiempos de 5' cada uno, para desempatar, siempre que sea posible.
- 6º.-Lanzamiento de penaltis, siempre que sea posible.
- 7º.- Lanzamiento de "moneda al aire"

Art. 13. - PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN EN CADA COMPETICIÓN

En formato torneo: Una vez finalizada cada competición, y de acuerdo con el puesto obtenido por cada Club/Federación en la misma, se elaborará una **clasificación**, asignándole los puntos, según el puesto conseguido, que se determinan en los cuadros siguientes:

LIGA NACIONAL Y CTO DE ESPAÑA

1ª División

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Puntos	46	43	41	40	39	38	37	36	35	34

2º División A

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Puntos	33	30	28	27	26	25	24	23	22	21

2ª División B

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º
Puntos	33	30	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19

Art. 14. - RECLAMACIONES.

a) Competiciones

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

Toda reclamación hecha en la competición deberá dirigirse, por escrito, al Comité de Competición y entregada en propia mano al Juez Árbitro, en un tiempo máximo de 20 minutos después de darse a conocer las clasificaciones o de que el Jefe de Equipo haya sido notificado de la decisión tomada en contra de su competidor o equipo y haya firmado el acuse de recibo.

Todas las protestas deberán ser hechas por escrito y acompañadas de una tasa de **20 €** Las tasas serán devueltas si la protesta es considerada.

b) Liga Nacional

Las reclamaciones por las puntuaciones u otras cuestiones específicas de las LIGA NACIONAL serán presentadas a la R.F.E.P. y resueltas por el Órgano de Gobierno correspondiente.

Art. 15. – TROFEOS

EN CADA COMPETICIÓN

POR PALISTAS:

Los PALISTAS de cada categoría y división, del equipo campeón, recibirán una medalla dorada; plateada los del equipo subcampeón y bronceada los que ocupen el tercer lugar.

POR EQUIPOS:

Recibirán trofeo los tres primeros EQUIPOS clasificados de cada categoría y división, en cada competición.

En el Campeonato de España de Clubes, se hará entrega de los trofeos a los tres primeros clasificados, club Campeón, Subcampeón y tercero de la Liga Nacional

Art. 16. - RECOGIDA DE TROFEOS EN CADA COMPETICIÓN.

Los palistas galardonados deberán recoger su trofeo, inexcusablemente y únicamente, con el atuendo deportivo oficial del Club al que representan.

En aquellos casos en que por causas justificadas, los ganadores no puedan recoger el trofeo, será obligatorio que lo recoja el Jefe de Equipo, y en el caso de que tampoco fuera retirado por éste en el acto de entrega de trofeos, ya no se haría entrega, posteriormente, del mismo, quedando, además, sujeto a las posibles responsabilidades de carácter disciplinario en que pudiera incurrir, tanto el palista como el Jefe de Equipo.

También será sancionado económicamente con **30 euros**, el club al que pertenezca el palista que no cumpla lo previsto en este artículo.

El organizador deberá contar con un recinto, debidamente acotado, y provisto de megafonía adecuada para la entrega de trofeos.

Art. 17.- OTRAS NORMAS

Las normas para las competiciones de la **Liga, Campeonatos de España de Clubes y Autonomías** se regirán por las Bases Generales, Bases específicas de cada campeonato, por el reglamento de Kayak-Polo, y en los casos no previstos, por los Reglamentos de la R.F.E.P.

La R.F.E.P. no se hace responsable de los daños que pudieran causarse a embarcaciones y demás material de los clubes participantes en la liga, Campeonato de España de Clubes y Autonomías, tanto en el transcurso de la competición como en el transporte a la misma.

Las competiciones de Kayak Polo se ajustarán, en la medida de lo posible, a lo establecido por el reglamento de la ICF para esta modalidad en la temporada en curso y posibles modificaciones del mismo. Reglamento que se encuentra visible para toda persona en la página web del RFEP

Las novedades se encuentran en el anexo I

Art. 18. – AMONESTACIONES, SANCIONES Y EXPULSIONES.

Las amonestaciones, sanciones y expulsiones estarán sujetas a modificaciones que pueda haber en reglamento internacional de la ICF, incluido en el Anexo I

Art. 19. - REQUISITOS DE LOS ORGANIZADORES:

En las sucesivas ediciones de la Liga de Kayak polo se necesitará la instalación de uno o dos o tres campos para ser sede organizadora según necesidades del torneo

En las competiciones oficiales de ámbito estatal el organizador deberá aportar obligatoriamente, como mínimo, los siguientes medios:

- Número de campos reglamentarios de Kayak polo que necesite la prueba solicitada.
- Tener suscrita una póliza de responsabilidad civil y acreditarlo ante la R.F.E.P.
- Megafonía que cubra las necesidades de la competición.
- Oficina con personal y medios suficientes que garanticen la asistencia a la competición en todas sus necesidades.
- Presencia de Médico o Enfermero/a durante la prueba.
- Contrato de servicio de ambulancia o justificante del servicio de emergencias que garantice una pronta respuesta del servicio de emergencia en caso accidente.
- Balizaje reglamentario de la zona de competición.
- Embarcaciones y medios idóneos y suficientes para que los jueces puedan realizar su cometido.
- Entregar a los clubes el programa de mano elaborado y un plano de la zona de competición.
- Servicios, vestuarios y embarcadero para los participantes.
- Tablón de anuncios para exponer los resultados y demás comunicaciones oficiales.

Será responsabilidad del Club organizador, proporcionar el alojamiento, y manutención al Juez Arbitro

AREA DE CONTROL DE DOPAJE

De acuerdo a la normativa vigente en materia de Protección de la Salud y lucha contra el Dopaje, la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (AEPSAD) podría realizar controles de dopaje de acuerdo a lo establecido en la Ley Orgánica 3/2013 de protección de la salud del deportista y lucha contra el dopaje en la actividad deportiva, Real Decreto 641/2009, de 17 de abril, por el que se regulan los procesos de control de dopaje y los laboratorios de análisis autorizados, y por el que se establecen medidas complementarias de prevención del dopaje y de protección de la salud en el deporte y Orden PRE/1832/2011, de 29 de junio, por la que se regula el área de control de dopaje, el material para la toma de muestras y el protocolo de manipulación y transporte de muestras de sangre.

La Orden del Ministerio de la Presidencia citada establece la obligación de que en las instalaciones y recintos deportivos donde se celebren las competiciones deberá existir un recinto denominado "área de control de dopaje". Los requisitos, condiciones y estructura mínima necesaria que han de reunir esas áreas son las establecidas en el Capítulo 2º, "del área de control de dopaje, de la Orden PRE/1832/2011.

Art. 20.- INFORMACIÓN


Aquellas Federaciones Autonómicas que tengan pendiente de abonar a la R.F.E.P. cuotas por penalización o no participación de sus clubes en Campeonatos de España y Copas de España de años anteriores, no será admitida la inscripción de sus clubes para estas competiciones, salvo que acompañe a la misma un **cheque conformado** por la cantidad que adeuda

Cualquier información relacionada con estas Bases Generales de Competición, puede consultarse a la R.F.E.P. mediante los enlaces siguientes:

<http://www.rfep.es>

También telefónicamente o por escrito al correo actividadestatal@rfep.es.

Vº Bº
EL PRESIDENTE



Pedro Pablo Barrios Perles

EL SECRETARIO GENERAL



Juan Carlos Vinuesa González

#

Procedimiento de inicio de un partido

- Acudir al punto acordado con el juez árbitro para la verificación del equipo arbitral
- Comprobar que las actas, marcador, cronómetros, banderas y cualquier otro material necesario para arbitrar el partido está en las condiciones adecuadas.
- Verificar asimismo que el área de juego reúne las condiciones adecuadas.
- Colocarse en los puestos respectivos siguiendo las instrucciones que el juez árbitro pudiera dar
- Señalar que quedan 3 minutos para el inicio del partido. Comprobar los colores de los equipos y su equipamiento de forma visual.
- Verificar que no hay material en las áreas de árbitros.
- Señalar que queda un minuto para el inicio del partido
- Ambos equipos deberían colocarse de forma que tengan 5 jugadores en el campo y un máximo de 3 jugadores en las áreas de sustitutos. Un máximo de 3 personas asistiendo al equipo y cualquier material adicional permanecerá durante el tiempo de juego en las bandas y tras la línea de fondo del equipo (junto a sus áreas de suplentes)
- Si un equipo tiene sus cinco jugadores correctamente colocados y el otro equipo tiene menos de 5 jugadores en el área de juego el árbitro podrá dar por no presentado al equipo que no estuviera en condiciones de comenzar.
- Si un jugador está intentando colocarse y recibe nuevas indicaciones de cualquiera de los jueces (árbitros o jueces de línea) se le permitirá un mínimo de 5 segundos para recolocarse para el saque inicial en una posición reglamentaria.
- Rellenar el acta correctamente, apuntando los dorsales de los jugadores que están en el agua en ese momento, los datos de los árbitros, la puntuación final, las firmas de los árbitros y capitanes, etc.

ICF 2019 New Rules (SR)

Clarificaciones y resumen (Sport Rules) ICF Congress *1st Enero* 2019

ICF Sport Governance Rules	[CR] Comunes a todas las disciplinas, así como las mismas palabras en el primer capítulo.
ICF Principle Rules	[PR] Aplicable todas las disciplinas.
ICF Sport Rules	[SR] Normas de competición y campo de juego.

RESUMEN NUEVAS REGLAS 2019 OFICIALES DE MESA

- Nueva zona restringida para entrenadores (no detrás de porterías, 1 metro detrás del córner).
- Nueva secuencia de tarjetas:

Tarjeta verde (falta deliberada o peligrosa)

Tarjeta Amarilla (se muestra directamente, no la segunda verde).



Tarjeta Roja (después de la tarjeta amarilla).

(Tras una tarjeta amarilla directa podrá haber una T. verde, si no ha tenido T. Verde anteriormente, es decir, secuencia de T.AMARILLA-VERDE -ROJA.)

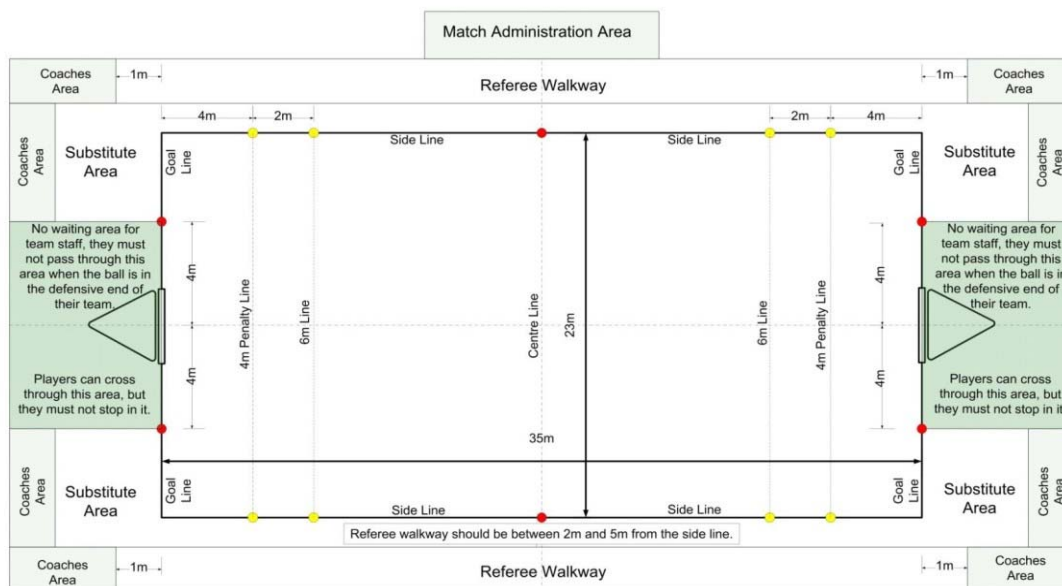
- **TARJETAS VERDES COLECTIVAS:** La 4ª T. Verde será nominal y se convierte en T. Amarilla. El resto verdes serán T. Amarillas también. La Tarjeta Verde entrenador suma (capitán).
- **T.VERDE. NUNCA SE SACA EN EL ÚLTIMO MINUTO PARTIDO, SERÍA T.AMARILLA.**
- **PENALTI CON PORTERO 4 metros** (cuando haya defensor y portero) .2 minutos completos expulsados
- **PENALTI SIN PORTERO 4 metros** (Cuando no haya portero en la falta). 2 minutos completos expulsado.
- **TARJETA AMARILLA POR POWER PLAY- PODER DE JUEGO.** 2 minutos expulsado, si meten gol los contrarios se anula y sale al campo.
- **EMPUJE ILEGAL (ILLEGAL JOSTLE) 2 METROS.** (Categorías inferiores sin sentido y comportamiento antideportivo).
- **VENTAJA** ("gritar-llamar VENTAJA-PLAY ON).
- **T.VERDE NUNCA**
- **LANZAMIENTO PENALTI.** Portero bajo la portería con cuerpo. Lanzador 4 metros. Defensores a 6 metros. Inicia tiempo con lanzamiento. Defensores actúan cuando se lance.
- **COMIENZO JUEGO, 3 METROS.** Siempre a 3 metros el resto jugadores hasta que haya posesión.
- **NO PERMITIDA NINGUNA SUSTANCIA EN EQUIPAMIENTO, ÚNICAMENTE PARAFINA EN EMPUÑADURA PERTIGA.**
- **AGARRE MANO ILEGAL -ILLEGAL HAND TACKLE.** Cualquiera por el LADO o por DETRÁS del BRAZO QUE LANZA O PASA.
- **TORNEOS INTERNACIONALES LIVE STREAMING. 1 TIEMPO MUERTO POR EQUIPO EN TODO EL PARTIDO** (primeros 7 minutos de cada tiempo, excepto segundo tiempo si no se han pedido ambos, el tiempo muerto sería en minuto 6').
- **TRAS GOL, al menos 3 jugadores deben haber regresado a su campo para sacar del centro.**

DESARROLLO DE LAS CLARIFICACIONES

CHAPTER 8 - FIELD OF PLAY (8.1 LAYOUT/ Diseño del campo) CAMPO DE JUEGO CAMBIOS:

- Se retrasa un metro la línea de entrenadores.
- Se prohíbe estar detrás de la portería a los entrenadores.

ICF Canoe Polo Pitch Dimensions



Version 1.0 12/2016

10.12.- ADVANTAGE (SR)

VENTAJA (PLAY ON)

10.12.1- Se aplicará cuando ningún árbitro toque el silbato, y el equipo que sufre la infracción **se beneficie de la siguiente acción**. Cuando se arbitre VENTAJA, los árbitros deberán “gritar-clamar-anunciar “la palabra “**Ventaja-play on**”, realizando las señales correspondiente **DURANTE 5 SEGUNDOS**.

10.12.2- Los árbitros PUEDEN PENALIZAR en la siguiente acción de TIEMPO PARADO (fuera, comer u otras faltas) la tarjeta verde, amarilla o roja (si fuera oportuno).

10.12.3- Si después de aplicar la ventaja, el equipo afectado no logra un pase o tiro eficaz, o no hay clara ventaja finalmente, la infracción original deberá señalizarse con la apropiada sanción y en el lugar donde se efectuó la falta.

10.23- ILLEGAL JOSTLE (SR)

EMPUJÓN ILEGAL

10.23.2. Se producirá EMPUJÓN ILEGAL cuando un jugador en estático o intentando mantener la posición, es movido **MÁS DE 2 METROS** por el contacto permanente de un contrario.

Se considerará en categorías inferiores el desplazamiento sin sentido, como comportamiento antideportivo. (Anteriormente era medio metro, ocasionaba problemas de arbitraje e interpretación).

10.33- YELLOW CARD-POWER PLAY (SR).

TARJETA AMARILLA- JUEGO DE PODER.

10.33.2- Un jugador que recibe una Tarjeta amarilla es excluido el máximo de 2 MINUTOS y no puede ser sustituido.

10.33.3- La TARJETA AMARILLA será mostrada al jugador que cometa una FALTA DELIBERADA O PELIGROSA, si este jugador ya ha recibido UNA TARJETA VERDE (al menos que merezca una tarjeta roja).

10.33.6- Se podrá mostrar tarjeta amarilla por reiteradas disputas y discusiones sobre la decisión de los árbitros.

10.33.7- Se podrá mostrar tarjeta amarilla por una falta o abusivo lenguaje dirigido a un oponente o árbitro.

10.33.8- Si es marcado un gol durante el POWER PLAY- JUEGO DE PODER, la tarjeta amarilla es cancelada y el jugador excluido podrá regresar al campo de juego.

10.33.9 El tiempo de los 2 minutos de expulsión – Power Play-Juego de Poder serán suspendidos en el descanso o tiempos muertos.

10.33.11- Si 2 jugadores son expulsados 2 minutos por Tarjeta amarilla, y marca el equipo contrario, únicamente el jugador que ha recibido primero la tarjeta amarilla (quién lleve más tiempo expulsado) se incorporará al juego, el otro expulsado deberá esperar los restantes 2 minutos o hasta que marque otro gol el equipo contrario.

10.33.12- Cualquier jugador que reciba 3 TARJETAS AMARILLAS DURANTE UNA COMPETICIÓN SERÁ SUSPENDIDO AUTOMÁTICAMENTE EL SIGUIENTE PARTIDO EN ESA COMPETICIÓN.

34.– YELLOW CARD – GOAL PENALTY SHOT GPS (SR).

TARJETA AMARILLA – PENALTI. (SR)

1. – Tarjeta amarilla será mostrada al jugador que cometa una falta y el árbitro lo considere penalti.
2. – El “POWER PLAY o JUEGO DE PODER “NO SERÁ APLICABLE EN LOS PENALTIS, el jugador deberá permanecer expulsado los 2 minutos completos.

10.35 - GREEN CARD (SR).

TARJETA VERDE (SR).

1. – TARJETA VERDE se podrá mostrar a un jugador, entrenador o jefe de equipo, para controlar su juego o comportamiento de equipo o riesgo de tarjeta amarilla o roja , que les expulse del campo si el comportamiento continua.
2. – Tarjeta amarilla será mostrada por una falta deliberada o peligrosa, excepto cuando Tarjeta Amarilla o Tarjeta Roja es pitada/señalada.
3. – Tarjeta verde se mostrará a cualquier jugador o entrenador que muestre un innecesario verbal comportamiento dirigido a los árbitros, líneas, oficiales de mesa u oponentes, o cualquier otro comportamiento antideportivo donde las tarjetas amarilla y roja podrán ser pitadas.
4. - Tarjeta verde se mostrará al entrenador o jefe de equipo si salen de la zona restringida a entrenadores. La tarjeta verde será para todos los entrenadores y jefe de equipo durante el partido. Se transmitirá el aviso de tarjeta verde inmediatamente o cuando se produzca un tiempo muerto.

Cada jugador SOLO puede recibir UNA TARJETA VERDE POR PARTIDO. Cuando recibido una T.VERDE cualquier DELIBERADA o PELIGROSA FALTA, o DELIBERADO COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO resultará TARJETA AMARILLA, al menos que se considere merecedora una tarjeta roja.

5. – En el ÚLTIMO MINUTO DEL PARTIDO NO SE MOSTRARÁN T.VERDES. Cualquier falta deliberada o peligrosa será AUTOMÁTICAMENTE TARJETA AMARILLA o al menos que merezca TARJETA ROJA.
6. – TARJETA VERDE SE MOSTRARÁ por cualquier contacto con el kayak del oponente que está intentando sacar de BANDA, CORNER o SAQUE DE PORTERÍA.
7. – Colectivamente UN EQUIPO/ OFICIALES pueden recibir HASTA 4 TARJETAS VERDES, LA CUARTA TARJETA VERDE SERÁ PITADA COMO TARJETA AMARILLA para el jugador que recibe esa tarjeta verde y causa la falta.
8. – Si la CUARTA TARJETA VERDE LA RECIBE EL ENTRENADOR O JEFE DE EQUIPO, el CAPITÁN recibirá la SANCIÓN DE TARJETA AMARILLA.
9. – La cuenta de tarjetas colectivas (4 T.Verdes) se mantiene, y el equipo jugará con el riesgo de que cualquier T. Verde (falta deliberada o peligrosa) siguiente será SANCIONADA CON T. AMARILLA.
10. – En el ÚLTIMO MINUTO DEL PARTIDO NO SE MOSTRARÁN T.VERDES. Cualquier falta deliberada o peligrosa será AUTOMÁTICAMENTE TARJETA AMARILLA o al menos que merezca TARJETA ROJA.
11. – TARJETA VERDE SE MOSTRARÁ por cualquier contacto con el kayak del oponente que está intentando sacar de BANDA, CORNER o SAQUE DE PORTERÍA.
12. – Colectivamente UN EQUIPO/ OFICIALES pueden recibir HASTA 4 TARJETAS VERDES, LA CUARTA TARJETA VERDE SERÁ PITADA COMO TARJETA AMARILLA para el jugador que recibe esa tarjeta verde y causa la falta.
13. – Si la CUARTA TARJETA VERDE LA RECIBE EL ENTRENADOR O JEFE DE EQUIPO, el CAPITÁN recibirá la SANCIÓN DE TARJETA AMARILLA.
14. – La cuenta de tarjetas colectivas (4 T.Verdes) se mantiene, y el equipo jugará con el riesgo de que cualquier T. Verde (falta deliberada o peligrosa) siguiente será SANCIONADA CON T. AMARILLA.

10.37 – TAKING A GOAL PENALTY-SHOT (SR)

LANZAMIENTO DE PENALTI (SR)

1. – Señal de Penalti y T. Amarilla o Roja si es apropiada señalar.
2. – Un penalti es un tiro entre un jugador atacante y el portero.
3. – Ningún otro jugador tomará parte hasta que el tiro a portería se ha efectuado.
4. – El tiempo general se reanuda cuando es lanzado el tiro a portería.
5. – El jugador que lance el penalti estará estacionado en la línea de 4 METROS. El portero estará estacionado debajo de la portería con el cuerpo dentro de un metro del centro de la portería. El portero permanecerá con kayak quieto hasta el lanzamiento. La infracción por parte del portero hará repetir el lanzamiento.

6. – Todos los jugadores restantes con sus KAYAKS permanecerán fuera de la línea de 6 METROS. Cualquier jugador que infrinja la norma podrá resultar T. Verde.
7. – SI NO HUBIERA PORTERO EN EL MOMENTO DE LA FALTA COMETIDA COMO PENALTI, NO HABRÁ PORTERO EN LA PORTERIA.

(NO está permitida la lucha por la posición durante el lanzamiento de penalti en los 6 metros, si ocurriese se sancionará con T. Verde (10.35.2 ilegal por normas y por comportamiento antideportivo)

OTRAS NORMAS NUEVAS QUE AFECTA EVENTOS INTERNACIONALES

- Nuevo control antidopaje antes de cada torneo internacional.
- HONOURABLE PLAY: Puntos por T. Roja son 10 y Tarjeta amarilla 5 puntos.
- Composición Equipos: 1 Team leader por federación.2 entrenadores por equipo.10 jugadores máximo y 3 delegados (team officials) por federación.
- Jugadores U18, podrán cambiar de nación si hay acuerdo entre ambas federaciones.
- REFEREE MANAGER. Desaparece el Chief referee.
- Jueces de línea podrán sustituirse por cámaras.
- Árbitros ICF deberán subir su actividad anual al ranking de la ICF antes 1 octubre cada año, sino el 14 octubre, comenzarán con 0 puntos la temporada.
- Árbitro principal toma siempre decisión final sobre no acuerdos en una sanción/falta durante el juego.
- Jueces de mesa y cronometradores podrán usar dispositivos móviles para su uso necesario.
- Miembros equipo entrenadores, deberán llevar misma vestimenta y color.
- Jugadores no llevarán sustancias que resbalen en los brazos o cuello.

Sistemas de competición para cada División y los Campeonatos de España.

Existen tres tipos de formato de competición:

- A. Formato de torneo.**
- B- Formato de liga por torneos.**
- C- Formato de liga simple a ida y vuelta.**

Preferentemente se seleccionará el **formato de torneo** para todas las categorías y divisiones en las competiciones que deban disputarse en una sola prueba, como los campeonatos de España.

Preferentemente se seleccionará el **formato de liga por torneos** en las categorías en las que haya una categoría con división única con 10 o menos equipos participantes y en divisiones en las que el número de equipos participantes sea de 10 o menos equipos participantes.

Preferentemente se seleccionará también el **formato de liga por torneos** en las categorías en las que haya más de una división y en las divisiones en las que haya al menos 10 equipos participantes.

A su vez la selección del formato de competición dependerá de las sedes disponibles y de las características de las mismas. El formato de competición será claramente explicitado en el reglamento de la liga de Kayak-Polo de ese año.

El formato de competición para cada División podrá ser el formato de liga simple a ida y vuelta o el formato de liga por torneos. Sin embargo para el Campeonato de España y campeonatos que consten de una única prueba se utilizará únicamente el formato de torneo.

Para que se pueda disputar una competición de cada división y categoría deberán estar inscritos un número mínimo de tres equipos en alguna de las pruebas que compongan esta competición, no siendo puntuables aquellas que no cumplan con esta condición.

Los equipos susceptibles de ser inscritos para la participación en cada División y el Campeonato de España de Kayak-Polo serán los que se determinen anualmente la Junta Directiva de la RFEP a propuesta del Comité de Kayak-Polo conforme al presente reglamento.

Se elaborará un ranking para cada división, categoría y competición con los equipos inscritos, ordenándolos del 1º al 3º, 4º, 5º, 6º, 7º y consecutivos (en función del número de inscripciones).

El puesto que ocupará cada equipo será para:

- En cada División (formato de liga por torneos). El mismo orden en que estén clasificados en la clasificación general provisional de la División. O para establecer el ranking en la primera prueba de cada División, se tendrá en cuenta la clasificación general definitiva de la Copa de España del año anterior. Es decir, en la primera prueba el ranking será el obtenido de la clasificación final de la Copa de España del año pasado, en las demás pruebas se tendrá en cuenta el ranking elaborado a partir de las pruebas ya disputadas en el presente año de la copa de España.
- Campeonato de España. El mismo orden que el obtenido la clasificación general definitiva del Campeonato de España del año anterior.

A. **Formato de torneo.**

Se podrá disputar en una o varias rondas en función del número de equipos inscritos en la categoría.

En la primera ronda, o ronda preliminar, se podrá dividir la categoría en grupos. Posteriormente cada grupo jugará un sistema de liga, dentro de su propio grupo.

En la segunda ronda, o ronda intermedia, se harán nuevos grupos según la clasificación de la ronda preliminar. Los Primeros clasificados, en la ronda preliminar, de cada grupo pasarán al grupo de cabeza en que se podrá disputar un sistema de liga o un sistema de eliminatorias. Los equipos que quedaron por debajo de estos primeros, en la ronda preliminar, también harán uno o varios grupos en que jugarán un sistema de liga o un sistema de eliminatorias.

En la tercera ronda, o ronda final, se disputarán:

Las semifinales, la gran final y el 3º-4º puesto en los grupos de cabeza y,

Las semifinales bajas y puestos en los puestos sucesivos.

Las competiciones que se desarrollen en este formato atenderán los siguientes subformatos en función del número de equipos inscritos:

En caso de haber 11 o 12 Equipos

1ª Ronda

Se confeccionan 3 grupos en los cuales se enfrentarán todos contra todos y según la clasificación dentro de cada grupo se formarán otros cuatro grupos.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10

2ª Ronda

En estos cuatro grupos se vuelve a jugar todos contra todos, estableciéndose un ranking en los grupos D,E,F y G.

GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F	GRUPO G
1ºA	2ºA	3ºA	4ºA
2ºB	1ºB	3ºB	4ºB
1ºC	2ºC	3ºC	4ºC

3ª Ronda

De abajo a arriba; los últimos puestos los definirá de forma directa la clasificación del grupo G y posterior mente el grupo F 5º y 6º puesto lo definirá el encuentro 3ºD-3ºE

Los cuatro primeros se realizará por semifinales 1ºD-2ºE y 1ºE-2ºD ,3º y 4º puesto (perdedores de dichos encuentros y la gran final (con los ganadores).1º y 2º.

En Caso de haber 13 equipos en adelante

Si se decidiera adoptar un sistema con grupos desde el inicio en vez de hacer una fase previa para reducir el número de participantes de la prueba, se procedería de la siguiente forma.

1ª Ronda

Se confeccionan 4 grupos en los cuales se enfrentarán todos contra todos y según la clasificación dentro de cada grupo se formarán otros cuatro grupos.

A	B	C	D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

En caso de haber 11 o 12 equipos la distribución de los equipos del 9 al 12 sería la siguiente.

A	B	C	D
12	11	10	9

2ª Ronda

En estos cuatro grupos se vuelve a jugar todos contra todos, estableciéndose un ranking en los grupos E,F,G y H.

E	F	G	H
1A	1B	3A	4A
1D	1C	3B	4B
2B	2A	3C	4C
2C	2D	3D	4D

3ª Ronda

De abajo a arriba; los últimos puestos los definirá de forma directa la clasificación del grupo G y H

7º y 8º puesto lo definirá el encuentro 4ºE-4ºF

5º y 6º puesto lo definirá el encuentro 3ºE-3ºF

Los cuatro primeros se realizará por semifinales 1ºE-2ºF y 1ºF-2ºE ,3º y 4ª puesto (perdedores de dichos encuentros y la gran final (con los ganadores).1º y 2º.

En el caso de disponer de un solo campo para la realización del torneo se podrá adoptar el siguiente formato.

Se confeccionarán 5 grupos:

A	B	C	D	E
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13		

En los grupos que contengan tres equipos se realizará un partido eliminatorio entre los equipos que no son cabeza de grupo, el equipo ganador se enfrentará con el cabeza de grupo. (Para 13 equipos 3 partidos)

Los equipos perdedores formarán un grupo donde se jugará todos contra todos para definir Las últimas plazas de la clasificación del torneo. (Para 13 equipos total 3 partidos)

Tras disputarse los partidos entre el ganador del partido eliminatorio y el equipo cabeza de cada grupo (5 partidos), los equipos que resulten perdedores formarán un grupo de 5 equipos donde jugarán todos contra todos para definir de la 6ª a la 10ª plaza en la clasificación del torneo. (Para 13 equipos 10 partidos)

Los equipos que resulten ganadores formarán un grupo de 5 equipos donde se decidirán de la 5ª a la 1ª plaza compitiendo todos contra todos. (Para 13 equipos 10 partidos).

Total 31 partidos.

DE 8 A 10 EQUIPOS

Se confeccionarán 2 Grupos, A y B.

En el caso de haber 8, 9 o 10 equipos inscritos para la competición, el Grupo A estará formado por los equipos clasificados en 1ª, 4ª, 6ª, 7ª y/o 10ª posición en el ranking definido anteriormente y el Grupo B estará formado por los equipos clasificados en 2ª, 3ª, 5ª, 8ª y/o 9ª posición de ese mismo ranking.

En el caso de haber únicamente 7 equipos inscritos el Grupo A estaría compuesto por los equipos clasificados en 1ª, 4ª y 6ª posición en el ranking definido anteriormente y el Grupo B lo conformarán los equipos clasificados en 2ª, 3ª, 5ª y 7ª posición de ese mismo ranking.

Sistema de competición: Eliminatoria mixta.

Fase Liguilla: total máximo de 20 partidos. En cada grupo cada equipo jugará una única vez contra los demás equipos que lo conforman. Los dos Primeros equipos clasificados en cada Grupo pasarán a Semifinales.

Fase del 5º al 10º puesto: total máximo de 3 partidos. Los equipos clasificados 3ºs en cada Grupo jugarán por el 5º y 6º puesto final en la competición. Los

Equipos clasificados 4ºs en cada Grupo jugarán por el 7º y 8º puesto, salvo que solo hubiese 7 equipos inscritos, en cuyo

caso el 4º clasificado del Grupo B alcanzaría directamente el 7º puesto en la clasificación final de la competición. En caso de existir, los equipos clasificados 5ºs en cada Grupo jugarán por el 9º y 10º puesto salvo que solo hubiese 9 equipos inscritos, en cuyo caso el 5º clasificado del Grupo B alcanzaría directamente el 9º puesto en la clasificación final de la competición.

En caso de así considerarlo también se disputarán semifinales bajas entre los 3º y 4º de grupo.

Una vez iniciada la Liga si hay un acuerdo unánime por parte de todos los clubes se podrá modificar el sistema de competición.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos

Se disputarán, la primera semifinal entre el 1º equipo clasificado en el Grupo A y el 2º equipo clasificado en el Grupo B y la segunda semifinal entre el 2º equipo clasificado en el Grupo A y el 1º equipo clasificado en el Grupo B.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos

Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3º y 4º puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1º y 2º puesto.

De 5 a 7 EQUIPOS (todos contra todos)

Se confeccionará un único Grupo A con todos los equipos inscritos.

Sistema de competición: Liga simple sin vuelta con play off

Fase Liguilla: total máximo de 15 partidos En cada grupo cada equipo jugará una única vez contra los demás equipos que lo conforman. Los cuatro primeros equipos clasificados en el Grupo pasarán a Semifinales.

Fase del 5º al 7º puesto: total de 1partidos. Los equipos clasificados 5º y 6º del Grupo jugarán por el 5º y 6º puesto final en la competición, El 7º equipo clasificado alcanzaría directamente el 7º puesto en la clasificación final

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos. Se disputarían, la primera semifinal entre el 1º y el 4º equipos clasificados en el Grupo y la segunda semifinal entre el 2º y el 3º equipos clasificados en el Grupo.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos. Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3º y 4º puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1º y 2º puesto.

Cuando haya 6 equipos si el tiempo no lo permite se podrá realizar 2 grupos de 3 equipos. Los cuatro primeros equipos clasificados en el Grupo pasarán a Semifinales.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos. Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3º y 4º puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1º y 2º puesto.

De 3 o 4 EQUIPOS

Se confeccionará un único Grupo A con todos los equipos inscritos.

Sistema de competición: Liga simple a ida y vuelta con play off.

Fase Liguilla: total máximo de 12 partidos. En cada grupo cada equipo jugará dos veces contra los demás equipos que lo conforman. Los cuatro equipos del Grupo pasarán a Semifinales.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos. Se disputarán, la primera semifinal entre el 1º y el 4º equipos clasificados en el Grupo y la segunda semifinal entre el 2º y el 3º equipos clasificados en el Grupo, salvo que solo hubiese 3 equipos inscritos, en cuyo caso esta fase quedaría automáticamente eliminada y el 3º clasificado del Grupo alcanzaría directamente el 3º puesto en la clasificación final, disputándose un único partido en la fase final entre el 1º y 2º clasificados del Grupo que determinará el ganador y el 2º clasificado en la competición.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos. Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3º y 4º puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1º y 2º puesto. pasarán a Semifinales.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos. Se disputarán, la primera semifinal entre el 1º y el 4º equipos clasificados en el Grupo y la segunda semifinal entre el 2º y el 3º equipos clasificados en el Grupo, salvo que solo hubiese 3 equipos inscritos, en cuyo caso esta fase quedaría automáticamente eliminada y el 3º clasificado del Grupo alcanzaría directamente el 3º puesto en la clasificación final, disputándose un único partido en la fase final entre el 1º y 2º clasificados del Grupo que determinará el ganador y el 2º clasificado en la competición.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos. Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3º y 4º puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1º y 2º puesto.

Formato de liga por torneos.

La liga constará de varias pruebas y en cada prueba se disputará un torneo.

Cada torneo se disputará siguiendo las pautas del formato de torneo.

A cada equipo se le asignarán un número determinado de puntos en cada torneo en función de la clasificación final obtenida en ese torneo. La tabla de puntos por puesto obtenido en la clasificación se presentará en el reglamento de la liga nacional de Kayak-Polo de ese año.

Se realizará una liga por torneos, es decir, el equipo que mejor clasificado quede en mayor número de torneos obtendrá mayor número de puntos.

Al finalizar el último torneo se establecerá la clasificación final de la liga, en función del número de puntos totales acumulados en todas las pruebas o torneos.

En caso de empate a puntos se resolverá por:

- Diferencia de goles (goles totales marcados menos los goles totales recibidos).
- Número total de goles marcados.
- Resultado de todos los partidos disputados entre los dos equipos en última ronda, semifinales y finales o semifinales bajas y partidos de puesto.
- Goles totales marcados divididos entre los goles totales recibidos.
- Partido adicional para desempatar.

Formato de liga simple a ida y vuelta.

Se podrá disputar una competición nacional de cualquier categoría en este formato si el Comité Nacional de Kayak-Polo lo considera necesario. Las categorías y divisiones que competirán bajo este formato se publicarán en el reglamento de Liga nacional de Kayak-Polo de cada año.

La liga constará de varias pruebas, su número dependerá del número de equipos participantes.

Se formará un solo grupo en el que se disputará una liga a ida y vuelta, es decir, cada equipo jugará dos partidos contra cada uno de los demás equipos del grupo, distribuidos en dos fases, una fase de ida y una fase de vuelta.

Una vez finalizada la liga simple, podrá utilizarse un sistema de Play Off para determinar los primeros puestos.

En caso de no disputarse Play Off la clasificación final será la obtenida al finalizar la liga a ida y vuelta. Para ello se hará un ranking teniendo en cuenta los puntos obtenidos en cada partido de la liga.

En caso de disputarse Play Off, los primeros puestos serán los obtenidos en los Play Off y los últimos puestos serán idénticos a los obtenidos en el ranking de la liga simple inicial.