

Regl as General es de Carreras

**REGULACIONES DE CARRERAS
DE STANDUP PADDLE (SUP) Y
PADDLEBOARD.**

Federación de Surf de Costa Rica





I. CALENDARIO DE CARRERAS (RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR):

1. Una reunión de carrera para los directores de equipo es obligatoria para todos los eventos y deberá:
 - (a) ser dirigida por el Director Técnico y de Carrera [o personas delegadas];
 - (b) explicar el recorrido de la carrera, los requisitos específicos y las secuencias de salida y llegada; (c) proporcionar una actualización sobre el clima, las mareas y los vientos de la carrera;
 - (d) explicar el protocolo de seguridad; (e) tener lugar en un momento conveniente antes de la actividad de competencia en sí.
2. Una reunión de carrera para COMPETIDORES es obligatoria antes de que comience cada disciplina:
 - (a) será conducida por el Director de carrera [o personas delegadas];
 - (b) explicar el recorrido de la carrera, los requisitos específicos y las secuencias de salida y llegada; (c) proporcionar una actualización sobre el clima, las mareas y los vientos de la carrera;
 - (d) explicar el protocolo de seguridad; (e) tendrá lugar en el lugar de inicio del evento inmediatamente antes de que comience la carrera.

II. CATEGORÍAS POR GRUPOS DE EDAD: son flexibles según el evento.

III. LOS CALENTAMIENTOS no están permitidos en el área principal del recorrido durante las eliminatorias/carreras. Multas según las reglas estándar de la ISA. Los corredores deben despejar el agua de inmediato cuando así lo indique la dirección de la carrera.

IV. REGLAS GENERALES DE CARRERA (TODAS LAS CLASES): Se utilizará un remo de una sola paleta.

V. EL COMPETIDOR DEBE ESTAR DE PIE en todo momento mientras rema. Para manejar esto, se puede aplicar una “regla de cinco (5) remadas” para permitir la continuidad. Lo que significa es que si se cae debido a las condiciones, puede realizar (5) remadas de rodillas antes de pararse. Esta regla está vigente para que un remador no obtenga una ventaja al no ponerse de pie. Cada competidor debe completar el recorrido en la posición de pie sobre su tabla. Los remadores que no lo hagan recibirán una penalización de 1:00 minuto por infracción.



VI. AL MONTAR OLAS en las carreras técnicas y de distancia, el competidor debe esforzarse por pararse en todo momento, excepto en situaciones que impliquen seguridad para el atleta u otros competidores. Si un atleta no está parado cuando monta una ola, entonces él / ella debe esforzarse por hacerlo, para evitar la sanción oficial [según la regla de las cinco remadas].

1. Está permitido que un atleta se arrodille sobre la tabla para controlar dentro y fuera de la zona de surf.

VII. ADHESIÓN AL CURSO DESIGNADO

1. Los marcadores del recorrido constarán de dos tipos de boyas: BOYAS DE GIRO y BOYAS DE GUÍA. LAS BOYAS DE GIRO indican a los atletas la necesidad de realizar giros en el hombro derecho o izquierdo para completar la carrera de la forma correcta. Todas las boyas en carrera Técnica serán BOYAS DE GIRO. Las BOYAS DE GUÍA se utilizan cuando la carrera es una carrera punto a punto, desde el punto A hasta el punto B y la distancia visual entre A y B es demasiado grande o está restringida por obstáculos y se necesitan boyas en el medio para guiar a los corredores en el camino o dirección correcta. Las BOYAS GUÍA se utilizarán solo en carreras de distancia y deben explicarse claramente a los competidores en la reunión de carrera. Las BOYAS GUÍA no tienen un lado obligatorio para pasar.

2. Un competidor no será descalificado por tocar una boya de GIRO o GUÍA, a menos que, en opinión del Oficial de Carrera, se haya obtenido una ventaja. Esto puede incluir levantar y mover la marca con las manos o con un remo.

3. Un competidor será descalificado incondicionalmente cuando rodee una BOYA DE GIRO, bandera o puerta en el lado equivocado o en la dirección equivocada o secuencia incorrecta, independientemente de que el remador tenga ventaja o no. Sin embargo, un competidor puede desviarse y luego regresar al recorrido y corregir cualquier error de recorrido entre las boyas de giro y ANTES DE CRUZAR LA LÍNEA DE META. Después de cruzar la meta, la competencia ha terminado para ese individuo y ningún corredor puede regresar a la pista para corregir cualquier error.

4. Los Oficiales del Recorrido deben ser imparciales y no proporcionar ninguna información a los competidores que les dé una ventaja injusta.

VIII. LA PUNTA O NARIZ DE LA EMBARCACIÓN es el punto designado para cruzar la línea de meta al determinar la ubicación relativa en un final de agua. Las carreras que terminan en la playa pueden requerir que los competidores corran por una rampa de llegada o por una línea de meta designada. Designamos el “frente del pecho” [como prioridad] para designar el final a cuerpo. Un chip electrónico puede proporcionar el tiempo a los atletas, pero no necesariamente el lugar en una final de foto. Zambullirse [lanzar la cabeza del cuerpo primero] conlleva una penalización de 30 segundos. Los competidores pueden dejar el equipo en la línea de flotación y luego correr hasta la meta.

IX. INICIO DE PLAYA

1. Se colocará una bandera en cada extremo de la línea de salida, para la línea de visión. Los competidores deben ocupar el lugar que eligieron en la línea en su orden de clasificación, pero con los pies apoyados detrás de la línea [no hay otro requisito, por lo que partes del cuerpo o la tabla pueden sobresalir de la línea, pero no pueden conectarse a tierra].

X. ARRANQUE EN AGUA

1. Beach Master comienza la carrera con la bocina o señalando la bocina.
2. La línea de salida estará orientada en una dirección que sea perpendicular al camino desde el centro de la línea de salida hasta la boya del primer giro.
3. La salida deberá tener una línea de visión clara a lo largo de su longitud y / o estar marcada a cada lado por un conjunto de boyas que no midan más de 1 metro de diámetro.
4. Las boyas de salida utilizarán una línea de ancla encadenada.
5. Las boyas de inicio no deben moverse más de 1 metro (3.3 pies) en ninguna dirección. Un extremo de la línea de salida puede ser un punto fijo, siempre que no haya desventaja para el corredor más cercano.
6. Deberá proporcionar 1 metro de longitud en la línea de salida para cada remador en la línea.
7. El Juez de Salida llamará a los remadores a la línea de salida con la orden, “remadores a la línea” o un toque corto de bocina, no más de 30 segundos y no menos de 5 segundos antes de la hora oficial de salida.
8. Los competidores deben esforzarse al máximo para no estar dentro de 1 metro (3.3 pies) de la línea de salida antes de que el Juez de Salida los llame a la línea.
9. Los competidores con el cuerpo completamente enfrente de las boyas antes de que suene la bocina de salida tendrán una salida en falso.
10. En caso de fuertes vientos o mar agitado o según lo requiera el Beachmaster para controlar el procedimiento de salida, se puede pedir a los remadores que se sienten en sus tablas detrás de las boyas de salida.



XI. COMIENZOS EN FALSO

1. Los competidores que crucen la línea una vez que el Starter llame, “corredores a la línea”, tendrán una salida en falso.
2. En la segunda infracción de salida en falso, un competidor será descalificado.
3. Los competidores solo deben reaccionar a la señal de salida y no deben intentar anticipar el sonido.
4. Los competidores no deben realizar remadas de carrera hacia adelante una vez llamados a la línea y antes de la salida.
5. En el caso de una salida en falso en el cornetazo de salida para cualquier evento de distancia, los competidores recibirán una penalización de tiempo de 2 minutos. Si la salida en falso es más de dos segundos antes de la corneta, el competidor será descalificado.
6. Una salida en falso en el cornetazo de salida final para una carrera técnica / de velocidad dará lugar a un sonido de bocina largo por parte del juez de salida para traer a todos los competidores de regreso a la línea. El competidor recibirá una salida en falso y posteriormente será descalificado en la segunda infracción de salida en falso.

XII. SI HAY UNA INFERENCIA externa o cualquier otra circunstancia imprevista, el juez de salida puede llamar a todos los competidores con dos toques de bocina largos. El Cronometro comenzará una nueva secuencia de salida una vez que todos los competidores estén detrás de la línea de salida.

XIII. DRAFTING

1. No permitido en ninguna de clase de tabla o género.
2. Se considerará que un remador está haciendo “drafting” cuando se encuentre a 1 metro de la cola, o de los lados de otro competidor o cualquier embarcación en el recorrido durante más de 10 segundos.
3. Si hay una salida masculina y femenina combinada, cualquiera de los dos tendrá 200 metros desde la salida para despejar el “drag” (línea de trayecto personal) de los demás.
4. Si los límites de un recorrido no permiten a los competidores salir de la zona de “drafting”, no se aplicarán reglas de “drafting” en ese momento.
5. Un competidor debe hacer un esfuerzo para salir de la zona de “drafting” inmediatamente cuando los límites lo permitan. Los ejemplos de límites naturales incluyen rocas, canales, objetos sumergidos, puentes y embarcaciones.
6. Los competidores serán penalizados por hacer “drafting” de cualquier embarcación en el recorrido que no sea de la misma clase o género.
7. La penalización por “drafting” será de un [1] minuto o descalificación, dependiendo de la gravedad de la acción.

XIV. NO SE PERMITEN AYUDAS EXTRAÑAS. Esto incluye, pero no se limita a, aletas de natación, motores, dispositivos para atrapar el viento (es decir, velas, ropa holgada, etc.) y equipos de apoyo personal. No se permiten cascos gemelos o dobles (es decir, como los catamaranes).

XV. SE PERMITEN TRAJES de neopreno y gorros (protección solar).

XVI. CUALQUIER COMPETIDOR que intente ganar una carrera por cualquier medio que no sea el apropiado, o que no cumpla con las regulaciones de la carrera, puede ser descalificado del evento. Un competidor no recibirá asistencia externa durante una carrera de otro competidor o no competidor. Esto incluye reemplazar los remos rotos a menos que sea de un barco de personal autorizado previamente o regresar por el remo que se dejó en la línea de salida. Un competidor que proporcione la asistencia externa también puede ser descalificado de la carrera.



XVII. ES POSIBLE QUE SE REQUIERA que los competidores tengan una marca oficial / chaleco de carrera y / o número de carrera en el brazo, que debe permanecer en el individuo durante todo el evento. Ningún competidor será registrado como finalista a menos que lleve la marca oficial / lleve el chaleco oficial y el número en su brazo.

XVIII. LOS ORGANIZADORES se reservan el derecho de aceptar, rechazar y cancelar las inscripciones.

XIX. LA CONDUCTA ANTIDEPORTIVA INCLUYE:

- (a) Daño físico excesivo a cualquier parte del cuerpo, remo o tabla;
- (b) Usar la tabla, el remo o el cuerpo para impedir que un competidor avance, gire, drafting, comience o termine;
- (c) Gritar al inicio para crear una salida en falso;
- (d) Abuso de equipo en cualquier área pública o accesible para atletas.
- (e) Impedir intencionalmente la capacidad de un competidor para remar, virar, desmontar, comenzar, terminar o correr.

XX. EL DIRECTOR DE CARRERA, o su Oficial Delegado, notificará inmediatamente a un competidor descalificado lo antes posible. La notificación de descalificación se hará por escrito y deberá contener las razones de la descalificación. El competidor firmará el aviso de descalificación, en el que se indicará la hora a la que El competidor recibió una notificación de descalificación. El tiempo para la presentación de una protesta contra la descalificación comienza en el momento en que se firma la notificación de descalificación.



XXI. SE DEBE PRESENTAR UNA PROTESTA por escrito ante un miembro del Comité de Competición a más tardar 15 minutos después de que el competidor haya terminado una carrera o haya recibido una notificación de descalificación. Las protestas pueden hacerse contra un competidor o contra una descalificación por parte de un oficial de carrera. Cuando se hace una protesta contra un competidor o un Oficial de Carrera, todas las partes en cuestión deben leer la protesta. Todas las protestas deben tener un testigo de una tercera parte o evidencia oficial con foto / video para que la protesta sea confirmada o negada. El Comité de Carrera a través de relatos de primera mano que estime oportunos, así como cualquier evidencia fotográfica o de video de fuentes oficiales, decidirá sobre las protestas. Todas las decisiones del Director del Evento serán definitivas.

XXII. LOS OFICIALES DE LA CARRERA tendrán la autoridad última y definitiva para sacar a un competidor de la carrera si se considera que el competidor es físicamente incapaz de continuar la carrera sin riesgo de lesión.

XXIII. TODOS LOS REMADORES eliminados en las eliminatorias de SUP Technical si consiguen puntos.

XXIV. LA COMPETENCIA

a) La competencia puede detenerse desde un punto del recorrido (Point Stop). Por ejemplo, si se produce un viento fuerte, la lluvia o las condiciones generales del océano se vuelven peligrosas para el nivel de habilidad del competidor, o se produce cualquier otra condición que implique un riesgo, como una manta de niebla, pero tenemos condiciones seguras para terminar la carrera para algunos remadores cerca de la línea de meta o ya en un área protegida en la parte final del curso. En esta situación, el Director de Carrera puede designar un punto en el recorrido (o cualquier punto de referencia estacionario) y cualquier remadores que pase este punto puede terminar la carrera normalmente.

Los remadores antes de este punto deberán abandonar el agua o entrar en botes de rescate. Estos remadores compartirán la misma posición y puntos según el número de competidores.

b) La competencia puede detenerse en un momento determinado (Time Stop). Por ejemplo, cuando ocurre una emergencia que pone en riesgo a todos los remadores en el agua, como una tormenta eléctrica, una alerta de tiburón o cualquier situación natural o de otro tipo, que requiere que todos salgan del agua inmediatamente. En esta situación TODOS los remadores que todavía están en el agua al momento de la alerta quedarán empatados en la misma posición y con los mismos puntos. No importa dónde se encuentren en el momento de la alarma.

c) Los corredores empatados compartirán el lugar y los puntos equivalentes a la suma de todos los puntos y lugares restantes de los corredores empatados dividida por el número de corredores empatados.

XXV. NO SE PERMITE LA GRABACIÓN o filmación electrónica en reuniones oficiales de la Federación de Surf de Costa Rica sin la aprobación previa por escrito de la Federación de Surf de Costa Rica.

XXVI. CADA PARTICIPANTE debe firmar la declaración de indemnización en el formulario de inscripción antes del evento. Si es menor de 18 años, el padre o tutor debe firmar.

XXVII. LOS ORGANIZADORES se reservan el derecho de rechazar o cancelar cualquier inscripción.



XXVIII. EL “COMITÉ DE CARRERA” del Evento estará compuesto por el siguiente personal de gestión de carreras, que supervisará todos los aspectos técnicos de este evento:

1. Gerente de Operaciones de Eventos / Circuito
2. Director técnico
3. Director (s) de carrera y / o surf
4. Beachmaster / Jefe de Jueces

El Comité de Carrera de Eventos a través de sus oficiales delegados:

- (a) organizará y supervisará la competición;
- (b) puede posponer la competencia y decidir en otro horario a realizarse en caso de mal tiempo u otras circunstancias que hagan imposible la celebración de la competencia;
- (c) supervisará [inicio, durante y finalización] y registrará cualquier infracción sobre la que posteriormente se juzgue;
- (d) consultará con los jefes de equipo antes, durante, y después del evento;
- (f) Decidirá sobre casos y situaciones que no se indiquen en este Reglamento;
- (g) proporcionará un informe a la Federación de Surf de Costa Rica que incluya los resultados del evento, un registro de cualquier protesta y la posterior decisión tomada, y una lista de los oficiales que participan en la competencia.

Funciones oficiales específicas para el personal de gestión de carreras:

1. Beachmaster (el oficial principal de carreras, gestiona las largadas y las llegadas)
2. Race Marshalls (ayudar a Beachmaster, organizar atletas, salidas y llegadas)
3. Course Marshall (responsable de todos los aspectos del campo y la seguridad)
4. Board Marshall (responsable de todas las certificaciones y medidas de las tablas)
5. Funcionarios de % de resultados de tiempo (responsables de registrar las ubicaciones y el calendario de los eventos).

XXIX. TIPOS DE CARRERA: cuatro tipos de eventos son comunes en SUP. (modificado en julio de 2010)

XXX. LOS EVENTOS de rendimiento de surf se llevarán a cabo de acuerdo con las reglas de la ISA.

XXXI. CARRERAS PUNTO A PUNTO: cortas y de distancia. Mar y aguas continentales o una combinación de ambos.

XXXII. EVENTOS COMBINADOS: generalmente se realizan en un día con un evento de surf por la mañana y luego un remo [generalmente alrededor de 2 km] a primera hora de la tarde. Los lugares en cada disciplina se asignan puntos y los ganadores se declaran tanto en disciplinas individuales como en general. Estos eventos combinados pueden requerir que los remadores usen la misma tabla en ambas disciplinas. Si es así, las tablas serán marcadas por el Director del Evento / Carrera.

XXXIII. EVENTOS POR EQUIPOS (basados en el concepto de relevos de la Copa Aloha para surf y remo)

XXXIV. LA GESTIÓN DE RIESGOS es una cuestión de ubicación por ubicación para los organizadores. Las reglas de carrera son básicas [arriba] y actualmente no hay reglas establecidas que cubran cuestiones tácticas / de interferencia. Las protestas serán manejadas por el Director del Evento / Carrera según la interferencia real y los criterios que impidan el progreso, equidad y deportividad.
vdddff

XXXV. ANTES DE TOMAR UNA DECISIÓN con respecto a una protesta, el Comité de Carrera:

- (a) obtendrá un informe completo del oficial o atleta que informa de la infracción;
- (b) notificará al atleta que realiza la supuesta infracción y obtendrá una declaración de explicación de ese atleta [si se proporciona y en presencia del director del equipo];
- (c) puede solicitar la opinión de cualquier Oficial que vio el incidente;
- (d) puede solicitar la opinión de otros Oficiales;
- (e) revisar cualquier video oficial o evidencia fotográfica oficial que pueda estar disponible para establecer la veracidad del reclamo;
- (f) basará su decisión en la evidencia anterior aplicada a las Reglas de la Carrera.

