



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Noviembre 2023

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS
CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN



ÍNDICE

PRUEBAS CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN	3
1. ESLALON DE COSTA	3
2. BANDERAS EN LA PLAYA	4
3. RELEVO SPRINT	10
4. CARRERA CON NIPPER	13



PRUEBAS CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN

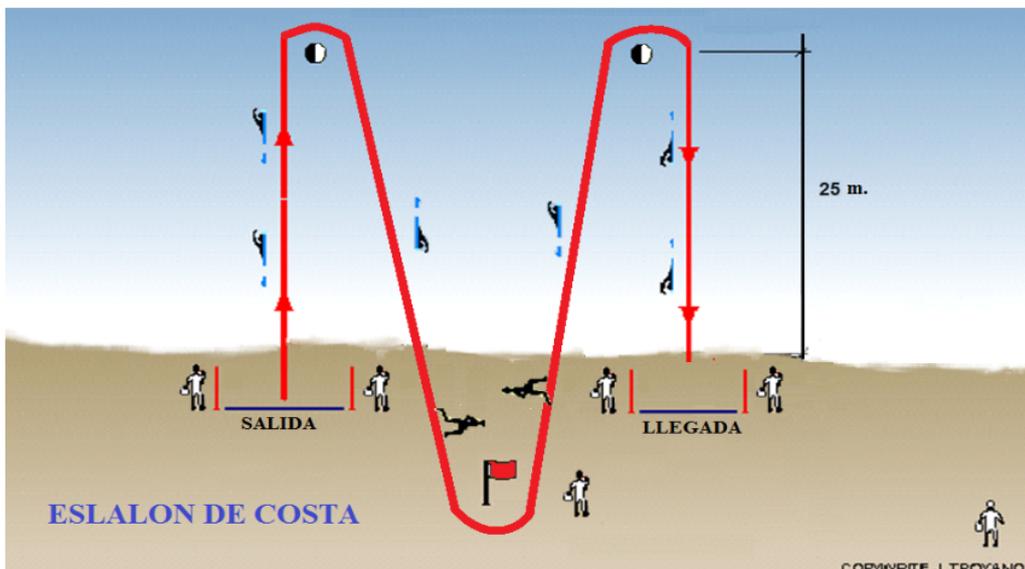
1. ESLALON DE COSTA

1.1 Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor o la competidora corre al agua, nada aproximadamente 50 m en un recorrido delimitado por boyas, vuelve a la arena, donde correrá aproximadamente 10 m para girar sobre una bandera y volver al agua para cubrir otro recorrido de aproximadamente 50 m de nado. Una vez bordeada la última boya, regresará a la playa hasta cruzar la línea de llegada.

1.2 Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).



(Distancias aproximadas)

Nota: La configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar.



2. BANDERAS EN LA PLAYA

Se desarrolla de manera idéntica a las categorías superiores, pero reduciendo la distancia a 10 metros.

3.1 Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras, desde una posición de salida tumbados boca abajo en la arena, en el lugar asignado, se levantan, giran y corren aproximadamente 10 m para conseguir una bandera semi enterrada verticalmente en la arena, con unos dos tercios a la vista. Como siempre hay menos banderas que competidores o competidoras, aquellos o aquellas que no consiguen bandera son eliminados o eliminadas.

Los competidores o las competidoras están tumbados boca abajo con sus dedos de los pies en la línea de salida, con los talones o cualquier parte de los pies juntos, las manos una encima de la otra con las puntas de los dedos en las muñecas y la cabeza levantada. Los codos deben estar extendidos a 90º con respecto a la línea media del cuerpo y las caderas y el estómago (abdomen) deben estar en contacto con la arena. El eje longitudinal del cuerpo debe formar un ángulo de 90º con respecto a la línea de salida.

Nota 1: los competidores o las competidoras pueden nivelar, aplanar y comprimir su zona de salida. No se permite a los competidores o las competidoras crear montículos o alterar irrazonablemente la inclinación de la arena para ayudar en la salida.

Nota 2: los competidores o las competidoras pueden clavar sus dedos de los pies en la arena en la línea de salida, cavando con sus manos o pies antes de tumbarse en la arena, o con los pies una vez tumbados en la arena.

Nota 3: los competidores o las competidoras deben cumplir con las instrucciones de los jueces o las juezas. Un competidor o una competidora que causa demasiado retraso en la salida de la prueba puede ser descalificado (DQ08).

2.2 Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en el punto 2.3 de las condiciones generales para aguas abiertas. La salida en esta prueba es como sigue:

Antes de la salida, el juez o la jueza de cámara de salidas:



Federación
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo



- A. Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.
- B. Acompañará a los competidores o las competidoras a la zona de salida comprobando que cada uno o una se coloca en el orden que le corresponde.

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición:

- A. Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- B. Señalará la salida oficial de cada serie con un pitido largo indicando que los competidores o las competidoras deben tomar sus posiciones en la línea de salida.
- C. Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- D. El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

2.3 La salida

Al comando **“A sus puestos”**, los competidores o las competidoras asumen la posición de salida anteriormente descrita. Al comando **“Cabezas abajo”** los competidores o las competidoras – de una vez y sin retraso – colocarán sus barbillas sobre sus manos.

- A. Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores o todas las competidoras estén quietos o quietas, el juez o la jueza de salidas dará la señal de salida con un pitido.
- B. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

2.4 Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

- A. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.
- B. Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena, o iniciar cualquier movimiento de salida después del comando **“Cabezas abajo”** y antes de la señal de salida.

Si un competidor o una competidora es descalificado o descalificada o eliminado o eliminada, los competidores o las competidoras y las banderas serán realineadas, pero no se volverán a sortear posiciones. La ronda continuará teniendo en cuenta las infracciones cometidas hasta que se efectúe una salida correcta.



Federación
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo



2.5 Sorteo para las posiciones

Habr  un sorteo preliminar para las posiciones y luego sorteos en cada ronda.

2.6 N mero de competidores eliminados o de competidoras eliminadas

En eliminatorias el jefe o la jefa de competici n determinar  el n mero de participantes que se eliminan en cada ronda pudiendo ser uno o dos deportistas. En semifinales y finales, no se puede eliminar m s de un competidor o una competidora por ronda.

2.7 Desempate

Se celebrar  un desempate si dos o m s competidores o competidoras cogen a la vez la misma bandera, y los jueces o las juezas no pueden determinar qu  competidor o competidora agarr  primero la bandera – sin importar la posici n de las manos en la bandera. De igual manera, se realizar  desempate entre los competidores involucrados o las competidoras involucradas si un testigo se “pierde” en la arena. Si es evidente que un testigo est  "perdido" para los competidores o las competidoras en la arena, el juez o la jueza de llegada se alar  (con silbato o verbalmente) que el testigo est  "perdido" y que la ronda finaliz .

2.8 El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido ser  aproximadamente de 10 m desde la l nea de salida hasta las banderas, y lo suficientemente ancho como para dejar un espacio de 1,5 m entre cada uno de los 16 competidores o competidoras.

Las banderas se colocarn en una l nea paralela a la l nea de salida, de forma que una “l nea perpendicular” entre dos competidores o competidoras adyacentes marcar  d nde colocar aproximadamente la base de la bandera. En otras palabras, la bandera ser  alineada con la l nea equidistante entre los dos competidores o las dos competidoras adyacentes.

El campo de banderas debe estar libre de residuos, y si la superficie de la arena es dura, debe rastrillarse para hacerla m s segura antes y durante la prueba (entre rondas).



Federaci n
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo



2.9 Material y vestimenta

Bandera: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

Los competidores o las competidoras pueden llevar a su criterio pantalón corto/mallas largas y camiseta que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo.

2.10 Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición o la persona que éste o ésta designe se encargará de la supervisión general.

El juez o la jueza de salidas se colocará al final de la línea de salida para poder ver las posibles infracciones. Los jueces o las juezas de recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las rondas y las posibles infracciones.

Los jueces o las juezas de llegada se colocarán a pocos metros detrás de la línea de banderas, para reclamar las banderas a los competidores o las competidoras que consigan una y colocarlas para la siguiente ronda.

2.11 Eliminación y descalificación

Cada ronda se juzga por separado en esta prueba. Una infracción en una carrera no se tendrá en cuenta para la siguiente carrera.

Un competidor o una competidora que comete una infracción en la salida o impide el progreso a otro competidor u otra competidora será eliminado o eliminada (no descalificado o descalificada).

Un competidor eliminado o una competidora eliminada de la prueba mantendrá los puntos y lugar de la clasificación que le corresponde en ese momento de la prueba. Sin embargo, si un competidor es descalificado o una competidora es descalificada de la prueba, perderá todo lo que mantenía en la prueba.

En la prueba de banderas, una reclamación contra una eliminación debe presentarse antes de que comience la siguiente ronda de la serie. Si se produce una reclamación tras una eliminación en banderas, se tendrá en cuenta inmediatamente tal reclamación sin demora antes de continuar con la prueba. No se permitirá apelar las decisiones del juez o de la jueza sobre las reclamaciones por eliminación en banderas.



Federación
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo



Nota: Se permite protestar y/o apelar contra una decisión de descalificación en la prueba de banderas siempre que se siga el protocolo correcto como se detalla en la información general.

Obstaculizar: obstaculizar se define como “el uso de manos, brazos, pies o piernas para impedir que otro competidor u otra competidora progrese”.

Un competidor o una competidora puede usar sin embargo el cuerpo para mejorar su posición para conseguir una bandera. Un competidor o una competidora puede anteponer el hombro o el cuerpo en frente de un o una oponente, pero no puede usar ni manos, ni brazos, ni pies, ni piernas para conseguir o mantener una posición.

Si un competidor o una competidora obtiene legalmente una posición delante de otro u otra y mantiene una carrera normal, el competidor o la competidora que queda atrás deberá bordear al que tiene delante.

Un competidor o una competidora puede cruzarse por delante de otros más lentos.

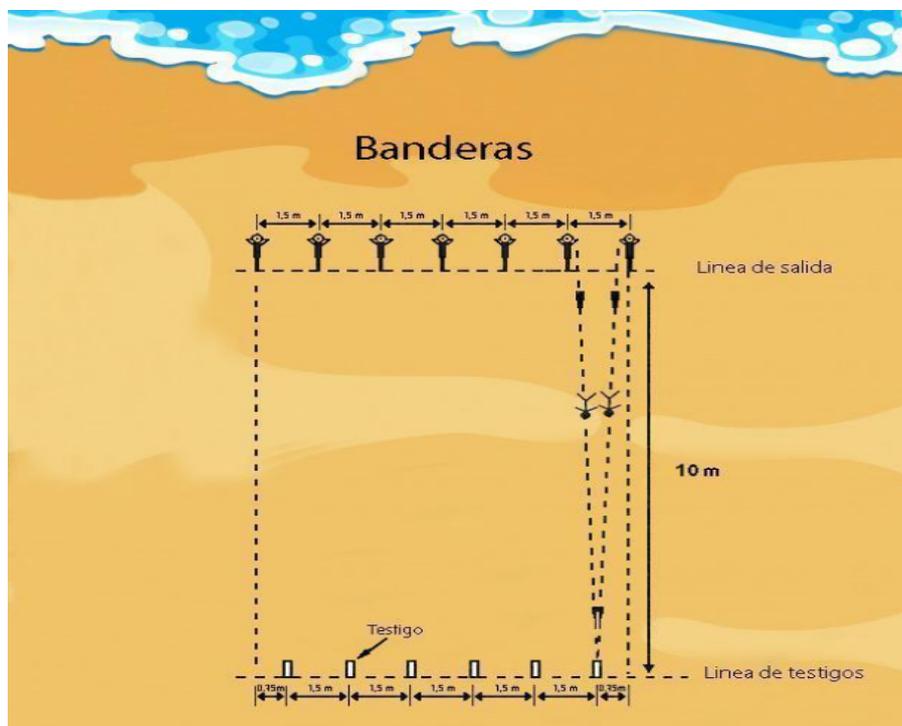
Si dos o más competidores o competidoras son culpables de obstaculizar, el competidor o la competidora que haya utilizado primero manos, brazos, pies o piernas podrá ser eliminado.

A pesar de lo descrito anteriormente, si se considera que un competidor o una competidora infringe el código de conducta o compete de forma no reglamentaria, los competidores implicados o las competidoras implicadas podrán ser descalificados o descalificadas.

Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

- A. No completar la prueba como se define y describe (DQ12).
- B. Coger o bloquear más de una bandera (por ejemplo, tumbarse encima de una bandera o tapar una bandera a la vista) (DQ11).





(Distancias aproximadas)

3. RELEVO SPRINT

Se desarrolla de manera idéntica a las categorías superiores, pero reduciendo la distancia a 40 metros.

3.1 Descripción de la prueba

Equipos de cuatro competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 40 m. Para empezar, 2 competidores o competidoras toman posición en su calle asignada a cada extremo del recorrido.

Después de la salida cada competidor o competidora completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con cualquiera de las manos y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera postas al siguiente corredor o corredora. Todos los competidores o todas las competidoras deben terminar su posta sobre sus pies y en posición erguida.

Los competidores o las competidoras no pueden interferir en el progreso de otros competidores u otras competidoras.



3.2 La salida

No se permite usar elementos artificiales para la salida, pero los competidores o las competidoras pueden hacer hoyos y/o montículos de arena para asistir en la salida. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida. A los competidores o a las competidoras se les permite allanar o nivelar la arena de su calle.

El primer o la primera relevista llevará el testigo.

3.3 Cambios de testigo

El testigo se intercambiará de la siguiente manera:

- A. El competidor o la competidora que lleva el testigo para hacer el cambio, debe llevarlo hasta la línea de cambio. (El testigo no se puede lanzar al siguiente competidor o a la siguiente competidora).
- B. Los competidores o las competidoras que reciben el testigo en el primer, segundo y tercer cambio pueden estar en movimiento mientras lo cogen, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o de las manos cruzan la línea de cambio antes de cogerlo.
- C. Si un testigo se cae durante el cambio, el corredor o la corredora que lo recibe lo puede recuperar (asegurándose que no molesta a otros competidores u otras competidoras) y continuar la carrera en su calle asignada.
- D. Si un testigo se cae en cualquier otra parte de la carrera, el corredor o la corredora lo puede recuperar (asegurándose que no molesta a otros competidores u otras competidoras) y continuar la carrera en su calle asignada.

3.4 El recorrido

Según indica el diagrama.

3.5 Material y vestimenta

Testigo: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

Los competidores o las competidoras podrán llevar a su criterio pantalón corto/mallas largas y camiseta que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo.



Federación
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo

Se podrá exigir a los competidores o las competidoras que lleven petos de colores para facilitar el arbitraje.

3.6 Arbitraje/cambios

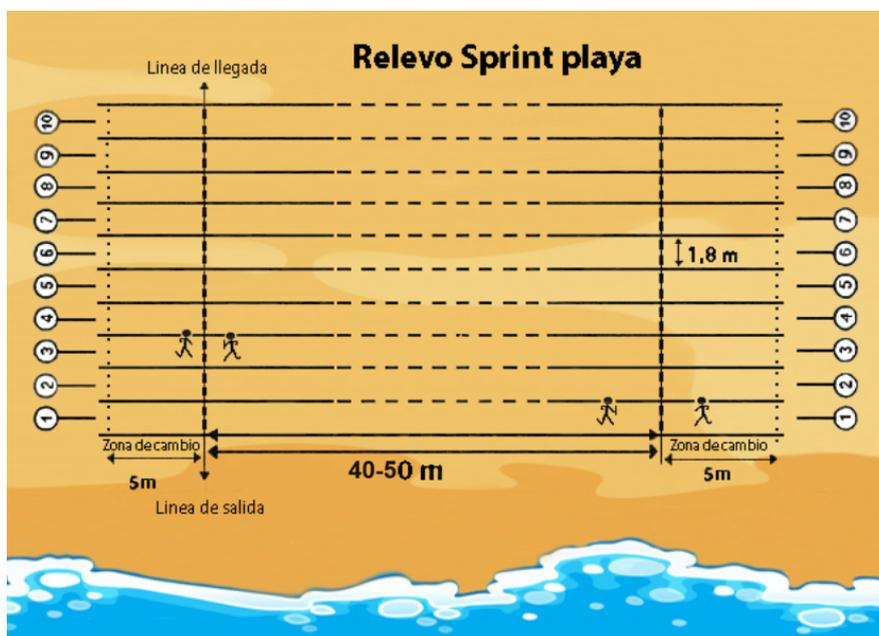
En general, se arbitraré como en el sprint individual con el adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición, los jueces o las juezas de recorrido, y los jueces o las juezas de llegada asumiendo funciones similares en cuanto a la salida y la meta.

Los jueces o las juezas de recorrido controlarán la línea de cambio para detectar posibles infracciones durante los cambios en cada extremo del recorrido.

Cualquier infracción en los cambios observada por los jueces o las juezas de recorrido se reportará al adjunto o a la adjunta al jefe o a la jefa de competición.

3.7 Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).



(Distancias aproximadas)



4. CARRERA CON NIPPER

Se desarrolla de manera idéntica a la categoría infantil, pero reduciendo la distancia, dependiendo de las características de la playa y la distancia de la rompiente.

4.1 Descripción de la prueba

Un nipper es una embarcación propulsada principalmente por las manos y brazos de un competidor o de una competidora.

Los competidores o las competidoras permanecen en o detrás de la línea de salida en la arena con sus tablas con 1,5 m de separación entre ellos.

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus nippers y reman el recorrido marcado por las boyas, vuelven a la playa y corren para cruzar la línea de meta.

No se permite a los competidores o las competidoras sujetar ni interferir de ninguna otra forma con las tablas a otros competidores u otras competidoras ni impedir deliberadamente su progreso.

4.2 El recorrido

El recorrido será como el que se detalla en el diagrama.

Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta a las boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Boyas: se usarán tres boyas blancas y negras (o del color de la zona) iguales, del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos boyas de giro aproximadamente con 75 m de separación entre ellas y como mínimo a 120 m de la orilla, medidos con el agua cubriendo las rodillas en marea baja. La tercera boya en punta se colocará entre medias de las dos boyas de giro, mar adentro aproximadamente a 15 m formando un arco con ellas.





La línea de salida está representada por una línea en la arena o una cuerda de color brillante entre 2 postes situados en la arena aproximadamente a 5 m de la orilla. Tendrá una longitud de 30 m. El centro de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del jefe o de la jefa de competición dependiendo de las condiciones del mar para permitir a todos los competidores o todas las competidoras un giro justo en la primera boya.

La línea de meta estará entre dos banderas blancas y negras (o del color de la zona) situadas en la arena aproximadamente a 15 m de la orilla. Tendrá 20 m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4 m.

El medio de la línea de meta estará alineado con la tercera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del jefe o de la jefa de competición dependiendo de las condiciones del mar.

4.3 Material

Nipper: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

Se permite al competidor o a la competidora reemplazar su tabla, teniendo en cuenta que debe empezar de nuevo la prueba desde la línea de salida. La nueva tabla la puede llevar a la salida otro miembro del equipo siempre que no moleste a otros competidores u otras competidoras.

4.4 Arbitraje

La llegada es juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies y en posición erguida mientras están en contacto con su nipper.

4.5 Control del material

Los competidores o las competidoras pueden perder el contacto y el control de su material sin ser necesariamente descalificados o descalificadas. Para completar la prueba, los competidores o las competidoras deben tener (o haber recuperado) sus tablas y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen contacto con su material.



Federación
Latinoamericana de
Salvamento y Socorrismo

4.6 Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).



(Distancias aproximadas)

Nota: La configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar.