



# REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

V8 - 12

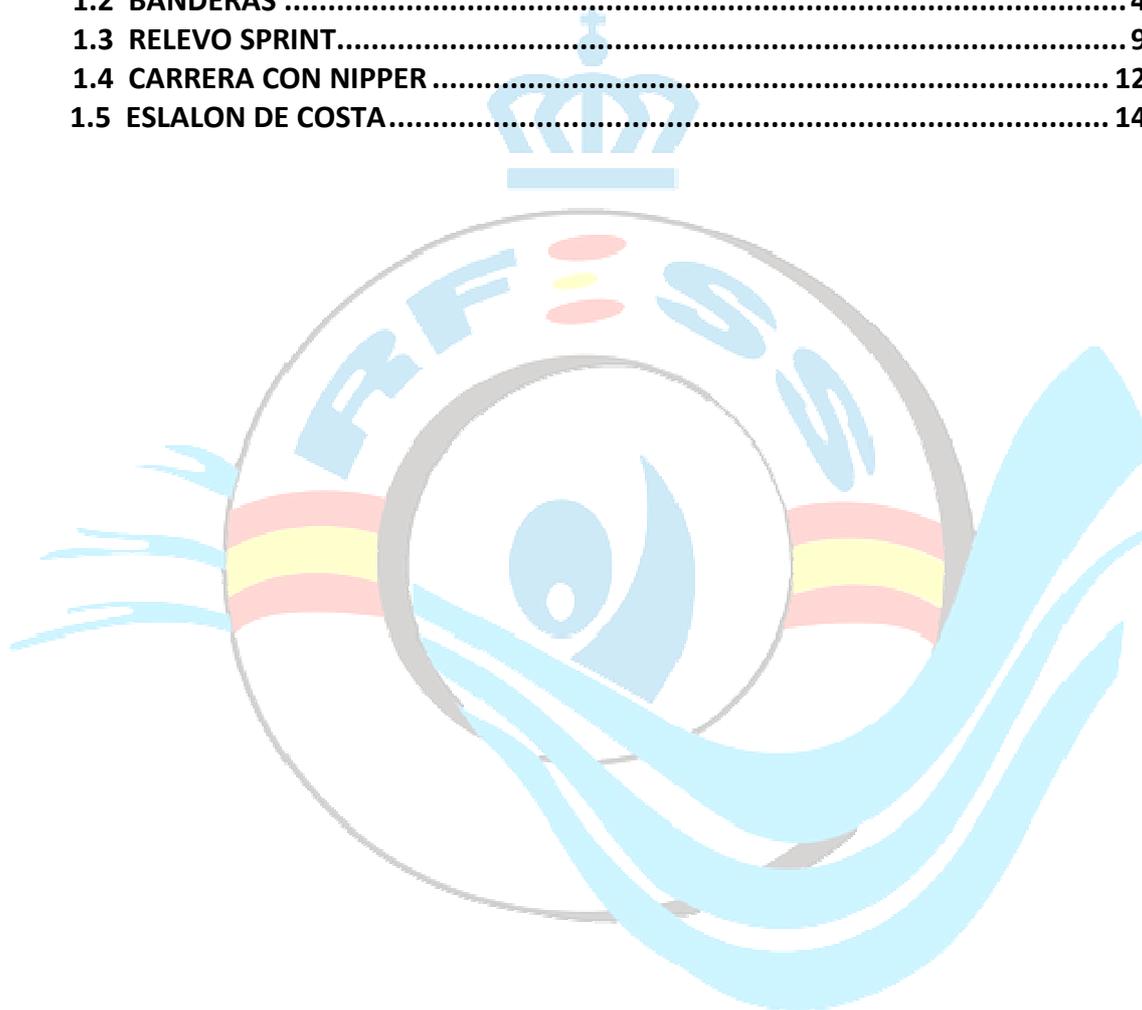
Noviembre 2017

PRUEBAS DE PLAYA CATEGORÍA BENJAMÍN Y ALEVÍN

## ÍNDICE

Pág.

<b>1. PRUEBAS DE PLAYA .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 NADAR SURF .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 BANDERAS .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 RELEVO SPRINT.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 CARRERA CON NIPPER .....</b>	<b>12</b>
<b>1.5 ESLALON DE COSTA.....</b>	<b>14</b>



## 1. PRUEBAS DE PLAYA

### 1.1 NADAR SURF

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

#### Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor corre al agua desde la línea de salida, el competidor nada unos 150 m. en un recorrido delimitado por boyas, vuelve a la arena para terminar entre dos banderas en la playa.

Para facilitar la recopilación de puestos después de la llegada, los competidores se pueden colocar:

- En una línea recta dibujada aproximadamente a 15 m. de la línea de llegada y hacia la arena.

#### El recorrido

Como muestra el diagrama, el recorrido en U será aproximadamente de 150 m. desde la salida hasta la llegada. Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada puede ser alterada por el Adjunto al Jefe de Competición, dependiendo de las condiciones del mar.

**Línea de salida** – una cuerda de color brillante sujeta entre dos postes separados por 40m, se colocará a 5 m. de la orilla de la mar, centrada en la boya número 1.

**Línea de llegada** – entre dos banderas separadas por 5 m. – colocado a 15 m. de la orilla centrada en con la última boya.

**Recorrido de natación** será marcado por boyas (como indica el diagrama) situadas aproximadamente a unos 50 m. medidos desde la profundidad de la rodilla. Las distancias pueden varias dependiendo de las condiciones del mar.

#### Juzgar

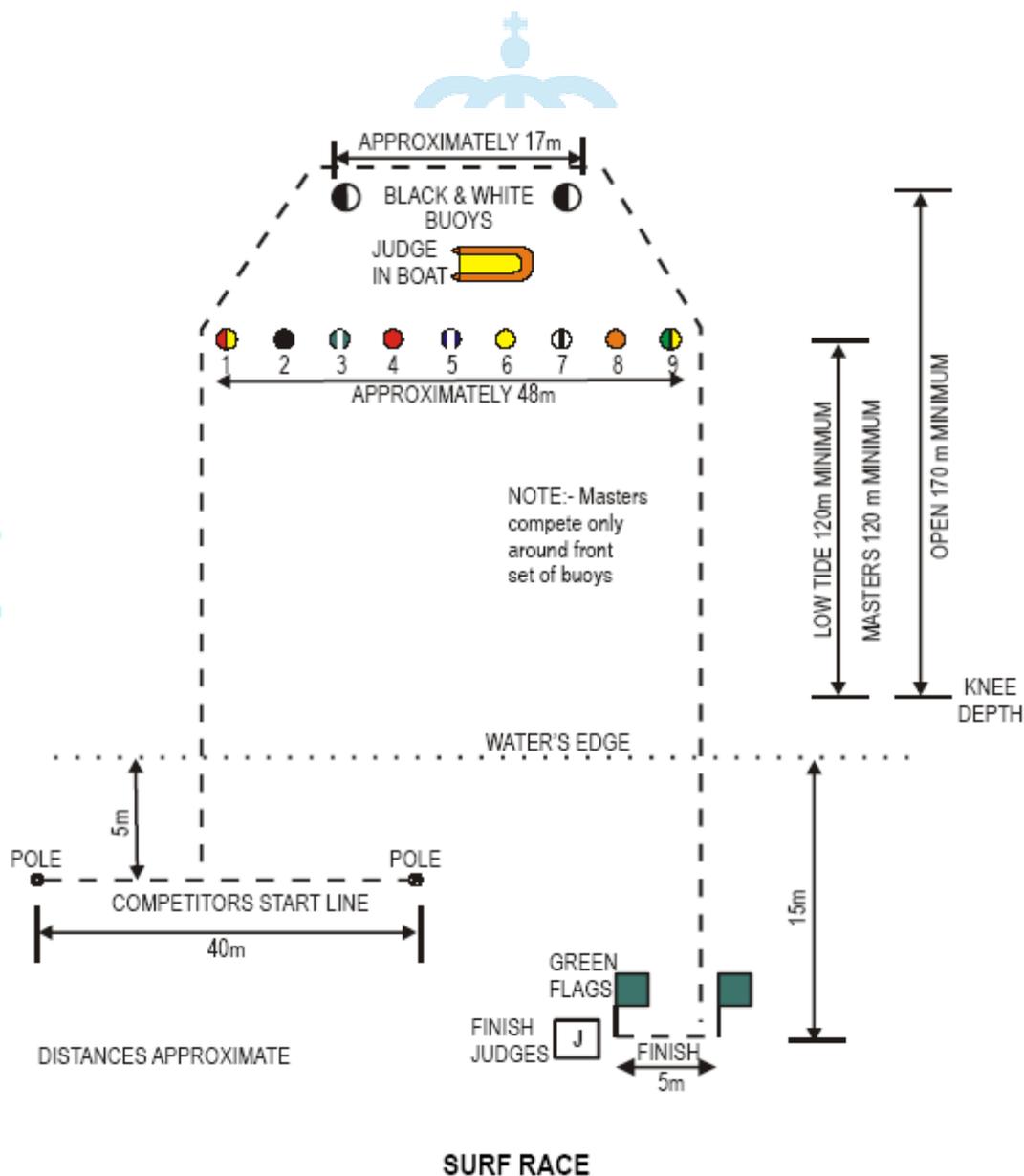
Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical. La llegada será juzgada por el pecho del deportista cruzando la llegada.

Los jueces se colocarán para observar el transcurso de la prueba, así como determinar el orden de llegada.

### Descalificaciones

Las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1. No completar el recorrido como se define y se describe.



## 1.2 BANDERAS

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

### Descripción de la prueba

Los competidores, tras salir tumbados boca abajo en la arena, se levantan, giran y corren aproximadamente 10 m. para conseguir una bandera semienterrada verticalmente en la arena. Siempre tiene que haber menos banderas que competidores, aquellos que no consigan bandera serán eliminados.

**Posición de salida:** los competidores toman su posición adjudicada, separados por 1,5 m. en la línea de salida

Los competidores están tumbados boca abajo con los dedos de los pies en la línea de salida y los tobillos juntos, las manos una encima de la otra con los dedos en las muñecas y la cabeza levantada. Los codos deberán estar a 90º con la línea media del cuerpo y la cadera y el estómago deberán estar en contacto con la arena. La línea media del cuerpo estará a 90º con la línea de la salida. Los competidores podrán nivelar, allanar y comprimir su zona de salida pero no podrán cavar en la arena, ni hacer montículos.

### La salida

La salida en esta prueba la salida es como sigue:

Antes de la salida, el Juez de cámara de salidas:

1. Coloca a los competidores según el orden del sorteo.
2. Acompaña a los competidores a la zona de salida asegurándose que cada uno se coloca en el orden que le corresponde.

El Adjunto al Jefe de Competición:

1. Comprueba que todos los jueces y el material están en su posición.
2. Señala la salida en cada carrera con un pitido largo indicando que los competidores deben tomar sus posiciones en la línea de salida.
3. Señala al Juez de Salidas que los competidores están bajo su control

El Juez de Salidas se coloca en una posición fuera de la vista de los competidores. Al final de la línea de salida para poder ver las posibles infracciones.

Al comando “**A sus puestos**”, los competidores asumen la posición de salida anteriormente descrita.

Al comando “**Cabezas abajo**” los competidores – a la vez y sin retraso – colocarán sus barbillas sobre sus manos.

1. Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida con un pitido de silbato.
2. A la señal de salida, los competidores se levantan sobre sus pies y corren para conseguir una bandera.

**Infracciones en la salida:** las siguientes acciones en la salida se consideran infracciones:

1. No cumplir los comandos del Juez de Salidas en un tiempo razonable.
2. Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena, o cualquier otro movimiento después del comando “Cabezas abajo” y antes de la señal de salida.

Si un competidor es descalificado o eliminado, los competidores 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.

**Sorteo para las posiciones:** Habrá un sorteo preliminar para las posiciones y luego sorteo en cada ronda.

**Número de competidores eliminados:** el Adjunto al Jefe de Competición determinará el número de participantes que se eliminan en cada ronda de cada eliminatoria y semifinales. No más de 2 competidores pueden ser eliminados en una ronda. En finales, no se pueden eliminar más de un competidor por ronda.

**Desempate:** un desempate se celebrará si dos o más competidores cogen a la vez la misma bandera, y los jueces no pueden determinar que competidor agarró primero la bandera – a pesar de la posición de las manos.

## El recorrido

El que se muestra en el diagrama. El recorrido es de aproximadamente 10 m. desde la línea de salida hasta la línea de las banderas, y suficientemente amplio para un espacio de 1,5 metros entre cada competidor y para 16 deportistas.

La salida será marcada por dos postes de 2 m. de alto.

Las banderas se colocan en línea paralela a la línea de salida, así una “línea perpendicular” entre dos competidores marca donde colocar la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada a la línea equidistante entre los dos competidores adyacentes.

### **Vestimenta**

Pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo, pueden ser utilizados a criterio del competidor.

### **Juzgar**

El Adjunto al Jefe de Competición o su delegado se ubicará donde lo vea todo y se mantendrá allí supervisando.

El Juez de Salidas se colocará al final de la línea de salida para poder ver las posibles infracciones. Los jueces de recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las rondas y las posibles infracciones.

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

### **Eliminación y Descalificaciones**

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 que comete una infracción en la salida o impide el progreso a otro competidor será *eliminado*.

Un competidor *eliminado* 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* de la prueba perderá todo lo que mantenía en la prueba.

Las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

1. No completar la prueba como se define y describe
2. Coger más de una bandera

**Impedir deliberadamente:** Cualquier competidor que impida deliberadamente el progreso de otro competidor será descalificado de la prueba. Impedir deliberadamente se define como “el uso deliberado de manos, brazos, pies o piernas para impedir que otro competidor progrese”

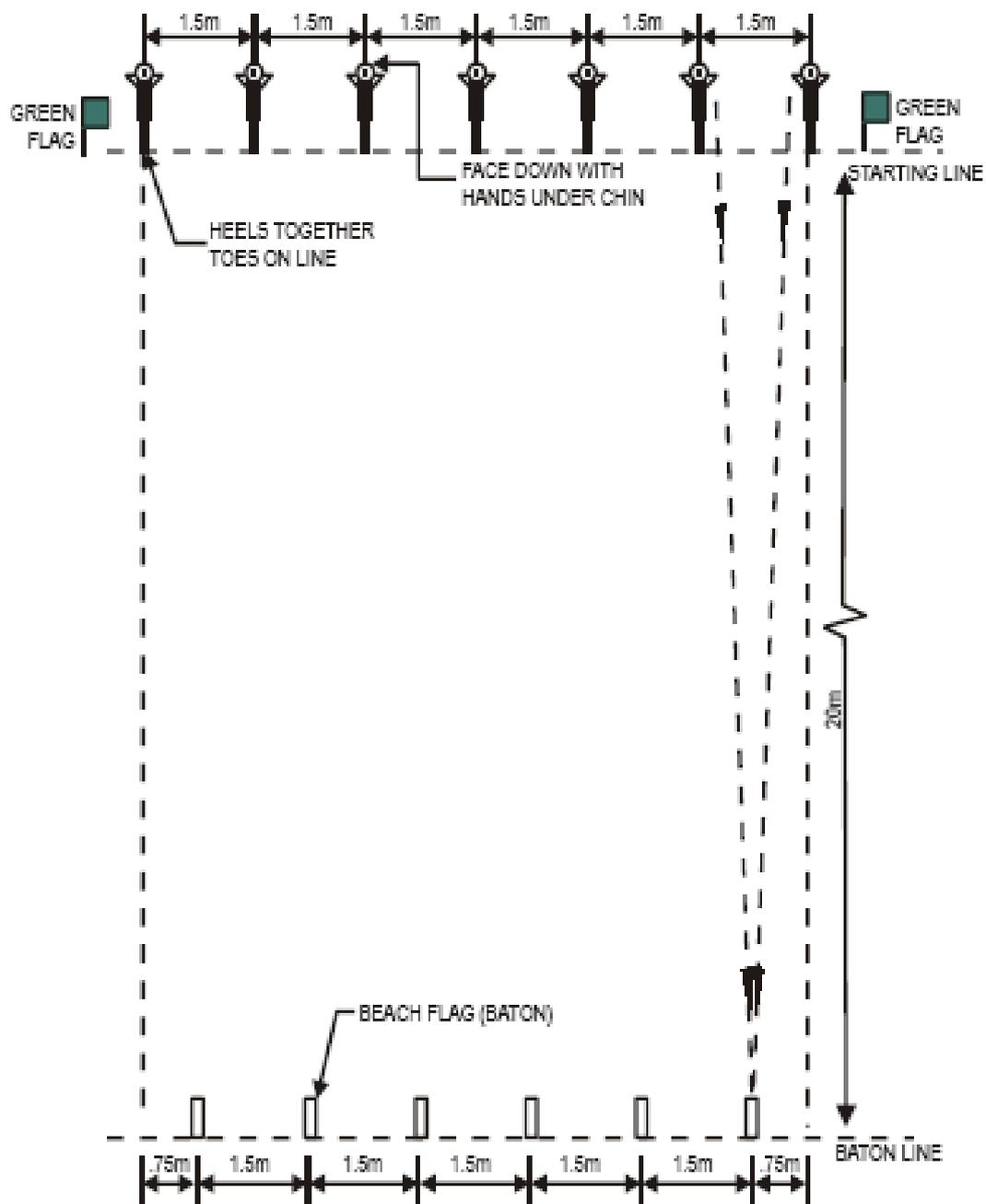
Un competidor puede usar sin embargo el cuerpo para mejorar su posición para conseguir bandera. Un competidor puede interponer el hombro o el cuerpo en frente de un oponente, pero no puede usar ni manos, ni brazos, ni pies, las piernas para conseguir o mantener una posición.

Si un competidor obtiene legalmente una posición enfrente de otro y mantiene una carrera normal, el competidor que queda atrás deberá bordear al que tiene enfrente.

Un competidor puede cruzarse por delante de otros más lentos.

Si dos o más competidores se molestan y se impiden deliberadamente, el competidor que usó primero las manos, los brazos, las piernas o los pies podrá ser *eliminado*.

A pesar de lo descrito anteriormente, si se considera que un competidor infringe el código de conducta o compite de forma no reglamentaria, podrá ser descalificado.



## BEACH FLAGS

### 1.3 RELEVO SPRINT

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

#### Descripción de la prueba

Un equipo de cuatro competidores completa un relevo con testigo de manera que cubren 40 m. de recorrido. Para empezar, 2 competidores toman su posición en su calle asignada en cada extremo del recorrido.

Después de la salida cada competidor completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con una mano y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera posta al siguiente corredor. Todos los competidores terminan su posta sobre sus pies y en posición vertical.

Los competidores no pueden interferir en el progreso de otros competidores.

#### La salida

La salida será igual que en la prueba individual de Sprint, con el primer relevista llevando el testigo.

#### Cambios de testigo

El testigo se cambiará de la siguiente manera:

1. Ni marcas, ni objetos se pueden colocar en el recorrido o en la zona de alrededor para ayudar a los competidores en el cambio del testigo.
2. El competidor que lleva el testigo para hacer el cambio, debe llevar el testigo hasta la línea de cambio. (El testigo no se puede lanzar al siguiente competidor)
3. Los competidores que reciben el testigo en el primer, segundo y tercer cambio pueden estar en movimiento mientras toman el testigo, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o de las manos cruzan la línea de cambio antes de tener en posesión el testigo.
4. Si un testigo se cae durante el cambio, el corredor que lo recibe lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera.

5. Si un testigo se cae en cualquier otra parte de la carrera, el corredor lo recupera (asegurándose que no interfiere con otros competidores) y continúa la carrera

### **El recorrido**

El recorrido será como el de sprint según indica el dibujo.

### **Vestimenta**

Pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo, pueden ser utilizados a criterio del competidor. Licras serán opcionales.

Se podrá requerir a los competidores que usen petos de colores para ayudar a los jueces.

### **Juzgar/Cambios**

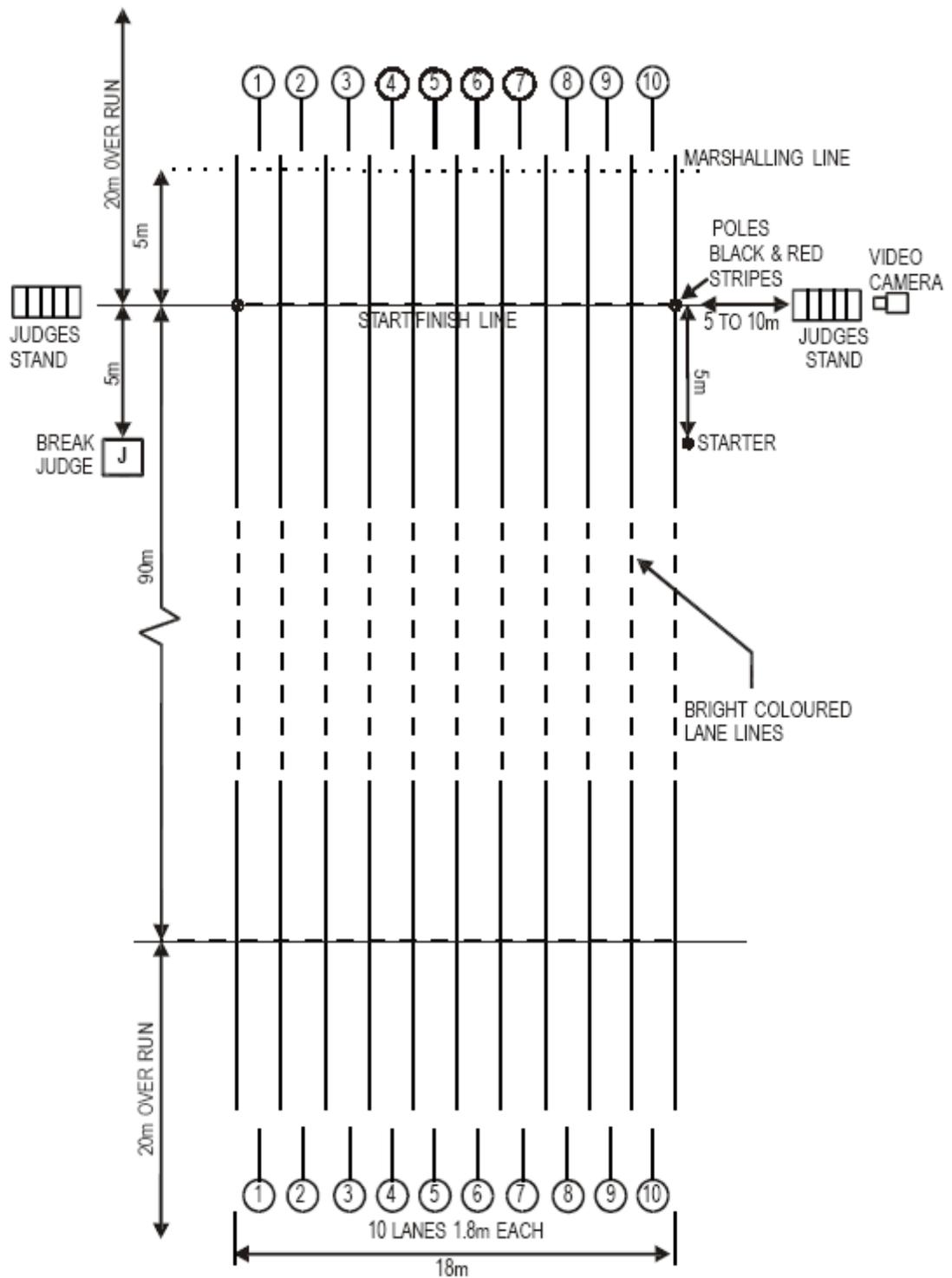
En general, se juzgará como en el sprint con el Adjunto al Jefe de Competición, los jueces de recorrido, y los jueces de llegada asumiendo funciones similares en cuanto a salida y llegada.

Los jueces de recorrido controlarán la línea de cambio para detectar posible infracciones en cada extremo del recorrido durante los cambios.

Cualquier infracción observada por los jueces de recorrido se reportará al Adjunto al Jefe de Competición en caso del cambio.

### **Descalificaciones**

1. No completar el recorrido como se define y se describe.



DISTANCES APPROXIMATE

### BEACH RELAY

## 1.4 CARRERA CON NIPPER

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

### Descripción de la prueba

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

A la señal de salida, los competidores entran en el agua, lanzan sus tablas y reman el recorrido marcado por las boyas, vuelven a la playa y cruzan la línea de llegada.

A los competidores no se le permite agarrar o de cualquier otra forma interferir las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

### El recorrido

El recorrido está detallado en el dibujo.

Debe asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de llegada a las boyas puede ser alterada por el Adjunto al Jefe de Competición, dependiendo de las condiciones del mar que prevalezcan.

**Boyas:** se usaran tres boyas del mismo color, iguales en tamaño como un bidón de 50 litros: dos boyas de giro se colocan a 75 m. aproximadamente de distancia entre cada una y a 100 m. aproximadamente desde la profundidad de la rodilla en el agua en marea baja. La tercera boya en punta se colocará entre medias de las dos boyas de giro, mar adentro a 16 m. aproximadamente formando un arco con ellas.

**La línea de salida,** representada por una cuerda de color brillante, se colocará en la arena aproximadamente a 5 m. de la orilla. Tendrá 30 m. de longitud y estará señalada por dos postes al final de cada extremo. El medio de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del Adjunto al Jefe de Competición dependiendo de las condiciones del mar para permitir a todos los competidores un giro justo de la primera boya.

**La línea de llegada** estará situada en la arena aproximadamente a 15 m. de la orilla. Tendrá 20 m. de longitud y estará marcado cada extremo con una bandera en un poste de 4m. Las banderas serán del mismo color que las boyas del recorrido.

El medio de la línea de llegada estará alineado con la tercera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del Adjunto al Jefe de Competición dependiendo de las condiciones del mar.

## Material

**Tabla de salvamento:** ver normativa pruebas de playa. Se permite al competidor reemplazar su tabla, teniendo en cuenta que debe empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida. La nueva tabla la puede llevar a la salida otro miembro del club procurando no causar ninguna interferencia a otros competidores.

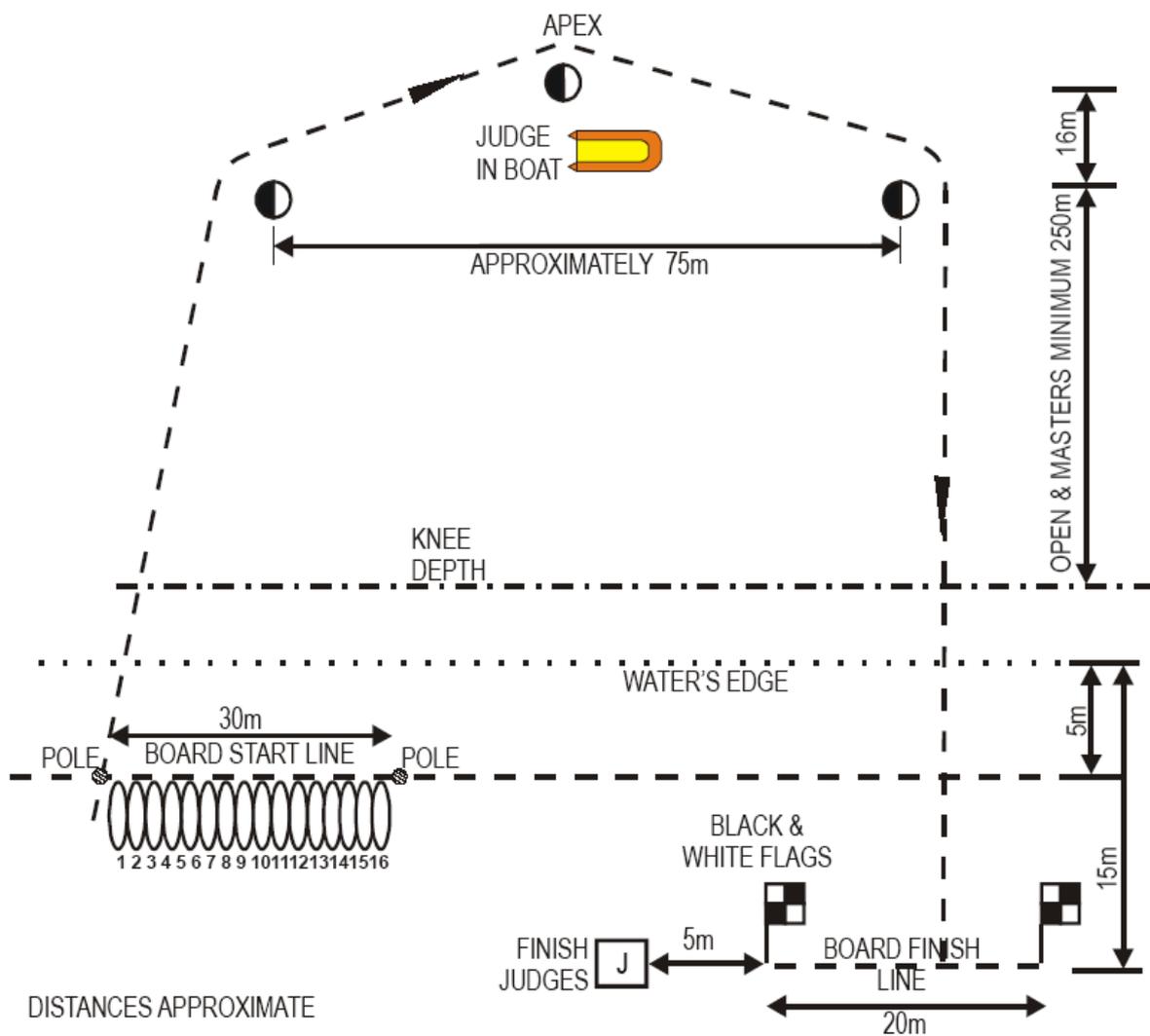
## Juzgar

La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de llegada. Los competidores deben llegar sobre sus pies en posición vertical mientras están en contacto con su tabla.

## Descalificaciones

1. No completar el recorrido como se define y se describe.

**Control del material:** Los competidores pueden perder el contacto y el control del material sin ser necesariamente descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) sus tablas y cruzar la línea de llegada desde el lado del mar mientras mantienen contacto con su material.



## BOARD RACE

### 1.5 ESLALON DE COSTA

A la señal de salida, el competidor corre al agua, nada aproximadamente 50 m. en un recorrido delimitado por boyas, vuelve a la arena, donde correrá aproximadamente 25 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.

## Descalificaciones

2. No completar el recorrido como se define y se describe.

