



Asociación Latinoamericana
de Salvamento y Socorrismo

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS (OUTDOOR)

Versión 01-10-2026
Basado en Reglamento ILS

INFORMACIÓN GENERAL

El presente reglamento será de aplicación en todas las competencias de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS, y será de obligado cumplimiento en todas ellas, organizadas o no por la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS, para que sus resultados sean considerados como oficiales.

Ante cualquier errata detectada en este Reglamento prevalecerá la versión oficial del reglamento ILS en inglés.

Todas las pruebas se realizan en categorías masculina y femenina.

1. CATEGORÍAS

Las categorías por edades, tanto en masculino como en femenino, son:

- Benjamín: 7 y 8 años
- Alevín: 9 y 10 años
- Infantil 11 y 12 años
- Cadete 13 y 14 años
- Juvenil 15 y 16 años
- Júnior 17 y 18 años
- Absolutos 15 años y mayores
- Máster: 30 años y mayores

La edad se considerará con los años cumplidos durante el año natural, es decir desde el 01 de enero al 31 de diciembre del año en curso.

2. COMPETICIONES

La Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS decidirá las competencias que son oficiales, que deberán desarrollarse conforme al Reglamento aprobado.

Comité de Apelación

Se formará el primer día de competición y estará compuesto por:

- 1 delegado o delegada elegido o elegida a sorteo de entre los o las presentes al campeonato correspondiente.
- 1 persona representante de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS.
- 1 persona del comité organizador.

El comité de apelación está facultado para resolver en última instancia, a petición del delegado afectado o la delegada afectada, las posibles reclamaciones que pudieran producirse durante la competición y que no fueron aceptadas por la jefatura de competición.

Programa de pruebas y puntuación

En la normativa específica de cada competición se detallará el programa de pruebas, las puntuaciones y clasificaciones y el procedimiento de inscripciones y bajas de las competiciones oficiales.

Los competidores descalificados o las competidoras descalificadas tendrán la puntuación del último clasificado o de la última clasificada. Si se tratara de una serie final ocuparían el último lugar de esa final y si fuera una clasificación general, el último lugar de esa clasificación.

Los competidores o las competidoras no ganarán ningún punto si son descalificados por:

- Competir de forma antideportiva.
- Grave ofensa disciplinaria.

Cancelación de pruebas

Si una prueba es cancelada no se asignará ningún punto, aunque se haya celebrado alguna serie de dicha prueba.

Empates

Los empates en clasificaciones generales se desharán siguiendo el siguiente sistema:

- Mayor número de primeros puestos en finales
- Mayor número de segundos puestos en finales
- Mayor número de terceros puestos en finales y así sucesivamente.

Los empates en finales serán declarados como tales y los puntos que se obtengan serán los mismos que los de la posición. Por ejemplo, en un empate por el primer puesto los dos competidores o las dos competidoras obtendrán 20 puntos cada uno o cada una, siendo el siguiente tercero o la siguiente tercera con 16 puntos, y así sucesivamente para el resto de las posiciones.

Cuando el empate ocurre en una prueba de aguas abiertas que clasifica para la final, ambos o ambas deportistas pasan a la final. En el caso de no haber plazas disponibles para la final, deberá celebrarse un desempate entre ambos competidores o competidoras para determinar quién

disputa la final.

En pruebas de piscina, con cronometraje electrónico, cuando dos o más competidores o competidoras en eliminatorias tienen igual tiempo, para ocupar el último puesto en una final, se deberá celebrar un desempate para determinar quién pasa a la final correspondiente.

Si los empates son con crono manual y han competido en la misma serie, se tendrá en cuenta el orden de llegada dado por los jueces o las juezas. Si han competido en distintas series, deberá celebrarse un desempate.

Condiciones Medioambientales

Los competidores o las competidoras reconocen y aceptan que las competiciones en aguas abiertas pueden verse afectadas por condiciones ambientales fuera del control de los organizadores (por ejemplo, condiciones del agua o de la playa, o las inclemencias del tiempo) y que los competidores o las competidoras están sujetos o sujetas a la suerte de las condiciones reinantes.

No se aceptará ninguna protesta o apelación cuando un incidente haya sido causado por las condiciones reinantes. El jefe o la jefa de competición y/o los jueces o las juezas competentes tendrán absoluta discreción para determinar si un incidente ha sido causado por la suerte de las condiciones reinantes.

Dispositivos de grabación de videos

- En embarcaciones: Las cámaras de vídeo podrán montarse en tablas y skis siempre y cuando dichos dispositivos cumplan con los requisitos especificados en las normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.
- En los competidores o las competidoras: Desde el comienzo y hasta el final de una carrera no se podrán llevar cámaras de vídeo adheridas a un competidor o una competidora.

Dispositivos de comunicación

Desde el comienzo y hasta el final de la serie los competidores o las competidoras no están autorizados o autorizadas a utilizar dispositivos electrónicos de comunicación.

Vestimenta

No se permitirá que un competidor o una competidora participe en cualquier competición si, en opinión del jefe o de la jefa de competición no está vestido o vestida apropiadamente.

Para las normas relativas a la vestimenta, véanse las normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

El jefe o la jefa de competición tiene autoridad para excluir a cualquier competidor o competidora cuyo bañador no cumpla con lo siguiente:

A. Bañador:

- Deberán ser de buen gusto moral y no llevarán ningún símbolo que pueda considerarse ofensivo.
- Cumplirán la política de identificación comercial.
- Tanto los competidores como las competidoras podrán llevar un bañador textil debajo del bañador, siempre que no se obtenga ventaja competitiva. Para los hombres será de estilo corto y para las mujeres de dos piezas en la parte superior y/o inferior.
- Previa solicitud por motivos religiosos y/o culturales, la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS podrá permitir el uso de bañador textil (no moldeador del cuerpo) y que cubra una mayor parte del cuerpo siempre que dicho bañador no proporcione una ventaja competitiva.

B. Ropa de protección:

Excepto para los o las deportistas en las pruebas de piscina y aguas abiertas, los competidores o las competidoras podrán llevar otras prendas de protección (por ejemplo, pantalones cortos, licras, camisetas, etc.) tanto en las pruebas individuales como en las de equipo, a menos que se indique lo contrario en alguno de los documentos de este reglamento o por la autoridad organizadora de la prueba.

Sólo se permiten camisetas, pantalones cortos, mallas largas y/o medias para las piernas en la prueba de lanzamiento de cuerda en piletta y en pruebas de aguas abiertas en aquellas pruebas que no son de nado y en las postas de relevo que no son de nado.

Nota: los y las deportistas que compitan con tabla de salvamento también pueden llevar ropa de protección, excepto mangas en los brazos de los competidores o las competidoras a menos que las condiciones climatológicas lo requieran y sean aprobadas por el jefe o la jefa de competición o su adjunto o adjunta.

C. Gorro de competición:

- Los competidores o las competidoras deben llevar gorros de competición al comienzo de la serie en todas las pruebas para ayudar a la identificación y el arbitraje.
- Todos los competidores o las competidoras de un mismo equipo deberán llevar gorros de natación idénticos en todas las pruebas. Está permitido llevar en el gorro el nombre del competidor o de la competidora. Los portadores o las portadoras deben usar un gorro para facilitar el arbitraje y la asignación de las calles.
- En las pruebas de aguas abiertas, al comienzo de cada serie, los competidores o las competidoras deberán llevar un gorro de playa bien atado bajo la barbilla.
- En las pruebas de piletta, al comienzo de cada serie, los competidores o las competidoras deberán llevar en la cabeza gorros de playa, de látex o silicona.
- Los competidores o las competidoras pueden llevar también gorros de látex o silicona debajo del gorro de playa.

- Un competidor, una competidora o equipo no será descalificado si pierde sin querer el gorro después del inicio de una serie, siempre que los jueces o las juezas puedan identificar que el competidor o la competidora completó correctamente el recorrido.

Nota: los competidores o las competidoras deberán seguir llevando sus gorros (para facilitar el registro de las clasificaciones con precisión) hasta que el juez encargado o la jueza encargada de la llegada indique que pueden quitárselos.

D. Licras:

- En pileta no es necesario que los competidores o las competidoras lleven licras de alta visibilidad, a menos que se especifique otra cosa por parte de la organización.
- Por seguridad e identificación, los competidores o las competidoras y los o las ayudantes que entran en aguas abiertas, para competir o entrenar, con el agua cubriendo más allá de las rodillas, deberán llevar licras distintivas de alta visibilidad, como determina la organización. Se llamará la atención a los o las ayudantes que no lleven licras de alta visibilidad en tales circunstancias. Las licras de alta visibilidad son obligatorias en aguas abiertas.
- En aguas abiertas, las licras que llevan los y las deportistas deben ser de alta visibilidad, sin mangas, y se extienden desde el cuello hasta la zona media del estómago. Los competidores o las competidoras que no nadan (por ejemplo en la tabla de salvamento, ski de salvamento, ayudantes) pueden llevar otro estilo de licras de alta visibilidad (por ejemplo camisetas de licra con mangas).
- Estas licras se deben llevar encima del bañador y en caso de usar ropa de protección o neoprenos, encima de estos.
- También puede ser necesario que los competidores o las competidoras lleven licras o petos para ayudar en el arbitraje de las llegadas. Tales licras o petos serán facilitados por la organización.
- Incluso cuando la organización facilita las licras de alta visibilidad, se les permite a los competidores o las competidoras llevar sus propias licras solo si:
 - El color de la licra es el mismo que el facilitado por la organización.
 - La licra cumple con los requerimientos en cuanto a sponsors de la organización.
 - Las licras son aprobadas por la organización.
- En caso de que la organización requiera el uso de una licra (o un gorro) de distinto color en diferentes pruebas o áreas, o por sexo, para ayudar con la seguridad, identificación o arbitraje, éstas serán facilitadas por la organización. En estos casos, no es necesario que se lleven las licras (o gorros) del equipo debajo de las requeridas.

E. Gafas:

- Se pueden usar gafas de natación.
- Se podrán llevar gafas de sol o de ver en todas las pruebas siempre que estén diseñadas adecuadamente para la prueba.

F. Calzado:

- Los competidores o las competidoras no llevarán calzado en ninguna prueba a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la prueba, o a criterio del jefe o la jefa de competición por circunstancias.
- Los portadores o las portadoras de maniquí (ayudantes) pueden llevar calzado en las pruebas de piscina.
- Los competidores o las competidoras pueden llevar calzado en la posta de carrera del relevo Ocean M.

G. Neoprenos:

- Los trajes de neopreno solo se permitirán en las pruebas de aguas abiertas cuando la temperatura del agua sea inferior a 16 grados centígrados. El jefe o la jefa de competición podrá autorizar el uso de trajes de neopreno dependiendo de las condiciones climatológicas, del agua o de otras condiciones marinas. En tales circunstancias, se recomienda que los competidores o las competidoras lleven trajes de neopreno en las pruebas de natación o cuando exista riesgo de hipotermia.
- El jefe o la jefa de competición junto con el responsable de seguridad, podrá permitir el uso de trajes de neopreno en aguas con temperaturas superiores a 16 grados, especialmente cuando las condiciones climatológicas y/o de sensación térmica conlleven un riesgo de hipotermia para los participantes o las participantes. En tales circunstancias, se recomienda que los competidores o las competidoras lleven trajes de neopreno en pruebas de natación o donde exista riesgo de hipotermia.
- Los competidores o las competidoras no podrán llevar más de un traje de neopreno.
- Se deben llevar trajes de neopreno cuando la temperatura del agua sea menor de 13 grados centígrados.
- No se celebrará ninguna prueba de natación con una temperatura del agua inferior a 13 grados centígrados.
- Los trajes de neopreno deben cumplir con los estándares descritos en las normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

3. JURADO

En los campeonatos debe haber los jueces o las juezas siguientes.

Campeonatos de pileta (indoor):

- 1 jefe o jefa de competencia
- 2 adjuntos o adjuntas a la jefatura de competencia
- 2 jueces o juezas de salidas
- 2 jueces o juezas de recorrido
- 1 responsable de secretaría de competición

Campeonatos de aguas abiertas (outdoor):

- 1 jefe o jefa de competencia
- 2 adjuntos o adjuntas a la jefatura de competencia
- 2 jueces o juezas de salidas
- 3 jueces o juezas de recorrido
- 1 responsable de secretaría de competición

Funciones del Jurado

Las funciones de cada una de las responsabilidades de las personas que forman parte del equipo arbitral y por lo tanto del jurado de la competencia son las siguientes:

Jefatura de la competencia

En colaboración con el equipo de organización, será responsable de todos los asuntos relacionados al desarrollo de la competencia y de las cuestiones, cuya resolución no esté contemplada en las presentes normas.

Funciones:

- Velar por la seguridad y el bienestar de las personas participantes en la competencia.
- Tener autoridad para suspender inmediatamente total o parcialmente la competencia.
- Responder a cualquier reclamación sobre problemas de seguridad.
- Organizar sesiones informativas previas y posteriores para el personal de organización y los equipos participantes sobre el desarrollo de la competencia.
- Efectuar cualquier modificación del programa que considere necesaria comunicándolo a las partes interesadas, a la mayor brevedad posible. Cualquier modificación deberá tener en cuenta la seguridad y el bienestar tanto de los y las deportistas como del equipo arbitral.
- Analizar y decidir sobre reclamaciones, protestas, infracciones de las reglas y sobre todos los asuntos relacionados con códigos de conducta. Cualquier decisión tomada podrá ser objeto de apelación.
- Analizar y juzgar cualquier conducta impropia durante la competencia. Si se considera necesario, remitirá cualquier infracción o infractores a la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS para la consideración de una sanción adicional.
- Si es necesario, ejercer la facultad de descalificar o sancionar a un competidor o una competidora. El jefe o la jefa de la competencia no está obligado a notificar ninguna descalificación o penalización hasta la conclusión de la prueba correspondiente.
- Convocar cuantas reuniones informativas considere necesarias para el correcto desarrollo de la competencia.
- Realizar un informe sobre el desarrollo de la competencia, junto con las recomendaciones oportunas.

Adjunto o Adjunta al Jefe o a la Jefa de la competencia

Será la persona responsable ante el jefe o la jefa de la competencia del control y organización de un área o una prueba específica de la competencia y de aplicar las normas y reglamentos que rigen la competencia.

Funciones:

- Pitar a los competidores o las competidoras para que se preparen para el comienzo de la prueba (acercándose a los poyetes de salida).
- Asegurarse de que el equipo está preparado y que el jefe o jefa de cronometradores ha indicado que están preparados antes de pitar para que los y las deportistas se dirijan a la posición de salida.
- Señalar al juez o jueza de salidas que los y las deportistas están preparados y bajo su control.
- Ser responsable de detener la salida utilizando el silbato o cualquier otro medio si, en su opinión, se han infringido las condiciones de salida o la salida ha sido injusta.
- Registrar el orden de llegadas.
- Supervisar y cotejar los resultados de cada prueba, incluidas las descalificaciones y asegurarse de que se reciben, para su gestión, en la secretaría de la competencia.

Juez o Jueza de Salidas

Tendrá, en el momento en que el adjunto o adjunta al jefe de la competencia deje a los y las deportistas bajo su control, la jurisdicción exclusiva para la salida, incluyendo cualquier información sobre las condiciones del recorrido.

En la medida de lo posible, estará ubicado en una posición elevada o en una posición tal, que permita observar de la mejor manera posible que las condiciones de salida son justas.

Funciones:

- Asegurarse de que da una señal apropiada a todos los competidores y todas las competidoras para una salida inminente.
- Llamar a los y las deportistas mediante pitidos, un segundo pitido o por cualquier otro medio, si en su opinión la salida fue injusta.
- Podrá descalificar, o eliminar, a un competidor o una competidora que está retrasando deliberadamente la salida, si desobedece voluntariamente una orden o por cualquier otra obstrucción durante la salida.
- Notificar al adjunto o a la adjunta al jefe o a la jefa de la competencia todas las descalificaciones.
- Asegurarse de que los competidores o las competidoras, seguridad acuática, embarcaciones, equipo y víctimas (en pruebas de IRB) estén correctamente posicionados antes de comenzar la prueba.
- Remitir las preguntas relativas a las condiciones de la prueba al jefe o jefa de competición.
- Velar, en todo momento, por la seguridad y el bienestar de los competidores o las competidoras, oficiales y demás personal implicado en la competición e informar

inmediatamente de cualquier incidente al jefe o a la jefa de competición o sus delegados o delegadas y/o responsables de seguridad.

Nota: durante la salida se recomienda especialmente el uso de protección auditiva.

Juez o Jueza de Recorrido

Es la persona encargada de observar el desarrollo de una prueba.

En la medida de lo posible, estará ubicado en una posición elevada, o en una embarcación en las pruebas de aguas abiertas, según sea la situación, para tener una visión constante de la prueba.

Funciones:

- Informar, inmediatamente, de cualquier problema de seguridad o situación de rescate al jefe o a la jefa de la competición.
- Los jueces o las juezas de recorrido en embarcación pueden también actuar como embarcación de salvamento y asistir en cualquier situación de rescate. La tripulación debería también asegurarse de mantener una distancia con los y las deportistas con tabla, otras embarcaciones y nadadores (teniendo en cuenta la prueba que se está celebrando) en cada lado de la zona de competición.
- Observar, anotar e informará de cualquier infracción de la competencia u otras reglas al adjunto o a la adjunta.
- Comprobar la alineación de las boyas antes del comienzo de la competencia y durante el desarrollo de la misma, y en especial si se produce un cambio en las condiciones.
- El juez o la jueza de recorrido en barca:
 - i. Se comunicará con el adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de la competencia antes del comienzo de la prueba para recibir instrucciones.
 - ii. En las pruebas donde los competidores o las competidoras tienen que rodear todas las boyas, deberá estar ubicado, si las condiciones del mar lo permiten, en el interior de la línea de boyas.
 - iii. En la prueba de rescate con tabla de salvamento y rescate con tubo de salvamento actuará como juez o jueza de recorrido y estará ubicado para observar que los equipos cumplan con las reglas de la prueba.
 - iv. Observará, anotar e informará de cualquier infracción de competición al adjunto o a la adjunta.

Jefe de Cronometradores o Jefa de Cronometradoras

Es la persona responsable de supervisar a todo el personal de cronometraje en las pruebas de piscina.

Funciones:

- Asignar a todos los cronometradores o todas las cronometradoras sus posiciones y las calles de las que son responsables.
- Coger las fichas con los tiempos de cada una de las calles y si es necesario inspeccionará los cronos.
- Con crono manual, comprobar que las llegadas del personal arbitral competente coinciden con los tiempos registrados. En caso de no coincidir los tiempos con las llegadas, consultará al adjunto o a la adjunta y calculará la media de los tiempos afectados, asignándole ese tiempo, pero respetando el orden de llegadas del adjunto o la adjunta.
- Coger los tiempos de todas las calles, ante la posibilidad de fallo de algún cronometrador o alguna cronometradora.

Juez Cronometrador o Jueza Cronometradora

Actuarán específicamente como cronometradores o cronometradoras de las pruebas de pileta bajo la supervisión del jefe o la jefa de cronometradores.

Funciones:

- Revisar y anotar el nombre del o de la deportista que nade por su calle en cada una de las series de cada prueba.
- Tomar el tiempo y registrar todas las pruebas donde es requerido un tiempo o un límite de tiempo.
- Avisar a la persona responsable de la jefatura de cronometraje ante cualquier incidencia con su cronómetro que le impide tomar el tiempo en la prueba.
- Estar disponible para llevar a cabo una función de juez o jueza adicional, además de cronometrador o cronometradora.

4. DESCALIFICACIONES Y RECLAMACIONES

Las descalificaciones se pueden producir tanto en una prueba como en toda la competencia, de manera individual y/o en equipo.

Al producirse una descalificación en una eliminatoria o final, esta persona o equipo pasará a ser el último o la última de la clasificación general o de la final, adelantando un puesto el resto de las personas o equipos que hayan terminado a continuación.

Cuando un competidor o una competidora es descalificado o descalificada por alguna razón, el resultado aparecerá sin tiempo ni lugar.

DESCALIFICACIONES

Las descalificaciones se pueden reclamar o apelar:

A. No finaliza (DNF)

- Cuando un o una deportista no termina una prueba por alguna razón, en una eliminatoria o final, pasará a ser el último o la última de la clasificación general o de la final, adelantando un puesto al resto de los deportistas.
- Cuando un competidor o una competidora no finaliza una prueba, los resultados de la prueba no incluirán un puesto o un tiempo del competidor o de la competidora.

B. Descalificación de la competencia:

Ejemplos de comportamiento cuyo resultado sea la descalificación de un competidor o una competidora o de un equipo de una competición, son:

- Negarse a cumplir las condiciones de inscripción.
- Infringir el código de conducta de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS
- La suplantación o utilizar competidores o competidoras no autorizados o autorizadas.
- Realizar actividades cuyo resultado sea dañar a propósito el lugar de la competición, el alojamiento, o el resto de las propiedades.
- Maltratar al equipo arbitral.

C. Descalificación de una prueba

Ejemplos de comportamiento, cuyo resultado sea la descalificación de una prueba individual o de equipo:

- Estar ausente en la salida de una prueba.
- Cualquier infracción de las condiciones generales o reglamento de la prueba.

D. A los competidores o las competidoras les será notificada su descalificación de una prueba por el adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de la competencia. Los competidores o las competidoras no saldrán de la zona de la competencia hasta que tengan permiso del adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competencia.

E. Si el error de un juez o una jueza sigue al error de un competidor o una competidora, el error del competidor o de la competidora podrá ser anulado, a criterio del adjunto o de la adjunta al jefe o a la jefa de la competencia.

Nota: ver los códigos de descalificaciones

RECLAMACIONES

El jefe o la jefa de la competencia se reserva el derecho a suprimir, alterar, o de cualquier modo variar cualquier regla, criterio de la competencia, horario o cualquier otro asunto que se estime necesario.

Se hará todo el esfuerzo posible para que a todas las personas representantes de los equipos participantes se les notifique cualquier cambio. No se considerarán las reclamaciones referentes a tales cambios.

Los recorridos y áreas de competencia de las pruebas, en la descripción de este manual, permite que sean modificados si el jefe o la jefa de competencia lo estima necesario y todos los equipos han sido avisados del cambio antes de la salida de la prueba.

El delegado o delegada de un equipo puede reclamar al jefe o la jefa de competición y posteriormente recurrir la decisión del jefe o la jefa de competición al comité de apelación.

Tipos de Reclamación

- A. Reclamaciones cuyo resultado sea una sanción, se agrupan en las siguientes categorías:
 - Reclamaciones sobre procedimiento y elegibilidad de participación.
 - Reclamaciones sobre el escrutinio y elegibilidad del material.
 - Reclamaciones sobre la participación durante la competición y/o infracción de las reglas.
- B. No se aceptará ninguna protesta contra las acciones de otro competidor u otra competidora o equipo en la misma prueba, excepto cuando ese competidor o esa competidora o equipo haya realizado una interferencia directa.

Presentar una Reclamación

Las condiciones relativas a la presentación de reclamaciones serán de la siguiente manera:

- A. No se aceptará ninguna reclamación relacionada con el orden de llegadas dado por el adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición.
- B. No se aceptará ninguna reclamación relacionada con la decisión de la salida tomada por el adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición.
- C. Toda reclamación relacionada con las condiciones sobre las que una prueba va a ser realizada se presentará verbalmente al jefe o la jefa de competición antes de la prueba. Antes del comienzo de la prueba o de la carrera, el jefe o la jefa de competición o el juez designado o la jueza o designada informará de dicha protesta a los competidores o las competidoras de esa prueba, de dicha protesta.
- D. Toda reclamación contra un competidor o una competidora o un equipo o contra la decisión del jurado deberá ser presentada por el delegado o la delegada del equipo.
- E. Toda reclamación deberá presentarse en la secretaría del campeonato o competición dirigida a la persona titular de la jefatura de competición, en el transcurso de los 15 minutos posteriores a la finalización de la prueba o en los 15 minutos siguientes a la publicación de resultados

oficiales de la misma, acompañada de la fianza correspondiente que establezca la normativa de la competencia.

- F. Se podrá presentar un vídeo como prueba de la reclamación, siempre y cuando esté disponible dentro de los 30 minutos siguientes a la presentación de la reclamación por escrito y no exista un vídeo oficial.
- G. Toda reclamación podrá ser retirada, por el delegado o la delegada del equipo, tras petición verbal al jefe o la jefa de competición, siempre y cuando no se haya comenzado su examen.
- H. Si la protesta es retirada antes de que se inicie su examen, se reintegrará al equipo reclamante el 50% de la fianza depositada.
- I. Si la reclamación es aceptada, la fianza será devuelta por completo al equipo reclamante. Si la reclamación no es admitida, no será devuelta la fianza.
- J. Toda reclamación no aceptada, podrá ser presentada por el delegado o la delegada al comité de apelación para su estudio, dentro de los 30 minutos siguientes a la contestación de la primera reclamación presentada.
- K. En el caso de que se presente una reclamación, el resultado de la prueba se mantendrá en suspenso hasta que se adopte una decisión. Si la protesta es admitida, la clasificación se ajustará a los resultados derivados de la misma.

Reclamación en la prueba de Banderas en la playa

- A. En la prueba de banderas, una protesta contra una eliminación debe presentarse verbalmente antes de que comience la siguiente ronda. Si se produce una protesta por una eliminación en la prueba de banderas, el jefe o la jefa de competición considerará inmediatamente la protesta sin demora antes de continuar con la prueba. No se permitirá ninguna apelación a las decisiones del árbitro o de la árbitra sobre reclamaciones de eliminación en la prueba de banderas.
- B. Se permite protestar y/o apelar contra una decisión de descalificación en la prueba de banderas de playa siempre que se siga el protocolo correcto.

Comité de Apelación

Toda reclamación no aceptada, podrá ser presentada por el delegado o la delegada al comité de apelación para su estudio.

- A. Entre los miembros del comité de apelación no podrá figurar ninguna persona que haya participado anteriormente en la decisión objeto de la reclamación.

- B. Para examinar los recursos podrá recurrirse a la ayuda de vídeo u otros equipos electrónicos, pero debe ser el delegado o la delegada del equipo que haya recurrido el que aporte las pruebas en un formato claramente visible y siempre que no haya vídeo oficial. (Nota: se considera que un dispositivo tipo Tablet de 9 pulgadas/228 mm -medido en la diagonal- con alta definición es el tamaño mínimo para resolver adecuadamente un recurso).
- C. Después de oír y valorar todas las pruebas disponibles y pertinentes, el comité de apelación adoptará su decisión a puerta cerrada.
- D. La decisión de estimar (es decir, dar la razón) la reclamación o de desestimar (es decir, fallar en contra) se comunicará por escrito al delegado o la delegada del equipo y al jefe o la jefa de competición.

5. CONTROL ANTI-DOPING

Se establece como norma no usar drogas en las competiciones.

Una violación de las “Reglas Anti Dopaje” lleva a la descalificación de los resultados individuales de un o una deportista, incluyendo la pérdida de puntos, medallas y premios en pruebas individuales. En una prueba de equipo, si un miembro de un equipo viola dichas reglas, el equipo completo será descalificado de la prueba con la respectiva pérdida de puntos, medallas y premios.

A la hora del control antidopaje, se aplicará:

- A. Pruebas individuales.
Una prueba individual será disputada por un solo competidor o una sola competidora. Un deportista o una deportista puede ser ayudado por portadores o portadoras (por ejemplo en oceanman/oceanwoman, supersocorrista). No puede haber sustitución de deportistas en una prueba o entre rondas. Si un competidor o una competidora es descalificado o descalificada por una infracción de las reglas, dopaje, etc., pierde su puesto.
- B. Pruebas de equipo.
Una prueba de equipo es disputada por más de un competidor o una competidora del mismo equipo nacional, club o unidad de salvamento que completa una prueba o carrera juntos (SERC) o de forma separada (pruebas de relevos). Los miembros del equipo pueden ser sustituidos entre rondas, pero no habrá sustitución de deportistas mientras se está desarrollando la carrera. Si uno o más competidores o una o más competidoras son descalificados o descalificadas por una infracción de las reglas, doping, etc., todo el equipo pierde su puesto en dicha prueba.

Los controles antidopaje serán realizados por el organismo competente, en esta materia, en el país de celebración de la competencia, siendo de aplicación la normativa antidopaje que

esté en vigor en cada momento.

C. Medallero o puntuación del equipo.

Para reconocer a los equipos vencedores de una competición, puede realizarse un recuento de medallas (basado en el primer puesto en pruebas individuales y por equipos, etc.) o una puntuación. La autoridad organizadora comunicará los detalles de las bases de un recuento de medallas o puntuación por equipos. Si uno o varios competidores o competidoras son descalificados o descalificadas por infracción del reglamento en una prueba individual o por equipos, no se concederán medallas ni puntos a dichos competidores o competidoras o equipos, pero el equipo podrá mantener su posición en el medallero o en la puntuación, salvo que la autoridad organizadora determine lo contrario.

Nota: la definición para “pruebas individuales” y “pruebas de equipo” son las mismas que las definiciones de “deporte individual” y “deporte de equipo” utilizada en las Reglas Antidopaje de la ILS. El término “tripulación” tiene el mismo significado que “equipo” en cuanto a la competición.

6. CÓDIGO DE CONDUCTA

La Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS espera que todos los o todas las asistentes a las competencias cooperen en asegurar una buena imagen. Ante comportamientos que causen situaciones embarazosas o dañen la imagen de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS y/o de la entidad organizadora, el jefe o la jefa de la competencia, podrá tomar la decisión de expulsar a los competidores o las competidoras o a todo el equipo completo.

Respecto a la aplicación del código de conducta, la definición de “equipo” incluye competidores o competidoras, entrenadores o entrenadoras, ayudantes, espectadores, etc, que viajan con el equipo. La violación de este código dará como resultado la descalificación individual y/o del equipo de la competencia.

CÓDIGO DE JUEGO LIMPIO

Es muy importante que la competencia sea conducida por el espíritu de buena voluntad y deportividad.

Los y las deportistas deberán respetar y competir de acuerdo a las reglas. Cualquier acto antideportivo será notificado al jefe o a la jefa de competencia quien tomará las medidas oportunas.

Los miembros de un equipo representan a su país, a su federación, a su club, a sus patrocinadores y a la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS. Como tal, todos los miembros del equipo deberán en todo momento comportarse de manera apropiada y civilizada, tanto en la competencia como en las actividades alternativas que se organicen, entre las que se incluyen los actos sociales.

El comportamiento impropio de un equipo o de sus acompañantes es una seria ofensa y será tratado como tal. Cualquier acción de un equipo que intente perturbar o interferir en otro equipo es una falta grave y será tratada como tal.

El comportamiento general de todos los o las participantes será medido por los siguientes códigos de conducta:

La Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS:

- Promocionará y promoverá el juego limpio a través de sus miembros.
- Insistirá a los y las deportistas, responsables de equipos y personal técnico y arbitral de la necesidad de mantener un alto nivel de deportividad.
- Se asegurará que todas las reglas sean justas, claramente comprendidas por todo el personal participante en la competencia (deportivo, técnico y arbitral) y que se puedan cumplir.
- Se asegurará de que las reglas se cumplen con imparcialidad.
- Tratará a todos los miembros por igual, independientemente de su sexo, identidad de género, condición intersexual, orientación sexual, edad, capacidad, raza o características físicas, etc.
- Tomará todas las medidas razonables para acomodar a los competidores o las competidoras con discapacidades, siempre que no haya desventaja competitiva para otros competidores u otras competidoras en la prueba que se está disputando.

El Personal Arbitral

- Actuará de acuerdo con las reglas y el espíritu de la competencia.
- Será honesto, justo y ético en el trato con los demás.
- Será profesional en apariencia, aptitud, actitud y lenguaje.
- Resolverá los problemas de forma justa y puntual respetando siempre la normativa.
- Se mantendrá estrictamente imparcial.
- Mantendrán un entorno seguro para los demás.
- Serán respetuosos o respetuosas y considerados o consideradas con todo el mundo.
- Serán un modelo a seguir.

Los competidores y las competidoras:

- Actuarán de acuerdo con las reglas y el espíritu de la competencia.
- Aceptarán la decisión del equipo arbitral sin cuestionar ni quejarse fuera de las vías establecidas en el propio reglamento de la competencia al respecto.
- Nunca harán uso de drogas ni de cualquier otra sustancia o medio prohibido, para estimularse y así mejorar sus actuaciones.

- Su actuación será tolerante en todo momento.
- Aceptarán el éxito y el fracaso, la victoria y la derrota con elegancia y magnanimidad.
- Tratarán al resto de equipos y deportistas con respeto, tanto dentro como fuera de la competencia.

Responsables de equipos y personal técnico de equipos participantes:

- Se preocuparán de que los competidores o las competidoras entiendan y actúen bajo los principios del juego limpio.
- Nunca tolerarán el uso de drogas ni de cualquier otra sustancia o medio prohibido a los competidores o las competidoras.
- Nunca emplearán métodos o prácticas que conlleven riesgos, físicos o psíquicos, en la actuación de los competidores o las competidoras.
- No tratarán de manipular las reglas para conseguir ventaja sobre los o las oponentes.
- Respetarán las normas y autoridades de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS y a los miembros del equipo de organización; y no tratarán de evitar o burlar sus normas.
- Serán un buen ejemplo de deportividad en todo momento.
- Respetarán al resto de los equipos evitando cualquier acto que los perjudique.
- Respetarán los derechos de los competidores o las competidoras, técnicos o técnicas, jueces o juezas y no se aprovecharán o actuarán deliberadamente para perjudicarlos.
- No intentará influir en el resultado de una competencia mediante ninguna acción que no esté estrictamente dentro del reglamento o de los preceptos fundamentales del juego limpio.

Delegados o delegadas, representantes, medios de comunicación, aficionados o aficionadas y espectadores:

- Respetarán la autoridad y las normas de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS y no tratarán de evitar o burlarse de ellas.
- Aceptarán las decisiones del equipo arbitral.
- Actuarán de acuerdo con el espíritu de la competencia.
- Serán responsables en todo momento.
- Serán considerados y respetuosos con los demás.
- Admitirán con agrado y magnanimidad la actuación de todos los participantes o de todas las participantes en la competencia.

MALA CONDUCTA

Los competidores o las competidoras, así como los equipos que se considere que han competido de forma desleal o de forma no reglamentaria, podrán ser descalificados de una prueba o expulsados de una competencia.

Algunos de los siguientes son ejemplos de competir de forma no reglamentaria:

- Cometer una infracción relacionada con el dopaje.
- Suplantar a otro competidor u otra competidora.
- Competir dos veces en la misma prueba individual.
- Competir dos veces en la misma prueba en diferentes equipos.
- Interferir a propósito de algún modo para obtener ventaja.
- Competir sin inscripción o negarse a cumplir las normas de inscripción.
- Competir por otro club o nación sin autorización.
- Intentar anular la votación o sorteo para pruebas o posiciones.
- Competir usando material que no cumple la normativa.
- Competir sin seguir las instrucciones del jefe o la jefa de competencia o del juez asignado o de la jueza asignada.
- Empujar u obstruir a otro competidor u otra competidora o ayudante de forma que impida su progreso.
- Recibir ayuda física o material (que no sea verbal u otra indicación, excepto cuando específicamente lo permitan las reglas).
- Participar contrario al espíritu de la competencia (como se describe en el código de juego limpio).
- Infringir el código de conducta.
- Realizar acciones cuyo resultado sea dañar a propósito el lugar de la competencia o a cualquiera de las personas participantes en ella.

Cualquier juez o jueza, tendrá absoluta discreción en determinar si un competidor o una competidora, equipo o ayudante, ha competido de forma no reglamentaria, debiendo dar cuenta de dicha conducta al jefe o a la jefa de la competencia, a fin de que tome la decisión que corresponda.

La Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS, a su absoluta discreción, puede investigar y tomar medidas sobre cualquier asunto sobre “competencia no reglamentaria” antes, durante o después de la competición, incluida la devolución de las medallas.

SERIA OFENSA DISCIPLINARIA

Si un competidor o una competidora o equipo comete lo que podría ser una seria ofensa disciplinaria, el jefe o la jefa de competición debería contactar inmediatamente con el Comité Ejecutivo de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS para que pueda adoptar las medidas que considere oportunas. No informar de una posible infracción es en sí mismo un delito contra las normas de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS.

CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN EN AGUAS ABIERTAS

1. CONDICIONES GENERALES

Todos los equipos deben inscribirse con anterioridad a la celebración de la competencia acorde con los plazos establecidos.

Los delegados o las delegadas y competidores o competidoras son responsables de conocer las reglas y normativas que dirigen cada prueba. Las normas generales para las pruebas de salvamento y socorrismo son las siguientes:

- A. A los competidores o a las competidoras no se les puede permitir tomar la salida en una prueba si llegan tarde al llamamiento en cámara de salida (DQ3).
- B. Si un competidor, una competidora o un equipo se abstiene de tomar la salida en una prueba, será descalificado (DQ4).
- C. Salvo que esté específicamente estipulado, no se pueden usar elementos artificiales que mejoren la propulsión en la competencia (por ejemplo, manoplas, manguitos).
- D. El uso de sustancias como cera o similares, para mejorar el agarre o contacto con tablas, skies o palas está permitido en pruebas de aguas abiertas.
- E. A juicio del jefe o la jefa de competición se permite el uso de vendas con fines preventivos, médicos, terapéuticos o kinesiológicos siempre que no proporcione una ventaja competitiva.
- F. Solamente se podrán colocar cámaras de vídeo en tablas y skies de salvamento siempre que tales dispositivos cumplan con los requisitos especificados en las normas y procedimientos de verificación de material.
- G. Los competidores o las competidoras deben llevar puesto, en la cabeza, el gorro de las pruebas de aguas abiertas de su club o equipo nacional en la salida de cada prueba. El gorro de las pruebas de aguas abiertas, debe estar atado de forma segura bajo la barbilla.
- H. Un competidor o una competidora no será descalificado o descalificada si pierde el gorro después de la salida en una serie siempre y cuando el juez o la jueza pueda identificar o

reconocer que el competidor o la competidora ha realizado correctamente la prueba.

- I. Recorridos de competición: las reclamaciones contra el recorrido solo se aceptarán antes del comienzo de cada prueba o de cada serie.
 - Todos los recorridos se medirán, marcarán y alinearán a juicio del jefe o de la jefa de competición, garantizando en la medida de lo posible que todos los carriles tengan condiciones justas e iguales.
 - El equipo de organización y el jefe o la jefa de competición pueden autorizar ajustes en la configuración del recorrido para garantizar la seguridad, un arbitraje justo y el desarrollo eficaz de la prueba (por ejemplo, distancias, número de carriles o boyas, número de competidores o competidoras por serie). Cualquier cambio en el recorrido deberá ser comunicado a los o las deportistas antes del inicio de la prueba (por ejemplo, en la reunión técnica de delegados o delegadas, en la cámara de salida o en la salida).
 - Se recomienda el uso de boyas y banderas codificadas por colores para guiar con exactitud a los competidores o las competidoras a través de los recorridos establecidos.
 - Las distancias de las boyas se medirán, en marea baja, llegando la altura del agua a las rodillas. No obstante, las distancias pueden variar en función de las condiciones de la playa y de factores de seguridad. Puede ser necesario ajustar las boyas durante la competición si se desalinean.
 - Los competidores o las competidoras en pruebas de material podrán pasar por las boyas de natación con su material teniendo en cuenta que ellos y ellas son los únicos responsables en el caso de que las boyas les ofrezcan algún impedimento en su progreso.
- J. Los competidores o las competidoras y los jueces o las juezas deben abandonar el área de competición designada cuando no están compitiendo o arbitrando. El área de competición puede definirse como la parte de la playa delimitada por una cuerda o valla, o una cuerda directa al agua desde el final del extremo de una cuerda o valla, u otras áreas designadas según especifique el jefe o la jefa de competición.
- K. Las decisiones sobre el orden de llegada de los jueces o las juezas de llegadas no están sujetas a protestas ni reclamaciones.
- L. Las decisiones sobre las salidas tomadas por el juez o la jueza de salida o el adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición (o por quien él o ella designe) no están sujetas a protesta ni reclamación.
- M. Condiciones del mar: no será posible ninguna reclamación o protesta cuando un incidente es debido a las condiciones del mar.

2. CONDICIONES DE SALIDAS

2.1 Antes de la salida

A. El juez o la jueza de cámara de salidas:

- Colocará a los competidores o a las competidoras según el orden del sorteo para todas las series y finales.
- Acompañará a los competidores o a las competidoras con el material necesario a la zona de salida y comprobará que los competidores o las competidoras están colocados en el orden correspondiente.

B. Antes de la salida de cada serie, los jueces o las juezas designados o designadas:

- Comprobarán que todos los jueces o todas las juezas están en su posición.
- Comprobarán que los competidores o las competidoras llevan la vestimenta adecuada y el gorro para una salida válida.
- Comprobarán que el material y las señalizaciones del recorrido están en posición.

C. Un juez designado o una jueza designada señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.

2.2 El juez o la jueza de salidas

El juez o la jueza de salidas:

- A. Tendrá autoridad exclusiva sobre los competidores o las competidoras desde el momento de la señal hasta que la serie haya empezado.
- B. Se colocará en la ubicación donde tenga total control visual de todos los competidores o de todas las competidoras durante la salida.
- C. Se asegurará de que la salida para todas las series sea coherente y justa.
- D. Descalificará a los competidores o a las competidoras por salida anticipada (o los eliminará en la prueba de banderas).

2.3 Procedimiento de salida

La salida en las pruebas es un proceso de 3 pasos que comienza con la señal o el comando “a sus puestos” seguido por la señal o el comando “preparados” o “preparadas” y seguido por último por la señal de salida.

El procedimiento de salida puede ser aclarado en la reunión de delegados o delegadas y/o de

competidores o competidoras. Ver la descripción individual del procedimiento de salida para la prueba de banderas en la playa. Si por alguna razón el juez o la jueza de salidas tiene que dirigirse a algún competidor o alguna competidora después de cualquier comando, el procedimiento de salida comenzará desde el inicio.

- A. Si por cualquier razón, el juez o la jueza de salidas no está de acuerdo con que todo está preparado para dar la salida a los competidores o las competidoras ya preparados o preparadas en sus puestos, les dará la orden para que abandonen su puesto y se comience el procedimiento de la salida desde el inicio.
- B. Mientras el juez o la jueza de salidas hace todo lo posible por dar una salida justa, la decisión de “salir” a la señal de salida recae en el competidor o en la competidora o en el equipo. Si el juez o la jueza de salidas, el adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición, o el jefe o la jefa de competición no para la salida, no se permitirán reclamaciones por la salida.
- C. Después de la salida, en las pruebas de nadar surf, carrera con tabla de salvamento, carrera con ski de salvamento (si la salida es en seco) y multidisciplinarios, los competidores o las competidoras pueden entrar al agua a su criterio teniendo en cuenta no obstaculizar a otros competidores u otras competidoras.
- D. En relevos o pruebas multidisciplinarios, se considerará descalificación, si después de completar la primera posta, el competidor o la competidora que entra en el agua en segunda o sucesivas postas impide el progreso del competidor o de la competidora que sale del agua.

2.4 Línea de salida

Normas generales a tener en cuenta respecto de la línea de salida en las pruebas de aguas abiertas (outdoor):

- A. La línea de salida se marcará:
 - Con una cuerda de color llamativo entre dos postes.
 - Con una línea dibujada en la arena entre dos postes.
 - Con una línea imaginaria entre dos postes u otra manera determinada por el juez o la jueza de salidas.
- B. En la salida, los dedos de los pies de los competidores o de las competidoras pueden estar sobre la línea de salida o detrás de ella (ya sea una cuerda, dibujada en la arena o imaginaria), pero parte del cuerpo puede sobrepasar la línea.
- C. En las pruebas en las que se traza una línea y se utiliza la salida tipo sprint de playa, los dedos de los pies y de las manos podrán estar sobre o detrás de la línea, excepto cuando se adopte una posición de salida erguida. En tales circunstancias, los dedos de los pies de los competidores o las competidoras estarán sobre o detrás de la línea, pero algunas partes del cuerpo podrán

sobresalir de la línea.

- D. En pruebas tales como carrera con tabla de salvamento, donde una cuerda designa la línea de salida, parte de la tabla de salvamento cogida por el competidor o la competidora puede sobrepasar la línea, pero debe estar en ángulo recto con la línea o en un ángulo para adaptarse a las condiciones del mar. Cuando se coloque una tabla en la playa, se colocará a 90 grados en la orilla y detrás de la línea de salida o de transición.
- E. En pruebas con ski de salvamento, cuando se usa una línea imaginaria con el material en el agua, la proa de la embarcación estará en la línea o detrás de ella y a 90 grados de la línea de salida o en un ángulo para adaptarse a las condiciones del mar.

2.5 Descalificación

Con carácter general, se tendrán en cuenta las siguientes descalificaciones en las pruebas de aguas abiertas (outdoor):

- A. La regla de salida única se aplicará en todas las pruebas, ***menos en las categorías benjamín, alevín e infantil que se les permitirá una salida falsa.***
- B. El primer competidor o la primera competidora o equipo que empiece el movimiento hacia delante de salida, después de adoptar la posición final de preparado o preparada, y antes de la señal de salida, será descalificado o descalificada, excepto en la prueba de banderas, en la que el competidor o la competidora será eliminado o eliminada (DQ7).
- C. Si la señal de salida suena antes de que la descalificación se haya efectuado, se volverá a llamar a los competidores o a las competidoras para dar la salida de nuevo.
- D. La señal para volver a llamar a los competidores o a las competidoras será la misma que la señal de salida, pero repetida.
- E. Cualquier competidor o competidora que sea descalificado o descalificada por salida anticipada no podrá continuar la serie y debe retirarse de la línea de salida.
- F. Todos los competidores o todas las competidoras que no cumplan con los comandos del juez o de la jueza de salidas dentro de un tiempo razonable serán descalificados o descalificadas (DQ8).
- G. Cualquier competidor o competidora que, después del primer comando del juez o de la jueza de salidas, moleste a otros competidores u otras competidoras en la serie mediante sonidos o cualquier otro sistema, será descalificado o descalificada o eliminado o eliminada (en el caso de la prueba de banderas) (DQ9).

2.6 Arbitraje

Aspectos arbitrales a tener en cuenta respecto a las salidas en las pruebas de aguas abiertas (outdoor):

- A. El deber del juez o de la jueza de salidas y del adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición es asegurar una salida justa. Si el juez o la jueza de salidas, el adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición, decide que la salida no es justa por cualquier razón, incluyendo fallo

técnico o fallo del material, condiciones del mar u otros problemas no causados por los competidores o las competidoras, se volverá a llamar a los competidores y las competidoras y el procedimiento de salida empezará de nuevo.

- B. Los competidores o las competidoras serán descalificados o descalificadas si “inician un movimiento de salida hacia delante” antes de la señal de salida. Movimiento involuntario por sí mismo, por ejemplo, una contracción muscular o el oleaje en las salidas en el agua, no es descalificación. Anticiparse a la señal de salida e iniciar un movimiento de salida es descalificación.
- C. El juez o la jueza de salidas y el adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición a su juicio, determinarán si un competidor o una competidora, o más de un competidor o una competidora han iniciado un movimiento de salida. Frecuentemente, el movimiento anticipado de un competidor o de una competidora provoca el movimiento de otros competidores u otras competidoras. Tales movimientos de otros competidores u otras competidoras no son motivo de descalificación.
- D. Las decisiones del juez o de la jueza de salidas y del adjunto o de la adjunta al jefe o a la jefa de competición en referencia a la salida no serán motivo de queja o reclamación.
- E. Si bien el juez o la jueza de salidas debe hacer todo lo posible para lograr una salida equitativa y justa, la decisión de “salir” a la señal de salida corresponde al competidor o competidora o al equipo. Si el juez o la jueza de salidas, el adjunto o la adjunta al jefe o jefa de competición, o el jefe o la jefa de competición no para la salida, no se permitirán reclamaciones por la salida.

2.7 Cambios y toques en relevos

Aspectos generales a tener en cuenta en la realización de cambios o en los toques en las pruebas de relevos de aguas abiertas (outdoor):

- A. Los relevos se efectuarán cuando un competidor o una competidora "toca" al siguiente miembro del equipo, a menos que se disponga otra forma (ver relevo sprint playa).
En el toque, el competidor o la competidora utiliza cualquiera de sus manos para tocar visiblemente al otro competidor o a la otra competidora en la mano u otra parte del cuerpo. Todos los toques deben realizarse por encima de la superficie del agua para que sean visibles.
- B. El competidor o la competidora que sale se colocará con los pies sobre la línea de cambio en la orilla.
- C. Los competidores o las competidoras en las pruebas de relevos deben empezar su posta en la posición o calle que le asigne el o la cámara de salidas. Si el competidor o la competidora no empieza desde la calle o posición asignada, el equipo podrá ser descalificado (DQ10).

3. LA LLEGADA

Aspectos generales de las llegadas en las pruebas de aguas abiertas (outdoor):

- A. En pruebas donde los competidores o las competidoras cruzan corriendo la línea de meta, deben cruzarla de pie y en posición erguida (es decir, no caerse cruzando la línea). La llegada se juzga por el pecho del deportista o la deportista al cruzar la línea de meta.
- B. En pruebas con llegada en el agua tales como carrera con ski, se considerará que los competidores o los equipos han finalizado la prueba cuando cualquier parte de la embarcación cruza la línea de meta estando en contacto con el o la deportista, tanto el ski como la pala.
- C. En pruebas donde el competidor o la competidora debe cruzar la línea de llegada, y no lo hace correctamente, puede volver y cruzar correctamente para registrar su clasificación.
- D. Una vez que un competidor o una competidora ha sido juzgado que ha cruzado correctamente la línea de meta, se considera que ha completado la serie. El competidor o la competidora no podrá volver a entrar en el recorrido de la prueba para corregir errores anteriores.

3.1 Arbitraje

- A. Todas las pruebas serán juzgadas visualmente o por medios electrónicos. Los jueces y las juezas de llegadas decidirán el orden de llegada. Los empates serán declarados como tales.
- B. Cuando sea posible, se utilizarán para el arbitraje medios electrónicos (incluidos vídeos u otras ayudas tecnológicas).
- C. En caso de que se utilicen medios electrónicos para ayudar al arbitraje y/o registro de las series, los competidores o las competidoras deberán colocar los chips según se les indique (por ejemplo, llevados en un chaleco, colocados alrededor de un tobillo o muñeca específicos o colocados en una parte determinada de su embarcación...etc.). Así pues, el resultado de tales series se establecerá por el orden de llegada de los chips que crucen la línea de meta. En caso de fallo de los chips, todos los órdenes de llegada de una serie se juzgarán visualmente y/o registrarán por los métodos normales.
- D. Los jueces o las juezas se colocarán para asegurarse una visión clara de la llegada. Si es necesario se colocarán en lugares elevados.
- E. El juez o la jueza 1 verificará la llegada del 1º y del 2º; el juez o la jueza 2 la llegada del 2º y del 3º y así sucesivamente (es decir, el juez o la jueza 1 es el principal responsable de la llegada del 1º, así como tomar nota de quién terminó en segundo lugar).
- F. En caso de que se utilicen vídeos u otros medios electrónicos de arbitraje para determinar correctamente el resultado de una serie, el resultado del arbitraje inicial no se declarará como definitivo y el adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición determinará el resultado final de la prueba.
- G. Los resultados del juez o de la jueza de llegada, una vez finalizados, se considerarán definitivos

y no se permitirá ninguna protesta o reclamación.

- H. A la señal del adjunto o la adjunta al jefe o la jefa de competición, se entregarán las tarjetas según el orden de llegadas y/o se registrarán los nombres.
- I. El jefe o la jefa de competición puede permitir a los competidores o las competidoras o a los delegados o las delegadas de los equipos ver la reproducción de vídeo u otras ayudas electrónicas para arbitrar en circunstancias determinadas.

3.2 Límite de tiempo

Se puede imponer un límite de tiempo en la duración de una prueba según el criterio del jefe o de la jefa de competición. Se avisará a los competidores o las competidoras con anterioridad al inicio de las rondas de la prueba.

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición puede ordenar a los competidores o las competidoras que se retiren de la prueba antes de terminar cuando se haya alcanzado el tiempo límite o cuando el número de competidores o competidoras requerido para la siguiente ronda se haya completado sin descalificaciones.

4. CONFECCIÓN DE SERIES

4.1 Confección de las eliminatorias

En la primera ronda/eliminatoria de una prueba, los participantes de un mismo club se colocarán, si es posible, en series diferentes.

4.2 Confección de semifinales y finales

Pará confeccionar las semifinales y las finales se tendrá en cuenta lo siguiente:

- A. Es necesario haberse clasificado en las eliminatorias para disputar las siguientes rondas. La clasificación para las siguientes rondas, cuartos de final, semifinales y finales se basará en los resultados de las series.
- B. Basándose en los resultados de las eliminatorias, rondas posteriores o semifinales, los 16 mejores competidores o competidoras pasarán a la final en estas pruebas: banderas, ski, tabla, oceanman/oceanwoman, relevo oceanman/oceanwoman y relevo triada.
- C. Cuando sea necesario (con el propósito de puntuación, etc.) se llevarán a cabo finales A y B en las siguientes pruebas: banderas, sprint, relevo sprint, relevo salvamento con tubo de rescate y rescate con tabla. Basado en los resultados de rondas o semi finales, a los ocho mejores competidores o competidoras o equipos primeros les deberán ser asignados puestos en la final A. Del noveno al decimosexto competidor o competidora o equipos serán asignados puestos en

la final B.

- D. Cuando uno o más competidores o equipos se den de baja en una final de 16, se convocará hasta un máximo de cuatro competidores o competidoras o equipos de la lista de reserva. Las reservas procederán de la misma serie de clasificación que el competidor o la competidora o equipo retirado. En caso de que los 4 reservas no cubran todas las bajas, la final quedará incompleta.
- E. Cuando uno o más competidores o equipos sean dados de baja de una final A o B, se convocará a un máximo de 4 reservas de las series. En caso de que los 4 reservas no cubran todas las bajas, la final B quedará incompleta. Las reservas procederán de la misma serie de clasificación que el competidor, la competidora o equipo dado de baja. La final B no será completada.
- F. Empates: cuando se produzca un que clasifique para una final, si es posible (en cuanto al número de competidores o competidoras), los competidores o las competidoras o equipos empatados a la final correspondiente. Si no hay suficientes plazas disponibles en la final se realizará una eliminatoria de repesca entre los competidores o las competidoras o equipos empatados para determinar los o las finalistas.

4.3 Sorteo de posiciones

El sorteo inicial para las eliminatorias y las posiciones en la playa puede ser realizado por la organización y facilitado a los equipos. El sorteo para las posiciones en las siguientes rondas (cuartos de final, semifinal y final) será llevado a cabo por el jurado de la competición.

El método para realizar el sorteo, incluyendo las eliminatorias, será aprobado por el jefe o la jefa de competición.

4.4 Posiciones en la playa

Para nadar, tabla de salvamento, ski y pruebas multidisciplinarias, la posición de salida y las calles serán números consecutivos empezando por la izquierda (mirando al agua) y empezando por el número 1. Para las pruebas de playa (arena) la posición número 1 será la más cercana al agua.

4.5 Límite de competidores

El jefe o la jefa de competición decidirá si las pruebas se celebran en eliminatorias, cuartos de final, semifinales o finales.

El número máximo recomendado de competidores o competidoras en una prueba eliminatoria o final no excederá de los siguientes límites.

Solo el jefe o la jefa de competición puede autorizar cambios en estos números máximos teniendo

en consideración un arbitraje efectivo, las condiciones medioambientales y de seguridad, y la justicia para todos los competidores y todas las competidoras.

PRUEBA	NÚMERO MÁXIMO DE DEPORTISTAS POR SERIE
Nadar Surf	32 deportistas
Salvamento con tubo de rescate	9 equipos de 4 deportistas
Correr - nadar - correr	32 deportistas
Banderas en la playa	16 deportistas (8 en finales o hasta 16 en competiciones de puntuación por equipos, como por ejemplo Campeonatos del Mundo)
Sprint Playa	10 deportistas (8 en finales)
Relevo Sprint	10 equipos de 4 deportistas (8 en finales)
Carrera con ski de salvamento	16 deportistas
Carrera con table de salvamento	16 deportistas
Rescate con tabla de salvamento	9 equipos de 2 deportistas
Ocean individual	16 deportistas
Ocean M	24 deportistas
Relevo Ocean	16 equipos de 4 deportistas
Relevo Ocean M	24 equipos de 4 (2 competidores y 2 competidoras)
Relevo Triada	16 equipos de 6 (3 competidores y 3 competidoras)

CÓDIGOS DE DESCALIFICACIÓN

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

CÓDIGO	DESCALIFICACIÓN	PRUEBA
1	No competir de acuerdo a las normas generales.	Todas las pruebas
2	Un competidor o una competidora o equipo serán descalificados si el competidor o la competidora, equipo o ayudante no han competido de forma honesta. Ejemplos de competir de forma deshonesta incluyen: <ul style="list-style-type: none"> • Cometer dopaje o una infracción relacionada con el dopaje. • Suplantar a otro competidor o competidora. • Tratar de alterar las papeletas o el sorteo de pruebas o posiciones. • Competir dos veces en la misma prueba individual. • Competir dos veces en la misma prueba en equipos diferentes. • Interferir a propósito en el recorrido para obtener ventaja. • Empujar u obstruir a otro competidor o ayudante para impedir su progreso. • Recibir ayuda física o material (que no sea verbal u otro tipo de instrucción). • Participar contrario al espíritu de la competición (como se describe en el código de juego limpio). 	Todas las pruebas
3	No se permitirá tomar la salida en una prueba al competidor o la competidora que llegue tarde a la cámara de salidas. Esto puede ser anotado como un "no comenzó" (DNS) o similar en las hojas de resultados.	Todas las pruebas
4	El competidor o la competidora o equipo que no se presente en la salida de una prueba será descalificado excepto en finales A o B. Esto puede ser anotado como un "no comenzó" (DNS) o similar en las hojas de resultados.	Todas las pruebas
5	Se descalificará de la competición a las personas involucradas en actividades que den como resultado daño deliberado a los espacios de la sede, lugares de alojamiento o la propiedad de otros.	Todas las pruebas
6	Insultar o maltratar a los jueces o juezas será motivo de descalificación de la competición.	Todas las pruebas

7	Será descalificado todo competidor o toda competidora o equipo que comience (es decir que inicie un movimiento de salida) antes de que sea dada la señal de salida - excepto en la prueba banderas en playa, en la cual el competidor o la competidora será eliminado o eliminada.	Todas las pruebas
8	No cumplir con los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.	Todas las pruebas
9	Podrá ser descalificado todo competidor o toda competidora que, tras el primer comando del juez o la jueza de salidas, moleste a otro u otros en la prueba a través de sonidos u otras acciones (o eliminado en banderas).	Todas las pruebas
10	Comenzar la prueba desde una posición o calle distinta a la asignada en el sorteo.	Todas las pruebas
11	Coger o bloquear más de una bandera – por ejemplo tumbarse encima de la bandera o tapar la bandera a la vista.	Banderas
12	No realizar la prueba y/o el recorrido de acuerdo a lo dispuesto en el reglamento.	Todas las pruebas

NORMATIVA DE MATERIAL DE PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

La persona responsable del material del equipo de organización de la competencia deberá revisar tanto el material de la competencia de las pruebas de playa (tubos de rescate, tablas y skis de salvamento, aletas, testigos, neoprenos, bañadores, ...) como el específico de montaje de las pruebas (boyas, banderas, postes, líneas de salida,...) para verificar que cumple con la presente normativa.

El comité organizador de la competencia proporcionará un sello o pegatina que se colocará en cada embarcación como prueba de material comprobado.

1. TUBOS DE RESCATE

Estructura y composición

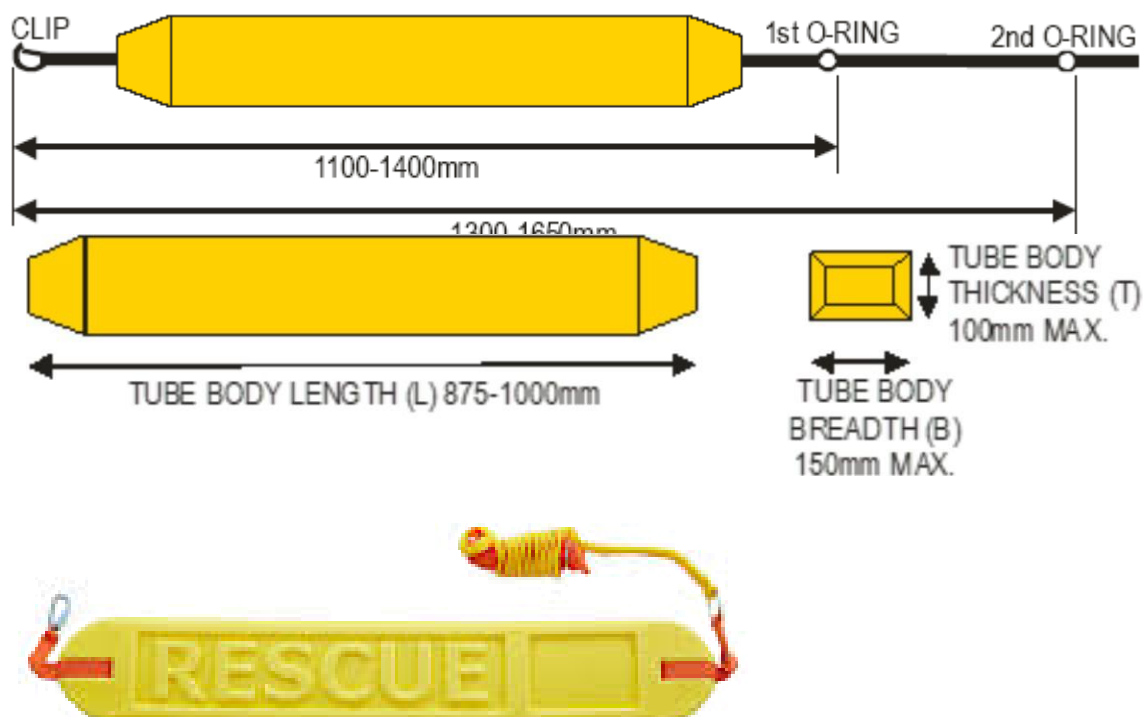
- **Factor de flotabilidad:** el material debe ser el especificado en la norma australiana AS2259 o equivalente. El material será similar a la célula de espuma plástica, duradera y flexible.
- **Flotabilidad:** el tubo de rescate debe tener un factor de flotabilidad mínimo de 100 newtons en agua dulce.
- **Flexibilidad:** el cuerpo del tubo de rescate deberá ser de tal naturaleza que pueda enrollarse con una fuerza de 5-6 kg.
- **Fuerza:** las cinchas, la banda y los herrajes deben poder soportar una tensión mínima de 454,55 kg (1000 lb) en una dirección longitudinal sin sufrir daños.
- **Peso:** el peso total del tubo de rescate debe estar entre 600-750 g.
- **Color:** el cuerpo del tubo de rescate debe ser de color rojo, amarillo o naranja (impregnado, pintado o cubierto) según la norma australiana AS1318.
- **Costura/hilo:** la costura será de punto invisible del tipo 301 de la norma británica BS 3870 tal y como se ilustra en la norma australiana AS2259. El hilo debe tener propiedades similares a las de los materiales que se cosen.

Especificaciones técnicas de medidas

A. Dimensiones del tubo de rescate: el cuerpo del tubo de rescate (componente de flotación):

- (L) – Longitud mínima 875 mm; longitud máxima 1000 mm
- (B) – Ancho máximo 150 mm

- (T) – Grosor máximo 100 mm
 - La distancia desde el extremo del mosquetón hasta el extremo de la segunda anilla debe ser como mínimo de 1,30 m y como máximo de 1,65 m.
- B. Cuerda: la longitud de la cuerda desde la primera anilla hasta el arnés debe ser de un mínimo de 1,90 m hasta un máximo de 2,10 m, y tiene que incluir un mínimo de 2 anillas. La cuerda será de tipo sintético con tratamiento UV.
- C. Cincha: las cinchas usadas para unir las anillas/mosquetón al cuerpo del tubo de rescate serán de tejido de nailon de 25 mm ($\pm 2,5$ mm) de ancho.
- D. Arnés: la cincha del arnés debe ser de tejido de nailon de 50 mm ($\pm 5,0$ mm) de ancho con una longitud mínima de 1,30 m hasta un máximo de 1,60 m. La circunferencia del arnés debe ser como mínimo de 1,20 m.
- E. Anillas: las anillas deben ser de latón, acero inoxidable (soldado) o nailon. Si es de nailon, las anillas deben tener tratamiento UV. Las anillas deben tener un diámetro interno de 37,5 mm ($\pm 10,0$ mm), sin bordes o salientes afilados que puedan cortar o dañar al o a la socorrista o a la víctima.
- F. Mosquetón: el mosquetón será del tipo KS2470-70 de latón o acero inoxidable con una longitud total de 70 mm ($\pm 7,0$ mm). No tendrá bordes o salientes afilados que puedan cortar o dañar a los competidores o las competidoras o la víctima.
- G. Longitud total: la distancia desde el mosquetón hasta el extremo del arnés debe ser de un mínimo de 3,65 m hasta un máximo de 4,30 m.



Procedimiento de verificación y control

El instrumento de medición mínimo necesario es una cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm).

2. ALETAS

Las aletas se miden siempre quitadas para el procedimiento de verificación y control.

El instrumento de medición mínimo necesario es una cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm) o una caja de aletas en la que las aletas quepan completamente, u otra herramienta de medición que sea rápida y eficiente.

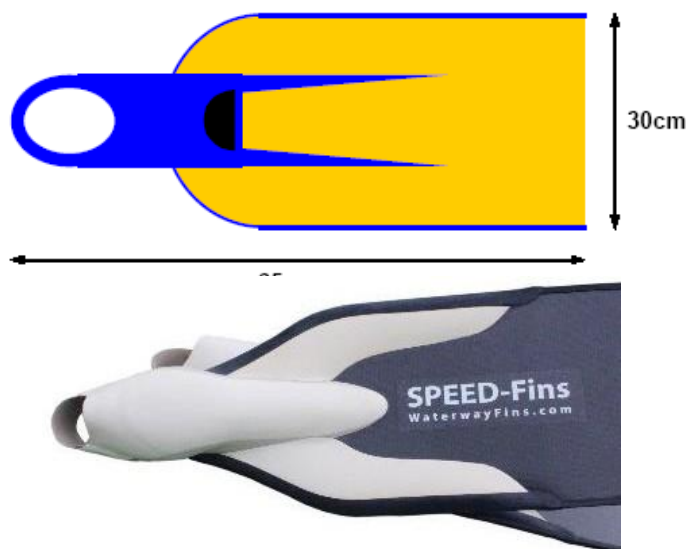
El equipo de organización proporcionará un sello o pegatina que se colocará en las aletas como prueba de que el material ha sido verificado.

Aletas de Fibra

Las aletas utilizadas en las competencias deberán cumplir con las siguientes especificaciones:

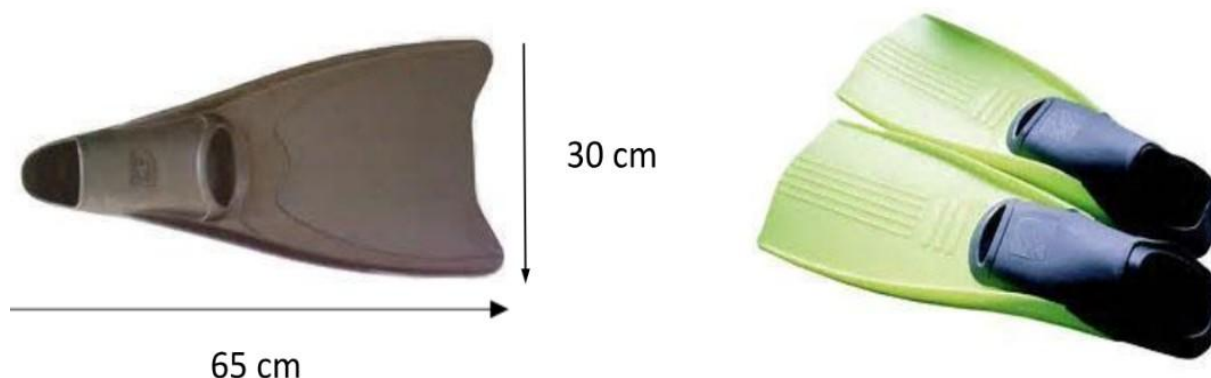
- Longitud: la longitud total máxima 650 mm, incluida la correa del tobillo extendida).
- Ancho: 300 mm máximo en el punto más ancho de la pala.
-

ALETAS



Aletas de Goma

Las aletas de goma se miden sin estar puestas. Las aletas de goma utilizadas en competencias deberán cumplir con las siguientes especificaciones:



- Longitud: la longitud total máxima 650 mm, estando el elástico estirado.
- Ancho: 300 mm máximo en el punto más ancho de la pala.
- Material: el material de las aletas tendrá que ser goma o plástico flexible, no permitiéndose membranas o planchas de otro material como fibras polimerizadas de poliéster, epoxi, carbono u otras.

3.BANDERAS - TESTIGOS

Los testigos de las pruebas de banderas y de relevo sprint en playa deben estar hechos de material flexible (por ejemplo, manguera flexible) de un máximo de 300 mm y un mínimo de 250 mm de largo con un diámetro externo de aproximadamente 25 mm (± 1 mm).

Los testigos deben ser coloridos para ser fácilmente visibles.

Procedimiento de Verificación

El instrumento de medición mínimo requerido: cinta métrica (mínimo 1 m con incrementos de 1mm).

4. TABLAS DE SALVAMENTO

Las tablas tienen que cumplir las especificaciones de la ILS, incluidas las siguientes:

- Peso: mínimo 7,6 kg *
- Longitud: máximo 3,2 m



Cámara de vídeo: si se monta una cámara en la tabla, tiene que instalarse en un dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara puede ponerse en cualquier lugar, como en las asas delanteras o en la proa de la tabla.

*El peso de los soportes fijos instalados en la embarcación para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras sujeciones no fijas no se incluyen en el peso total.

Las especificaciones detalladas para tablas de salvamento están descritas en el documento del siguiente enlace:

<https://www.ilsf.org/lifesaving-sport/rules/irb-specification/>

Procedimiento de verificación y control

Cuando se revisan las tablas de salvamento, se debe verificar la longitud máxima, el peso mínimo y la seguridad (por ejemplo, el estado de reparación). El instrumento de medición mínimo requerido: cinta métrica, mínimo 10 m con incrementos de 1 mm; báscula con capacidad mínima de 10 kg con incrementos de 0,01 kg. También se recomienda una “plantilla” de medición para medir la longitud y calibradores para medir los diámetros de la proa y el ancho y grosor mínimos de la quilla.

El equipo organizador anfitrión proporcionará un sello o pegatina que se colocará en cada embarcación como prueba de material verificado.

5.NIPPER

El nipper utilizado para las competiciones de las categorías benjamín, alevín e infantil (cadete uso opcional), deberá cumplir con las siguientes especificaciones:

- Medida máxima de 2,47 m
- El material de revestimiento deberá ser blando o deformable. No se permitirán nippers de plástico, fibras duras o rígidas en ninguna parte del revestimiento. El fondo podrá ser de material plástico, siempre y cuando sea deformable. La quilla igualmente no

podrá ser de material rígido, sino deformable.



6.NEOPRENOS

Los trajes de neopreno pueden ser completos o extenderse desde el cuello hasta las muñecas y los tobillos o pueden ser más cortos. Los trajes de neopreno usados en pruebas de natación o postas de natación deben tener un grosor máximo de 5 mm en cualquier parte del traje de neopreno con una variación de $\pm 0,5$ mm. No existe un grosor máximo para los trajes de neoprenos usados en pruebas que no sean de natación.

Procedimiento de verificación y control

Una persona designada por el equipo de organización comprobará la temperatura del agua y los trajes de neopreno.

Todos los trajes de neopreno están sujetos a controles al azar. El instrumento de medición mínimo requerido: termómetro (mínimo 10 grados Celsius con incrementos de 0,5 grados); micrómetro.

7.BOYAS Y BANDERAS

Las boyas deberán ser de colores distintivos, siendo la primera boya la número uno (mirando desde la izquierda, de cara al agua). Las boyas y los colores están descritos en las reglas de varias pruebas de aguas abiertas. Para la línea continua de boyas empleada en determinadas pruebas los colores son:

- Boya 1: mitad roja, mitad amarilla
- Boya 2: negra
- Boya 3: verde con una franja blanca

- Boya 4: roja
- Boya 5: azul con una franja blanca
- Boya 6: amarilla
- Boya 7: blanca con una franja negra
- Boya 8: naranja
- Boya 9: mitad verde, mitad amarilla

Cuando estas boyas son utilizadas en las pruebas de nadar surf, salvamento con tubo de rescate, rescate con tabla de salvamento, oceanman, oceanwoman, relevos oceanman, relevos oceanwoman y relevo mixto, deben estar fijadas a la línea de boyas en ambos extremos de la boya para que floten horizontalmente en el agua y estén a la misma distancia desde la playa.

Cuando hay más de un campo de competición de agua, es conveniente usar boyas de giro de diferentes colores en cada campo para tabla, ski y para las postas de material de oceanman y oceanwoman, según corresponda (y que vayan emparejadas con las banderas de meta) para ayudar a identificar a todos los participantes y a todas las participantes en ese campo de competición.

Banderas en pruebas de agua: las banderas que se utilizan en pruebas de agua deben ser de colores distintivos como se describe en las reglas para las diversas pruebas de agua. Cuando se está utilizando más de un campo de agua, es conveniente utilizar banderas de diferentes colores para que en cada campo vayan a juego con los colores de las correspondientes boyas de giro.

Nota: cuando se utiliza más de un campo de agua, cada uno puede describirse por el color de las boyas y banderas de giro, por ejemplo, campo rosa, campo azul, campo blanco, etc.

8.SKI DE SALVAMENTO



Los skies deben cumplir con las especificaciones de la ILS, incluidas las siguientes:

- **Peso:** mínimo 18 kg*
- **Longitud:** máximo 5,80 m
- **Ancho:** el ancho mínimo en el punto más ancho del casco es de 480 mm sin incluir junta de los cascos, molduras o protecciones adicionales.
- **Cámara de vídeo:** si se monta una cámara en el ski, tiene que instalarse en un

dispositivo de montaje y una correa de seguridad suministrada o recomendada por el fabricante del dispositivo. La cámara debe montarse delante del lugar donde se colocan los pies.

*El peso de los soportes fijos instalados en la embarcación para sujetar la cámara se incluyen en el peso total de la embarcación. El peso de la cámara y otras sujeciones no fijas no se incluyen en el peso total.

Las especificaciones detalladas para skis están descritas en un documento localizado en <https://www.ilsf.org/lifesaving-sport/rules/irb-specification/>

Procedimiento de verificación

Cuando se revisan los skis se debe verificar su longitud máxima, peso mínimo, anchos mínimos, curvatura mínima y seguridad (por ejemplo, estado de reparación). Las palas también serán comprobadas por la seguridad del competidor o de la competidora. El instrumento de medición mínimo requerido:

Cinta métrica (mínimo 10 m con incrementos de 1 mm); báscula con capacidad mínima de 20 kg con incrementos de 0,01 kg. También se recomienda una “plantilla” de medición para medir la curvatura y la longitud y calibradores para medir los diámetros mínimos del timón y la proa, el grosor del timón, las curvas del casco y el ancho mínimo del ski, etc.

9.BAÑADOR

A. Los bañadores deben cumplir con las siguientes normas:

- Los bañadores para hombre no se extenderán por encima del ombligo ni por debajo de la rodilla.
- Los bañadores para mujer no cubrirán el cuello, los hombros o los brazos ni extenderse por debajo de las rodillas. También se podrán llevar bañadores de dos piezas que se ajusten a esta norma.
- Los deportistas y las deportistas de las categorías benjamín y alevín no podrán usar bañadores fabricados con tejidos de nueva generación (conocidos como fastskin o powerskin).

B. El material y la estructura utilizados en los bañadores que se usen en todas las pruebas oficiales de la Asociación Latinoamericana de Salvamento y Socorrismo FLASS deben de ser:

- De material textil.
- No se permitirán materiales ni tejidos no permeables (por ejemplo, tipo traje de

neopreno).

- El material utilizado tendrá un grosor máximo de 0,8 mm.
- Están permitidos los cordones para la parte superior de los bañadores de hombre, la parte inferior y/o superior de los bañadores de dos piezas de mujer, y la espalda de los bañadores de una pieza de mujer, no se permitirán cremalleras u otros sistemas de cierre.
- El bañador que lleven los competidores o competidoras no aumentará su flotabilidad.
- No se permitirán bañadores que proporcionen flotabilidad, reducción del dolor, estimulación química/médica o cualquier otro tipo de estimulación o influencia externa.
- No se permitirá ninguna estampación sobre el bañador (Nota: se permiten marcas del fabricante, nombres de clubes o similares).

Nota 1: se permitirán todos los bañadores con el sello de aprobación de FINA para natación en piscina.

Nota 2: no está permitido el uso de mangas de compresión, calcetines, medias, etc.

Man Swimsuits					
Full Length	Long	Long Legs	Knee length	Square Leg	Short
Not Allowed	Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed
					
Woman Swimsuits					
Full Length	Zippered Back	Knee Length, Open Back	Short, Open Back	Two Piece	
Not Allowed	Not Allowed	Allowed	Allowed	Allowed	
					

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

CATEGORÍAS JUVENIL, JÚNIOR Y ABSOLUTA

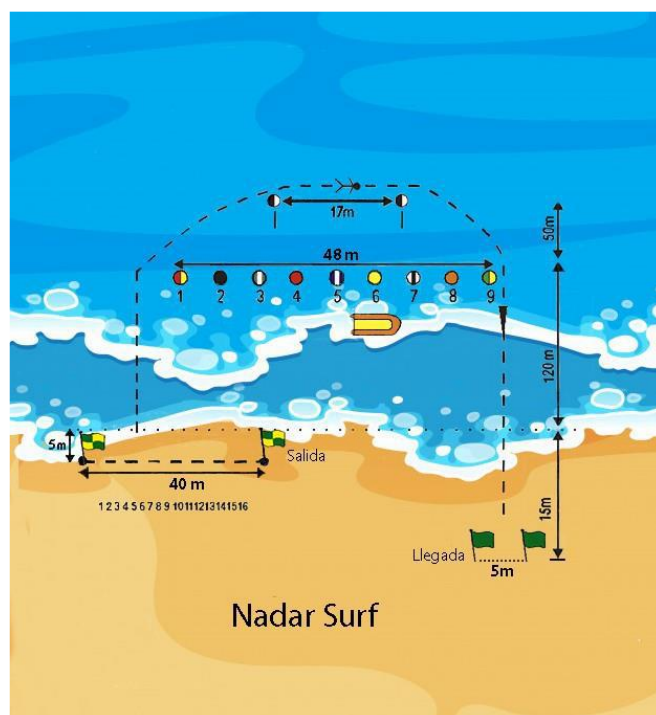
1.NADAR SURF

Descripción de la prueba

A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren al agua desde la línea de salida en la playa, nadan hasta y alrededor de un recorrido marcado por boyas de unos 400m, vuelven a la orilla para terminar entre las banderas de meta en la playa.

Para facilitar la recopilación de puestos después de la meta, los competidores o las competidoras se pueden colocar:

- En una línea recta dibujada aproximadamente en un ángulo de 30 grados de la línea de meta y hacia la arena.
- En una serie de líneas situadas 10 m por detrás y en ángulo recto con respecto a la línea de meta y separadas 5 m entre sí.



El recorrido

El recorrido en U será aproximadamente de 400 m desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida – será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40 m. Se colocará a 5 m de la orilla del agua centrada con la boya número 1.

Línea de llegada – estará entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas 5m. Se sitúa aproximadamente a 15 m de la orilla, centrada con la boya número 9.

Recorrido de nado - Estará marcado por boyas, estando la más alejada situada aproximadamente a unos 170m medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Llegada

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Arbitraje

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

Los o las deportistas deberán entrar en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor o competidora de la prueba.

Los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.

Descalificaciones

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

2.BANDERAS EN LA PLAYA

Descripción de la prueba

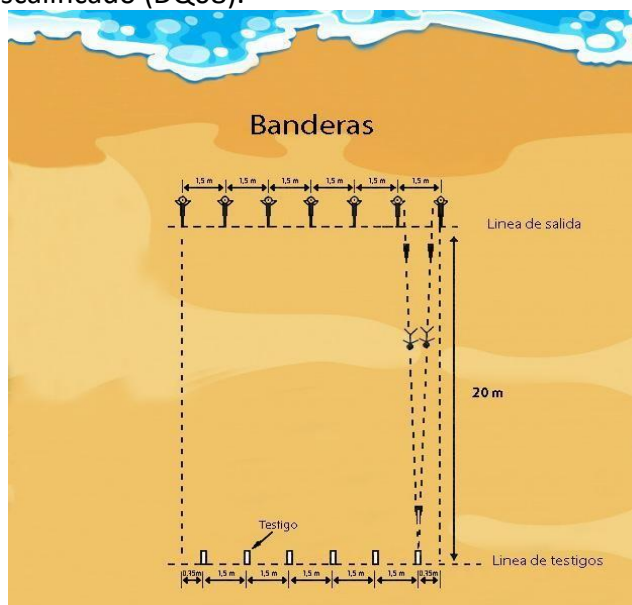
Los competidores o las competidoras, desde una posición de salida tumbados boca abajo en la arena, en el lugar asignado, se levantan, giran y corren aproximadamente 20 m para conseguir una bandera semi enterrada verticalmente en la arena, con unos dos tercios a la vista. Como siempre hay menos banderas 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 los 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).



Nota - Las distancias son aproximadas

Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en 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:

- Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.
- 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:

- Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- 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.
- Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

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.

1. 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.
2. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

1. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.

2. 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.

Sorteo para las posiciones

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

Número de competidores eliminados o de competidoras eliminadas

En eliminatorias el jefe o la jefa de competición determinará el número de participantes que se eliminan en cada ronda pudiendo ser uno o dos deportistas. En semifinales y finales, no se puede eliminar más de un competidor o una competidora por ronda.

Desempate

Se celebrará un desempate si dos o más competidores o competidoras cogen a la vez la misma bandera, y los jueces o las juezas no pueden determinar qué competidor o competidora agarró primero la bandera – sin importar la posición de las manos en la bandera. De igual manera, se realizará desempate entre los competidores involucrados o las competidoras involucradas si un testigo se “pierde” en la arena. Si es evidente que un testigo está "perdido" para los competidores o las competidoras en la arena, el juez o la jueza de llegada señalará (con silbato o verbalmente) que el testigo está "perdido" y que la ronda finalizó.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido será aproximadamente de 20 m desde la línea 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 colocarán en una línea paralela a la línea de salida, de forma que una “línea perpendicular” entre dos competidores o competidoras adyacentes marcará dónde colocar aproximadamente la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada con la línea 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 más segura antes y durante la prueba (entre rondas).

Material y vestimenta

Bandera: ver normas de 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.

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.

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 todos los puntos 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.

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: 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 compite de forma no reglamentaria, los competidores implicados o las competidoras implicadas podrán ser descalificados o descalificadas.

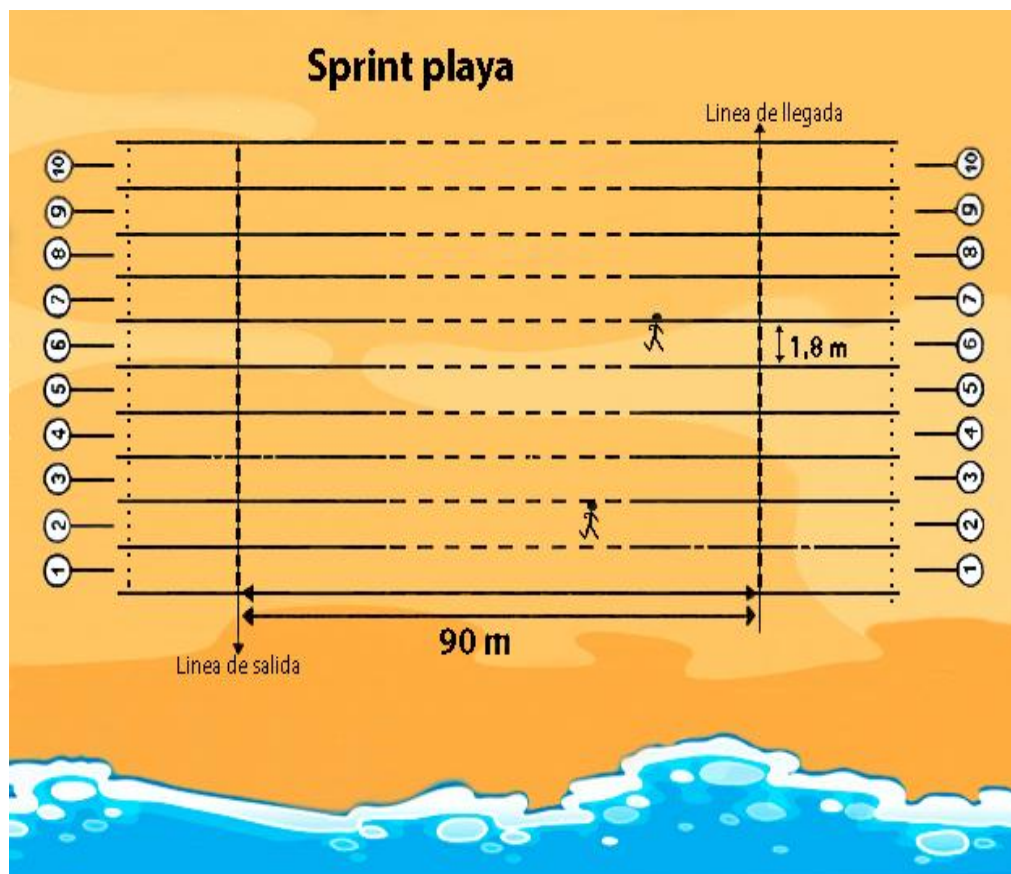
Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

- 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).

3.SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras toman sus posiciones en los carriles asignados. A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren los 90 metros del recorrido por el carril asignado hasta la línea de meta. La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar la prueba sobre sus pies en posición erguida.



Nota: Las distancias son aproximadas

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, así como allanar o nivelar la arena de su carril. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

El recorrido

Como muestra el diagrama, el recorrido de la carrera sprint será de 90m desde la línea de salida hasta la línea de meta. Se proveerá una zona aproximadamente de 20m al final de la salida para la cámara de salidas y al final de la meta para la deceleración.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para garantizar que todos los competidores o las competidoras corran la misma distancia, y estará delimitado por cuatro postes de colores

de 2m de alto.

Los carriles estarán delimitados por cuerdas de colores en la arena para ayudar a los corredores o a las corredoras a mantener un recorrido recto. Los carriles tendrán una anchura de 1,8m siempre que sea posible, con una anchura mínima de 1,5m.

Los competidores o las competidoras deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido.

Las estacas numeradas que identifican los carriles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de meta.

Una línea de llamada se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

Vestimenta

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

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces o dos juezas de recorrido serán designados para asegurar que los competidores o las competidoras corren el recorrido como se describe.

Los jueces o las juezas de llegada determinarán las posiciones de llegada. Los competidores o las competidoras se clasificarán según el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de meta. Los competidores o las competidoras tienen que cruzar la meta sobre sus pies y en posición erguida.

Descalificaciones

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

A. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

4.CARRERA EN PLAYA (2 KM – 1 KM)

Descripción de la prueba 2 km

Los competidores o las competidoras recorren 2 km en la playa. El diseño del recorrido deberá mantener la distancia total teniendo en cuenta las características del lugar. La distancia máxima de una vuelta debe ser 500 metros. El Jefe o la Jefa de competición puede establecer una distancia de 1 km por vuelta en playas con más espacio.

A menos que el Jefe o la Jefa de competición indique lo contrario, en la señal de inicio, los o las deportistas corren por el lado izquierdo de la calle para rodear en sentido de las agujas del reloj o dejando a la derecha los postes de giro, ubicadas a 250 m de distancia, y regresan 250 m hacia las banderas de inicio/giro.

Los competidores o las competidoras rodean todas las banderas de giro (en sentido de las agujas del reloj o dejándolas a la derecha a menos que se indique lo contrario) y continúan corriendo por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repetir cuatro veces.

En la última vuelta, los o las deportistas cruzan la línea de meta para completar la carrera.

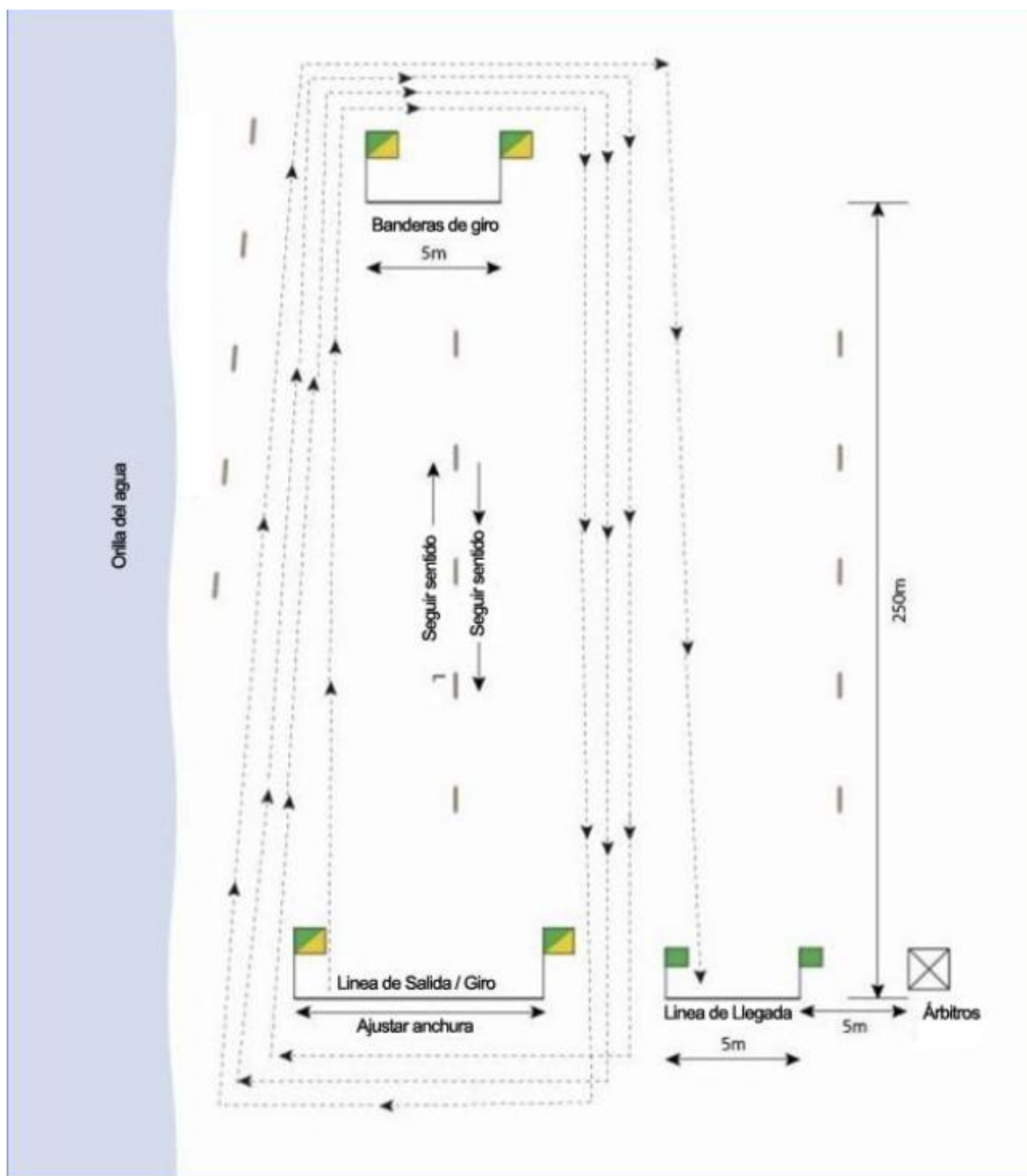
No está permitido empujar o bloquear deliberadamente a otro competidor o competidora para obstaculizar su avance.

El equipo arbitral deberá colocarse para observar el desarrollo de toda la prueba y determinar la posición de los o las competidoras en la línea de meta.

La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar sobre sus pies y en posición erguida.

Descripción de la prueba 1 km

Los o las deportistas corren 1 km en la playa en el recorrido descrito anteriormente.



El recorrido

El recorrido (como se muestra en el siguiente diagrama) debe estar dispuesto en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible), paralelo a la orilla del agua en dos zonas.

La línea de salida deberá estar marcada por una línea en la arena, o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes con banderas verdes y amarillas.

La línea de meta estará formada por dos banderas verdes colocadas aproximadamente a 5 m de distancia, en el lado más alejado de la orilla y a la altura de la línea de salida/giro.

El Jefe o la Jefa de competición determinará la longitud de la línea de salida/giro.

Zonas de carrera: El recorrido será dividido en dos zonas paralelas a la línea de agua. La zona más cercana al agua será para los tramos de carrera desde la línea de salida/llegada. Las zonas serán separadas por cintas de colores, banderines u otro material adecuado.

Nota: Si el recorrido se realiza en sentido contrario, los tramos de ida serán por el lado más alejado de la orilla y los tramos de regreso por el lado más cercano a la orilla.

Dos postes con banderas verdes y amarillas, separados aproximadamente 5 m de distancia y situados al final de la línea de división a unos 250 m de la línea de salida, marcarán el punto de giro.

Equipo y vestimenta

Pantalones largos o cortos y/o camisetas, que cumplan con los requisitos de uniforme del equipo, pueden ser usados a criterio de los competidores. El calzado es opcional.

Arbitraje

El o la Jefa de área o el Jefe o la Jefa de competición estará ubicado a un lado del recorrido para mantener la supervisión general.

Se pueden designar jueces o juezas de recorrido para asegurar que los o las competidoras realicen el recorrido sin interferir con otros u otras deportistas.

Un juez o jueza estará colocado en los postes de giro para garantizar que no ocurra ningún empuje o interferencia innecesaria.

Los jueces o juezas de llegada determinarán las posiciones.

Descalificación

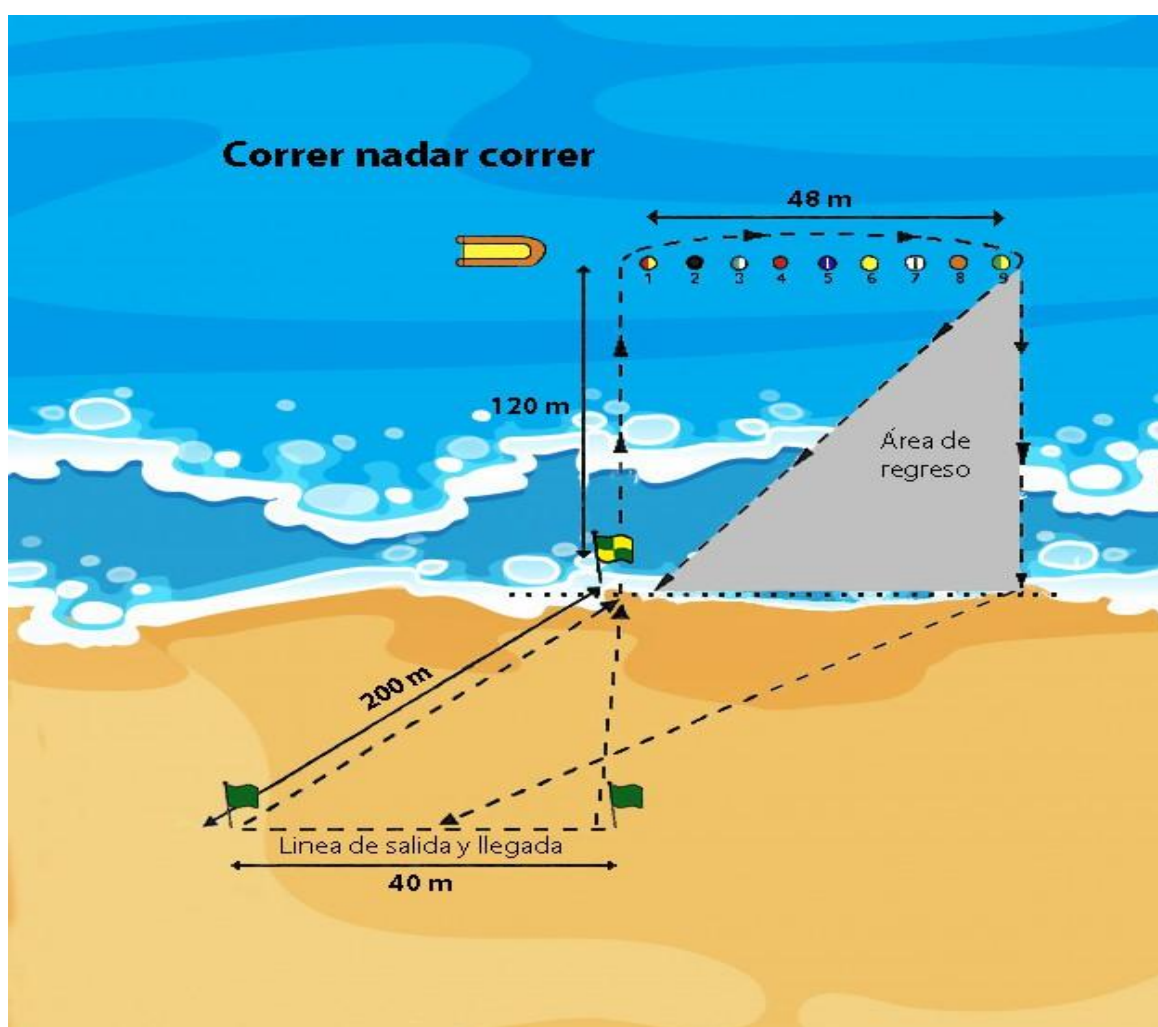
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ 12).

5.CORRER-NADAR CORRER

Descripción de la prueba

Desde la línea de salida, los competidores o las competidoras corren para pasar alrededor de la bandera de giro, y entrar al agua para nadar hasta y alrededor de las boyas. Los competidores o las competidoras nadan de vuelta a la playa para pasar de nuevo alrededor de la bandera de giro antes de correr hacia la línea de meta.

Nota: los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido se establece para que los competidores o las competidoras corran 200m., naden 300m. y corran 200m. para terminar entre dos banderas verdes (o del color de la zona). Las distancias son aproximadas.

Arbitraje

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta.

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la línea de meta.

Descalificaciones

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).

6.CARRERA CON TABLA DE SALVAMENTO

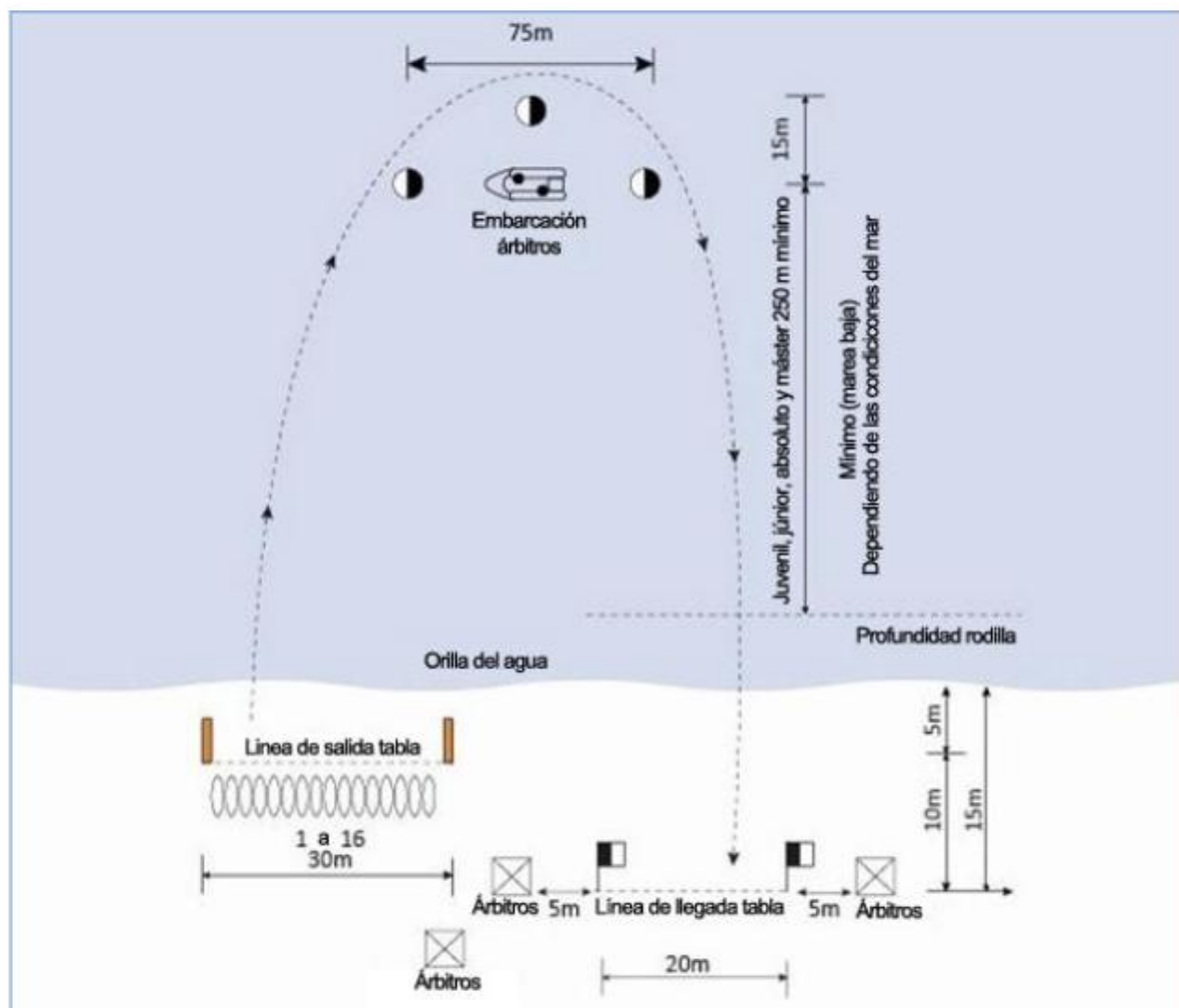
Descripción de la prueba

Una tabla de salvamento 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 1,5m de separación entre ellos.

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus tablas de salvamento 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.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del oleaje, la corriente y playa. Las distancias son aproximadas (250 m. a las boyas base).

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 75m de separación

entre ellas y como mínimo a 250m 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 15m 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 5m de la orilla. Tendrá una longitud de 30m. 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 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4 m.

El punto 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.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los o las deportistas corren a una línea sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del o de la competidora cruzando la línea de meta. Los o las deportistas deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora, que esté registrado (delegado, personal técnico o deportivo), puede actuar como ayudante para retirar el material del recorrido.

Con la aprobación del Jefe o Jefa de Competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los o las ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de cualquier miembro del equipo arbitral.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

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

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 tabla de salvamento.

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 de salvamento y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con su material.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

1. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

7.CARRERA CON SKI DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

Un ski es una embarcación propulsada principalmente por un competidor o una competidora con una pala.

Los competidores o las competidoras sujetan sus skis en línea con el agua aproximadamente a la altura de las rodillas con una separación de 1,5m. Los competidores o las competidoras deben cumplir con las instrucciones del juez o de la jueza de salidas o del adjunto o de la adjunta al jefe o a la jefa de competición en referencia a la alineación de los skis en la salida.

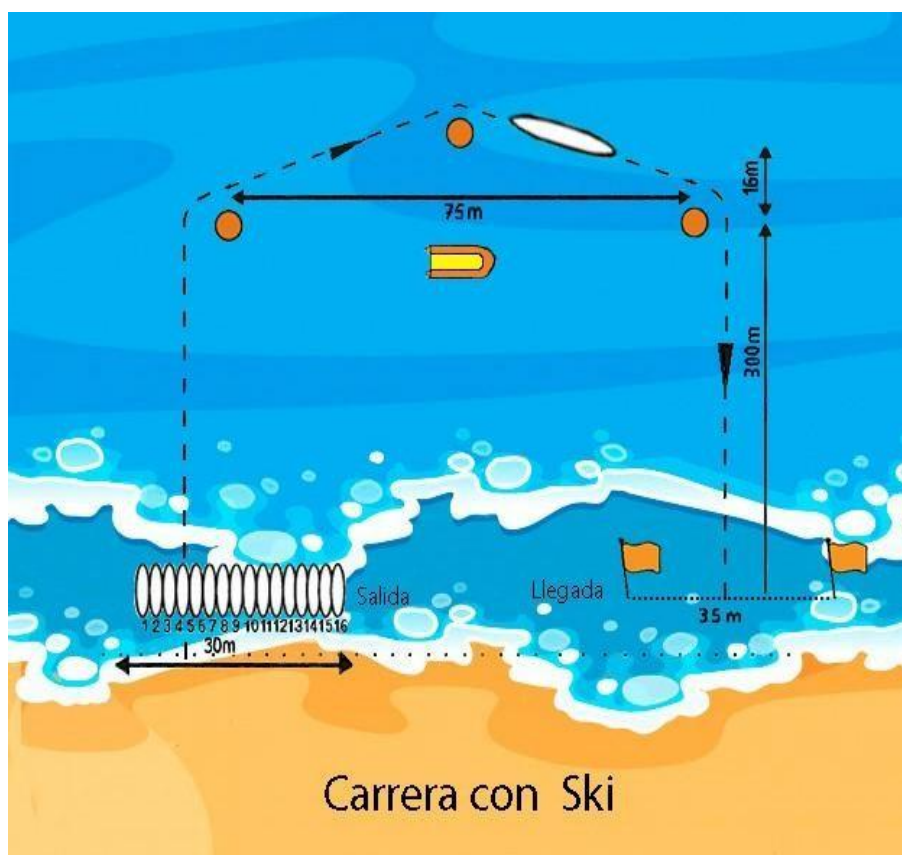
A la señal de salida, los competidores o las competidoras reman con sus skis alrededor del recorrido marcado por boyas y regresan para finalizar cuando cualquier parte del ski cruza la línea de meta en el agua - con el competidor o la competidora montado, agarrándolo o llevándolo.

Los competidores o las competidoras pueden perder contacto o el control de su ski sin ser necesariamente descalificados o descalificadas. Para completar la carrera los competidores o las competidoras deben tener (o haber recuperado) el ski y la pala y cruzar la línea de meta en

el agua desde el lado del mar mientras mantienen contacto con la pala y el ski.

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

Salida y meta en seco: si las condiciones son tales que el juez o la juez de salidas no puede dar una salida justa, se dará una salida y/o meta en seco. Ver más abajo.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

El recorrido

El trazado del recorrido será como se detalla en el diagrama.

Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta con respecto 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 naranjas (o del color de la zona) iguales, del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos boyas de giro separadas aproximadamente por 75 m entre ellas y como mínimo a 300m 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 y aproximadamente a 15m formando un arco con ellas.

La línea de salida no tiene necesariamente que estar marcada, pero sí tiene que estar señalizada por dos postes, y el centro de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro.

La línea de meta estará entre dos banderas naranjas (o del color de la zona) colocadas sobre soportes o postes o cualquier otro marcador adecuado, en una posición donde el ski llegue flotando. El centro de la línea de meta estará alineado con la tercera boya de giro (si lo permiten las condiciones del mar).

Salida y meta en seco

Para una salida en seco, los competidores o las competidoras, con sus skies y palas se alinean en sus posiciones asignadas entre dos postes de salida aproximadamente de 2m, a 5m de la orilla y separados por 35m.

A la señal de salida, los competidores o las competidoras, a su criterio, llevan sus skies al agua y reman el recorrido de ski según el diagrama.

La línea de meta en seco estará situada en la playa a unos 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4m. Las banderas de meta serán del mismo color que las boyas del recorrido.

- A. Los competidores o las competidoras deben palear sus skies alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si en el regreso pierden el contacto o el control de su material después de la última boya.
- B. Los competidores o las competidoras no necesitan terminar con el ski ni la pala.
- C. 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.
- D. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora ayudará a retirar el ski y la pala del competidor o de la competidora del recorrido. Con el permiso del jefe o jefa de competición, alguien que no sea miembro del equipo del competidor o de la competidora podrá hacer de ayudante siempre que esté registrado en el campeonato con alguna función.

E. Los o las ayudantes:

- Llevarán un gorro idéntico al del competidor o de la competidora.
- Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.
- Se asegurarán de que ni ellos ni ellas, ni el material a recoger, impide el progreso de otros competidores u otras competidoras (de no ser así, el competidor o la competidora al que ayuda podrá ser descalificado o descalificada).
- Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

Material

Ski y pala: ver normas de material.

Se permite reemplazar el ski o la pala del competidor o de la competidora. Otro miembro del equipo lo puede llevar a la orilla, procurando que el cambio de material no interfiere en el progreso de otros competidores u otras competidoras en la prueba, y siempre que el competidor o la competidora empiece de nuevo la prueba desde el área original de salida.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

Descalificaciones

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

- B. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

8.OCEANMAN – OCEANWOMAN

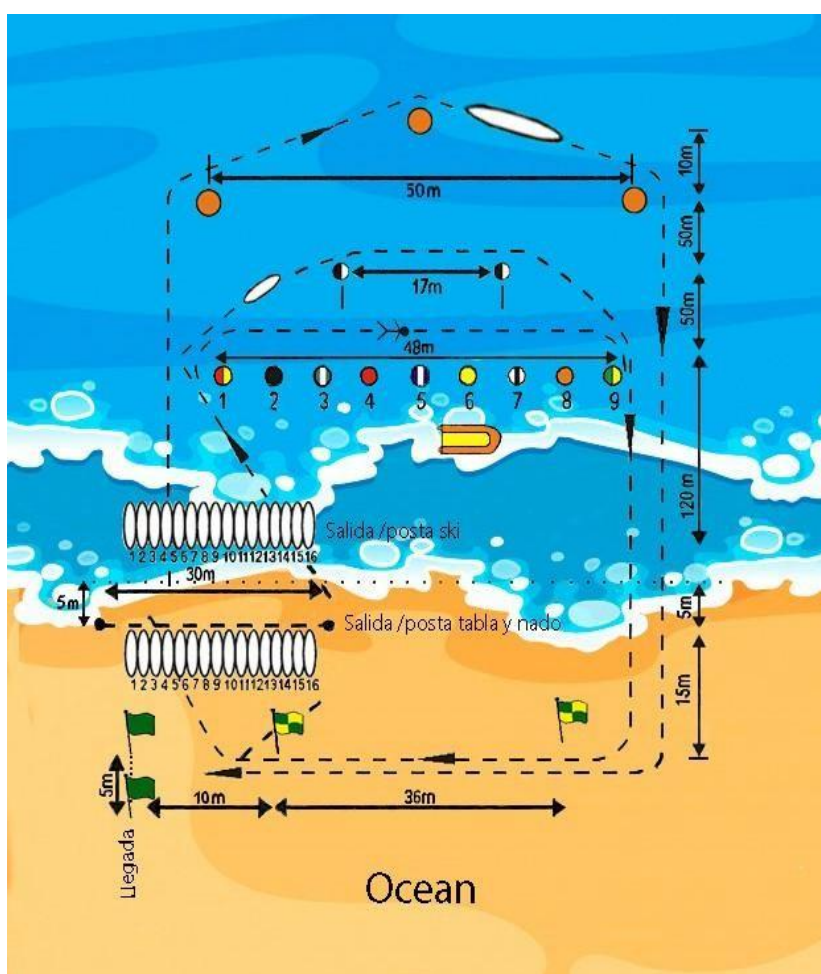
Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras cubren un recorrido de aproximadamente 1,4km, que incluye una posta de nado, una posta de tabla de salvamento, una posta de ski de salvamento y un sprint final en la playa.

Exceptuando las diferencias señaladas en este apartado, las condiciones de competición de cada posta son las mismas que las requeridas en la prueba individual correspondiente, incluyendo las normas de competición de las postas que componen la prueba.

El orden de postas será el establecido por sorteo al comienzo de cada competencia. Dicho sorteo también será válido para el orden de postas para las pruebas de relevo oceanman, oceanwoman y triada.

Si la primera posta es ski de salvamento, los competidores o las competidoras saldrán desde el agua como en la prueba de carrera con ski de salvamento.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

Posición de salida: los competidores o las competidoras deben empezar su prueba desde la posición correcta asignada por sorteo. Los y las deportistas deben iniciar las postas de material desde las posiciones asignadas correctas. Las posiciones de salida se invertirán en las postas de

tabla y ski. Por ejemplo: en una prueba de 16 competidores o competidoras, el competidor o la competidora que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá en la primera posta de material desde la posición 1 pero en la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Ayudante: una persona ayudará al competidor o a la competidora. Con permiso del jefe o de la jefa de competición, alguien que no sea del equipo del competidor o de la competidora podrá hacer de ayudante siempre que esté registrado en el campeonato con alguna función.

Los o las ayudantes:

- A. Llevarán el gorro idéntico al del competidor o de la competidora.
- B. Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.
- C. Tendrán el ski en posición según el diagrama o las indicaciones de los jueces o las juezas.
- D. Harán todo lo posible para que ellos y el material que sujetan no impidan el progreso a otros competidores u otras competidoras (de no ser así el competidor o la competidora podrá ser descalificado o descalificada).
- E. Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

El recorrido

Las boyas se colocarán para las postas de nado, tabla de salvamento y ski de salvamento como indica el diagrama.

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

Distancia de las boyas: las boyas de natación se colocarán como mínimo a 120m de la orilla medidos con el agua cubriendo las rodillas en marea baja.

Las boyas de la posta de tabla de salvamento y de ski de salvamento se colocarán aproximadamente a 50m y 100m respectivamente detrás de las boyas de nado. Las boyas de tabla estarán separadas aproximadamente por 17m y las de ski por 50m, con la boya en punta de ski a otros 10m mar adentro.

Banderas: dos banderas verdes y amarillas colocadas aproximadamente a 20m desde la orilla del mar señalan los puntos de giro. Una estará alineada con la boya 2 de nado y la otra alineada con la boya 8 de nado.

Dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas por 5m marcan la línea de meta. Están colocadas en ángulo recto respecto a la orilla y aproximadamente a 50m de distancia de la primera bandera de giro.

Línea de salida y cambio: la línea de salida y cambio será de unos 30m de longitud, centrada con la boya 1 de natación y a unos 5m de distancia de la orilla del mar, y se marcará con dos postes de 2m de alto en cada extremo.

La línea de salida y cambio sirve de línea de salida si la primera posta es la de tabla o natación. Sirve de línea para colocar las tablas en la posta de tabla. Los competidores o las competidoras no están obligados a cruzar la línea de salida y cambio después de que la prueba haya empezado.

Recorrido de tabla de salvamento: la posta de tabla de salvamento empieza desde la línea de salida y cambio, dejando la boya 1 de natación por fuera, rodeando las dos boyas de tabla, volviendo a la playa dejando la boya 9 de natación por fuera, y rodeando las dos banderas de giro.

Recorrido de ski: la posta de ski de salvamento empieza desde la línea de salida con los skis en la posición de flotación como indica el diagrama, rodeando las tres boyas del recorrido, volviendo a la playa y rodeando las dos banderas de giro. Los competidores o las competidoras deben pasar por fuera de todas las boyas, es decir, no pueden atravesar la línea de boyas de nado o las boyas de tabla.

Recorrido de nado: la posta de nado empieza desde la línea de salida y cambio, rodeando las boyas de nado, volviendo a la playa y rodeando las dos banderas de giro.

Recorrido de sprint y meta: la prueba finalizará cuando el competidor o la competidora complete todas las postas. Para terminar el competidor o la competidora rodea la bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la playa y termina entre las dos banderas de meta.

Nota: los competidores o las competidoras deben rodear las banderas de giro en la misma dirección que las boyas de cada posta del recorrido.

Material

Ski de salvamento, palas y tabla de salvamento: ver normas de material.

A. Sustitución del material dañado: una tabla o un ski no será sustituido durante una parte de la prueba a no ser que se averíe o se vuelva innavigable. Los o las ayudantes o miembros del equipo podrán ayudar a sustituir el material dañado, pero solo colocando el material nuevo en la línea de salida y de cambio.

B. Palas: una pala perdida o dañada puede ser reemplazada solo después de que el competidor o la competidora vuelva a la línea de salida y de cambio.

C. Retirada de material: para ayudar en la seguridad de la prueba, miembros del equipo y/o ayudantes pueden retirar del recorrido el material averiado o abandonado durante la prueba siempre que no interfieran en el progreso del resto de los competidores o las competidoras.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de llegada de los competidores o las competidoras.

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta.

Contacto con el material

Los competidores o las competidoras deben estar en contacto con el ski o la tabla de salvamento incluida hasta la última boya del recorrido. Los competidores o las competidoras no serán descalificados o descalificadas si pierden contacto con el material después de la última boya. Los competidores o las competidoras pueden perder contacto con el material en la salida sin descalificación siempre que lo recuperen y rodeen la última boya de giro de cada posta en contacto con el material y completen el recorrido.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

2. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

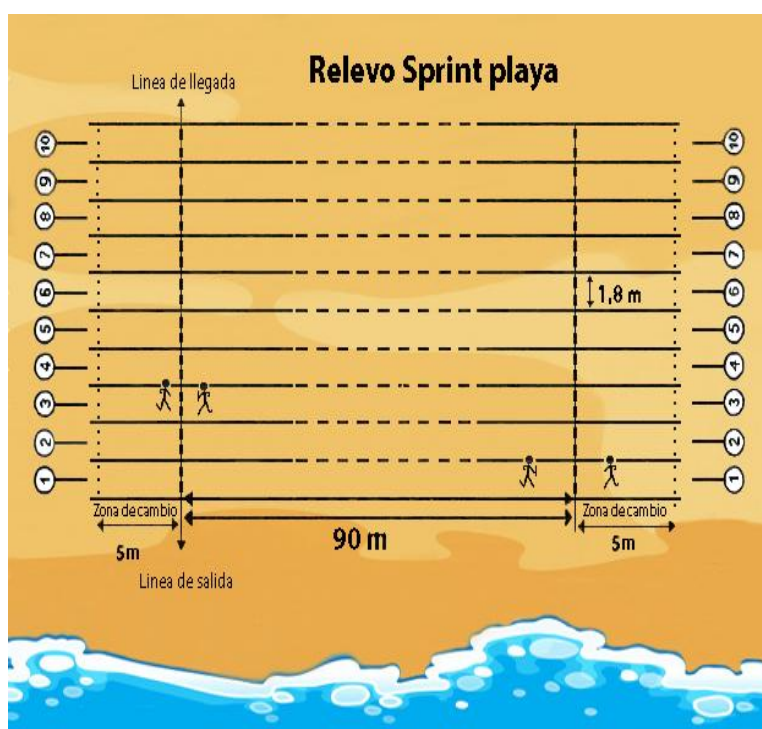
9. RELEVO SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Equipos de cuatro competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 90m. Para empezar, dos competidores o competidoras toman posición en su carril asignado 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 posta 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.



Nota: Las distancias son aproximadas

La salida

La salida será como la de la prueba individual de sprint, con el primer o la primera relevista llevando el testigo.

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 carril asignado.
- 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 carril asignado.

El recorrido

El recorrido será como el de sprint individual según indica el diagrama.

Material y vestimenta

Testigo: ver normas de material.

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

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

Arbitraje

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.

Descalificaciones

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).

10.RELEVO DE SALVAMENTO CON TUBO DE RESCATE

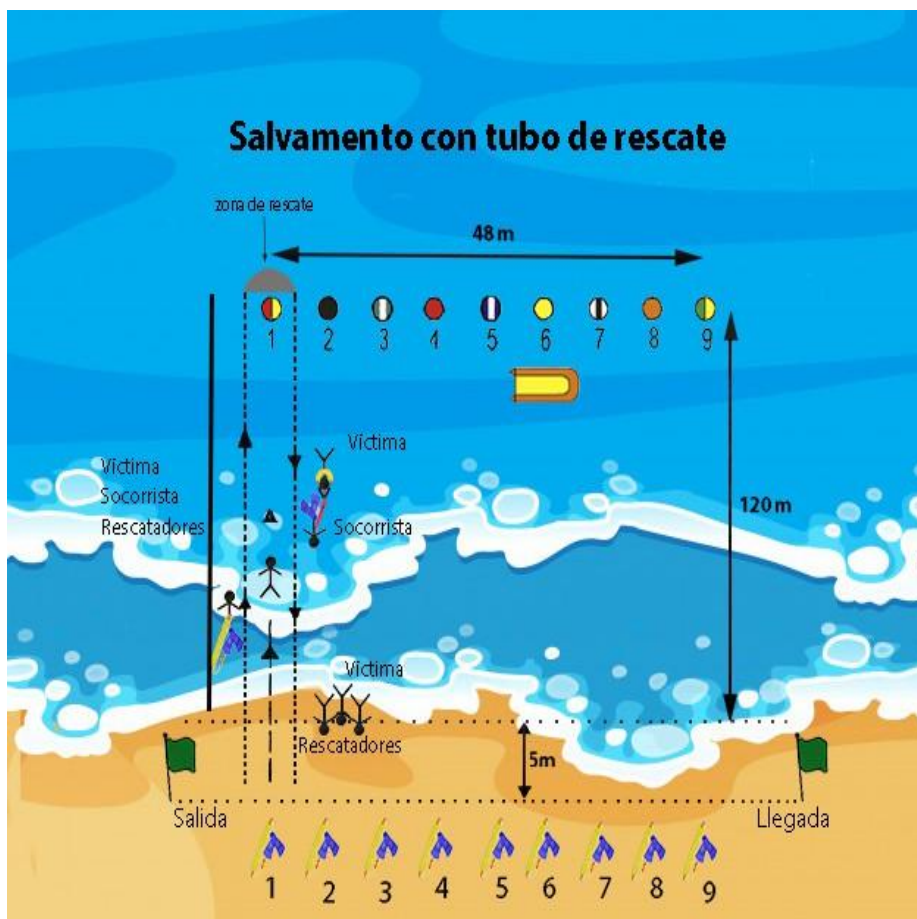
Descripción de la prueba

Cuatro competidores o cuatro competidoras de cada equipo participan en esta prueba: una “víctima”, un rescatador o una rescatadora con tubo y aletas y dos socorristas.

La víctima nada aproximadamente 120 m hasta la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el rescatador o la rescatadora.

Cuando están volviendo hacia la orilla, los o las dos socorristas que están esperando, entran en el agua para ayudar.

La prueba termina cuando el primer competidor o la primera competidora del equipo cruza la línea de meta mientras está en contacto con la víctima.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

- A. La salida: los cuatro competidores o las cuatro competidoras se reunirán en la posición asignada en la línea de salida. Antes de la señal de salida, el rescatador o la rescatadora puede sujetar el tubo de rescate o llevarlo puesto y sujetar las aletas en sus manos. El tubo de rescate puede llevarse con el arnés sobre uno o dos hombros o sobre el hombro y cruzado en el pecho. Las aletas no se pueden poner antes de cruzar la línea de salida.
- A la señal de salida, la víctima entra en el agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya. A continuación, la víctima espera en el agua detrás de la boya mar adentro.
 - **Nota 1:** la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.

- **Nota 2:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.
 - El jefe o la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable para señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.
 - Los competidores o las competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada. Los competidores o las competidoras que naden y señalen desde la boya equivocada serán descalificados o descalificadas.
- B. Rescatador o rescatadora: a la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el rescatador o la rescatadora cruza la línea de salida, se pone el material a su criterio y nada pasando por el lado izquierdo de la boya asignada (mirando desde la playa) hacia su víctima que espera detrás, mar adentro. El rescatador o la rescatadora asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima asegurada al tubo de rescate, los competidores o las competidoras continúan girando la boya en el sentido de las agujas del reloj remolcando a la víctima hacia la orilla.
- Nota:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.
- C. Socorristas: después de que el rescatador o la rescatadora haya empezado a remolcar a la víctima hacia la orilla, los o las dos socorristas a su criterio pueden cruzar la línea de salida para entrar en el agua y ayudar al rescatador o a la rescatadora para llevar a la víctima a la orilla.
- D. La víctima debe ser arrastrada o remolcada hacia la meta.
- E. La llegada es juzgada por el pecho del primer componente o de la primera componente del equipo que cruce la línea de meta en posición erguida mientras todavía esté en contacto con la víctima (el tubo de rescate no hace falta que entre en la meta).

Nota 1: no es necesario que el rescatador o la rescatadora con tubo de rescate ayude a los o las socorristas a arrastrar o llevar a la víctima a la línea de meta ni que la cruce.

Nota 2: aunque no es necesario arrastrar a la víctima por completo más allá de la línea de meta, se requiere que los equipos se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para ayudar en el arbitraje y permitir que los equipos que queden rezagados lleguen a la meta.

Aspectos a tener en cuenta

- Todos los miembros del equipo deben comenzar desde sus posiciones asignadas en la línea de salida.
- Los rescatadores o las rescatadoras y los o las socorristas que hayan cruzado la línea de salida (por cualquier razón), no serán descalificados siempre que vuelvan a colocarse detrás de la línea de salida para empezar su posta en la prueba.
- En la salida, el rescatador o la rescatadora puede colocar el tubo de rescate y las aletas detrás de la línea de salida/meta o llevarlas en sus manos. El arnés lo puede llevar puesto.
- El tubo de rescate se debe llevar correctamente con el arnés sobre un hombro, o sobre el hombro y cruzando el pecho, a criterio del competidor o de la competidora.
- La víctima puede ayudar a quien le rescata a colocarse el tubo de rescate. Cualquiera de los dos puede clicar el tubo de rescate, pero la víctima debe ser fijada al tubo de rescate detrás de la línea de boyas.
- El rescatador o la rescatadora debe remolcar a la víctima con el tubo de rescate asegurado alrededor del cuerpo, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica.
- La víctima debe ser remolcada sobre su espalda y no puede ser remolcada de ninguna otra manera más que fijada dentro del tubo.
- La víctima puede ayudar remando con los brazos por debajo de la superficie del agua y dando pies, pero no puede nadar espalda ni cualquier otro estilo con recobro aéreo.
- Nota: la víctima puede recolocar sus brazos por delante de su cabeza para adoptar una posición más aerodinámica o para protegerse frente a las olas.
- En ningún momento la víctima puede ayudar andando o corriendo, pero puede ayudar levantando las piernas durante el traslado.
- Solo el rescatador o la rescatadora puede llevar aletas. Los o las socorristas no usarán ningún material ni aletas.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido será aproximadamente de 240 m. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y meta con la línea de boyas puede ser alterada por el jefe o la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

- A. **Línea de salida y meta:** estará marcada por una línea en la arena o por una cuerda de color brillante sujeta entre dos postes con banderas verdes (o del color de la zona), separados aproximadamente 54 m y colocados en la orilla. La alineación de la línea de salida con las boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición dependiendo de las condiciones del mar. Cualquier cuerda colocada en la línea de salida, podrá ser retirada una vez los competidores o las competidoras estén en línea y antes de la salida para evitar que se enganchen los tubos en ella.
- B. **Las boyas:** se colocarán como en la prueba nadar surf, de tal manera que todos los competidores o las competidoras tengan igual oportunidad con respecto a bancos de arena, corrientes, etc.

Material

Tubo de rescate y aletas: ver normas de material.

A menos que se indique lo contrario, los competidores o las competidoras deben usar los tubos de rescate proporcionados por la organización.

Arbitraje

Los jueces o las juezas de llegada se colocarán en cada extremo de la línea de meta, al menos a 5 m de los postes y en línea con ellos. Un juez o una jueza de embarcación se colocará en línea con las boyas como indica el diagrama.

Las infracciones recogidas durante la prueba, observadas por cualquiera de los jueces o las juezas se notificarán al jefe o a la jefa de competición que resolverá la infracción con los jueces implicados o las juezas implicadas. El juez o la jueza de embarcación que observe una infracción, la notificará al jefe o a la jefa de competición tan pronto como sea posible y antes de que se anuncien los resultados de la prueba.

Descalificación

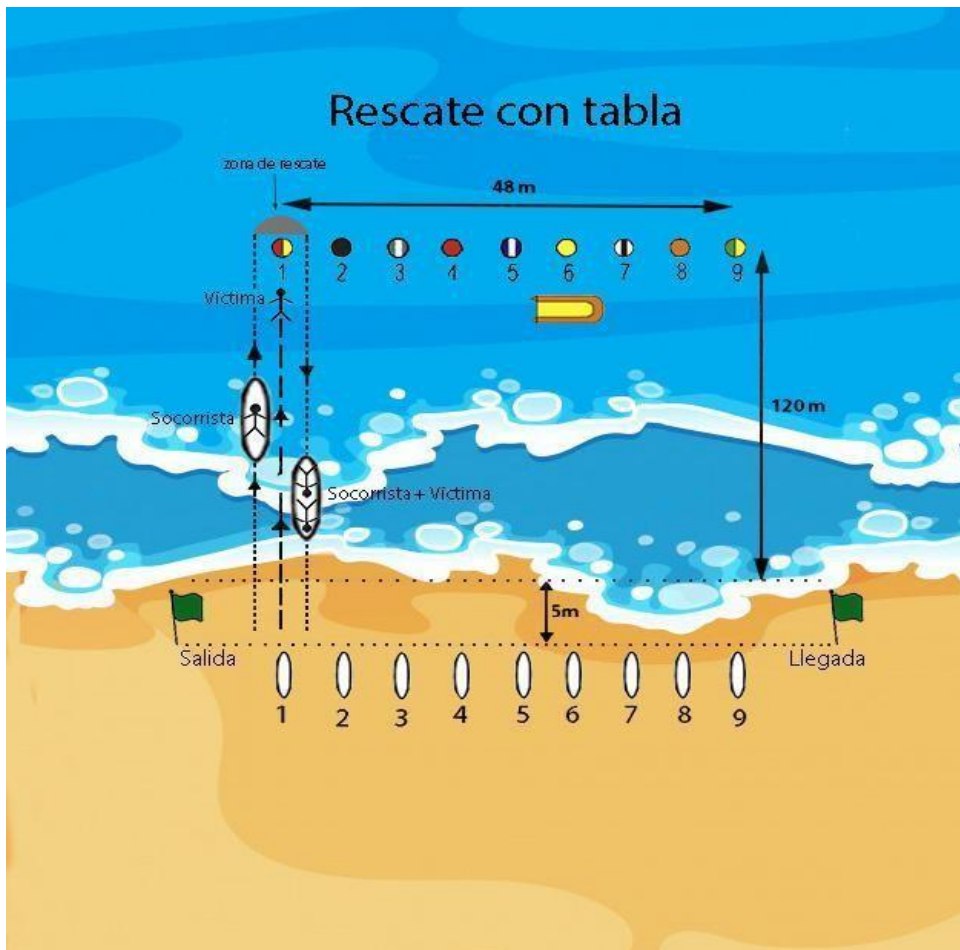
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

11. RESCATE CON TABLA DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

En esta prueba, un o una miembro del equipo nada aproximadamente 120m a la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el segundo o el segundo miembro del equipo con la tabla de salvamento. Ambos reman hacia la orilla y cruzan la línea de meta en la arena en contacto con la tabla de salvamento.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

- A. Ambos competidores o ambas competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada, es decir, línea de salida/meta. Los competidores o las competidoras que naden y señalen desde una boya errónea serán descalificados o descalificadas.
- B. **Primer competidor o primera competidora:** desde la posición asignada en la línea de salida en la playa, y a la señal de salida, las víctimas entran en el agua, nadan para tocar la boya asignada, señalan su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras están en contacto con la boya. Entonces la víctima pasa a esperar en el lado de mar adentro de la boya.

Nota 1: la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas ni correas sujetas a ésta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.

Nota 2: los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.

- C. El jefe o a la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable de clara señalización de que la víctima ha tocado la boya.
- D. **Segundo competidor o segunda competidora:** a la señal de la víctima, y desde la posición asignada, el o la socorrista con la tabla, cruza la línea de salida, entra en el agua y rema hacia la víctima que está en el lado de mar adentro de la boya asignada. La víctima debe tomar contacto con la tabla de salvamento en la parte de mar adentro de la boya. La tabla debe girar la boya en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) antes de volver a la arena con la víctima. La tabla puede sobresalir de la boya hacia la orilla durante la recogida de la víctima.
- E. La víctima puede colocarse ella misma en la parte delantera o trasera de la tabla de salvamento. La víctima puede ayudar remando en la tabla de salvamento para volver a la arena.
- F. La llegada será juzgada por el pecho del primer competidor o de la primera competidora del equipo que cruce la línea de meta marcada por banderas verdes (o del color de la zona) sobre sus pies y en posición erguida, con el o la socorrista y la víctima en contacto con la tabla de salvamento.

Nota: ambos competidores o ambas competidoras deben estar en contacto con la tabla en el momento en que el primer competidor o la primera competidora cruza la línea de meta para registrar un resultado final, pero no es necesario que el segundo competidor o la segunda competidora cruce la línea de meta sobre sus pies y/o en contacto con la tabla. Sin embargo, se ruega a todos los equipos que se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para permitir llegar a los equipos rezagados.

- G. El o la socorrista no puede empezar antes de que la víctima señale su llegada. El o la socorrista puede cruzar la línea de salida/meta por cualquier motivo y no será descalificado o descalificada siempre que vuelva a su posición de salida correcta a esperar la señal de la víctima.
- H. 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.

El recorrido

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

Los o las socorristas deben remar alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) a no ser que el jefe o a la jefa de competición indique otro recorrido antes de empezar la prueba.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores o las competidoras en la meta.

Control de la víctima o de la tabla de salvamento

El o la socorrista y la víctima pueden perder el contacto con la tabla en el trayecto de vuelta, pero ambos deben estar en contacto con la tabla cuando crucen la línea de meta.

Recogida de la víctima

Aunque no sea necesario que toda la tabla esté en la parte de mar adentro de la boya asignada, la víctima sí debe estar en mar adentro cuando tome contacto con la tabla.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

- 3. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

12. RELEVO OCEANMAN - OCEANWOMAN

Descripción de la prueba

El relevo de oceanman o de oceanwoman es una variante de la prueba individual de oceanman o de oceanwoman, respectivamente.

Equipos de 4 competidores o competidoras (cada competidor o competidora realizará una de las 4 postas: nado, tabla, ski, sprint) cubren el recorrido en un orden de postas establecido por sorteo al comienzo de cada competición.

La posta de sprint será siempre la última. Si la primera posta fuera ski, los competidores o las competidoras saldrían desde el agua como en la prueba de carrera con ski.

Excepto por las diferencias señaladas en este apartado, las condiciones de la prueba de cada posta son las mismas que las requeridas en la prueba individual correspondiente, incluyendo las reglas que rigen las postas que la componen.

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

Los competidores o las competidoras deben comenzar su posta de la prueba desde la posición correcta asignada por sorteo en la playa.

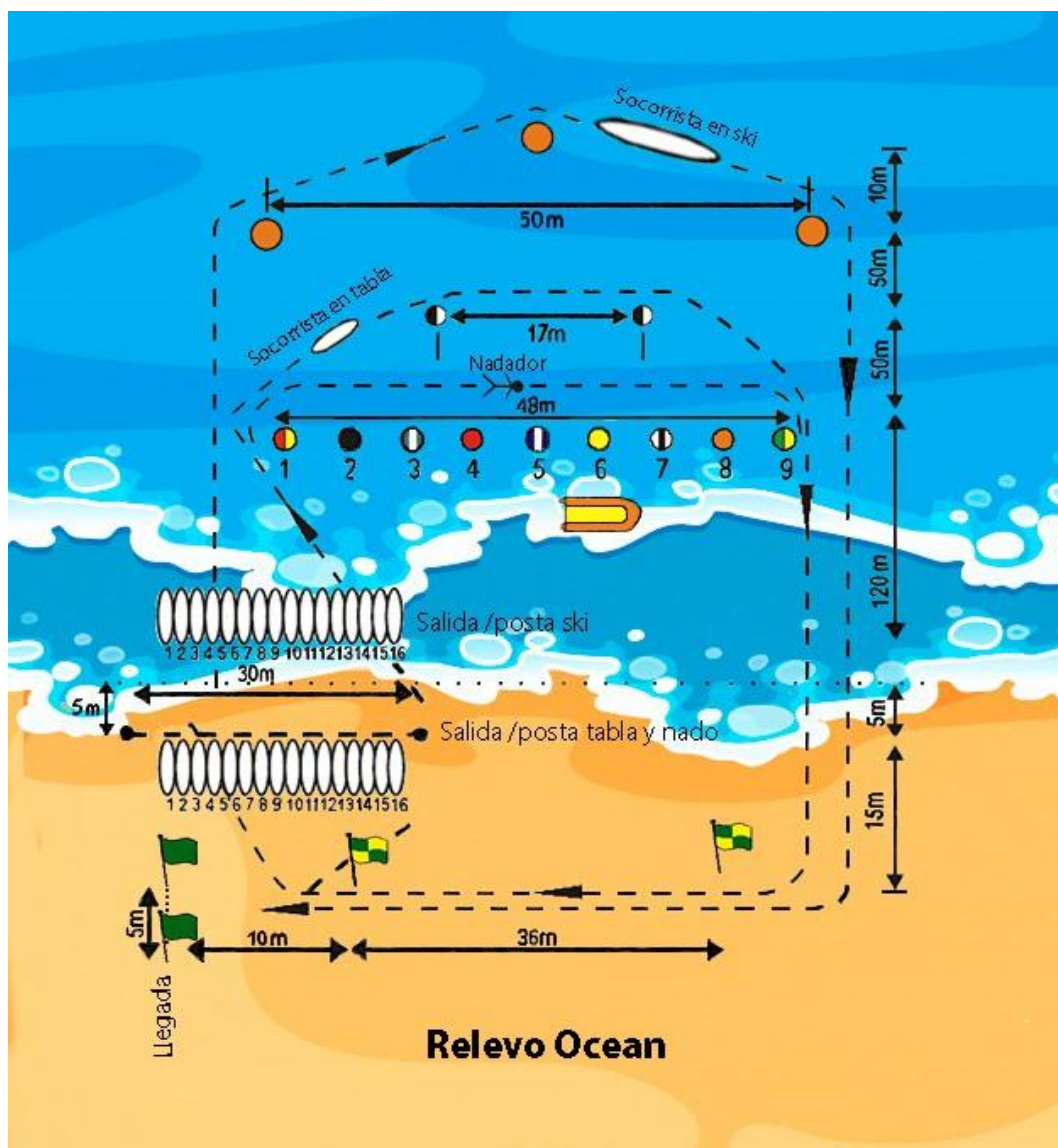
Nota: el segundo y tercer competidor o la segunda o tercera competidora no necesitan cruzar la línea de salida/cambio para entrar en el agua después de haberles dado el relevo.

Las posiciones de salida serán invertidas en las postas de tabla y ski. Por ejemplo: en una prueba de 16 competidores o competidoras, el competidor o la competidora que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá en la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Nota: si la posta de natación es la segunda o tercera, los competidores o las competidoras deberán comenzar su posta de natación desde la misma posición de su equipo en la posta

inmediatamente anterior a la posta de natación.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

En la siguiente descripción de la prueba se supone que el orden es: nadar - tabla de salvamento - ski de salvamento - sprint. El sentido del recorrido es el de las agujas del reloj.

Posta de nado: desde la salida en la playa, los o las deportistas entran en el agua, nadan alrededor del recorrido de boyas, vuelven a la playa, corren alrededor de las dos banderas verdes y amarillas de giro para dar el relevo al o a la siguiente relevista que está esperando con su tabla de salvamento, con los pies en o detrás de la línea de cambio o de salida.

Posta de tabla de salvamento: el o la relevista entra en el agua con su tabla, pasa la boya 1 de nado por fuera, rodea las dos boyas del recorrido de tabla, vuelve a la playa dejando la boya 9 de nado por fuera, rodea las dos banderas de giro, va hacia la línea de salida y cambio para dar el relevo al o a la siguiente relevista, que está en el agua con el ski y la pala, aproximadamente con el agua cubriendo las rodillas.

A su vuelta, el o la relevista puede dejar su tabla de salvamento en la orilla.

Posta de ski de salvamento: el o la relevista palea alrededor de las boyas del recorrido de ski y vuelve a la orilla para dar el relevo al corredor que espera en la orilla o en el agua.

El o la relevista que rema debe pasar por fuera todas las boyas. No puede acortar cruzando la línea de boyas de tabla o nado.

El lugar del relevo es a criterio del equipo, siempre y cuando tenga lugar después de la última boya del recorrido de nado y antes de la primera bandera de giro.

Posta de sprint: el o la deportista rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la playa y continúa para finalizar entre las dos banderas verdes (o color de la zona) de meta.

Nota 1: se permite dar el relevo al competidor o a la competidora desde cualquier lugar en el lado de la playa desde la última boya de giro hasta la primera bandera de giro en la playa. Todos los relevos deben darse por encima de la superficie del agua para que sean visibles.

Nota 2: se permite a los corredores o a las corredoras entrar en el agua para dar el relevo al competidor o la competidora que está llegando, pudiendo andar dentro del agua, hacer delfines¹ (hundirse bajo las olas), coger olas o correr hasta la bandera de giro, pero no se les permite nadar en ningún momento (esto incluye realizar cualquier movimiento de natación de brazos para coger o permanecer en una ola).

(1) → Siempre y cuando los pies se empujen del fondo, está permitido mover los brazos por encima del agua como parte del movimiento al hacer delfines.

Material

Ski de salvamento, pala y tabla de salvamento: ver normas de material.

Cada equipo tendrá al menos una tabla de salvamento y un ski de salvamento.

Los miembros del equipo colocarán al lado de la zona de salida el material para las distintas postas.

Retirada de material: para ayudar en la seguridad de la prueba, el o la ayudante o miembros del equipo pueden retirar del recorrido el material averiado o abandonado durante la prueba siempre que no interfieran en el progreso del resto de los competidores o las competidoras.

Los o las ayudantes:

- A. Llevarán el gorro idéntico al del competidor o de la competidora.
- B. Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.
- C. Mantendrán el ski de salvamento en posición según el diagrama o las indicaciones de los jueces o las juezas.
- D. Harán todo lo posible para que ellos y el material que sujetan no impidan el progreso a otros competidores u otras competidoras (de no ser así el competidor o la competidora podría ser descalificado o descalificada).
- E. Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

Vestimenta: en el recorrido de sprint, a criterio del competidor o de la competidora, podrán llevar pantalones cortos/mallas largas y camisetas, los cuales cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de llegada de los competidores o las competidoras.

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta.

Contacto con el material

Los competidores o las competidoras deben estar en contacto con el ski o la tabla de salvamento incluida hasta la última boya del recorrido. Los competidores o las competidoras no serán descalificados o descalificadas si pierden contacto con el material después de la última boya. Los competidores o las competidoras pueden perder contacto con el material en la salida sin descalificación siempre que lo recuperen y rodeen la última boya de giro de cada posta en contacto con el material y completen el recorrido.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

4. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

Nota: el relevo ocean mixto se realizará como una prueba de categoría mixta. Cada equipo estará formado por dos hombres y dos mujeres. El primer competidor o competidora debe completar la posta de **sprint**, el segundo competidor o la segunda competidora la posta de **nado**, el tercer competidor o la tercera competidora la posta de **tabla** y el último competidor o la última competidora debe completar la posta de **ski** y correr para finalizar la prueba en la meta (señalizada por banderas o por un arco) en la playa.

13.RELEVO TRIADA

Descripción de la prueba

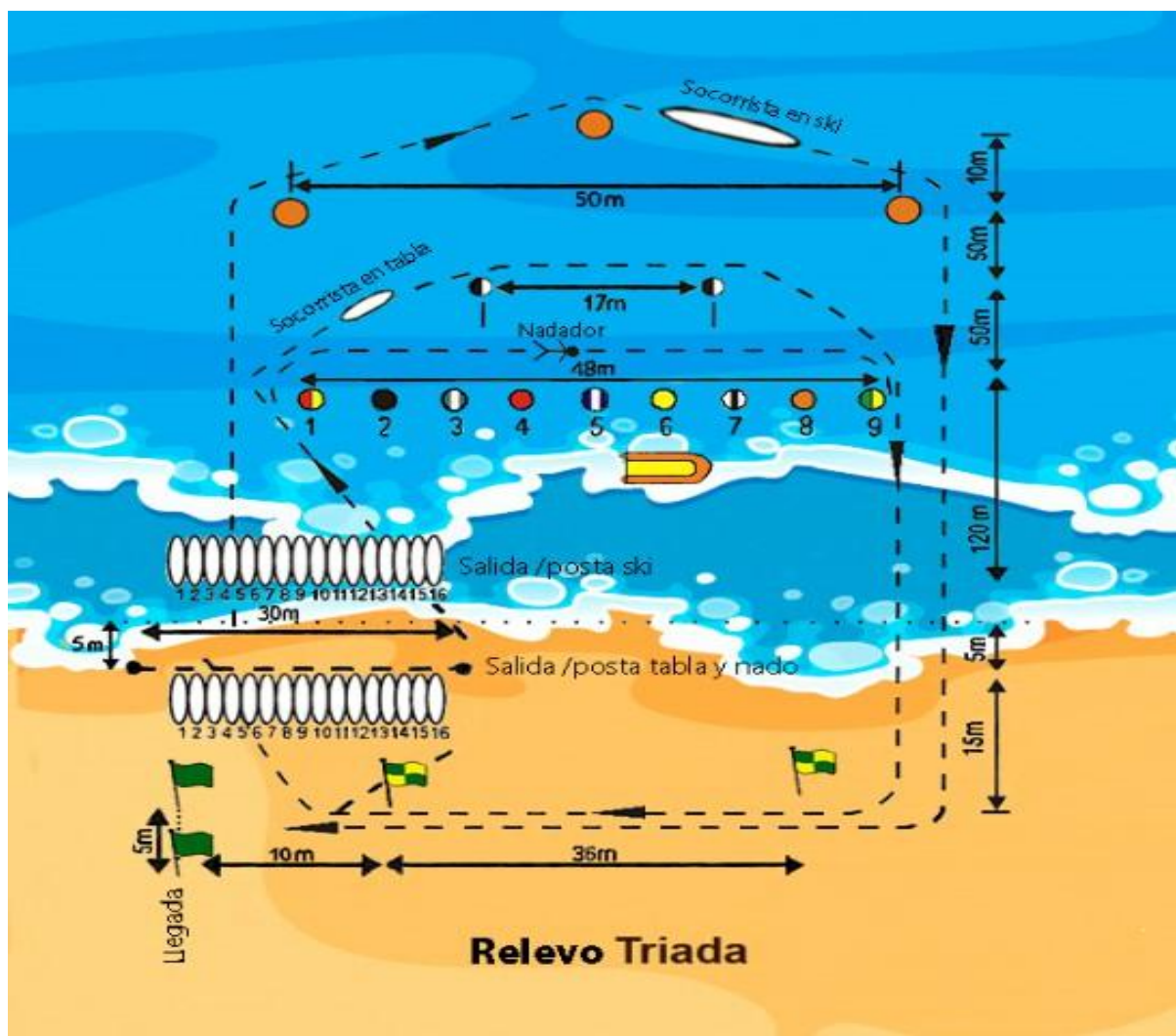
Un equipo de 6 competidores o competidoras, tres chicos y tres chicas cubren el recorrido en una secuencia de postas (nado, tabla, ski y sprint) determinadas por sorteo antes del comienzo de cada competición.

La posta de sprint será siempre la última y la efectuará el último o la última relevista, después de completar su posta.

Las condiciones de carrera de cada posta son las condiciones individuales de cada disciplina incluyendo las normas de carrera con ski, carrera con tabla, nadar surf y sprint.

Los competidores o las competidoras deben comenzar su posta desde la posición correspondiente en la playa.

Para asegurar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta con las boyas puede ser alterada por el jefe o la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

Posición de salida: los competidores o las competidoras deben empezar sus postas desde la posición asignada. La posición de salida será invertida en las postas de tabla y ski. Por ejemplo: en una prueba de 16 competidores o competidoras, el competidor o la competidora que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá en la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1
Posición de salida de la 3ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 4ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Para la descripción de la prueba suponemos que el orden establecido ha sido: nadar – tabla de salvamento – ski de salvamento. El sentido del recorrido es el de las agujas del reloj.

Nado: desde la salida en la playa, los o las deportistas entran en el agua, nadan alrededor del recorrido de boyas, vuelven a la playa, corren alrededor de las dos banderas de giro para dar el relevo al o a la siguiente relevista que está esperando con su tabla de salvamento, con los pies en o detrás de la línea de cambio.

Tabla de salvamento: el o la relevista entra en el agua con su tabla, pasa la boya 1 de natación por fuera, rodea las dos boyas del recorrido de tabla, vuelve a la playa dejando la boya 9 de natación por fuera, y rodea las dos banderas de giro, va hacia la línea de salida y cambio, para dar el relevo al o a la siguiente relevista que está en el agua con el ski de salvamento aproximadamente con el agua cubriendo las rodillas.

A su vuelta, el o la relevista puede dejar su tabla de salvamento en la orilla.

Ski de salvamento: el o la relevista palea alrededor de las boyas del recorrido de ski y vuelve a la orilla para dar el relevo al siguiente deportista que está esperando en la orilla o en el agua.

Una vez cubiertas las dos repeticiones de cada posta, será este último o esta última relevista quien dejando el ski y la pala, llegue corriendo hasta la línea de meta, que estará situada entre dos banderas.

El o la relevista debe pasar por fuera todas las boyas. No puede acortar cruzando la línea de boyas de tabla o natación.

Línea de salida y cambio: la línea de salida y cambio será de unos 30m de longitud, centrada con la boya 1 de natación y a unos 5 m de distancia de la orilla del mar, y se marcará con dos postes de 2m de alto en cada extremo.

La línea de salida y cambio sirve de línea de salida si la primera posta es la de tabla o natación. Sirve de línea para colocar las tablas en la posta de tabla. Los competidores o las competidoras

no están obligados a cruzar la línea de salida y cambio después de que la prueba haya empezado.

Material

Cada equipo tendrá al menos una tabla de salvamento y un ski de salvamento.

Los miembros del equipo colocarán en el lugar correspondiente el material para la salida del o de la relevista.

Reemplazo de material: para mejorar la seguridad de la prueba, el o la ayudante o miembros del equipo pueden retirar del recorrido el material averiado o abandonado durante la prueba evitando interferir en el progreso del resto de los competidores o las competidoras.

Contacto con el material: los competidores o las competidoras deben estar en contacto con el ski o la tabla de salvamento incluida hasta la última boya del recorrido. Los competidores o las competidoras no serán descalificados o descalificadas si pierden contacto con el material después de la última boya. Los competidores o las competidoras pueden perder contacto con el material en la salida sin descalificación siempre que lo recuperen y rodeen la última boya de giro de cada posta en contacto con el material y completen el recorrido.

Material

La llegada será 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 en posición erguida.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de llegada de los competidores o las competidoras en la meta.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

5. No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

14.RELEVO SKI

Descripción de la prueba

La prueba de relevo de ski se desarrollará según las reglas generales de la prueba de carrera con ski. Los equipos estarán formados por tres competidores, que pueden usar el mismo ski.

Los competidores deben cumplir con las indicaciones del juez de salidas o el asistente en relación a la colocación del ski en la salida.

Primer competidor: comenzará como en la carrera con ski y completará el recorrido marcado por las boyas. Los competidores pueden abandonar su ski (en cualquier punto después de rodear la última boya de giro), regresan a la orilla, corren por la playa dejando a la derecha las dos banderas de giro verdes y amarillas y tocan al segundo competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

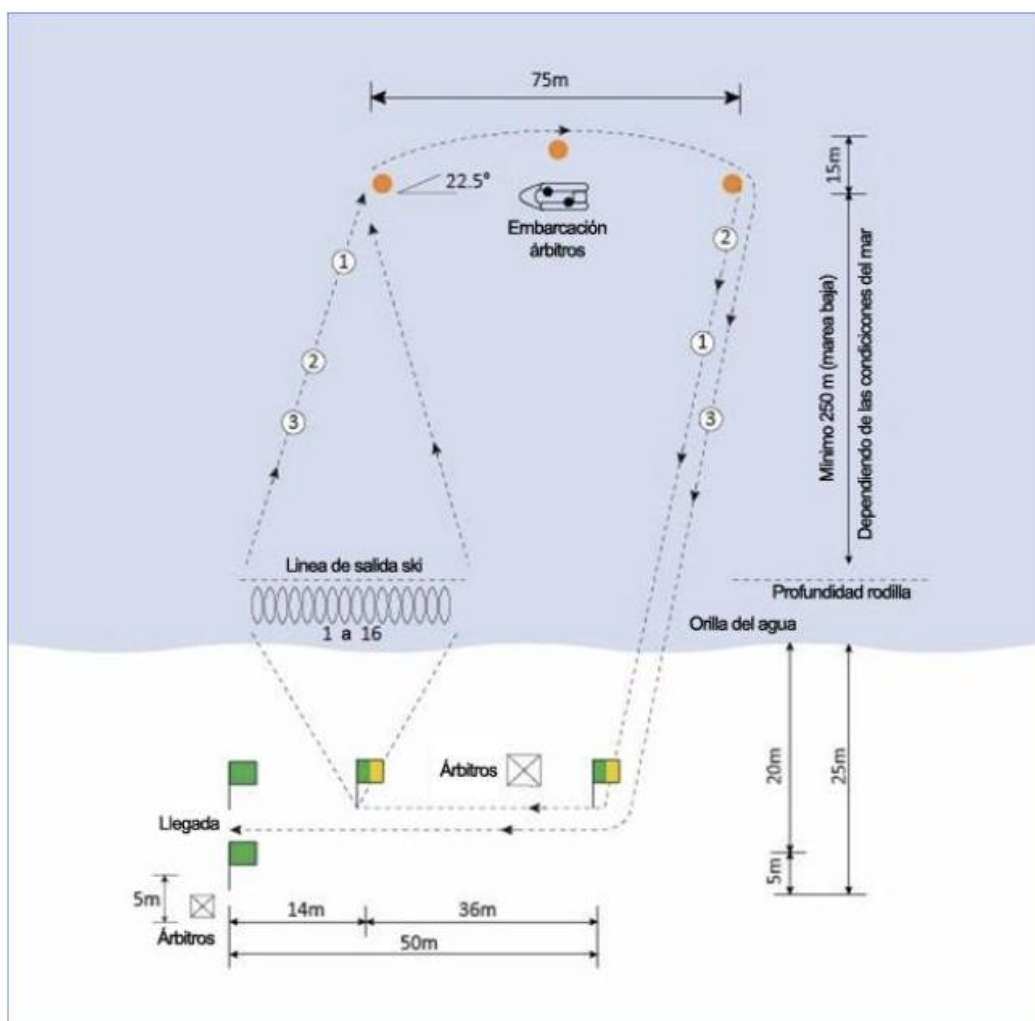
Segundo competidor: completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

Tercer competidor: completa el mismo recorrido, rodea la primera bandera de giro y pasa la segunda bandera de giro por el lado más alejado de la orilla, para terminar entre las dos banderas verdes (o del color de la zona) de meta.

El primer y tercer competidor de cada equipo comienzan desde la posición de salida asignada al equipo en el sorteo. Sin embargo, la posición de salida asignada en el sorteo se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo: en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha obtenido la posición 1 por sorteo, el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo desde la posición 16; el tercero desde la posición 1.

Posición de salida del 1º y 3º competidor	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida del 2º competidor	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Los competidores no pueden sujetar ni interferir de ninguna otra forma con los skis de otros competidores, ni impedir deliberadamente su progreso.



(Distancias aproximadas)

Nota: la disposición de la zona de competición, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.

Nota 1: la disposición de la zona de competición, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.

Nota 2: las banderas de giro deben ser colocadas por el jefe de competición o quien designe, teniendo en cuenta las condiciones del agua en el momento de la carrera, por ejemplo, las banderas de giro deberían situarse a unos 5 m de la orilla del agua en caso de que haya un desnivel pronunciado y/o fuerte oleaje en la orilla por razones de seguridad, equidad y practicidad. Sin embargo, en una playa llana y/o con poco oleaje, las banderas de giro podrían colocarse en la

orilla o en el agua para minimizar la distancia de carrera. La línea de cambio podría colocarse en la playa o en el agua dependiendo de las condiciones y ubicación de las banderas de giro.

El recorrido

El recorrido será como el que se detalla en el diagrama. La meta se encuentra entre dos banderas verdes (o del color de la zona).

En el relevo de ski, la línea de salida/cambio se encuentra en el agua. 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 de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Material

Ski y pala: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material:

- A. Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el jefe de competición se asegurarán de que ninguna embarcación utilizada por cualquiera de los miembros del equipo cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. Los skis se retirarán lo antes posible de la orilla para evitar aglomeraciones y posibles daños.
- B. Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá llevar números o letras distintivos marcados en el brazo, la pierna o los gorros.

Arbitraje

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de meta.

Control del material

Las o los competidores pueden perder el contacto y el control de su ski o pala al salir, pero tienen que haberlos recuperado antes de la última boya del recorrido para rodearla en contacto con el ski y completar el recorrido.

Los o las deportistas deben palear con su ski alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su ski (o pala) después de la última boya del recorrido.

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 (DQ 12).

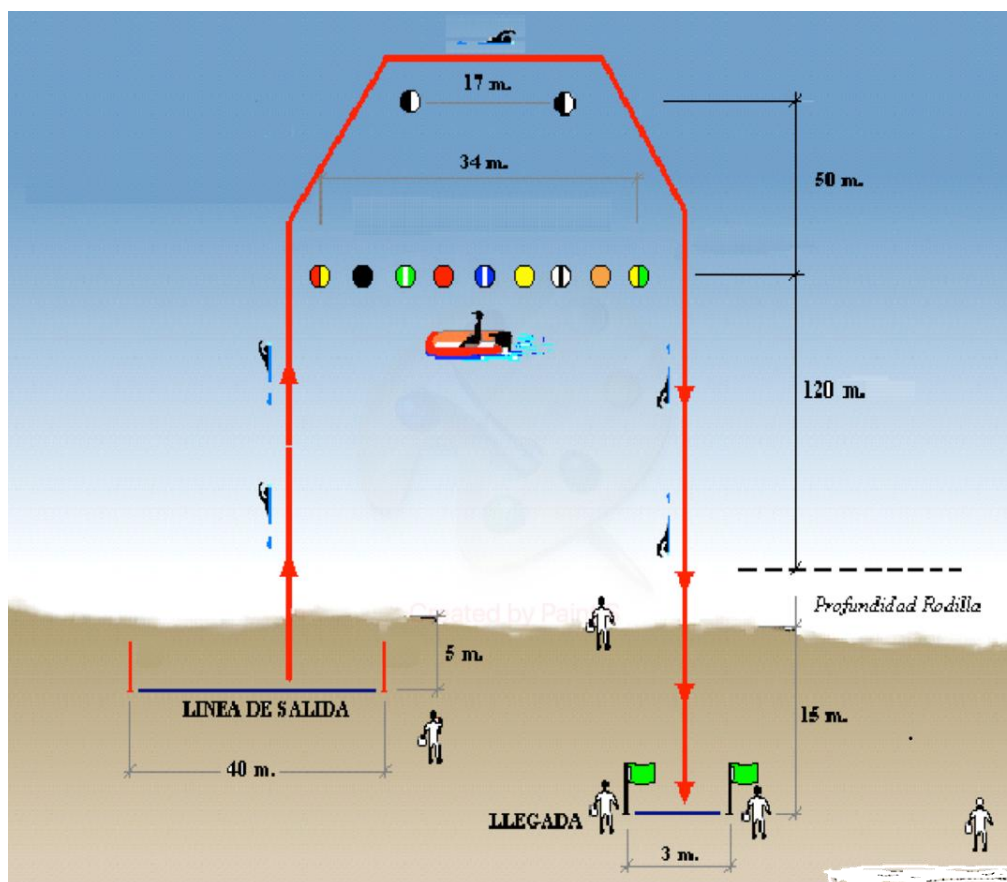
PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS CATEGORÍA CADETE

1.NADAR SURF

Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor o la competidora corre al agua desde la línea de salida, nada unos 250-300 m. en un recorrido delimitado por boyas y 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 1 m. de la línea de llegada y hacia la arena.



El recorrido

El recorrido en U será aproximadamente de 250-300 m desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida – será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40 m. Se colocará a 5m de la orilla del agua centrada con la boya número 1.

Línea de llegada – estará entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas 5m. Se sitúa aproximadamente a 15m de la orilla, centrada con la boya número 9.

Recorrido de nado - Estará marcado por boyas, estando la más alejada situada aproximadamente a unos 120m medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Llegada

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Arbitraje

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

Los o las deportistas deberán entrar en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor o competidora de la prueba.

Los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

2.BANDERAS EN LA PLAYA

Descripción de la prueba

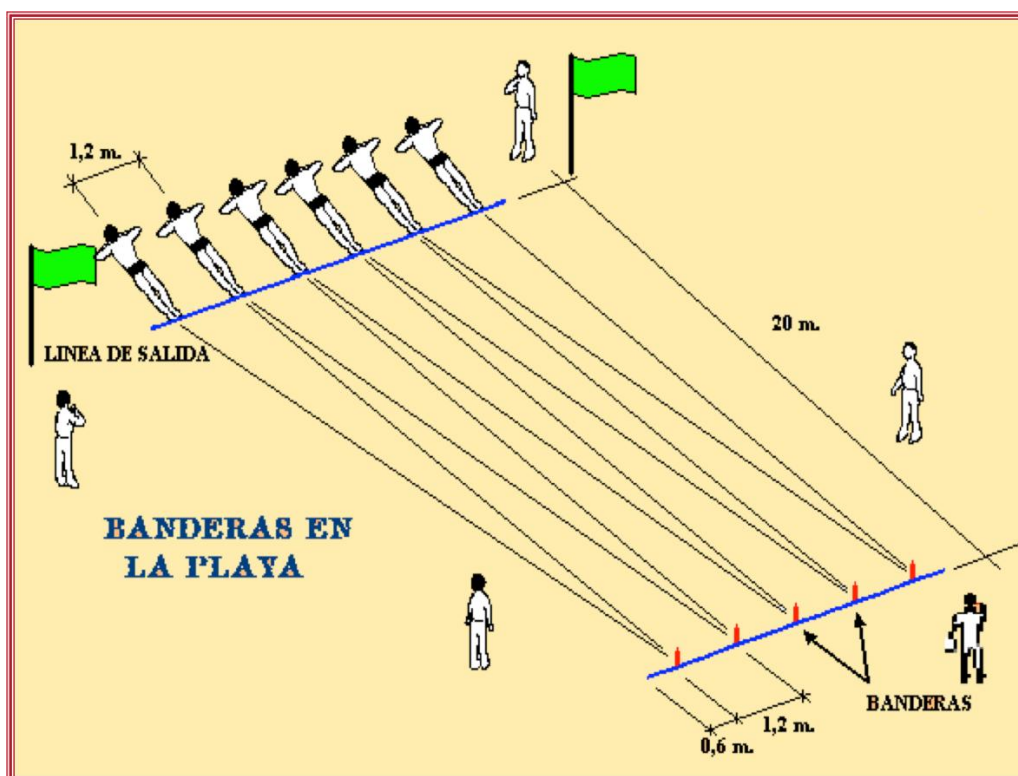
Los competidores o las competidoras, desde una posición de salida tumbados boca abajo en la arena, en el lugar asignado, se levantan, giran y corren aproximadamente 15m para conseguir una bandera semi enterrada verticalmente en la arena, con unos dos tercios a la vista. Como siempre hay menos banderas 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 los 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).



Nota - La distancia en categoría cadete es de 15m.

Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en 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:

- Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.
- 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:

- Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- 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.
- Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

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.

3. 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.
4. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

3. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.
4. 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.

Sorteo para las posiciones

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

Número de competidores eliminados o de competidoras eliminadas

En eliminatorias el jefe o la jefa de competición determinará el número de participantes que se eliminan en cada ronda pudiendo ser uno o dos deportistas. En semifinales y finales, no se puede eliminar más de un competidor o una competidora por ronda.

Desempate

Se celebrará un desempate si dos o más competidores o competidoras cogen a la vez la misma bandera, y los jueces o las juezas no pueden determinar qué competidor o competidora agarró primero la bandera – sin importar la posición de las manos en la bandera. De igual manera, se realizará desempate entre los competidores involucrados o las competidoras involucradas si un testigo se “pierde” en la arena. Si es evidente que un testigo está "perdido" para los competidores o las competidoras en la arena, el juez o la jueza de llegada señalará (con silbato o verbalmente) que el testigo está "perdido" y que la ronda finalizó.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido será aproximadamente de 15m desde la línea de salida hasta las banderas, y lo suficientemente ancho como para dejar un espacio de 1,5m entre cada uno de los 16 competidores o competidoras.

Las banderas se colocarán en una línea paralela a la línea de salida, de forma que una “línea perpendicular” entre dos competidores o competidoras adyacentes marcará dónde colocar aproximadamente la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada con la línea equidistante entre los dos competidores o las dos competidoras adyacentes.

Vestimenta

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.

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.

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 todos los puntos 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.

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: 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 compite de forma no reglamentaria, los competidores implicados o las competidoras implicadas podrán ser descalificados o descalificadas.

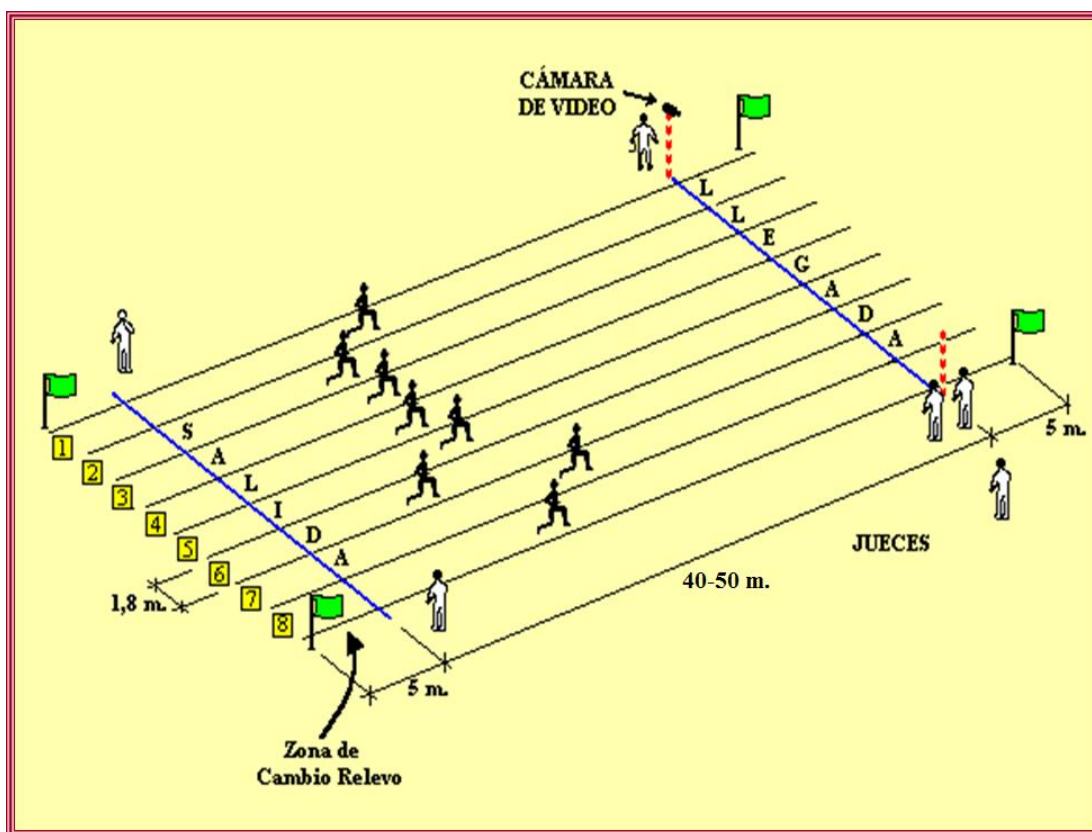
Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

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

3.SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras toman sus posiciones en los carriles asignados. A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren los 40-50 metros del recorrido por el carril asignado hasta la línea de meta. La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar la prueba sobre sus pies en posición erguida.



Nota: La distancia en categoría cadete se reduce a 40-50 metros

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, así como allanar o nivelar la arena de su carril. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

El recorrido

El recorrido de la carrera sprint será de 40-50m desde la línea de salida hasta la línea de meta. Se proveerá una zona aproximadamente de 20m al final de la salida para la cámara de salidas y al final de la meta para la deceleración.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para garantizar que todos los competidores o las competidoras corran la misma distancia, y estará delimitado por cuatro postes de colores de 2m de alto.

Los carriles estarán delimitados por cuerdas de colores en la arena para ayudar a los corredores o a las corredoras a mantener un recorrido recto. Los carriles tendrán una anchura de 1,8m

siempre que sea posible, con una anchura mínima de 1,5m.

Sería conveniente contar con 10 carriles, aunque el mínimo requerido para esta prueba son 8.

Los competidores o las competidoras deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido.

Las estacas numeradas que identifican los carriles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de meta.

Una línea de llamada se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

Vestimenta

Los competidores o las competidoras podrán utilizar a su criterio pantalón corto o mallas largas y camiseta que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo. Las licras serán opcionales.

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces o dos juezas de recorrido serán designados para asegurar que los competidores o las competidoras corren el recorrido como se describe.

Los jueces o las juezas de llegada determinarán las posiciones de llegada. Los competidores o las competidoras se clasificarán según el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de meta. Los competidores o las competidoras tienen que cruzar la meta sobre sus pies y en posición erguida.

Descalificaciones

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).

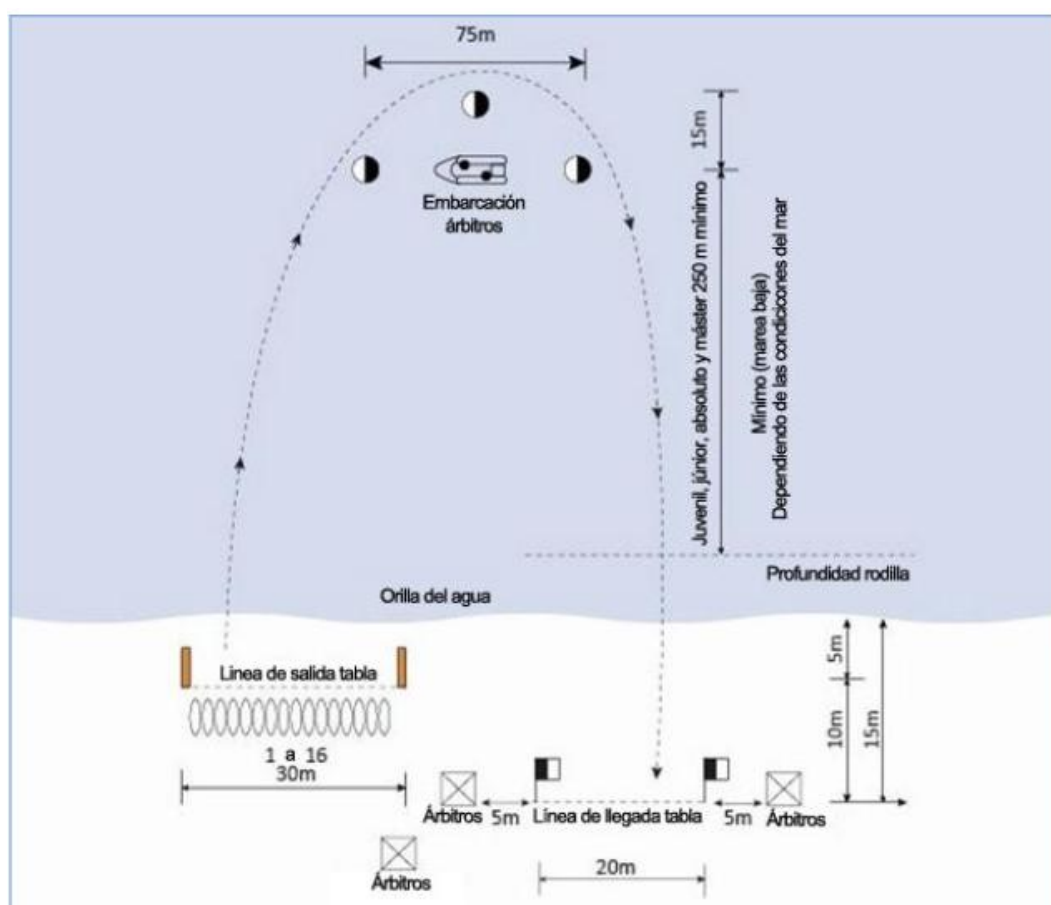
4.CARRERA CON TABLA DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

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

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus tablas de salvamento 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.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del oleaje, la corriente y playa. Las distancias son aproximadas (150 m. a las boyas base).

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 75m de separación entre ellas y como mínimo a 150m 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 15m 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 5m de la orilla. Tendrá una longitud de 30m. 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 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4m.

El punto 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.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los o las deportistas corren a una línea sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del o de la competidora cruzando la línea de meta. Los o las deportistas deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora, que esté registrado (delegado, personal técnico o deportivo), puede actuar como ayudante para retirar el material del recorrido.

Con la aprobación del Jefe o Jefa de Competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los o las ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de cualquier miembro del equipo arbitral.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

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

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 tabla de salvamento.

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 de salvamento y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con su material.

Descalificaciones

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).

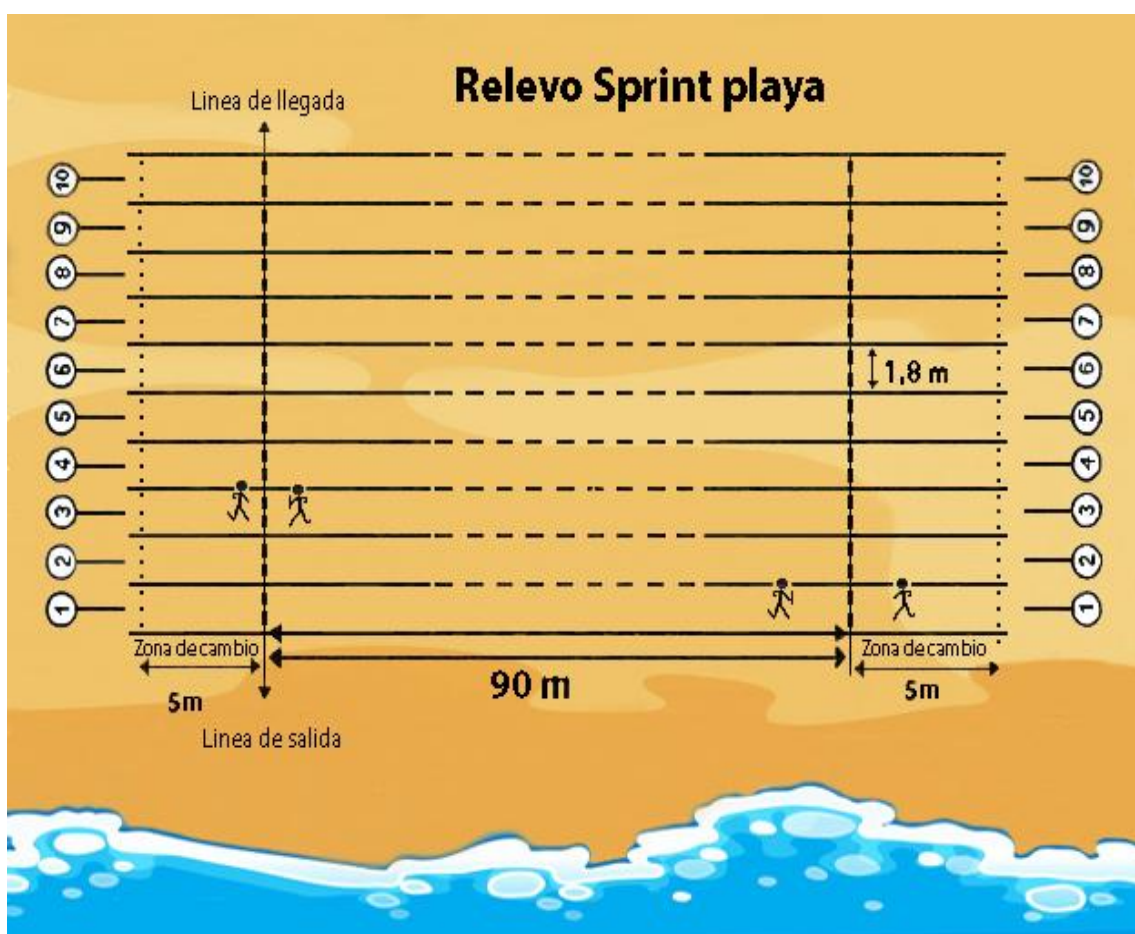
5.RELEVO SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Equipos de cuatro competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 40-50m. Para empezar, dos competidores o competidoras toman posición en su carril asignado 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 posta 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.



Nota: La distancia en categoría cadete será de 40-50 metros.

La salida

La salida será como la de la prueba individual de sprint, con el primer o la primera relevista llevando el testigo.

Cambios de testigo

El testigo se intercambiará de la siguiente manera:

- E. No se podrán colocar ni marcas, ni objetos en el recorrido o la zona de alrededor para ayudar a los o las competidoras en el cambio de testigo.
- F. 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).
- G. 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.
- H. 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 carril asignado.
- I. 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 carril asignado.

El recorrido

El recorrido será como el de sprint individual según indica el diagrama.

Material y vestimenta

Testigo: ver normas de material.

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

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

Arbitraje

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.

Descalificaciones

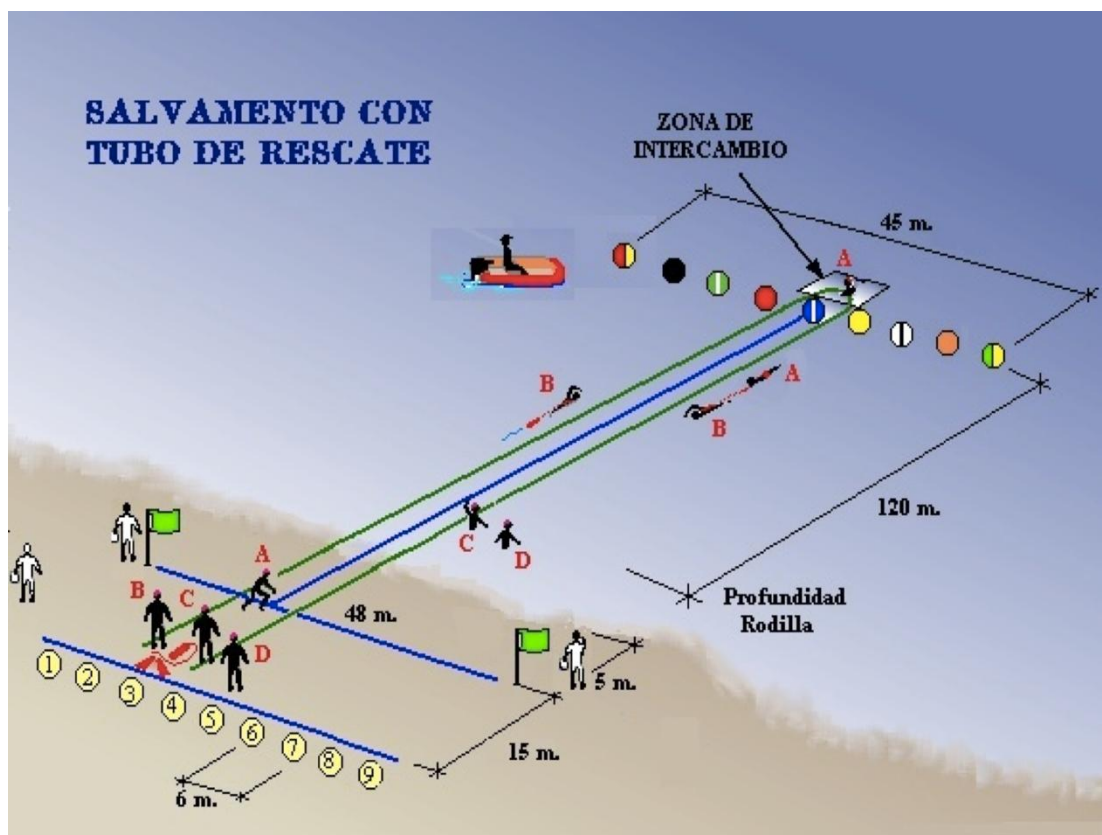
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

6.RELEVO DE SALVAMENTO CON TUBO DE RESCATE

Descripción de la prueba

Cuatro competidores o cuatro competidoras de cada equipo participan en esta prueba: una “víctima”, un rescatador o una rescatadora con tubo y aletas y dos socorristas. La víctima nada aproximadamente 100 m hasta la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el rescatador o la rescatadora. Cuando están volviendo hacia la orilla, los o las dos socorristas que están esperando, entran en el agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor o la primera competidora del equipo cruza la línea de meta mientras está en contacto con la víctima.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. La distancia en categoría cadete es de 100 m, aproximadamente.

- A. La salida: los cuatro competidores o las cuatro competidoras se reunirán en la posición asignada en la línea de salida. Antes de la señal de salida, el rescatador o la rescatadora puede sujetar el tubo de rescate o llevarlo puesto y sujetar las aletas en sus manos. El tubo de rescate puede llevarse con el arnés sobre uno o dos hombros o sobre el hombro y cruzado en el pecho. Las aletas no se pueden poner antes de cruzar la línea de salida.
- A la señal de salida, la víctima entra en el agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya. A continuación, la víctima espera en el agua detrás de la boya mar adentro.
 - **Nota 1:** la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.
 - **Nota 2:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.

- El jefe o la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable para señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.
 - Los competidores o las competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada. Los competidores o las competidoras que naden y señalen desde la boya equivocada serán descalificados o descalificadas.
- B. Rescatador o rescatadora: a la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el rescatador o la rescatadora cruza la línea de salida, se pone el material a su criterio y nada pasando por el lado izquierdo de la boya asignada (mirando desde la playa) hacia su víctima que espera detrás, mar adentro. El rescatador o la rescatadora asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima asegurada al tubo de rescate, los competidores o las competidoras continúan girando la boya en el sentido de las agujas del reloj remolcando a la víctima hacia la orilla.
- Nota:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.
- C. **Socorristas:** después de que el rescatador o la rescatadora haya empezado a remolcar a la víctima hacia la orilla, los o las dos socorristas a su criterio pueden cruzar la línea de salida para entrar en el agua y ayudar al rescatador o a la rescatadora para llevar a la víctima a la orilla.
- D. La víctima debe ser arrastrada o remolcada hacia la meta.
- E. La llegada es juzgada por el pecho del primer componente o de la primera componente del equipo que cruce la línea de meta en posición erguida mientras todavía esté en contacto con la víctima (el tubo de rescate no hace falta que entre en la meta).

Nota 1: no es necesario que el rescatador o la rescatadora con tubo de rescate ayude a los o las socorristas a arrastrar o llevar a la víctima a la línea de meta ni que la cruce.

Nota 2: aunque no es necesario arrastrar a la víctima por completo más allá de la línea de meta, se requiere que los equipos se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para ayudar en el arbitraje y permitir que los equipos que queden rezagados lleguen a la meta.

Aspectos a tener en cuenta

- Todos los miembros del equipo deben comenzar desde sus posiciones asignadas en la

línea de salida.

- Los rescatadores o las rescatadoras y los o las socorristas que hayan cruzado la línea de salida (por cualquier razón), no serán descalificados siempre que vuelvan a colocarse detrás de la línea de salida para empezar su posta en la prueba.
- En la salida, el rescatador o la rescatadora puede colocar el tubo de rescate y las aletas detrás de la línea de salida/meta o llevarlas en sus manos. El arnés lo puede llevar puesto.
- El tubo de rescate se debe llevar correctamente con el arnés sobre un hombro, o sobre el hombro y cruzando el pecho, a criterio del competidor o de la competidora.
- La víctima puede ayudar a quien le rescata a colocarse el tubo de rescate. Cualquiera de los dos puede clicar el tubo de rescate, pero la víctima debe ser fijada al tubo de rescate detrás de la línea de boyas.
- El rescatador o la rescatadora debe remolcar a la víctima con el tubo de rescate asegurado alrededor del cuerpo, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica.
- La víctima debe ser remolcada sobre su espalda y no puede ser remolcada de ninguna otra manera más que fijada dentro del tubo.
- La víctima puede ayudar remando con los brazos por debajo de la superficie del agua y dando pies, pero no puede nadar espalda ni cualquier otro estilo con recobro aéreo.
- La víctima puede recolocar sus brazos por delante de su cabeza para adoptar una posición más aerodinámica o para protegerse frente a las olas.
- En ningún momento la víctima puede ayudar andando o corriendo, pero puede ayudar levantando las piernas durante el traslado.
- Solo el rescatador o la rescatadora puede llevar aletas. Los o las socorristas no usarán ningún material ni aletas.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido será aproximadamente de 200 m. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y meta con la línea de boyas puede ser alterada por el jefe o la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

- **Línea de salida y meta:** estará marcada por una línea en la arena o por una cuerda de color brillante sujeta entre dos postes con banderas verdes (o del color de la zona),

separados aproximadamente 48m y colocados en la orilla. La alineación de la línea de salida con las boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición dependiendo de las condiciones del mar. Cualquier cuerda colocada en la línea de salida, podrá ser retirada una vez los competidores o las competidoras estén en línea y antes de la salida para evitar que se enganchen los tubos en ella.

- **Las boyas:** se colocarán como en la prueba nadar surf, de tal manera que todos los competidores o las competidoras tengan igual oportunidad con respecto a bancos de arena, corrientes, etc.

Material

Tubo de rescate y aletas: ver normas de material.

A menos que se indique lo contrario, los competidores o las competidoras deben usar los tubos de rescate proporcionados por la organización. Las aletas serán aportadas por los y las deportistas.

Arbitraje

Los jueces o las juezas de llegada se colocarán en cada extremo de la línea de meta, al menos a 5m de los postes y en línea con ellos. Un juez o una jueza de embarcación se colocará en línea con las boyas como indica el diagrama.

Las infracciones recogidas durante la prueba, observadas por cualquiera de los jueces o las juezas se notificarán al jefe o a la jefa de competición que resolverá la infracción con los jueces implicados o las juezas implicadas. El juez o la jueza de embarcación que observe una infracción, la notificará al jefe o a la jefa de competición tan pronto como sea posible y antes de que se anuncien los resultados de la prueba.

Descalificación

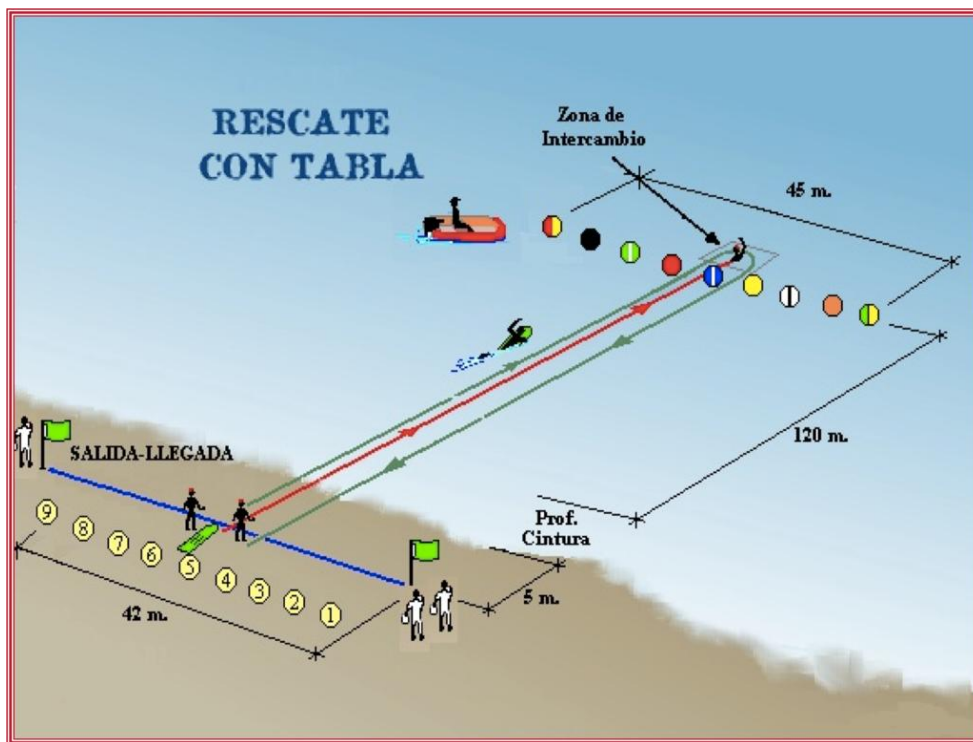
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

7.RESCATE CON TABLA DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

En esta prueba, un o una miembro del equipo nada aproximadamente 100m a la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el segundo o el segundo miembro del equipo con la tabla de salvamento. Ambos reman hacia la orilla y cruzan la línea de meta en la arena en contacto con la tabla de salvamento.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. La distancia en categoría cadete será de aproximadamente 100 metros.

- A. Ambos competidores o ambas competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada, es decir, línea de salida/meta. Los competidores o las competidoras que nadan y señalen desde una boya errónea serán descalificados o descalificadas.
- B. **Primer competidor o primera competidora:** desde la posición asignada en la línea de salida en la playa, y a la señal de salida, las víctimas entran en el agua, nadan para tocar la boya asignada, señalan su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras están en contacto con la boya. Entonces la víctima pasa a esperar en el lado de mar adentro de la boya.

Nota 1: la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas ni correas sujetas a ésta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.

Nota 2: los o las deportistas pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.

- C. El jefe o a la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable de clara señalización de que la víctima ha tocado la boya.
 - D. **Segundo competidor o segunda competidora:** a la señal de la víctima, y desde la posición asignada, el o la socorrista con la tabla, cruza la línea de salida, entra en el agua y rema hacia la víctima que está en el lado de mar adentro de la boya asignada. La víctima debe tomar contacto con la tabla de salvamento en la parte de mar adentro de la boya. La tabla debe girar la boya en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) antes de volver a la arena con la víctima. La tabla puede sobresalir de la boya hacia la orilla durante la recogida de la víctima.
 - E. La víctima puede colocarse ella misma en la parte delantera o trasera de la tabla de salvamento. La víctima puede ayudar remando en la tabla de salvamento para volver a la arena.
 - F. La llegada será juzgada por el pecho del primer competidor o de la primera competidora del equipo que cruce la línea de meta marcada por banderas verdes (o del color de la zona) sobre sus pies y en posición erguida, con el o la socorrista y la víctima en contacto con la tabla de salvamento.
- Nota:** ambos competidores o ambas competidoras deben estar en contacto con la tabla en el momento en que el primer competidor o la primera competidora cruza la línea de meta para registrar un resultado final, pero no es necesario que el segundo competidor o la segunda competidora cruce la línea de meta sobre sus pies y/o en contacto con la tabla. Sin embargo, se ruega a todos los equipos que se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para permitir llegar a los equipos rezagados.
- G. El o la socorrista no puede empezar antes de que la víctima señale su llegada. El o la socorrista puede cruzar la línea de salida/meta por cualquier motivo y no será descalificado o descalificada siempre que vuelva a su posición de salida correcta a esperar la señal de la víctima.
 - H. 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.

El recorrido

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

Los o las socorristas deben remar alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) a no ser que el jefe o a la jefa de competición indique otro recorrido

antes de empezar la prueba.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores o las competidoras en la meta.

Control de la víctima o de la tabla de salvamento

El o la socorrista y la víctima pueden perder el contacto con la tabla en el trayecto de vuelta, pero ambos deben estar en contacto con la tabla cuando crucen la línea de meta.

Recogida de la víctima

Aunque no sea necesario que toda la tabla esté en la parte de mar adentro de la boya asignada, la víctima sí debe estar en mar adentro cuando tome contacto con la tabla.

Descalificaciones

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).

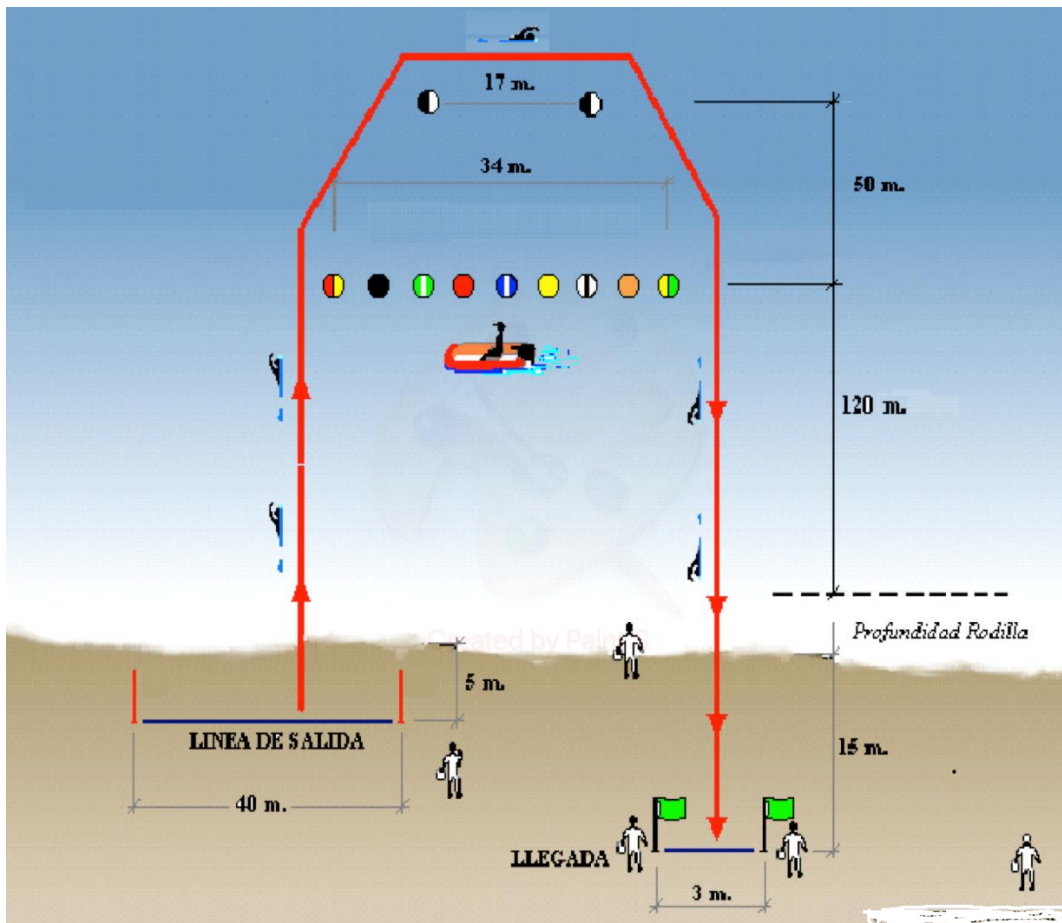
PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS CATEGORÍA INFANTIL

1.NADAR SURF

Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor o la competidora corre al agua desde la línea de salida, nada unos 250 m. en un recorrido delimitado por boyas y 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 1 m. de la línea de llegada y hacia la arena.



El recorrido

El recorrido en U será aproximadamente de 250 m desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida – será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40 m. Se colocará a 5m de la orilla del agua centrada con la boya número 1.

Línea de llegada – estará entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas 5m. Se sitúa aproximadamente a 15m de la orilla, centrada con la boya número 9.

Recorrido de nado - Estará marcado por boyas, estando la más alejada situada aproximadamente a unos 100m medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Llegada

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Arbitraje

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

Los o las deportistas deberán entrar en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor o competidora de la prueba.

Los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

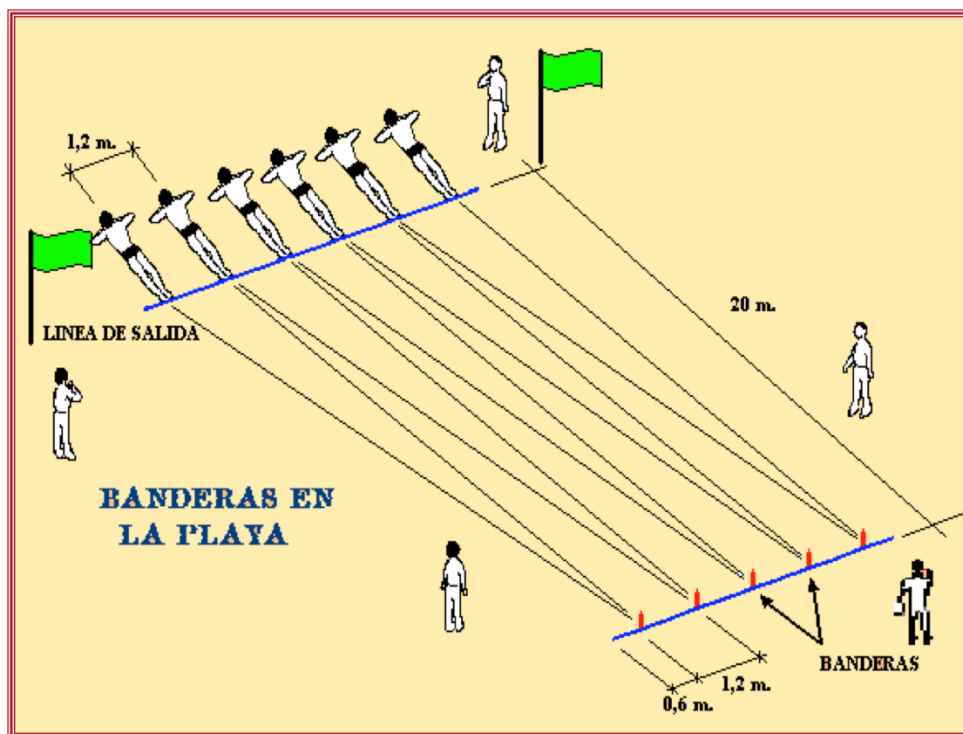
2.BANDERAS EN LA PLAYA

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 15m 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 los 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 - La distancia en categoría infantil es de 15m.

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 tumados 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).

Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en 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:

- Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.
- 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:

- Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- 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.
- Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

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.

5. 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.
6. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

5. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.
6. 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.

Sorteo para las posiciones

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

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.

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 .

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido ser  aproximadamente de 15m desde la l nea de salida hasta las banderas, y lo suficientemente ancho como para dejar un espacio de 1,5m 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.

Vestimenta

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competici n o la persona que  ste o  sta designe se encargar  de la supervisi n 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.

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 todos los puntos 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.

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: 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 compite de forma no reglamentaria, los competidores implicados o las competidoras implicadas podrán ser descalificados o descalificadas.

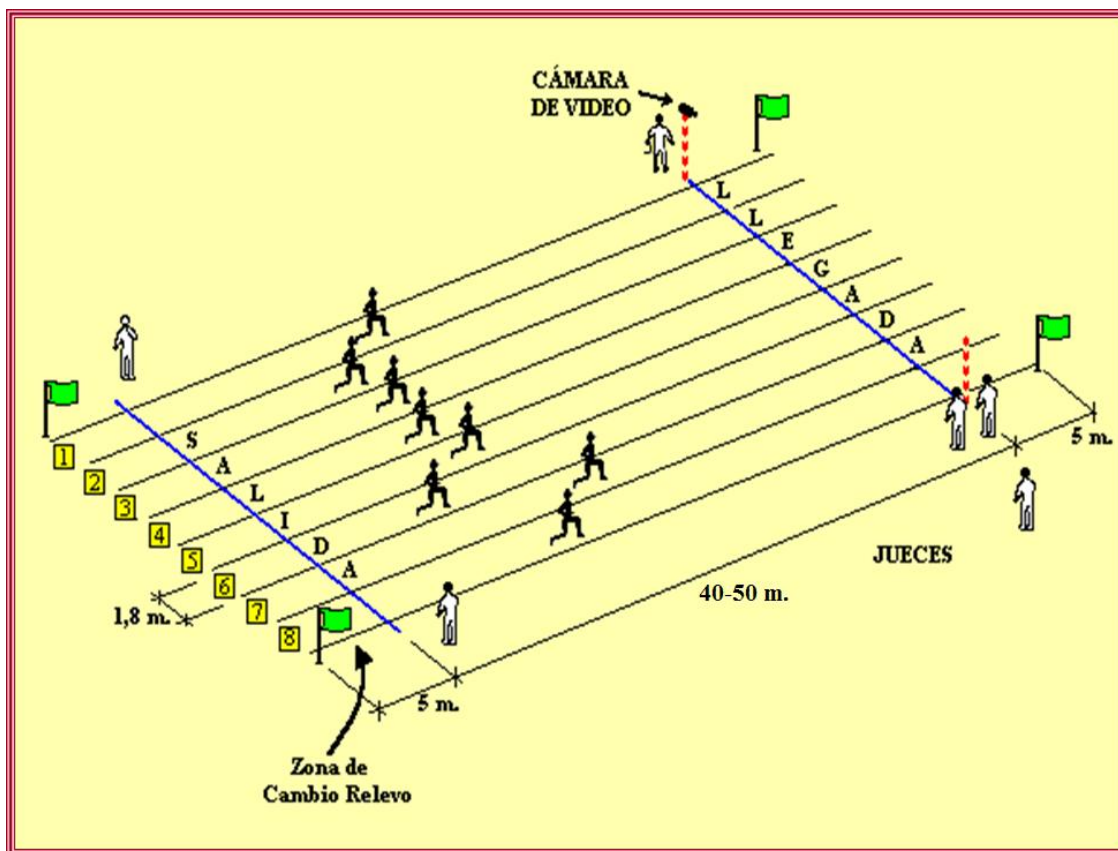
Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

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

3.SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras toman sus posiciones en los carriles asignados. A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren los 40-50 metros del recorrido por el carril asignado hasta la línea de meta. La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar la prueba sobre sus pies en posición erguida.



Nota: La distancia en categoría infantil se reduce a 40-50 metros

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, así como allanar o nivelar la arena de su carril. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

El recorrido

El recorrido de la carrera sprint será de 40-50m desde la línea de salida hasta la línea de meta. Se proveerá una zona aproximadamente de 20m al final de la salida para la cámara de salidas y al final de la meta para la deceleración.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para garantizar que todos los competidores o las competidoras corran la misma distancia, y estará delimitado por cuatro postes de colores de 2m de alto.

Los carriles estarán delimitados por cuerdas de colores en la arena para ayudar a los corredores o a las corredoras a mantener un recorrido recto. Los carriles tendrán una anchura de 1,8m

siempre que sea posible, con una anchura mínima de 1,5m.

Sería conveniente contar con 10 carriles, aunque el mínimo requerido para esta prueba son 8.

Los competidores o las competidoras deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido.

Las estacas numeradas que identifican los carriles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de meta.

Una línea de llamada se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

Vestimenta

Los competidores o las competidoras podrán utilizar a su criterio pantalón corto o mallas largas y camiseta que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo. Las licras serán opcionales.

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces o dos juezas de recorrido serán designados para asegurar que los competidores o las competidoras corren el recorrido como se describe.

Los jueces o las juezas de llegada determinarán las posiciones de llegada. Los competidores o las competidoras se clasificarán según el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de meta. Los competidores o las competidoras tienen que cruzar la meta sobre sus pies y en posición erguida.

Descalificaciones

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).

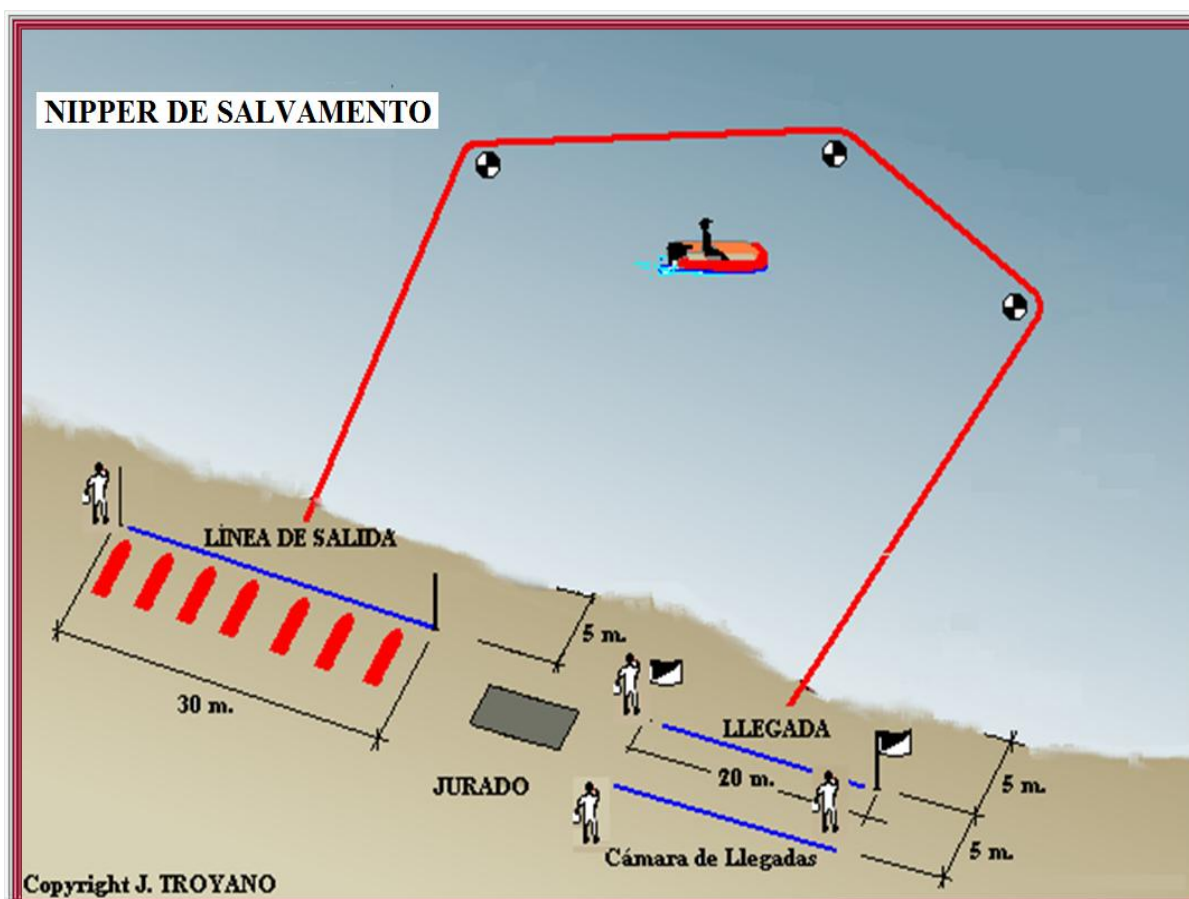
4.CARRERA CON NIPPER

Descripción de la prueba

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

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus nipper 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 los nipper a otros competidores u otras competidoras ni impedir deliberadamente su progreso.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. La distancia mínima en categoría infantil será de 120 metros.

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 75m de separación entre ellas y aproximadamente a 120m 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 15m 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 5m de la orilla. Tendrá una longitud de 30m. 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 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4m.

El punto 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.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los o las deportistas corren a una línea sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del o de la competidora cruzando la línea de meta. Los o las deportistas deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora, que esté registrado (delegado, personal técnico o deportivo), puede actuar como ayudante para retirar el material del recorrido.

Con la aprobación del Jefe o Jefa de Competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los o las ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de cualquier miembro del equipo arbitral.

Material

Nipper: ver normas de material.

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

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 tabla de salvamento.

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 de salvamento y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con su material.

Descalificaciones

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).

5.RELEVO SPRINT PLAYA

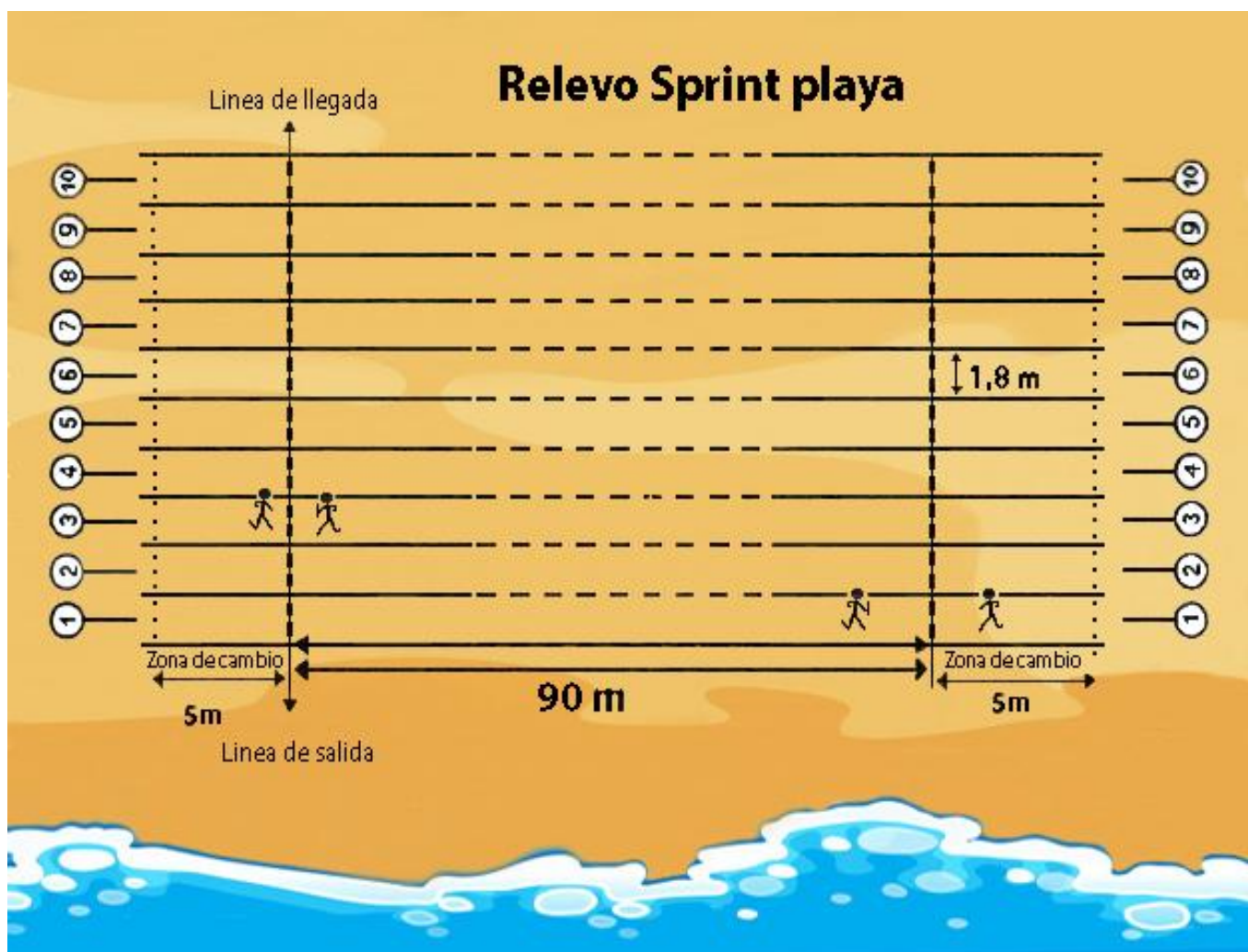
Descripción de la prueba

Equipos de cuatro competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 40-50m. Para empezar, dos competidores o competidoras toman posición en su carril asignado 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 posta 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.



Nota: La distancia en categoría infantil será de 40-50 metros.

La salida

La salida será como la de la prueba individual de sprint, con el primer o la primera relevista llevando el testigo.

Cambios de testigo

El testigo se intercambiará de la siguiente manera:

- A. No se podrán colocar ni marcas, ni objetos en el recorrido o la zona de alrededor para ayudar a los o las competidoras en el cambio de testigo.
- B. 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).
- C. 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.
- D. 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 carril asignado.
- E. 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 carril asignado.

El recorrido

El recorrido será como el de sprint individual según indica el diagrama.

Material y vestimenta

Testigo: ver normas de material.

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

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

Arbitraje

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.

Descalificaciones

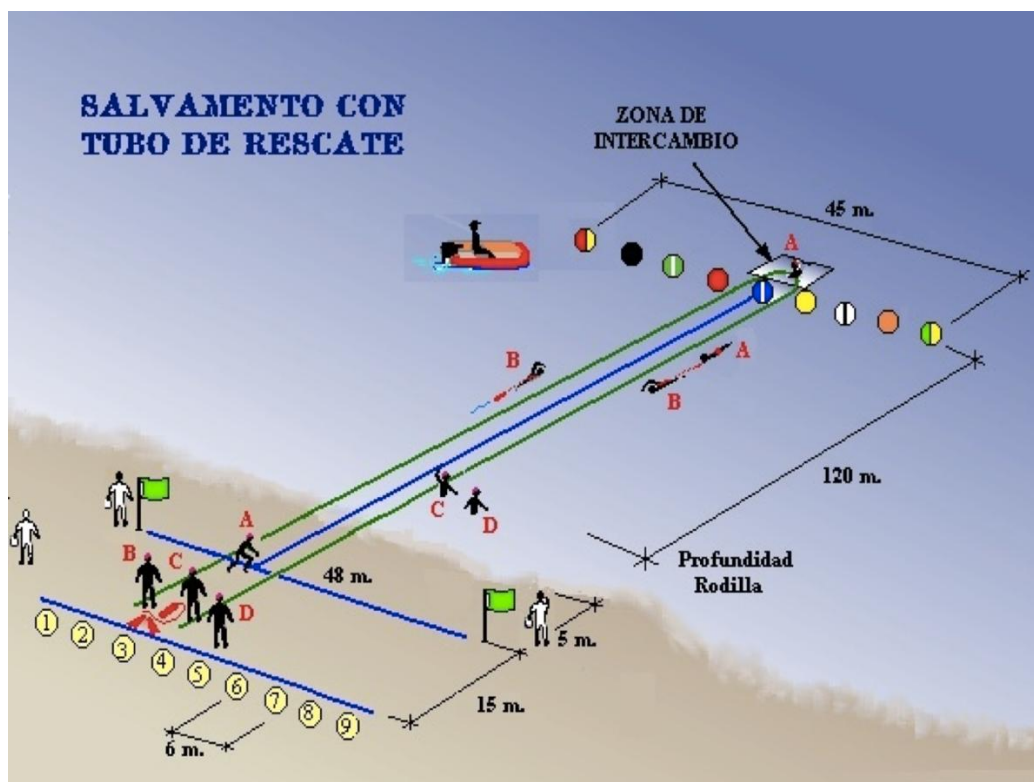
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

6.RELEVO DE SALVAMENTO CON TUBO DE RESCATE

Descripción de la prueba

Cuatro competidores o cuatro competidoras de cada equipo participan en esta prueba: una “víctima”, un rescatador o una rescatadora con tubo y aletas y dos socorristas. La víctima nada aproximadamente 80m hasta la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el rescatador o la rescatadora. Cuando están volviendo hacia la orilla, los o las dos socorristas que están esperando, entran en el agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor o la primera competidora del equipo cruza la línea de meta mientras está en contacto con la víctima.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. La distancia en categoría infantil es de 80 m, aproximadamente.

- A. La salida: los cuatro competidores o las cuatro competidoras se reunirán en la posición asignada en la línea de salida. Antes de la señal de salida, el rescatador o la rescatadora puede sujetar el tubo de rescate o llevarlo puesto y sujetar las aletas en sus manos. El tubo de rescate puede llevarse con el arnés sobre uno o dos hombros o sobre el hombro y cruzado en el pecho. Las aletas no se pueden poner antes de cruzar la línea de salida.
- A la señal de salida, la víctima entra en el agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras está en contacto con la boya. A continuación, la víctima espera en el agua detrás de la boya mar adentro.
 - **Nota 1:** la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.
 - **Nota 2:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.
 - El jefe o la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable para señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

- Los competidores o las competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada. Los competidores o las competidoras que naden y señalen desde la boya equivocada serán descalificados o descalificadas.
- B. Rescatador o rescatadora: a la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el rescatador o la rescatadora cruza la línea de salida, se pone el material a su criterio y nada pasando por el lado izquierdo de la boya asignada (mirando desde la playa) hacia su víctima que espera detrás, mar adentro. El rescatador o la rescatadora asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima asegurada al tubo de rescate, los competidores o las competidoras continúan girando la boya en el sentido de las agujas del reloj remolcando a la víctima hacia la orilla.
- Nota:** los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.
- C. **Socorristas:** después de que el rescatador o la rescatadora haya empezado a remolcar a la víctima hacia la orilla, los o las dos socorristas a su criterio pueden cruzar la línea de salida para entrar en el agua y ayudar al rescatador o a la rescatadora para llevar a la víctima a la orilla.
- D. La víctima debe ser arrastrada o remolcada hacia la meta.
- E. La llegada es juzgada por el pecho del primer componente o de la primera componente del equipo que cruce la línea de meta en posición erguida mientras todavía esté en contacto con la víctima (el tubo de rescate no hace falta que entre en la meta).

Nota 1: no es necesario que el rescatador o la rescatadora con tubo de rescate ayude a los o las socorristas a arrastrar o llevar a la víctima a la línea de meta ni que la cruce.

Nota 2: aunque no es necesario arrastrar a la víctima por completo más allá de la línea de meta, se requiere que los equipos se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para ayudar en el arbitraje y permitir que los equipos que queden rezagados lleguen a la meta.

Aspectos a tener en cuenta

- Todos los miembros del equipo deben comenzar desde sus posiciones asignadas en la línea de salida.
- Los rescatadores o las rescatadoras y los o las socorristas que hayan cruzado la línea de

salida (por cualquier razón), no serán descalificados siempre que vuelvan a colocarse detrás de la línea de salida para empezar su posta en la prueba.

- En la salida, el rescatador o la rescatadora puede colocar el tubo de rescate y las aletas detrás de la línea de salida/meta o llevarlas en sus manos. El arnés lo puede llevar puesto.
- El tubo de rescate se debe llevar correctamente con el arnés sobre un hombro, o sobre el hombro y cruzando el pecho, a criterio del competidor o de la competidora.
- La víctima puede ayudar a quien le rescata a colocarse el tubo de rescate. Cualquiera de los dos puede clicar el tubo de rescate, pero la víctima debe ser fijada al tubo de rescate detrás de la línea de boyas.
- El rescatador o la rescatadora debe remolcar a la víctima con el tubo de rescate asegurado alrededor del cuerpo, por debajo de los dos brazos y clicado a la anilla metálica.
- La víctima debe ser remolcada sobre su espalda y no puede ser remolcada de ninguna otra manera más que fijada dentro del tubo.
- La víctima puede ayudar remando con los brazos por debajo de la superficie del agua y dando pies, pero no puede nadar espalda ni cualquier otro estilo con recobro aéreo.
- La víctima puede recolocar sus brazos por delante de su cabeza para adoptar una posición más aerodinámica o para protegerse frente a las olas.
- En ningún momento la víctima puede ayudar andando o corriendo, pero puede ayudar levantando las piernas durante el traslado.
- Solo el rescatador o la rescatadora puede llevar aletas. Los o las socorristas no usarán ningún material ni aletas.

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido será aproximadamente de 160 m. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y meta con la línea de boyas puede ser alterada por el jefe o la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

- C. **Línea de salida y meta:** estará marcada por una línea en la arena o por una cuerda de color brillante sujeta entre dos postes con banderas verdes (o del color de la zona), separados aproximadamente 48m y colocados en la orilla. La alineación de la línea de salida con las boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición dependiendo de las condiciones del mar. Cualquier cuerda colocada en la línea de salida, podrá ser retirada una

vez los competidores o las competidoras estén en línea y antes de la salida para evitar que se enganchen los tubos en ella.

- D. **Las boyas:** se colocarán como en la prueba nadar surf, de tal manera que todos los competidores o las competidoras tengan igual oportunidad con respecto a bancos de arena, corrientes, etc.

Material

Tubo de rescate y aletas: ver normas de material.

A menos que se indique lo contrario, los competidores o las competidoras deben usar los tubos de rescate proporcionados por la organización. Las aletas serán aportadas por los y las deportistas.

Arbitraje

Los jueces o las juezas de llegada se colocarán en cada extremo de la línea de meta, al menos a 5m de los postes y en línea con ellos. Un juez o una jueza de embarcación se colocará en línea con las boyas como indica el diagrama.

Las infracciones recogidas durante la prueba, observadas por cualquiera de los jueces o las juezas se notificarán al jefe o a la jefa de competición que resolverá la infracción con los jueces implicados o las juezas implicadas. El juez o la jueza de embarcación que observe una infracción, la notificará al jefe o a la jefa de competición tan pronto como sea posible y antes de que se anuncien los resultados de la prueba.

Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

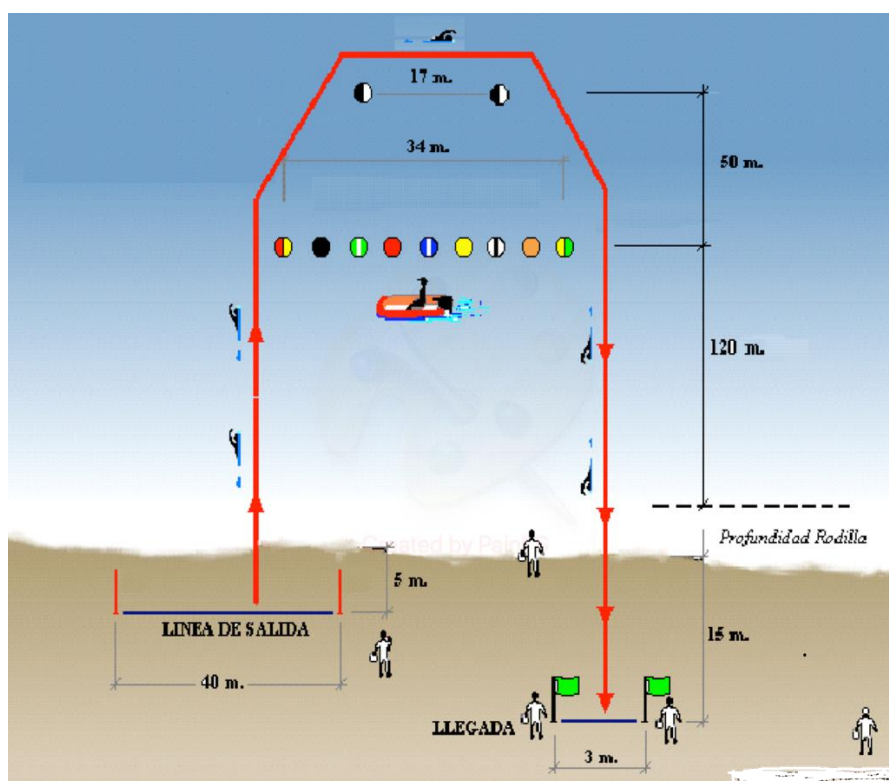
CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN

1. NADAR SURF

Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor o la competidora corre al agua desde la línea de salida, nada unos 150m. en un recorrido delimitado por boyas y 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 1 m. de la línea de llegada y hacia la arena.



Nota - para categoría benjamín y alevín el recorrido es de 150 metros

El recorrido

El recorrido en U será aproximadamente de 150m. desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida – será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40m. Se colocará a 5m de la orilla del agua centrada con la boya número 1.

Línea de llegada – estará entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas 5m. Se sitúa aproximadamente a 15m de la orilla, centrada con la boya número 9.

Recorrido de nado - Estará marcado por boyas, estando la más alejada situada aproximadamente a unos 50m. medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Llegada

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Arbitraje

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

Los o las deportistas deberán entrar en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor o competidora de la prueba.

Los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

2. BANDERAS EN LA PLAYA

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 10m para conseguir

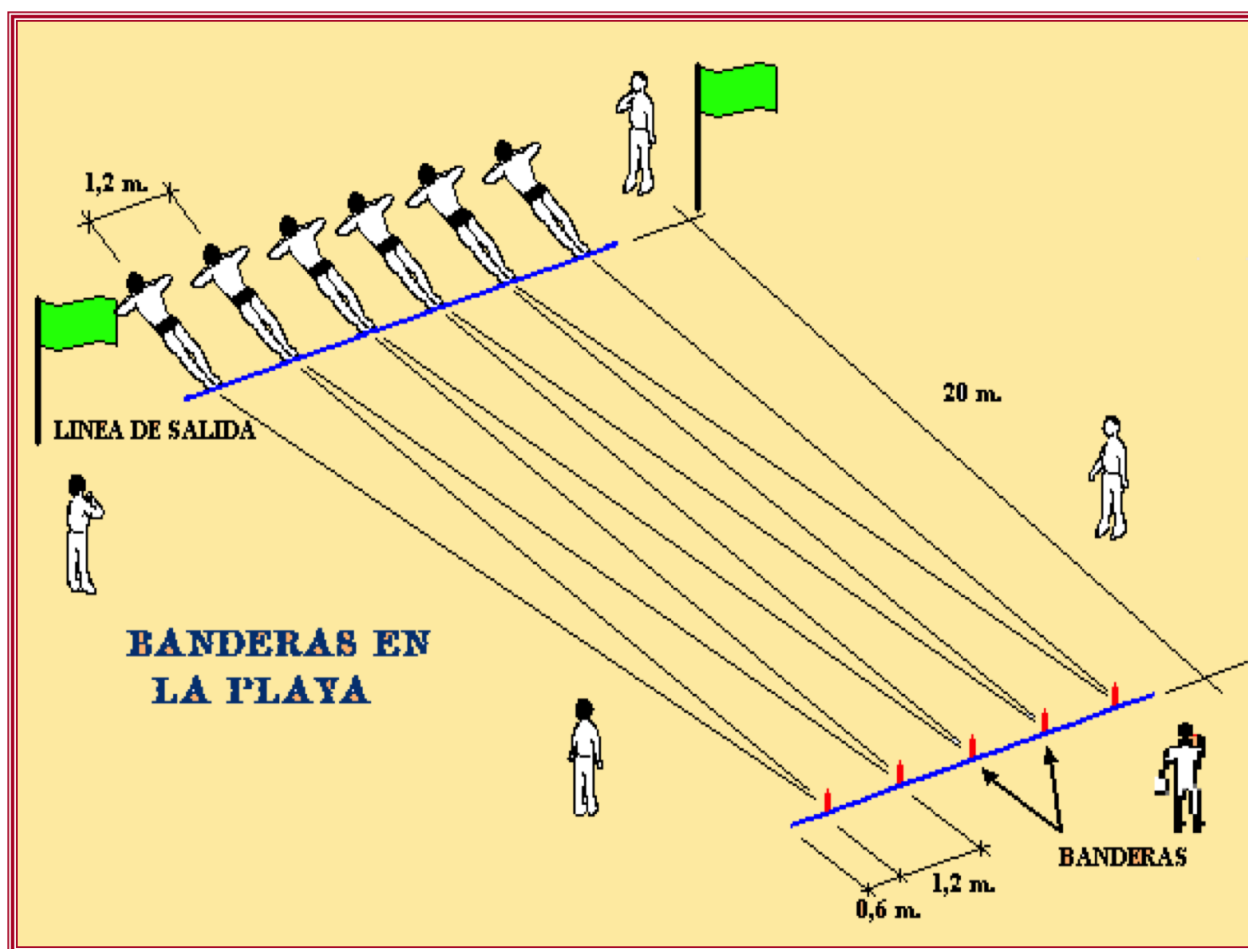
una bandera semi enterrada verticalmente en la arena, con unos dos tercios a la vista. Como siempre hay menos banderas que competidores o competidoras, aquellos o aquellas que no consiguen bandera son eliminados o eliminadas.

Los competidores o las competidoras están tumbados boca abajo con los 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).



Nota - La distancia en categorías benjamín y alevín se reduce a 10 metros

Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en 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:

- Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.
- 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:

- Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- 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.

- Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

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.

7. 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.
8. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

7. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.
8. 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.

Sorteo para las posiciones

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

Número de competidores eliminados o de competidoras eliminadas

En eliminatorias el jefe o la jefa de competición determinará el número de participantes que se eliminan en cada ronda pudiendo ser uno o dos deportistas. En semifinales y finales, no se puede eliminar más de un competidor o una competidora por ronda.

Desempate

Se celebrará un desempate si dos o más competidores o competidoras cogen a la vez la misma bandera, y los jueces o las juezas no pueden determinar qué competidor o competidora agarró primero la bandera – sin importar la posición de las manos en la bandera. De igual manera, se realizará desempate entre los competidores involucrados o las competidoras involucradas si un testigo se “pierde” en la arena. Si es evidente que un testigo está "perdido" para los competidores o las competidoras en la arena, el juez o la jueza de llegada señalará (con silbato o verbalmente) que el testigo está "perdido" y que la ronda finalizó.

El recorrido

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

Las banderas se colocarán en una línea paralela a la línea de salida, de forma que una “línea perpendicular” entre dos competidores o competidoras adyacentes marcará dónde colocar aproximadamente la base de la bandera. En otras palabras, la bandera será alineada con la línea equidistante entre los dos competidores o las dos competidoras adyacentes.

Vestimenta

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.

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.

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 todos los puntos 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.

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: 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 compite de forma no reglamentaria, los competidores

implicados o las competidoras implicadas podrán ser descalificados o descalificadas.

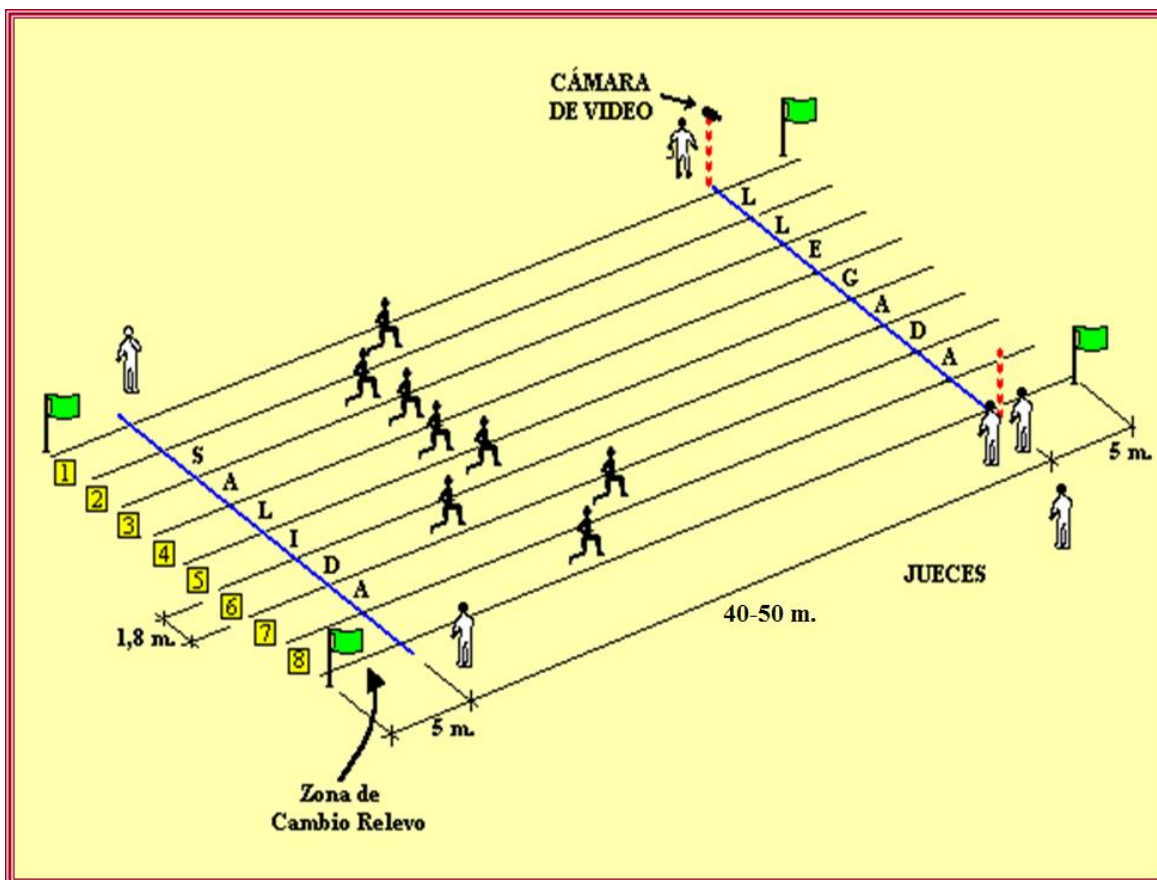
Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

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

3.SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras toman sus posiciones en los carriles asignados. A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren, aproximadamente, los 40 metros del recorrido por el carril asignado hasta la línea de meta. La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar la prueba sobre sus pies en posición erguida.



Nota: La distancia en categoría benjamín y alevín se reduce a 40 metros

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, así como allanar o nivelar la arena de su carril. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

El recorrido

El recorrido de la carrera sprint será de 40m. desde la línea de salida hasta la línea de meta. Se proveerá una zona aproximadamente de 20m al final de la salida para la cámara de salidas y al final de la meta para la deceleración.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para garantizar que todos los competidores o las competidoras corran la misma distancia, y estará delimitado por cuatro postes de colores de 2m de alto.

Los carriles estarán delimitados por cuerdas de colores en la arena para ayudar a los corredores o a las corredoras a mantener un recorrido recto. Los carriles tendrán una anchura de 1,8m siempre que sea posible, con una anchura mínima de 1,5m.

Sería conveniente contar con 10 carriles, aunque el mínimo requerido para esta prueba son 8.

Los competidores o las competidoras deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido.

Las estacas numeradas que identifican los carriles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de meta.

Una línea de llamada se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

Vestimenta

Los competidores o las competidoras podrán utilizar a su criterio pantalón corto o mallas largas y camiseta que cumplan con los requerimientos del uniforme del equipo. Las licras serán opcionales.

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces o dos juezas de recorrido serán designados para asegurar que los competidores o las competidoras corren el recorrido como se describe.

Los jueces o las juezas de llegada determinarán las posiciones de llegada. Los competidores o las competidoras se clasificarán según el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de meta. Los competidores o las competidoras tienen que cruzar la meta sobre sus pies y en posición erguida.

Descalificaciones

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).

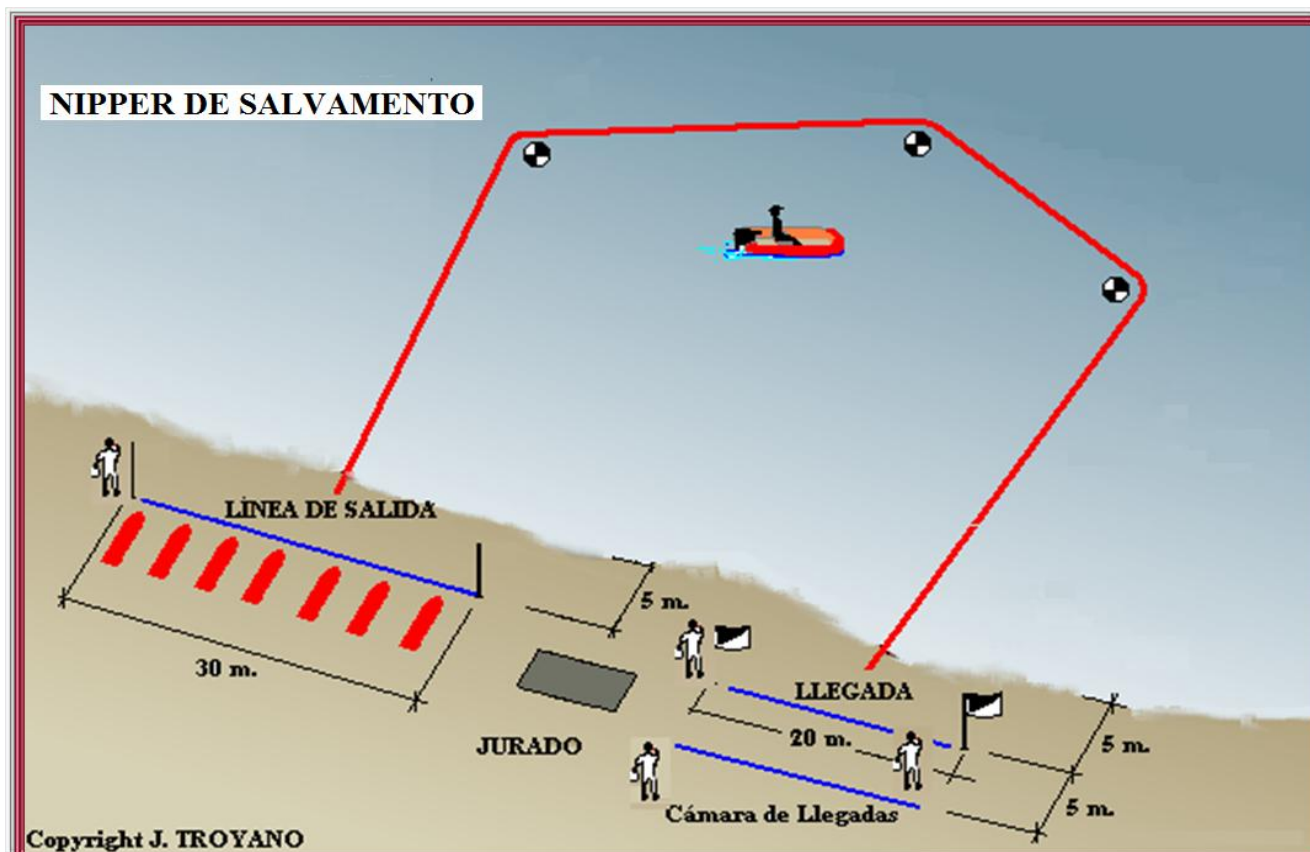
4.CARRERA CON NIPPER

Descripción de la prueba

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

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus nipper 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 los nipper a otros competidores u otras competidoras ni impedir deliberadamente su progreso.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. La distancia en categorías benjamín y alevín será de 80 metros.

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 75m. de separación entre ellas y aproximadamente a 80m. 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 15m. 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 5m de la orilla. Tendrá una longitud de 30m. 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 15m. de la orilla. Tendrá 20m. de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4m.

El punto 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.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los o las deportistas corren a una línea sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del o de la competidora cruzando la línea de meta. Los o las deportistas deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora, que esté registrado (delegado, personal técnico o deportivo), puede actuar como ayudante para retirar el material del recorrido.

Con la aprobación del Jefe o Jefa de Competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los o las ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de cualquier miembro del equipo arbitral.

Material

Nipper: ver normas de material.

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

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 tabla de salvamento.

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 de salvamento y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con su material.

Descalificaciones

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

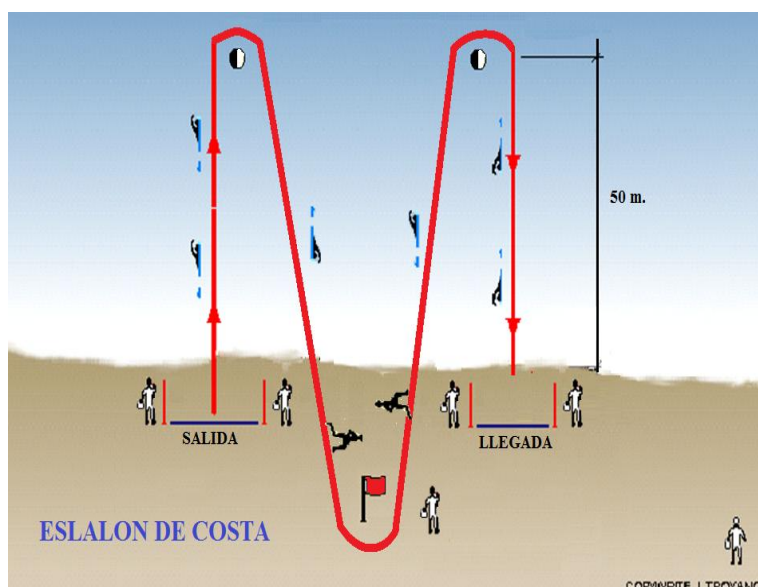
- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

5.ESLALON DE COSTA

Descripción de la prueba

A la señal de salida, el competidor corre al agua, nada aproximadamente 50m. en un recorrido delimitado por boyas, vuelve a la arena, donde correrá aproximadamente 25m. para girar sobre una bandera y volver al agua para cubrir otro recorrido de aproximadamente 50m. de nado. Una vez bordeada la última boya, regresará a la playa hasta cruzar la línea de llegada.

Para facilitar la recopilación de puestos después de la llegada, los competidores se pueden colocar en una línea recta dibujada aproximadamente a 1 m. de la línea de llegada y hacia la arena.



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

El recorrido

El recorrido en M será aproximadamente de 200m. desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida – será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40m.

Línea de llegada – estará entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas 5m. Se sitúa aproximadamente a 15m. de la orilla.

Recorrido de nado - Estará marcado por boyas, estando la más alejada situada aproximadamente a unos 50m. medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Llegada

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Arbitraje

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

Los o las deportistas deberán entrar en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor o competidora de la prueba.

Los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse en los giros.

Descalificaciones

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).

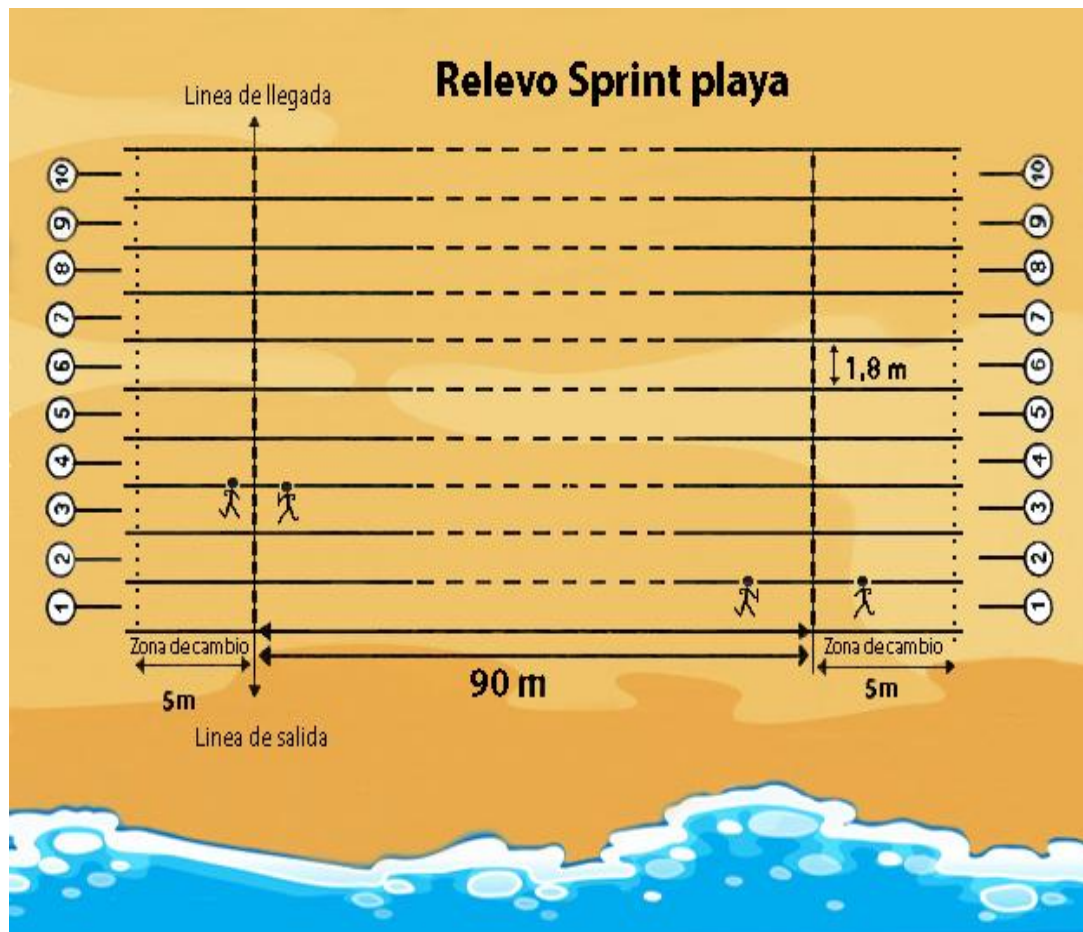
6.RELEVO SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Equipos de cuatro competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 40m. Para empezar, dos competidores o competidoras toman posición en su carril asignado 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 posta 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.



Nota: La distancia en categorías benjamín y alevín será de 40 metros.

La salida

La salida será como la de la prueba individual de sprint, con el primer o la primera relevista llevando el testigo.

Cambios de testigo

El testigo se intercambiará de la siguiente manera:

- F. No se podrán colocar ni marcas, ni objetos en el recorrido o la zona de alrededor para ayudar a los o las competidoras en el cambio de testigo.

- G. 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).
- H. 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.
- I. 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 carril asignado.
- J. 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 carril asignado.

El recorrido

El recorrido será como el de sprint individual según indica el diagrama.

Material y vestimenta

Testigo: ver normas de material.

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

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

Arbitraje

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.

Descalificaciones

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).

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS CATEGORÍA MÁSTER

1.NADAR SURF

Descripción de la prueba

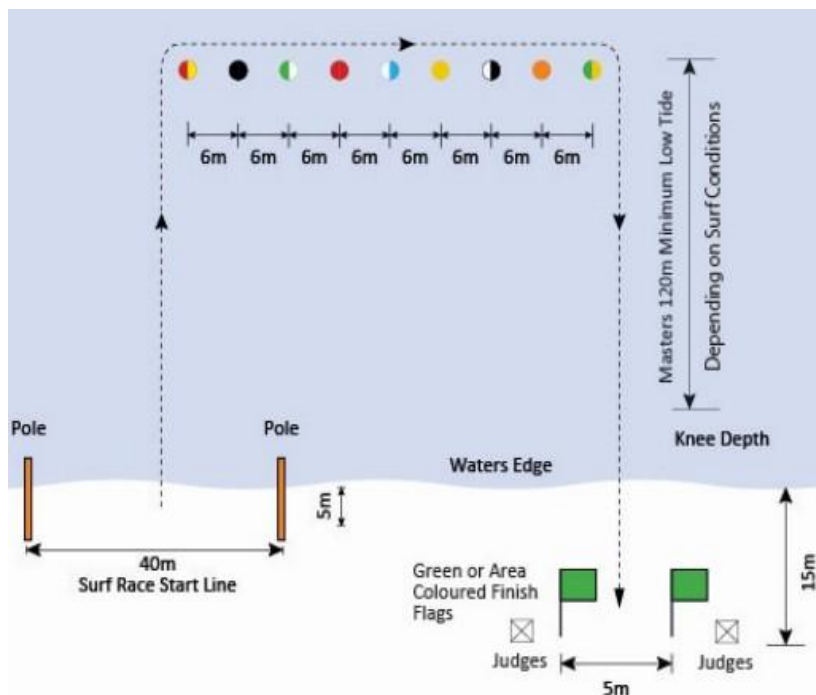
Los competidores o las competidoras corren al agua desde la línea de salida en la playa, nadan alrededor de un recorrido marcado por boyas de unos 280m, vuelven a la orilla para terminar entre las banderas de meta en la playa.

Para facilitar la recopilación de puestos después de la meta, los competidores o las competidoras se pueden colocar:

- En una línea recta dibujada aproximadamente en un ángulo de 30 grados de la línea de meta y hacia la arena.

- En una serie de líneas situadas 10m por detrás y en ángulo recto con respecto a la línea de meta y separadas 5m entre sí.

Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede



ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

El recorrido

Como muestra el diagrama, el recorrido en U será aproximadamente de 280 m desde la salida hasta la meta. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta y la línea de boyas puede ser alterada a criterio del jefe o de la jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Línea de salida - será determinada por una línea en la arena o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes separados aproximadamente 40m. Se colocará a 5m de la orilla del agua centrada con la boya número 1.

Línea de meta - entre dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas por 5m - estará situada aproximadamente a 15 m de la orilla, centrada con la boya número 9.

El recorrido de natación estará marcado por boyas (como indica el diagrama), estando la más alejada situada aproximadamente a unos 120 m medidos con el agua cubriendo las rodillas. Las distancias pueden variar dependiendo de las condiciones del mar.

Arbitraje

A la señal de salida, los competidores o las competidoras saldrán desde la línea de salida, entrarán en el agua sin obstaculizar a ningún otro competidor u otra competidora de la prueba, nadarán hasta y alrededor de las boyas, volverán a la orilla y terminarán entre las dos banderas verdes de llegada.

Nota: los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no les está permitido usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido.

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta.

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el transcurso de la prueba, así como para determinar el orden de llegada en la línea de meta.

Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

2.BANDERAS EN LA PLAYA

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 15m 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.

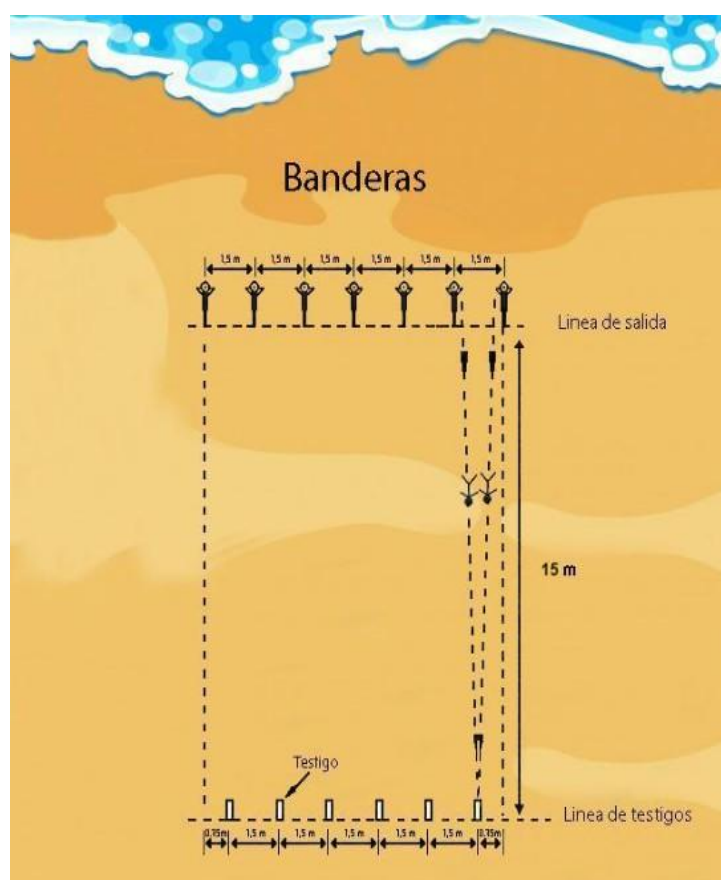
Los competidores o las competidoras están tumbados boca abajo con los dedos de los pies en la línea de salida, con los talones o cualquier parte de los pies juntos, las manos una encima de la otra con las puntas de los dedos en las muñecas y la cabeza levantada. Los codos deben estar extendidos a 90º 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).



Nota - Las distancias son aproximadas

Procedimiento de salida

El procedimiento de salida en banderas es distinto al descrito en 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:

- Colocará a los competidores o las competidoras según el orden del sorteo.

- 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:

- Comprobará que todos los jueces o las juezas y el material están en su posición.
- 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.
- Señalará al juez o a la jueza de salidas que los competidores o las competidoras están bajo su control.
- El juez o la jueza de salidas se colocará en una posición fuera de la vista de los competidores o las competidoras.

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.

9. 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.
10. A la señal de salida, los competidores o las competidoras se levantarán sobre sus pies y correrán para coger una bandera.

Infracciones en la salida

Las siguientes acciones se consideran infracciones en la salida:

9. No cumplir los comandos del juez o de la jueza de salidas en un tiempo razonable.
10. 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.

Sorteo para las posiciones

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

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.

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 .

El recorrido

Como se muestra en el diagrama, el recorrido ser  aproximadamente de 15m desde la l nea de salida hasta las banderas, y lo suficientemente ancho como para dejar un espacio de 1,5m 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).

Material y vestimenta

Bandera: ver normas y procedimientos de verificaci n de las instalaciones y material.

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

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.

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 todos los puntos 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.

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: 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.

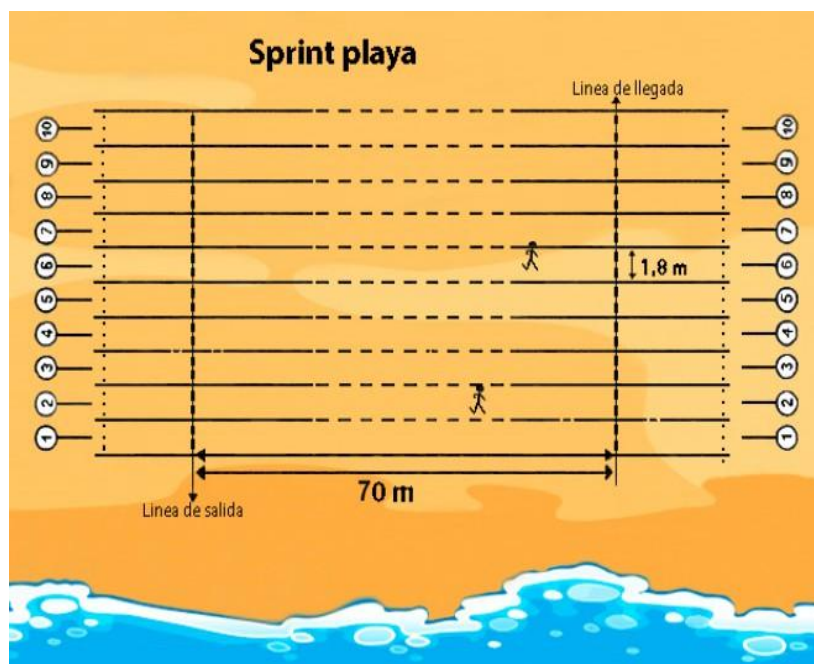
Además de lo detallado en las condiciones generales y las condiciones generales de pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones, serán motivo de descalificación:

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

3.SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras toman sus posiciones en los carriles asignados. A la señal de salida, los competidores o las competidoras corren los 70 metros del recorrido por el carril asignado hasta la línea de meta. La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar la prueba sobre sus pies en posición erguida.



Nota: Las distancias son aproximadas

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, así como allanar o nivelar la arena de su carril. A los competidores o las competidoras no se les permite usar cualquier otro material que no sea arena para ayudar en la salida.

El recorrido

Como muestra el diagrama, el recorrido de la carrera sprint será de 70m desde la línea de salida hasta la línea de meta. Se proveerá una zona aproximadamente de 20m al final de la salida para la cámara de salidas y al final de la meta para la deceleración.

El recorrido será rectangular y en ángulo recto para garantizar que todos los competidores o las competidoras corran la misma distancia, y estará delimitado por cuatro postes de colores de 2m de alto.

Los carriles estarán delimitados por cuerdas de colores en la arena para ayudar a los corredores o a las corredoras a mantener un recorrido recto. Los carriles tendrán una anchura de 1,8m siempre que sea posible, con una anchura mínima de 1,5m.

Los competidores o las competidoras deben permanecer en su propio carril durante todo el

recorrido.

Las estacas numeradas que identifican los carriles se colocarán en la marca de salida y más allá de la línea de meta.

Una línea de llamada se colocará a 5m atrás y paralelamente a la línea de salida, marcada con dos postes de 2m de alto.

Vestimenta

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

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

Arbitraje

El adjunto o la adjunta al jefe o a la jefa de competición se colocará para mantener una supervisión de todo.

Dos jueces o dos juezas de recorrido serán designados para asegurar que los competidores o las competidoras corren el recorrido como se describe.

Los jueces o las juezas de llegada determinarán las posiciones de llegada. Los competidores o las competidoras se clasificarán según el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de meta. Los competidores o las competidoras tienen que cruzar la meta sobre sus pies y en posición erguida.

Descalificaciones

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).

4.CARRERA EN PLAYA (2 KM – 1 KM)

Descripción de la prueba 2 km

Los competidores o las competidoras recorren 2 km en la playa. El diseño del recorrido deberá mantener la distancia total teniendo en cuenta las características del lugar. La distancia máxima de una vuelta debe ser 500 metros. El Jefe o la Jefa de competición puede establecer una distancia de 1 km por vuelta en playas con más espacio.

A menos que el Jefe o la Jefa de competición indique lo contrario, en la señal de inicio, los o las deportistas corren por el lado izquierdo de la calle para rodear en sentido de las agujas del reloj o dejando a la derecha los postes de giro, ubicadas a 250 m de distancia, y regresan 250 m hacia las banderas de inicio/giro.

Los competidores o las competidoras rodean todas las banderas de giro (en sentido de las agujas del reloj o dejándolas a la derecha a menos que se indique lo contrario) y continúan corriendo por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repetir cuatro veces.

En la última vuelta, los o las deportistas cruzan la línea de meta para completar la carrera.

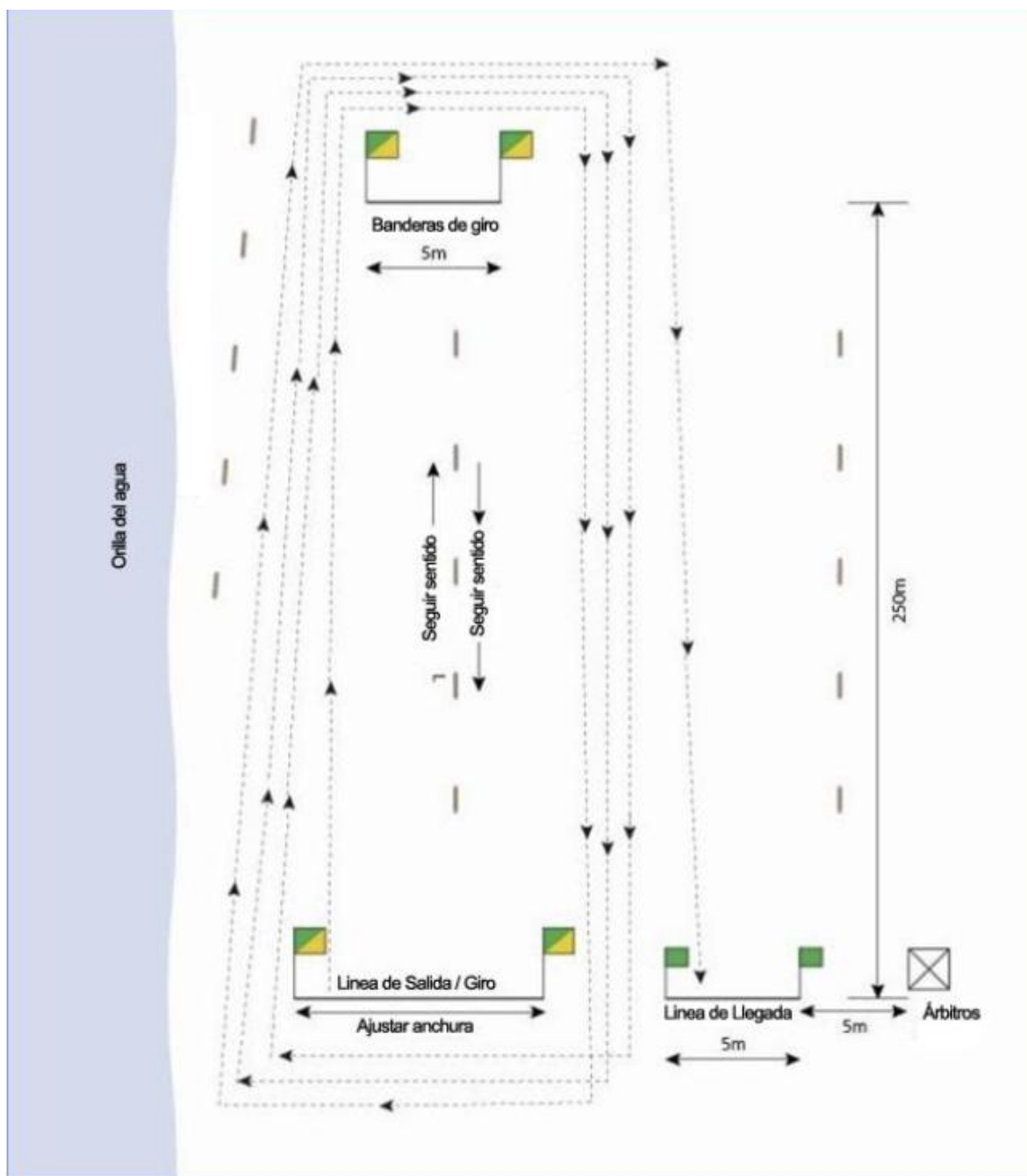
No está permitido empujar o bloquear deliberadamente a otro competidor o competidora para obstaculizar su avance.

El equipo arbitral deberá colocarse para observar el desarrollo de toda la prueba y determinar la posición de los o las competidoras en la línea de meta.

La llegada se juzga por el pecho del o de la deportista cruzando la línea de meta. Los competidores o las competidoras deben terminar sobre sus pies y en posición erguida.

Descripción de la prueba 1 km

Los o las deportistas corren 1 km en la playa en el recorrido descrito anteriormente.



El recorrido

El recorrido (como se muestra en el siguiente diagrama) debe estar dispuesto en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible), paralelo a la orilla del agua en dos zonas.

La línea de salida deberá estar marcada por una línea en la arena, o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes con banderas verdes y amarillas.

La línea de meta estará formada por dos banderas verdes colocadas aproximadamente a 5 m de distancia, en el lado más alejado de la orilla y a la altura de la línea de salida/giro.

El Jefe o la Jefa de competición determinará la longitud de la línea de salida/giro.

Zonas de carrera: El recorrido será dividido en dos zonas paralelas a la línea de agua. La zona más cercana al agua será para los tramos de carrera desde la línea de salida/llegada. Las zonas serán separadas por cintas de colores, banderines u otro material adecuado.

Nota: Si el recorrido se realiza en sentido contrario, los tramos de ida serán por el lado más alejado de la orilla y los tramos de regreso por el lado más cercano a la orilla.

Dos postes con banderas verdes y amarillas, separados aproximadamente 5 m de distancia y situados al final de la línea de división a unos 250 m de la línea de salida, marcarán el punto de giro.

Equipo y vestimenta

Pantalones largos o cortos y/o camisetas, que cumplan con los requisitos de uniforme del equipo, pueden ser usados a criterio de los competidores. El calzado es opcional.

Arbitraje

El o la Jefa de área o el Jefe o la Jefa de competición estará ubicado a un lado del recorrido para mantener la supervisión general.

Se pueden designar jueces o juezas de recorrido para asegurar que los o las competidoras realicen el recorrido sin interferir con otros u otras deportistas.

Un juez o jueza estará colocado en los postes de giro para garantizar que no ocurra ningún empuje o interferencia innecesaria.

Los jueces o juezas de llegada determinarán las posiciones.

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 (DQ 12).

5.CARRERA CON SKI DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

Un ski es una embarcación propulsada principalmente por un competidor o una competidora con una pala.

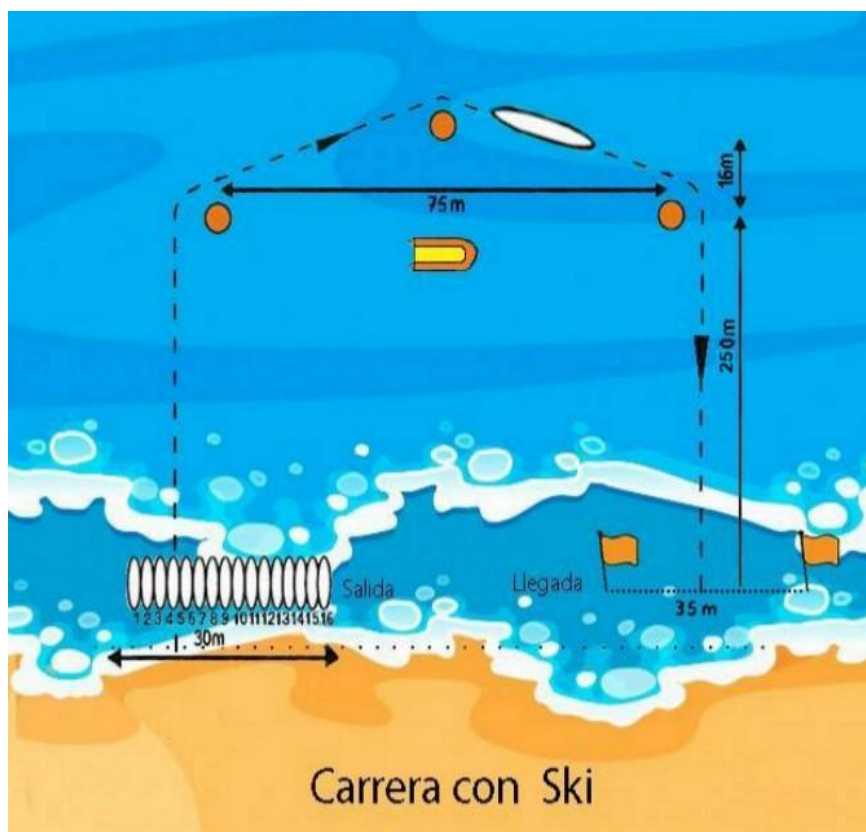
Los competidores o las competidoras sujetan sus skis en línea con el agua aproximadamente a la altura de las rodillas con una separación de 1,5m. Los competidores o las competidoras deben cumplir con las instrucciones del juez o de la jueza de salidas o del adjunto o de la adjunta al jefe o a la jefa de competición en referencia a la alineación de los skis en la salida.

A la señal de salida, los competidores o las competidoras reman con sus skis alrededor del recorrido marcado por boyas y regresan para finalizar cuando cualquier parte del ski cruza la línea de meta en el agua - con el competidor o la competidora montado, agarrándolo o llevándolo.

Los competidores o las competidoras pueden perder contacto o el control de su ski sin ser necesariamente descalificados o descalificadas. Para completar la carrera los competidores o las competidoras deben tener (o haber recuperado) el ski y la pala y cruzar la línea de meta en el agua desde el lado del mar mientras mantienen contacto con la pala y el ski.

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

Salida y meta en seco: si las condiciones son tales que el juez o la jueza de salidas no puede dar una salida justa, se dará una salida y/o meta en seco. Ver más abajo.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

El recorrido

El trazado del recorrido será como se detalla en el diagrama.

Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta con respecto 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 naranjas (o del color de la zona) iguales, del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos boyas de giro separadas aproximadamente por 75m entre ellas y como mínimo a 250m 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 y aproximadamente a 15m formando un arco con ellas.

La línea de salida no tiene necesariamente que estar marcada, pero sí tiene que estar señalizada por dos postes, y el centro de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro.

La línea de meta estará entre dos banderas naranjas (o del color de la zona) colocadas sobre soportes o postes o cualquier otro marcador adecuado, en una posición donde el ski llegue flotando. El centro de la línea de meta estará alineado con la tercera boya de giro (si lo permiten las condiciones del mar).

Salida y meta en seco

Para una salida en seco, los competidores o las competidoras, con sus skis y palas se alinean en sus posiciones asignadas entre dos postes de salida aproximadamente de 2m, a 5m de la orilla y separados por 35m.

- A. la señal de salida, los competidores o las competidoras, a su criterio, llevan sus skis al agua y reman el recorrido de ski según el diagrama.

La línea de meta en seco estará situada en la playa a unos 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4m. Las banderas de meta serán del mismo color que las boyas del recorrido.

- B. Los competidores o las competidoras deben palear sus skis alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si en el regreso pierden el contacto o el control de su material después de la última boya
- C. Los competidores o las competidoras no necesitan terminar con el ski ni la pala.
- D. 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.
- E. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora ayudará a retirar el ski y la pala del competidor o de la competidora del recorrido. Con el permiso del jefe o jefa de competición, alguien que no sea miembro del equipo del competidor o de la competidora podrá hacer de ayudante siempre que esté registrado en el campeonato con alguna función.

F Los o las ayudantes:

- Llevarán un gorro idéntico al del competidor o de la competidora.
- Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.
- Se asegurarán de que ni ellos ni ellas, ni el material a recoger, impide el progreso de otros competidores u otras competidoras (de no ser así, el competidor o la

- competidora al que ayuda podrá ser descalificado o descalificada).
- d. Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

Material

Ski y pala: ver normas de material.

Se permite reemplazar el ski o la pala del competidor o de la competidora. Otro miembro del equipo lo puede llevar a la orilla, procurando que el cambio de material no interfiere en el progreso de otros competidores u otras competidoras en la prueba, y siempre que el competidor o la competidora empiece de nuevo la prueba desde el área original de salida.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

Descalificaciones

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).

6.CARRERA CON TABLA DE SALVAMENTO

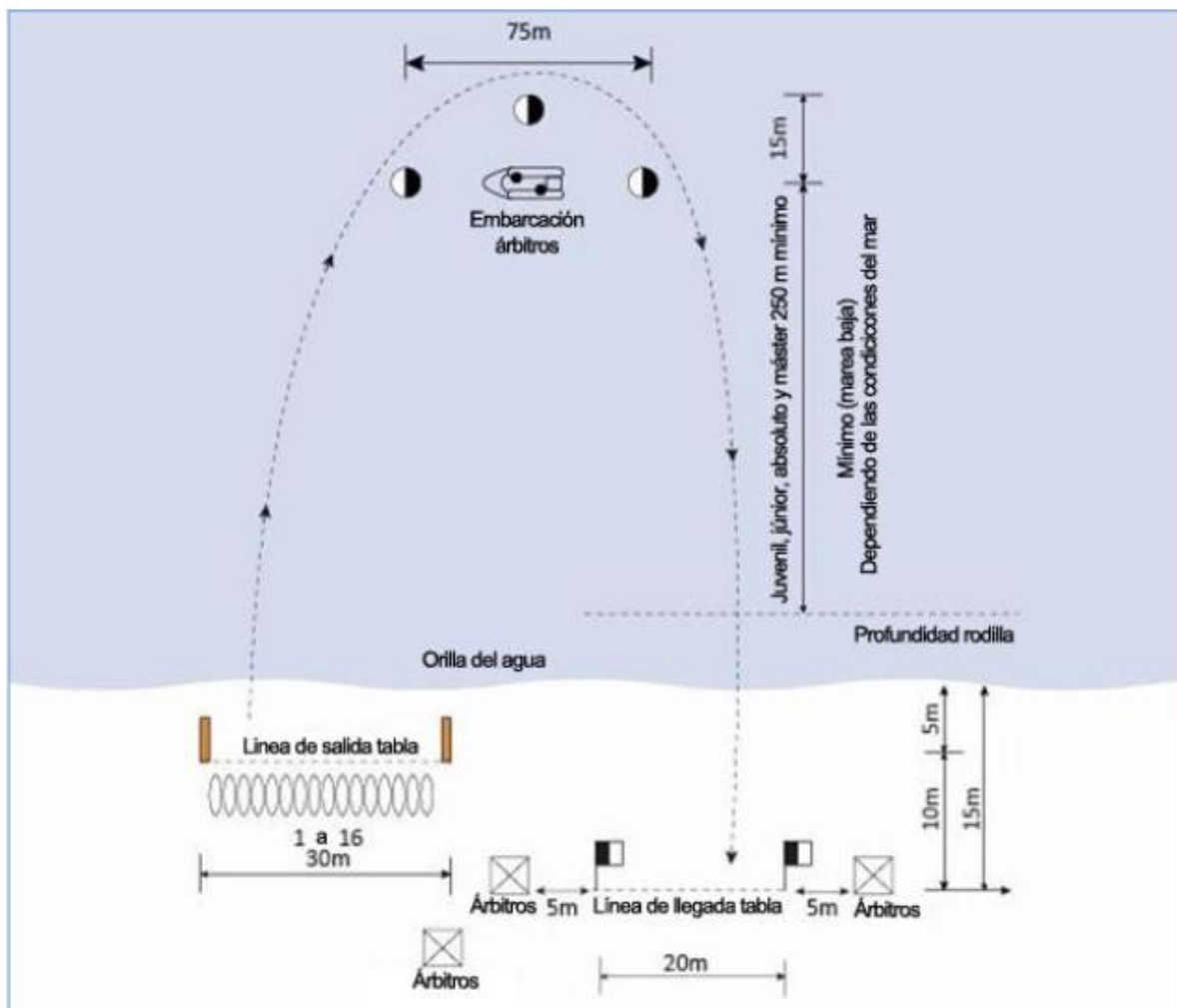
Descripción de la prueba

Una tabla de salvamento 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 1,5m de separación entre ellos.

A la señal de salida, los competidores o las competidoras entran en el agua, lanzan sus tablas de salvamento 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.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del oleaje, la corriente y playa. Las distancias son aproximadas (250 m. a las boyas base).

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 75m de separación entre ellas y como mínimo a 250m 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 15m 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 5m de la orilla. Tendrá una longitud de 30m. 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 15m de la orilla. Tendrá 20m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4m.

El punto 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.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los o las deportistas corren a una línea sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del o de la competidora cruzando la línea de meta. Los o las deportistas deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor o de la competidora, que esté registrado (delegado, personal técnico o deportivo), puede actuar como ayudante para retirar el material del recorrido.

Con la aprobación del Jefe o Jefa de Competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los o las ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de cualquier miembro del equipo arbitral.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

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

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 tabla de salvamento.

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 de salvamento y cruzar la línea de meta desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con su material.

Descalificaciones

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).

7.OCEANMAN – OCEANWOMAN

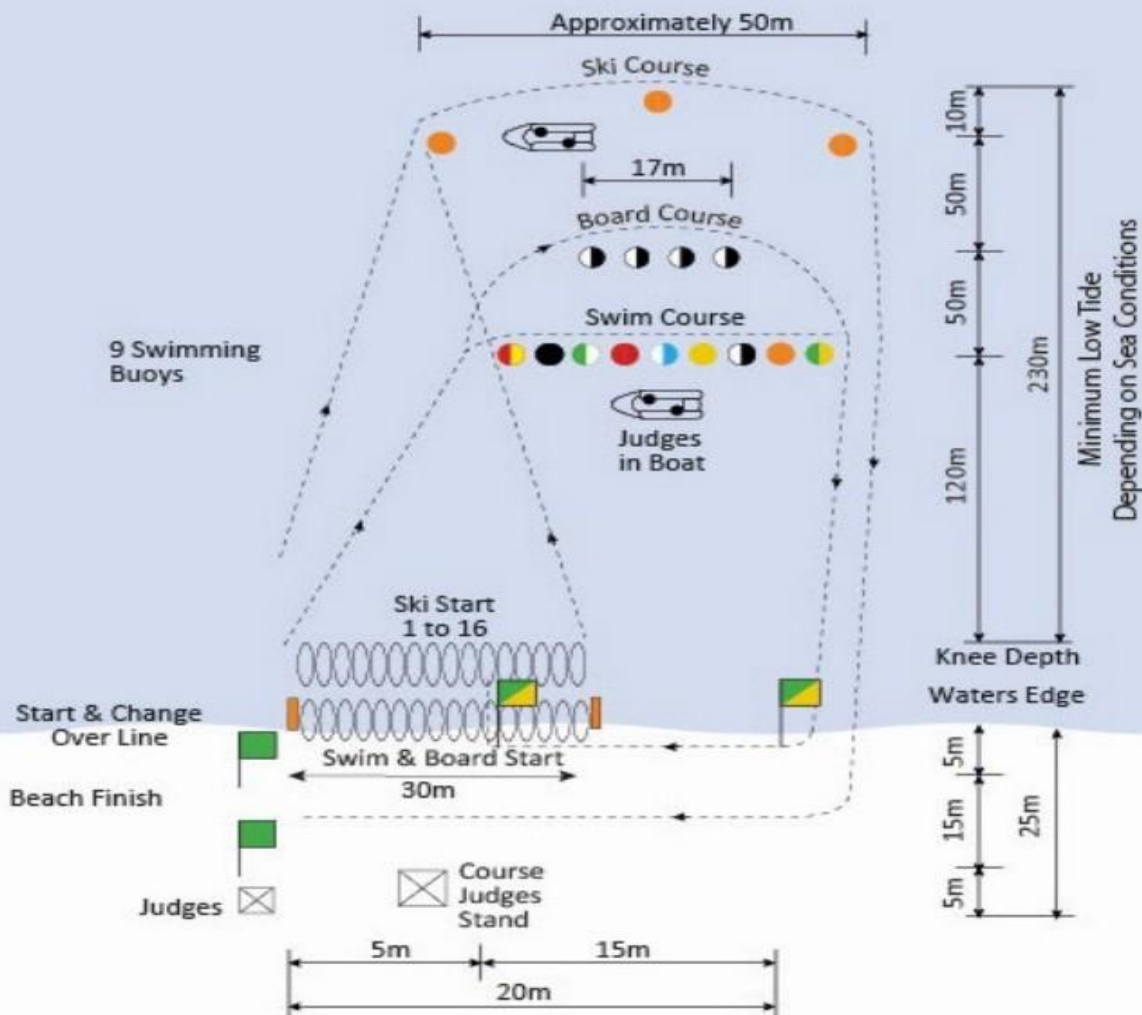
Descripción de la prueba

Los competidores o las competidoras cubren un recorrido de aproximadamente 1,4km, que incluye una posta de nado, una posta de tabla de salvamento, una posta de ski de salvamento y un sprint final en la playa.

Exceptuando las diferencias señaladas en este apartado, las condiciones de competición de cada posta son las mismas que las requeridas en la prueba individual correspondiente, incluyendo las normas de competición de las postas que componen la prueba.

El orden de postas será el establecido por sorteo al comienzo de cada competencia. Dicho sorteo también será válido para el orden de postas para las pruebas de relevo oceanman, oceanwoman y triada.

Si la primera posta es ski de salvamento, los competidores o las competidoras saldrán desde el agua como en la prueba de carrera con ski de salvamento.



Nota 1: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

Nota 2: las banderas de giro serán colocadas por el jefe o la jefa de competición o su adjunto o adjunta teniendo en cuenta las condiciones del mar en el momento de la prueba, por ejemplo, deberán colocarse a 5m de la orilla en playas con entradas pronunciadas y/o fuertes olas orilleras por razones de seguridad, equidad y practicidad. Sin embargo, en playas llanas y/o con poco oleaje pueden colocarse en la orilla o en el agua para disminuir la distancia del recorrido. La línea de cambio puede colocarse en la playa o en el agua dependiendo de las condiciones y la colocación de las banderas de giro.

Posición de salida: los competidores o las competidoras deben empezar su prueba desde la

posición correcta asignada por sorteo. Los y las deportistas deben iniciar las postas de material desde las posiciones asignadas correctas. Las posiciones de salida se invertirán en las postas de tabla y ski. Por ejemplo: en una prueba de 16 competidores o competidoras, el competidor o la competidora que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá en la primera posta de material desde la posición 1 pero en la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Ayudante: una persona ayudará al competidor o a la competidora. Con permiso del jefe o de la jefa de competición, alguien que no sea del equipo del competidor o de la competidora podrá hacer de ayudante siempre que esté registrado en el campeonato con alguna función.

Los o las ayudantes:

F. Llevarán el gorro idéntico al del competidor o de la competidora.

G. Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.

H. Tendrán el ski en posición según el diagrama o las indicaciones de los jueces o las juezas.

I. Harán todo lo posible para que ellos y el material que sujetan no impidan el progreso a otros competidores u otras competidoras (de no ser así el competidor o la competidora podrá ser descalificado o descalificada).

J. Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

El recorrido

Las boyas se colocarán para las postas de nado, tabla de salvamento y ski de salvamento como indica el diagrama.

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

Distancia de las boyas: las boyas de natación se colocarán como mínimo a 120m de la orilla

medidos con el agua cubriendo las rodillas en marea baja.

Las boyas de la posta de tabla de salvamento y de ski de salvamento se colocarán aproximadamente a 50m y 100m respectivamente detrás de las boyas de nado. Las boyas de tabla estarán separadas aproximadamente por 17m y las de ski por 50m, con la boya en punta de ski a otros 10m mar adentro.

Banderas: dos banderas verdes y amarillas colocadas aproximadamente a 20m desde la orilla del mar señalan los puntos de giro. Una estará alineada con la boya 2 de nado y la otra alineada con la boya 8 de nado.

Dos banderas verdes (o del color de la zona) separadas por 5m marcan la línea de meta. Están colocadas en ángulo recto respecto a la orilla y aproximadamente a 50m de distancia de la primera bandera de giro.

Línea de salida y cambio: la línea de salida y cambio será de unos 30m de longitud, centrada con la boya 1 de natación y a unos 5m de distancia de la orilla del mar, y se marcará con dos postes de 2m de alto en cada extremo.

La línea de salida y cambio sirve de línea de salida si la primera posta es la de tabla o natación. Sirve de línea para colocar las tablas en la posta de tabla. Los competidores o las competidoras no están obligados a cruzar la línea de salida y cambio después de que la prueba haya empezado.

Recorrido de tabla de salvamento: la posta de tabla de salvamento empieza desde la línea de salida y cambio, dejando la boya 1 de natación por fuera, rodeando las dos boyas de tabla, volviendo a la playa dejando la boya 9 de natación por fuera, y rodeando las dos banderas de giro.

Recorrido de ski: la posta de ski de salvamento empieza desde la línea de salida con los skis en la posición de flotación como indica el diagrama, rodeando las tres boyas del recorrido, volviendo a la playa y rodeando las dos banderas de giro. Los competidores o las competidoras deben pasar por fuera de todas las boyas, es decir, no pueden atravesar la línea de boyas de nado o las boyas de tabla.

Recorrido de nado: la posta de nado empieza desde la línea de salida y cambio, rodeando las boyas de nado, volviendo a la playa y rodeando las dos banderas de giro.

Recorrido de sprint y meta: la prueba finalizará cuando el competidor o la competidora complete todas las postas. Para terminar el competidor o la competidora rodea la bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la playa y termina entre las dos banderas de meta.

Nota 1: los competidores o las competidoras deben rodear las banderas de giro en la misma dirección que las boyas de cada posta del recorrido.

Nota 2: si el recorrido de la posta de natación superase los 120m debido a las condiciones del mar, se colocarán 2 boyas individuales separadas como mínimo 10m de la marca de los 120m. En tales circunstancias, la posta normal de natación sería utilizada para la posta de tabla junto con la primera y tercera boyas de giro de la posta de ski. Una boya en punta colocada 10m más allá de las boyas de natación completaría el recorrido de la posta de ski.

Material

Ski de salvamento, pala y tabla de salvamento: ver normas de material.

D. Sustitución del material dañado: una tabla o un ski no será sustituido durante una parte de la prueba a no ser que se averíe o se vuelva innavigable. Los o las ayudantes o miembros del equipo podrán ayudar a sustituir el material dañado, pero solo colocando el material nuevo en la línea de salida y de cambio.

E. Palas: una pala perdida o dañada puede ser reemplazada solo después de que el competidor o la competidora vuelva a la línea de salida y de cambio.

F. Retirada de material: para ayudar en la seguridad de la prueba, miembros del equipo y/o ayudantes pueden retirar del recorrido el material averiado o abandonado durante la prueba siempre que no interfieran en el progreso del resto de los competidores o las competidoras.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de llegada de los competidores o las competidoras.

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta.

Contacto con el material

Los competidores o las competidoras deben estar en contacto con el ski o la tabla de salvamento incluida hasta la última boya del recorrido. Los competidores o las competidoras no serán descalificados o descalificadas si pierden contacto con el material después de la última boya. Los competidores o las competidoras pueden perder contacto con el material en la salida sin descalificación siempre que lo recuperen y rodeen la última boya de giro de cada posta en contacto con el material y completen el recorrido.

Descalificaciones

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).

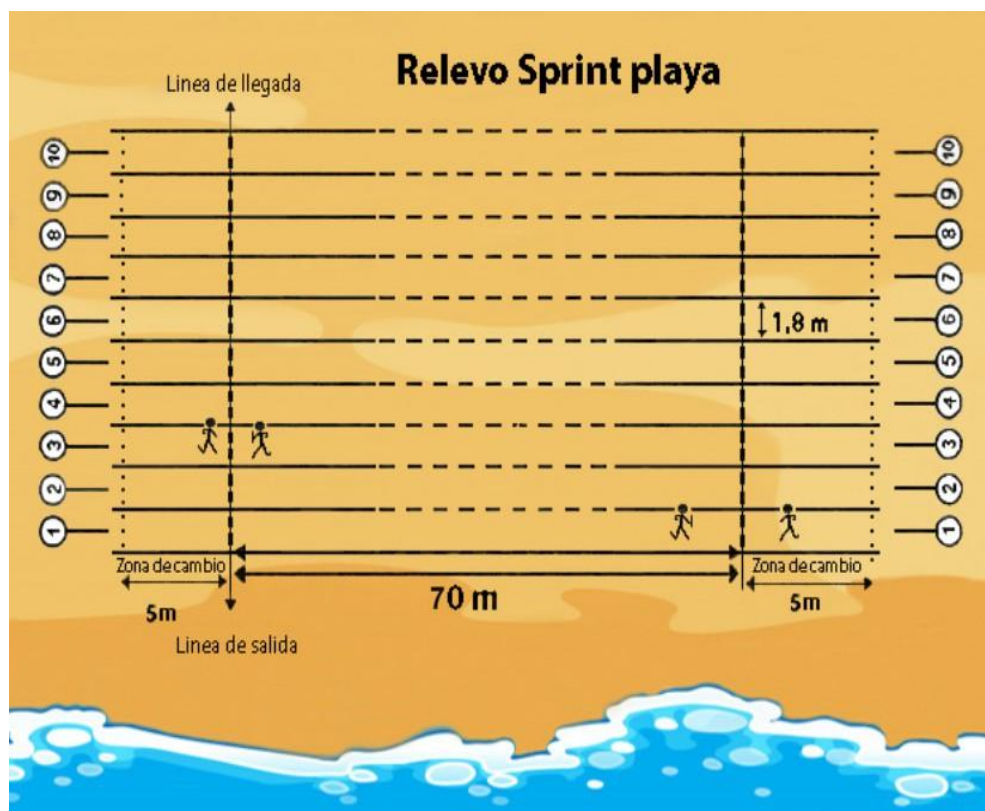
8.RELEVO SPRINT PLAYA

Descripción de la prueba

Equipos de tres competidores o competidoras compiten en un relevo con testigo a lo largo de un recorrido de 70m. Para empezar, dos competidores o competidoras toman posición en su carril asignado 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 posta 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.



Nota: Las distancias son aproximadas

La salida

La salida será como la de la prueba individual de sprint, con el primer o la primera relevista llevando el testigo.

Cambios de testigo

El testigo se intercambiará de la siguiente manera:

- 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).
- 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.
- 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 carril asignado.

- 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 carril asignado.

El recorrido

El recorrido será como el de sprint individual según indica el diagrama.

Material y vestimenta

Testigo: ver normas de material.

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

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

Arbitraje

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.

Descalificaciones

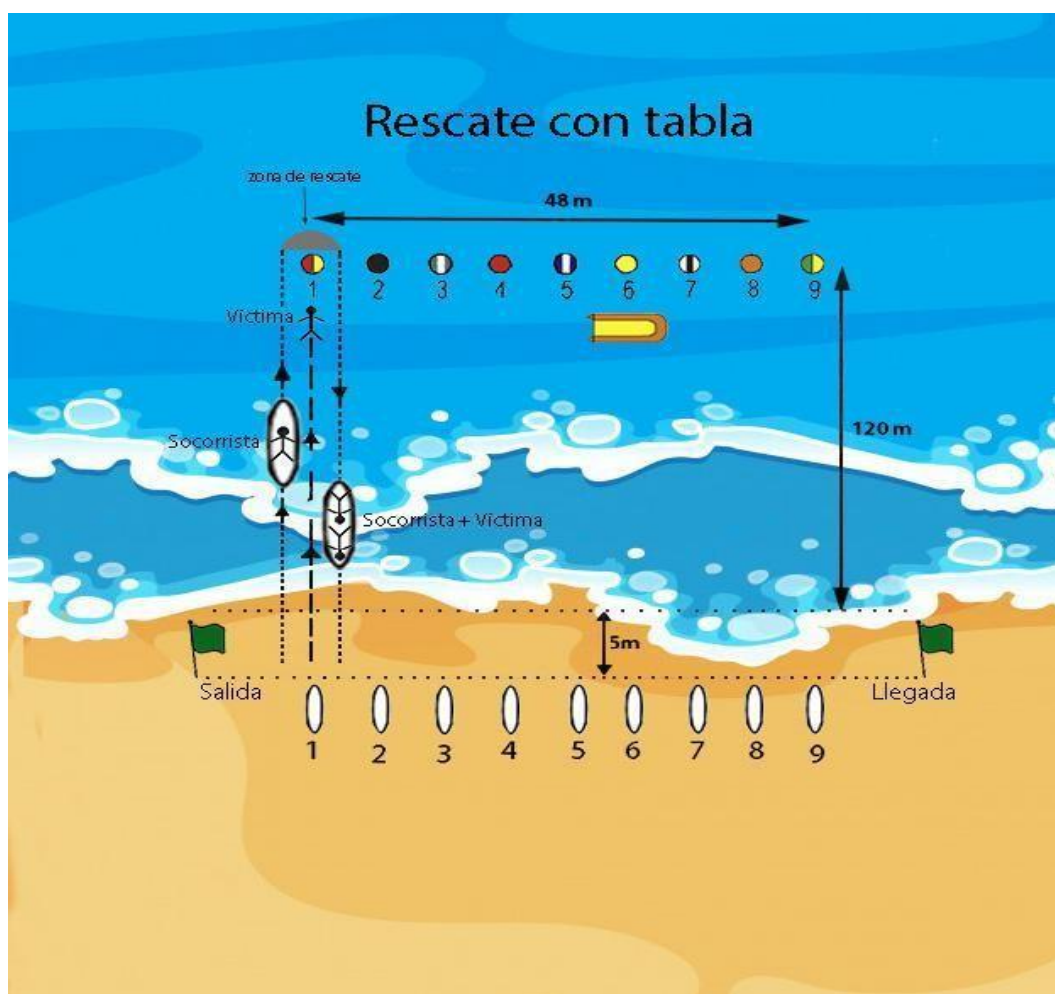
Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación:

- No completar el recorrido como se define y se describe (DQ12).

9. RESCATE CON TABLA DE SALVAMENTO

Descripción de la prueba

En esta prueba, un o una miembro del equipo nada aproximadamente 120m a la boya asignada, toca, señala y espera a ser recogido o recogida por el segundo o el segundo miembro del equipo con la tabla de salvamento. Ambos reman hacia la orilla y cruzan la línea de meta en la arena en contacto con la tabla de salvamento



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

Ambos competidores o ambas competidoras deben empezar desde la posición correcta asignada, es decir, línea de salida/meta. Los competidores o las competidoras que nadan y señalen desde una boya errónea serán descalificados o descalificadas.

Primer competidor o primera competidora: desde la posición asignada en la línea de salida en la playa, y a la señal de salida, las víctimas entran en el agua, nadan para tocar la boya asignada, señalan su llegada levantando el otro brazo en posición vertical mientras están en contacto con la boya. Entonces la víctima pasa a esperar en el lado de mar adentro de la boya.

Nota 1: la boya se define como tal, únicamente, no incluyendo cuerdas ni correas sujetas a ésta. Los competidores o las competidoras deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la misma.

Nota 2: los competidores o las competidoras pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para ayudarse a lo largo del recorrido para alcanzar su boya asignada.

El jefe o a la jefa de competición puede determinar un método alternativo aceptable de clara señalización de que la víctima ha tocado la boya.

Segundo competidor o segunda competidora: a la señal de la víctima, y desde la posición asignada, el o la socorrista con la tabla, cruza la línea de salida, entra en el agua y rema hacia la víctima que está en el lado de mar adentro de la boya asignada. La víctima debe tomar contacto con la tabla de salvamento en la parte de mar adentro de la boya. La tabla debe girar la boya en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) antes de volver a la arena con la víctima. La tabla puede sobresalir de la boya hacia la orilla durante la recogida de la víctima.

La víctima puede colocarse ella misma en la parte delantera o trasera de la tabla de salvamento. La víctima puede ayudar remando en la tabla de salvamento para volver a la arena.

La llegada será juzgada por el pecho del primer competidor o de la primera competidora del equipo que cruce la línea de meta marcada por banderas verdes (o del color de la zona) sobre sus pies y en posición erguida, con el o la socorrista y la víctima en contacto con la tabla de salvamento.

Nota: ambos competidores o ambas competidoras deben estar en contacto con la tabla en el momento en que el primer competidor o la primera competidora cruza la línea de meta para registrar un resultado final, pero no es necesario que el segundo competidor o la segunda competidora cruce la línea de meta sobre sus pies y/o en contacto con la tabla. Sin embargo, se ruega a todos los equipos que se desplacen inmediatamente al otro lado de la línea de meta para permitir llegar a los equipos rezagados.

El o la socorrista no puede empezar antes de que la víctima señale su llegada. El o la socorrista puede cruzar la línea de salida/meta por cualquier motivo y no será descalificado o descalificada siempre que vuelva a su posición de salida correcta a esperar la señal de la víctima.

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.

El recorrido

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

Los o las socorristas deben remar alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha) a no ser que el jefe o a la jefa de competición indique otro recorrido antes de empezar la prueba.

Material

Tabla de salvamento: ver normas de material.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de los competidores o las competidoras en la meta.

Control de la víctima o de la tabla de salvamento

El o la socorrista y la víctima pueden perder el contacto con la tabla en el trayecto de vuelta, pero ambos deben estar en contacto con la tabla cuando crucen la línea de meta.

Recogida de la víctima

Aunque no sea necesario que toda la tabla esté en la parte de mar adentro de la boya asignada, la víctima sí debe estar en mar adentro cuando tome contacto con la tabla.

Descalificaciones

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).

10.RELEVO OCEANMAN - OCEANWOMAN

Descripción de la prueba

El relevo oceanman y el relevo oceanwoman es una variante de la prueba individual oceanman y oceanwoman, respectivamente.

Equipos de 3 competidores o competidoras (cada competidor o competidora realizará una de las 3 postas: nado, tabla y ski) cubren el recorrido en un orden de postas establecido por sorteo al comienzo de cada competición.

La persona que realice la última posta, con su carrera llegará hasta la meta.

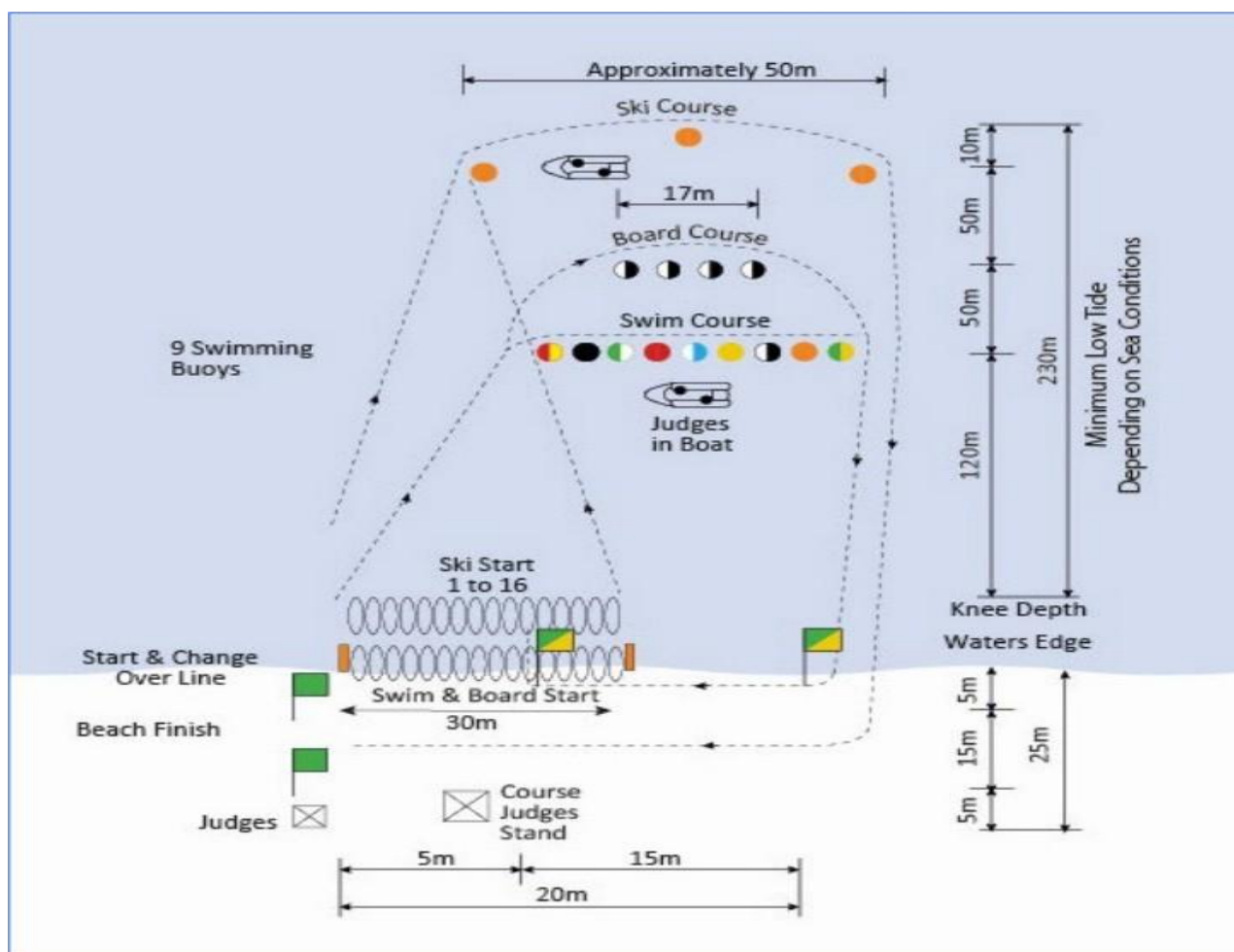
Si la primera posta fuera ski, los competidores o las competidoras saldrían desde el agua como en la prueba de carrera con ski.

Excepto por las diferencias señaladas en este apartado, las condiciones de la prueba de cada posta son las mismas que las requeridas en la prueba individual correspondiente, incluyendo las reglas que rigen las postas que la componen.

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

Los competidores o las competidoras deben comenzar su posta de la prueba desde la posición correcta asignada por sorteo en la playa.

Nota: el segundo o la segunda o tercera competidora no necesitan cruzar la línea de salida/cambio para entrar en el agua después de haberles dado el relevo.



Nota: la configuración de la playa en relación con la colocación de las boyas puede ajustarse dependiendo de las condiciones del mar. Las distancias son aproximadas.

Las posiciones de salida serán invertidas en las postas de tabla y ski. Por ejemplo: en una prueba de 16 competidores o competidoras, el competidor o la competidora que obtiene en el sorteo la posición 1, saldrá en la primera posta de material desde la posición 1 pero la siguiente posta de material lo hará desde la posición 16.

Posición de salida de la 1ª posta de material	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida de la 2ª posta de material	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Nota: si la posta de natación es la segunda o tercera, los competidores o las competidoras deberán comenzar su posta de natación desde la misma posición de su equipo en la posta inmediatamente anterior a la posta de natación.

En la siguiente descripción de la prueba se supone que el orden es: nado - tabla de salvamento - ski - sprint. El sentido del recorrido es el de las agujas del reloj.

Posta de nado: desde la salida en la playa, los o las deportistas entran en el agua, nadan alrededor del recorrido de boyas, vuelven a la playa, corren alrededor de las dos banderas verdes y amarillas de giro para dar el relevo al o a la siguiente relevista que está esperando con su tabla de salvamento, con los pies en o detrás de la línea de cambio/salida.

Posta de tabla: el o la relevista entra en el agua con su tabla, pasa la boya 1 de natación por fuera, rodea las dos boyas del recorrido de tabla, vuelve a la playa dejando la boya 9 de natación por fuera, rodea las dos banderas de giro, va hacia la línea de salida y cambio para dar el relevo al o a la siguiente relevista, que está en el agua con el ski y la pala, aproximadamente con el agua cubriendo las rodillas.

A su vuelta, el o la relevista puede dejar su tabla de salvamento en la orilla.

Posta de ski: el o la relevista palea alrededor de las boyas del recorrido de ski y vuelve a la orilla para dar el relevo al corredor que espera en la orilla o en el agua.

El o la relevista que rema debe pasar por fuera todas las boyas. No puede acortar cruzando la línea de boyas de tabla o natación. Tras completar el recorrido, el o la relevista sale del agua, gira la bandera, pasa la otra bandera por el lado de la playa y finaliza entre las dos banderas de meta.

Material

Ski de salvamento, pala y tabla de salvamento: ver normas de material.

Cada equipo tendrá al menos una tabla de salvamento y un ski de salvamento.

Los miembros del equipo colocarán al lado de la zona de salida el material para las distintas postas.

Retirada de material: para ayudar en la seguridad de la prueba, el o la ayudante o miembros del equipo pueden retirar del recorrido el material averiado o abandonado durante la prueba siempre que no interfieran en el progreso del resto de los competidores o las competidoras.

Los o las ayudantes:

F. Llevarán el gorro idéntico al del competidor o de la competidora.

G. Llevarán una licra distintiva de alta visibilidad según exijan los organizadores de la competición si se entra en el agua y cubre por encima de las rodillas.

H. Mantendrán el ski de salvamento en posición según el diagrama o las indicaciones de los jueces o las juezas.

I. Harán todo lo posible para que ellos y el material que sujetan no impidan el progreso a otros competidores u otras competidoras (de no ser así el competidor o la competidora podría ser descalificado o descalificada).

J. Cumplirán con todas las instrucciones de los jueces o las juezas.

Arbitraje

Los jueces o las juezas se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones de llegada de los competidores o las competidoras.

Los competidores o las competidoras deben llegar sobre sus pies en posición erguida. La llegada será juzgada por el pecho del competidor o de la competidora cruzando la línea de meta.

Contacto con el material

Los competidores o las competidoras deben estar en contacto con el ski o la tabla de salvamento incluida hasta la última boya del recorrido. Los competidores o las competidoras no serán descalificados o descalificadas si pierden contacto con el material después de la última boya. Los competidores o las competidoras pueden perder contacto con el material en la salida sin descalificación siempre que lo recuperen y rodeen la última boya de giro de cada posta en contacto con el material y completen el recorrido.

Descalificaciones

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).

11.RELEVO DE SKI

Descripción de la prueba

La prueba de relevo de ski se desarrollará según las reglas generales de la prueba de carrera con ski. Los equipos estarán formados por tres competidores, que pueden usar el mismo ski.

Los competidores deben cumplir con las indicaciones del juez de salidas o el asistente en relación a la colocación del ski en la salida.

Primer competidor: comenzará como en la carrera con ski y completará el recorrido marcado por las boyas. Los competidores pueden abandonar su ski (en cualquier punto después de rodear la última boya de giro), regresan a la orilla, corren por la playa dejando a la derecha las dos banderas de giro verdes y amarillas y tocan al segundo competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

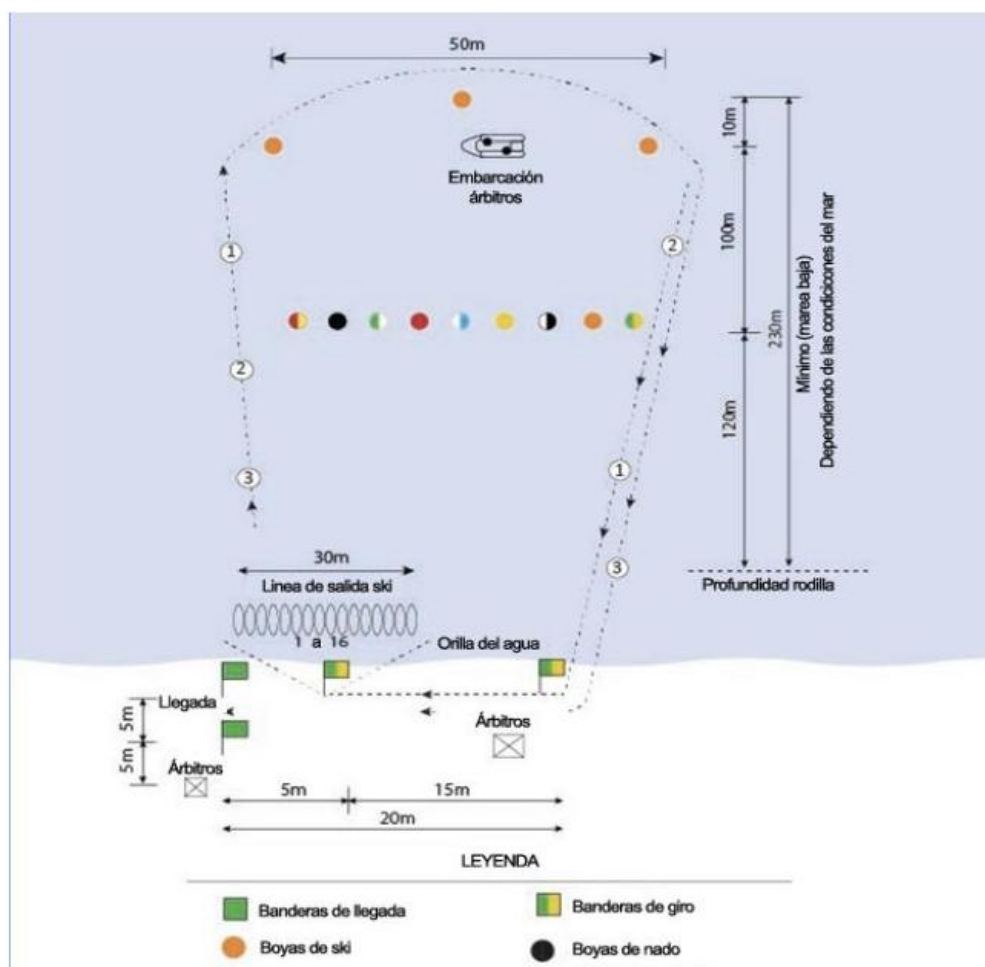
Segundo competidor: completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

Tercer competidor: completa el mismo recorrido, rodea la primera bandera de giro y pasa la segunda bandera de giro por el lado más alejado de la orilla, para terminar entre las dos banderas verdes (o del color de la zona) de meta.

El primer y tercer competidor de cada equipo comienzan desde la posición de salida asignada al equipo en el sorteo. Sin embargo, la posición de salida asignada en el sorteo se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo: en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha obtenido la posición 1 por sorteo, el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo desde la posición 16; el tercero desde la posición 1.

Posición de salida del 1º y 3º competidor	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida del 2º competidor	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Los competidores no pueden sujetar ni interferir de ninguna otra forma con los skis de otros competidores, ni impedir deliberadamente su progreso.



Nota 1: la disposición de la zona de competición, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.

Nota 2: las banderas de giro deben ser colocadas por el jefe de competición o quien designe, teniendo en cuenta las condiciones del agua en el momento de la carrera, por ejemplo, las banderas de giro deberían situarse a unos 5 m de la orilla del agua en caso de que haya un desnivel pronunciado y/o fuerte oleaje en la orilla por razones de seguridad, equidad y practicidad. Sin embargo, en una playa llana y/o con poco oleaje, las banderas de giro podrían colocarse en la orilla o en el agua para minimizar la distancia de carrera. La línea de cambio podría colocarse en la playa o en el agua dependiendo de las condiciones y ubicación de las banderas de giro.

El recorrido

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

- A. El recorrido de boyas de ski para el relevo ski máster será como en la posta del relevo de ocean. Los competidores deben rodear todas las boyas incluyendo las boyas de nado, las boyas negras y blancas de tabla y las tres boyas naranjas de ski a menos que se especifique otra cosa.
- B. Las dos banderas de giro verdes y amarillas estarán separadas aproximadamente 15 m entre ellas, ya sea en la orilla o en el agua a la altura de la rodilla (según corresponda y teniendo en cuenta las condiciones del oleaje para minimizar la distancia de la carrera).
- C. Las dos banderas verdes de llegada (o del color de la zona) estarán situadas aproximadamente en la orilla separadas 5 m entre sí y a 5 m de la segunda bandera de giro.

En el relevo de ski de salvamento, la línea de salida/cambio se encuentra en el agua. 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 la Jefa de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Material

Ski y pala: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

- A. Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el jefe de competición se asegurarán de que ninguna embarcación utilizada por cualquiera de los miembros del equipo cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. Los skis se retirarán lo antes posible de la orilla para evitar aglomeraciones y posibles daños.
- B. Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá llevar números o letras distintivos marcados en el brazo, la pierna o los gorros.

Arbitraje

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de meta.

Control del material

Los competidores pueden perder el contacto y el control de su ski o pala al salir, pero tienen que haberlos recuperado antes de la última boya del recorrido para rodearla en contacto con el ski y completar el recorrido.

Los competidores deben palear con su ski alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su ski (o pala) después de la última boya del recorrido.

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 (DQ 12).