

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

MANUAL DE SALVAMENTO ACUATICO DEPORTIVO EN
AGUAS ABIERTAS.

DESCRIPCION ESPECIFICAS Y REGLAS DE CADA PRUEBAS.

CODIGOS DE DESCALIFICACION DE CADA PRUEBA.

SECCIÓN 4: PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

Las siguientes pruebas de aguas abiertas se describen en esta sección:

- Nadar Surf.
- Nadar Surf en Equipos.
- Rescate con Tubo de Rescate.
- Carrera con Tubo de Rescate.
- Correr-Nadar-Correr.
- Banderas en Playa.
- Sprint en Playa.
- Carrera en Playa – 2 km y 1 km.
- 3 x 1 km Relevo de Carrera en Playa.
- Relevo Sprint en Playa.
- Carrera con Surf Ski.
- Relevo con Surf Ski.
- Carrera con Tabla.
- Relevo con Tabla.
- Rescate con Tabla.
- Oceanman/Oceanwoman (y la variación con formato olímpico en “Ocean M”).
- Relevo Oceanman/Oceanwoman.
- Relevo Oceanman/Oceanwoman Mixto.

4.1. CONDICIONES GENERALES PARA COMPETENCIA EN AGUAS ABIERTAS.

Los directivos del equipo y los competidores son responsables de estar familiarizados con el cronograma de la competencia y con las reglas y procedimientos que rigen las pruebas.

- (a) Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia. Para ayudar a los organizadores a determinar cuántas eliminatorias pueden ser necesarias, se puede solicitar la confirmación de participación en la prueba el día anterior o al comienzo del día en que está programada la prueba.
- (b) Un competidor o equipo ausente al inicio de una prueba será descalificado.
- (c) A menos que esté específicamente estipulado en las reglas, no se pueden usar medios artificiales de propulsión en la competencia (por ejemplo, manoplas, guantes).
- (d) Se permite el uso de cera o sustancias similares para ayudar al competidor a mantener el agarre o el contacto con tablas o surf skis o palas en pruebas de aguas abiertas.
- (e) La cinta corporal utilizada con fines preventivos, médicos, terapéuticos o kinesiológicos está permitida a discreción del Árbitro General, siempre que no proporcione una ventaja competitiva.
- (f) Las cámaras de video pueden instalarse en las tablas y surf skis siempre que dichos dispositivos cumplan con los requisitos especificados en la Sección 8, *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Las cámaras de video no pueden ser usadas por un competidor o estar sujetas a él en ningún momento de la carrera.
- (g) Los competidores deberán usar los gorros de su club o equipo nacional en todas las pruebas. Los gorros de playa, bien atados debajo del mentón, deben usarse al comienzo de cada carrera.

Un competidor no será descalificado si el gorro se pierde después del inicio de una carrera, siempre que los oficiales puedan identificar que el competidor completó correctamente el evento.

- (h) **Recorrido de Competencia:** Los reclamos acerca del recorrido solo se aceptarán antes del inicio de cada prueba o carrera.

Todos los recorridos se medirán, establecerán y alinearán a criterio del Árbitro General, asegurando en la medida de lo posible que todos los carriles tengan condiciones justas e iguales.

El Comité Directivo ILS del Evento y el Árbitro General pueden autorizar ajustes en el armado de los recorridos para garantizar la seguridad, una fiscalización justa y la ejecución eficiente de la prueba (por ejemplo, distancias, número de carriles o boyas, número de competidores por carrera). Cualquier cambio de recorrido debe ser comunicado a los competidores antes del inicio de la carrera (por ejemplo, en la reunión informativa con los capitanes de los equipos, en la zona de precompetencia o en la largada).

Se recomienda el uso de boyas y banderas codificadas por colores para guiar a los competidores con precisión a través de los recorridos requeridos.

Las distancias de las boyas se medirán desde el agua a la rodilla en la marca de marea baja. Sin embargo, las distancias pueden variar según las condiciones de la playa y los factores de seguridad. El ajuste de las boyas puede ser necesario durante la competencia si se desalinean.

Los competidores en pruebas con embarcaciones pueden pasar a través de las boyas de natación comprendiendo que son los únicos responsables si las boyas ofrecen un impedimento en su avance.

- (i) Los competidores y los oficiales deben abandonar el área de competencia designada cuando compitan o fiscalicen. El área de competencia puede definirse como la sección de la playarodeada por una cuerda o valla, o una cuerda directa al agua desde los extremos de una cuerda o valla u otras áreas designadas según lo especificado por el Árbitro General.
- (j) Las decisiones sobre el orden de llegada de los Jueces de Llegada no están sujetas a reclamos ni apelaciones.
- (k) Las decisiones de largada por parte del Largador, Arbitro General, (o el designado por el Árbitro General) no están sujetas a reclamo o ni apelación.
- (l) Condiciones predominantes: No se admitirán reclamos ni apelaciones cuando un incidente sea causado por las condiciones predominantes (ver 2.7 *Condiciones Predominantes*).

4.2 LA LARGADA

4.2.1 Previo a la largada

El Juez de Precompetencia debe:

- (a) Colocar a los competidores en el orden en que fueron sorteados para todas las series o finales.
- (b) Acompañar a los competidores y su equipamiento requerido al área de largada y asegurarse de que los competidores estén posicionados en el orden correcto.

Antes del comienzo de cada carrera, los oficiales designados deberán:

- (a) Verificar que todos los oficiales estén en posición.
- (b) Verificar que los competidores tengan vestimenta y gorros adecuados para una largada legal.
- (c) Verificar que el equipamiento y los marcadores de recorrido estén en su posición.

Un oficial designado, por ej. el Árbitro de Sector señalará al Juez Largador que los competidores están bajo su control.

4.2.2 El Largador

El Largador debe:

- (a) Tener jurisdicción exclusiva sobre los competidores desde el momento de la señal hasta que la carrera haya comenzado.
- (b) Posicionarse para tener un control visual completo sobre todos los competidores durante la largada.
- (c) Asegurarse de que la largada de todas las carreras sea consistente y justa.
- (d) Descalificar a los competidores por partidas en falso (o en Banderas en Playa, eliminar a los competidores).

4.2.3 Procedimientos de Largada

El proceso de largada en las pruebas debe comenzar con una señal o comando que indique "En sus marcas" seguido de una señal o comando que indique "Listos" y luego seguido de una señal o comando de largada que indique "Ir". El procedimiento de largada se puede aclarar en la reunión informativa de capitanes de equipo. Consulte las descripciones de las pruebas individuales para conocer los procedimientos de largada para las pruebas de Banderas en Playa, Bote a Remo e IRB. Si, por cualquier motivo, el Largador tiene que hablar con cualquier competidor después de cualquiera de las órdenes, se reiniciará el proceso de largada.

- (a) Si, por alguna razón, el Largador no está satisfecho de que todo está listo para la largada después de que los competidores estén en sus marcas, este ordenará a todos los competidores que se retiren de sus marcas y reanuden la largada.
- (b) Mientras que el Largador hace todo lo posible por efectuar una largada justa, la decisión de "ir" a la señal de largada recae en el competidor o equipo. Si el Largador, el Preparador de Largada o el Árbitro General no la reanudan, no se permitirá ningún reclamo o apelación en la largada.
- (c) Después de la largada, los competidores en natación, tabla, surf ski (si es una largada desde la playa) y pruebas multidisciplinarias pueden ingresar al agua a su propia discreción, siempre que no haya interferencia con otros competidores.
- (d) En relevos o pruebas multidisciplinarias, después de la finalización de la primera etapa, el competidor que ingresa al agua, en la segunda etapa o etapas subsiguientes se considerará culpable si le impide el progreso a un competidor que viene desde agua.

4.2.4 Líneas de Largada

- (a) Las líneas de largada pueden ser designadas por:
 - Una cuerda entre dos postes.
 - Una línea trazada en la arena entre dos postes.
 - Una línea imaginaria a la vista entre dos postes o de otro modo según lo determine el Largador.
- (b) En la largada, los dedos de los competidores pueden estar sobre o detrás de la línea de largada (ya sea una cuerda, dibujada en la arena o en una línea imaginaria), pero partes del cuerpo pueden sobresalir de la línea.
- (c) En pruebas de playa: cuando se traza una línea, los dedos de los pies y de las manos deben estar sobre o detrás de la línea, excepto cuando se adopte una posición de partida vertical. En tales circunstancias, los dedos del pie de los competidores deberán estar sobre o detrás de la línea, pero partes del cuerpo pueden sobresalir de la línea.
- (d) En las pruebas con tabla: donde una cuerda designa la línea de largada, una parte de la tabla del competidor puede estar sobre la línea de largada, pero debe estar en ángulo recto con la

línea o en ángulo para adaptarse a las condiciones predominantes. Cuando se coloque una tabla en la playa, se colocará a 90 grados y detrás de la línea de largada o de transición.

- (e) En las pruebas de Bote a Remo y Surf Ski: cuando se utiliza una línea imaginaria, la proa de la embarcación debe estar sobre o detrás de la línea y a 90 grados de la línea o en un ángulo para adaptarse a las condiciones predominantes.

4.2.5 Descalificación

- (a) La regla de largada única se utilizará en todas las pruebas.
- (b) El primer competidor o equipo que comience un movimiento de largada hacia delante después de asumir una posición final de "listos" y antes de la señal de largada será descalificado, excepto para Banderas en Playa en las que el competidor será eliminado (DQ7).
- (c) Si suena la señal de largada antes de que se declare la descalificación, se llamará a los competidores y comenzarán de nuevo.
- (d) La señal para cancelar la largada será la misma que la señal de inicio, pero repetida.
- (e) Cualquier competidor que sea descalificado por una largada en falso no podrá continuar en la carrera y debe retirarse de la línea de largada.
- (f) Todos los competidores que no cumplan con las órdenes del Largador dentro de un tiempo razonable serán descalificados (DQ8).
- (g) Cualquier competidor que, después de la primera orden del Largador, moleste a otros en la carrera a través de sonido o de otra manera, puede ser descalificado o eliminado (en el caso de Banderas en Playa) (DQ9).

Notas:

1. El deber del Largador y el Preparador de Largada es garantizar una largada justa. Si el Largador o Preparador de Largada decide que una largada no es justa, por cualquier motivo, incluyendo fallas técnicas o de equipamiento, condiciones del medio acuático u otros asuntos no causados por los competidores, estos deben ser llamados y el proceso de largada se reiniciará.
2. Los competidores serán descalificados si "comienzan un movimiento de largada hacia delante" antes de la señal de largada. Un movimiento involuntario por sí mismo, por ej. una contracción muscular o una salpicadura de las olas para las largadas en el agua, no es una descalificación. Anticipar la señal de largada y comenzar un movimiento de inicio es una descalificación.
3. El Largador y el Preparador de Largada usan su criterio para determinar si un competidor, o más de un competidor, ha comenzado un movimiento de largada previo. Comúnmente, el movimiento de largada anticipada de un competidor provoca el movimiento de otros competidores. Tales movimientos de los otros competidores no son un DQ.
4. Las decisiones del Largador o Preparador de Largada sobre las largadas no están sujetas a reclamo o apelación. Si bien el Largador debe hacer todo lo posible para lograr una largada pareja y justa, la decisión de "Ir" en la señal de largada recae en el competidor o equipo. Si el Largador, el Preparador de Largada o el Árbitro General no reanudan, no se permitirá ningún reclamo en la largada.

4.2.7 Transiciones y toques en los relevos

- (a) Los intercambios o transiciones en las pruebas de relevos serán efectuados por un competidor "que toca" al siguiente miembro del equipo a menos que se indique lo contrario (ver Relevo Sprint en Playa).

Al tocar, un competidor usa cualquier mano para tocar visiblemente al otro competidor en la mano u otra parte del cuerpo. Todos los toques deben realizarse sobre la superficie del agua para que sean visibles.

- (b) El competidor saliente se colocará con los pies dentro de la línea de transición.
- (c) Los competidores en pruebas de relevos deben comenzar su etapa de la carrera desde la posición o el carril asignado por el Juez de Precompetencia. Si los competidores no largan desde su carril o posición designada, el equipo corre el riesgo de ser descalificado.

4.3 LA LLEGADA

- (a) En pruebas donde los competidores corren a través de una línea de llegada, deben cruzar la línea de pie y en posición vertical (es decir, no caer a través de la línea). La llegada se juzga en el pecho del competidor al cruzar la línea de llegada.
- (b) En las pruebas con finales en el agua, tales como surf skis y botes a remo, los competidores o equipos o tripulaciones se considerarán que han terminado cuando cualquier parte de la embarcación cruza la línea de llegada.
- (c) En las pruebas donde los competidores deben cruzar una línea de llegada y no lo hacen correctamente, estos pueden recuperarse y volver a cruzar correctamente la línea de llegada para registrar su posición.
- (d) Una vez que se considera que un competidor ha cruzado correctamente la línea de llegada, se considera que ha completado la carrera. El competidor no puede volver a ingresar al recorrido para corregir errores de carrera anteriores.

4.3.1 Fiscalización

- (a) Todas las pruebas serán fiscalizadas visualmente o por medios electrónicos. El orden será decidido por los jueces de llegada. Los empates (eliminatory) se declararán como tales.
- (b) Donde esté disponible, equipos electrónicos (incluye video u otra tecnología de ayuda para fiscalizar) deberían ser utilizados en el proceso de fiscalización.
- (c) En caso de que se utilicen medios electrónicos para ayudar a fiscalizar y grabar las carreras, los competidores deben colocar los chips electrónicos como se indica (por ejemplo, llevarlos en un chaleco, colocarlos alrededor de un tobillo o muñeca en particular o colocarlos en una parte designada de su embarcación/bote a remo, etc.). El resultado de tales carreras se determinará por el orden de llegada de los chips electrónicos a través de la línea de llegada. En caso de falla de los chips electrónicos, todas las posiciones en una carrera se evaluarán visualmente utilizando métodos normales.
- (d) Los jueces se colocarán de manera tal que tengan una vista clara de la línea de llegada. Cuando corresponda, los jueces se colocarán en posiciones elevadas.
- (e) El juez 1 selecciona a los finalistas 1 y 2; El juez 2 selecciona a los finalistas 2 y 3, y así sucesivamente (es decir, el juez 1 es el principal responsable del finalista 1, además de señalar quién terminó segundo).
- (f) En caso de que se utilicen videos u otros elementos de evaluación electrónica para determinar correctamente el resultado de una carrera, el resultado de la evaluación inicial no se declarará final y el Árbitro General/Árbitro de Sector y el Juez Principal determinarán el resultado final de la prueba.
- (g) Los resultados del Juez de Llegada, una vez finalizados, se considerarán definitivos y no se permitirá ningún reclamo o apelación.

- (h) A la señal del Juez Principal, se les entregara la numeración correspondiente y/o se registrarán los nombres.
- (i) El Árbitro General puede permitir que los competidores o los capitanes de equipo vean la reproducción de vídeo u otros elementos electrónicos en circunstancias controladas.

4.3.2 Tiempos límites

- (a) Se puede imponer un límite de tiempo a la duración de una prueba a discreción del Árbitro General. Los competidores serán informados de cualquier límite de tiempo antes del comienzo de una ronda de la prueba.
- (b) El Árbitro General puede dar instrucciones a los competidores para que se retiren de la prueba antes de finalizar cuando se haya alcanzado el límite de tiempo o cuando el número de competidores requerido para las rondas siguientes ya hayan clasificado al completar la carrera sin descalificación.

4.4 SEMBRADO

Se utilizará el sembrado de series.

4.4.1 Sembrado en series

Para la primera ronda de una prueba, los inscriptos del mismo club o nación se clasificarán en diferentes eliminatorias si es posible.

4.4.2 Sembrado en semi finales y finales

Se requiere el sembrado para todas las rondas después de las eliminatorias. El sembrado para las siguientes rondas, cuartos de final, semifinales y finales se basará en el resultado de las eliminatorias.

Basado en los resultados de las eliminatorias y/o rondas posteriores o semifinales, se asignaran los lugares a la final de los 16 mejores competidores o equipos de las siguientes pruebas: Nadar Surf, Nadar Surf en Equipos, Correr-Nadar-Correr, Carrera con Surf Ski, Relevó con Surf Ski, Carrera con Tabla, Relevó con Tabla, Oceanman/Oceanwoman, Relevó Oceanman/Oceanwoman.

Donde sea necesario (para fines de puntuación, etc.), las finales A y B se llevarán a cabo en las siguientes pruebas: Banderas en Playa, Rescate con Tubo de Rescate, Sprint en Playa, Relevó Sprint en Playa y Rescate con Tabla. Basado en los resultados de las eliminatorias o semifinales, a los ocho mejores competidores o equipos se les asignará lugares en la final A. A los mejores competidores o equipos del noveno al decimosexto se les asignarán lugares en la final B.

Cuando uno o más competidores o equipos se retiren de una final de 16 o más competidores/equipos, hasta un máximo de cuatro competidores o equipos serán llamados de la lista de reservas. Las reservas provendrán de la misma carrera de clasificación que el competidor o equipo retirado. La final no se volverá a resembrar.

Cuando uno o más competidores o equipos sean convocados para una final A de 8 competidores o se retiren de una final B, hasta un máximo de cuatro competidores serán llamados a avanzar de las eliminatorias. La final B no será resembrada. En caso de que no haya suficientes reservas en espera, la final B se llevará a cabo con aquellos que se hayan reunido. Las reservas provendrán de la misma carrera de clasificación que el competidor o equipo retirado. La final B no se volverá a resembrar.

Empates: Cuando ocurre un empate que califica para una final, si es posible (en términos del número de competidores), los competidores o equipos empatados avanzarán a la final correspondiente. Si no hay suficientes lugares disponibles en la final, se llevará a cabo una serie de repechaje entre los competidores o equipos empatados para determinar los finalistas.

4.4.3 Sorteo de posiciones

El sorteo inicial de las eliminatorias y las posiciones en la playa puede ser realizado por la organización de la competencia y suministrado a los equipos. Los sorteos para posiciones en rondas posteriores (por ejemplo, cuartos de final, semifinales y finales) serán realizados por los oficiales de la competencia.

El método utilizado para los sorteos, incluidos los sorteos de las series iniciales y la selección de competidores, deberá ser aprobado por el Árbitro General.

4.4.4 Posiciones en Playa

Para las pruebas de natación, surf ski, tablas, multidisciplinas y botes a remo, las posiciones de largada y los carriles se numerarán consecutivamente desde la izquierda (de frente al agua) comenzando con el número 1. Para pruebas de playa, la posición número 1 será la más cercana al agua.

4.4.5 Límite de competidores

El Árbitro General decidirá si las pruebas se llevarán a cabo en eliminatorias, cuartos de final, semifinales o finales. El número máximo recomendado de competidores en una carrera final o eliminatoria no excederá los números presentados en la siguiente tabla. Solo el comité de competencia y el Árbitro General pueden autorizar cambios a estos números máximos teniendo en cuenta en todo momento una fiscalización efectiva, las condiciones ambientales, la seguridad y equidad para todos los competidores.



Prueba:	Nº Max. De Competidores por carrera
Nadar Surf	32 competidores
Carrera con Tubo de Rescate	9 competidores
Correr-Nadar-Correr	32 competidores
Banderas en Playa	16 competidores (8 en finales)
Sprint en Playa	10 competidores
Carrera en Playa– 2 km and 1 km	40 competidores
3 x 1 km Relevó de Carrera en Playa	40 equipos de 3 competidores
Carrera con Ski	16 competidores
Carrera con Tabla	16 competidores
Oceanman/Oceanwoman	16 competidores (20 para eliminatorias)
Ocean M	24 competidores
Nadar Surf en Equipos	10 equipos de 3 competidores
Rescate con Tubo de Rescate	9 equipos de 4 competidores
Relevó Sprint en Playa	10 equipos de 4 competidores
Relevó con Surf Ski	16 equipos de 3 competidores
Relevó con Tabla	16 equipos de 3 competidores
Rescate con Tabla	9 equipos de 2 competidores
Relevó Oceanman/Oceanwoman	16 equipos de 4 competidores
Relevó Oceanman/Oceanwoman Mixto	24 equipos de 4 competidores

4.5 NADAR SURF

4.5.1 Descripción de la prueba

Con una largada corriendo hacia el agua desde la línea de largada en la playa, los competidores nadan alrededor del recorrido de 400 m (280 m para Masters) designado por boyas, regresando a la orilla para terminar entre las banderas de llegada en la playa.

Para facilitar el registro de la clasificación después de la llegada, los competidores pueden ubicarse:

- En una línea recta trazada en un ángulo aproximado de 30 grados desde la línea de llegada hasta la playa.
- En una serie de líneas 10 m detrás y en ángulo recto con la línea de llegada y a 5 m de distancia.

4.5.2 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido en forma de U será de aproximadamente de 400 m de principio a fin. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

La **línea de largada**, una cuerda de colores brillantes que se extiende entre dos postes aproximadamente a 40 m de distancia, estará situada a 5 m del borde del agua, centrada en la boya número 1.

La **línea de llegada**, entre dos banderas colocadas a 5 m de distancia, estará situada aproximadamente a 15 m del borde del agua, centrada en la boya número 9.

El **recorrido de natación** estará señalizado por boyas (como se indica en el diagrama), la más alejada situada aproximadamente a 170 m contando desde el agua a las rodillas.

Las distancias en el agua pueden variar según las condiciones.

4.5.3 Fiscalización

A la señal de largada, los competidores comenzarán desde la línea de largada, entrarán al agua sin impedir el progreso a otros competidores en la prueba, nadarán alrededor de las boyas, regresarán a la orilla y terminarán entre las dos banderas verdes de llegada.

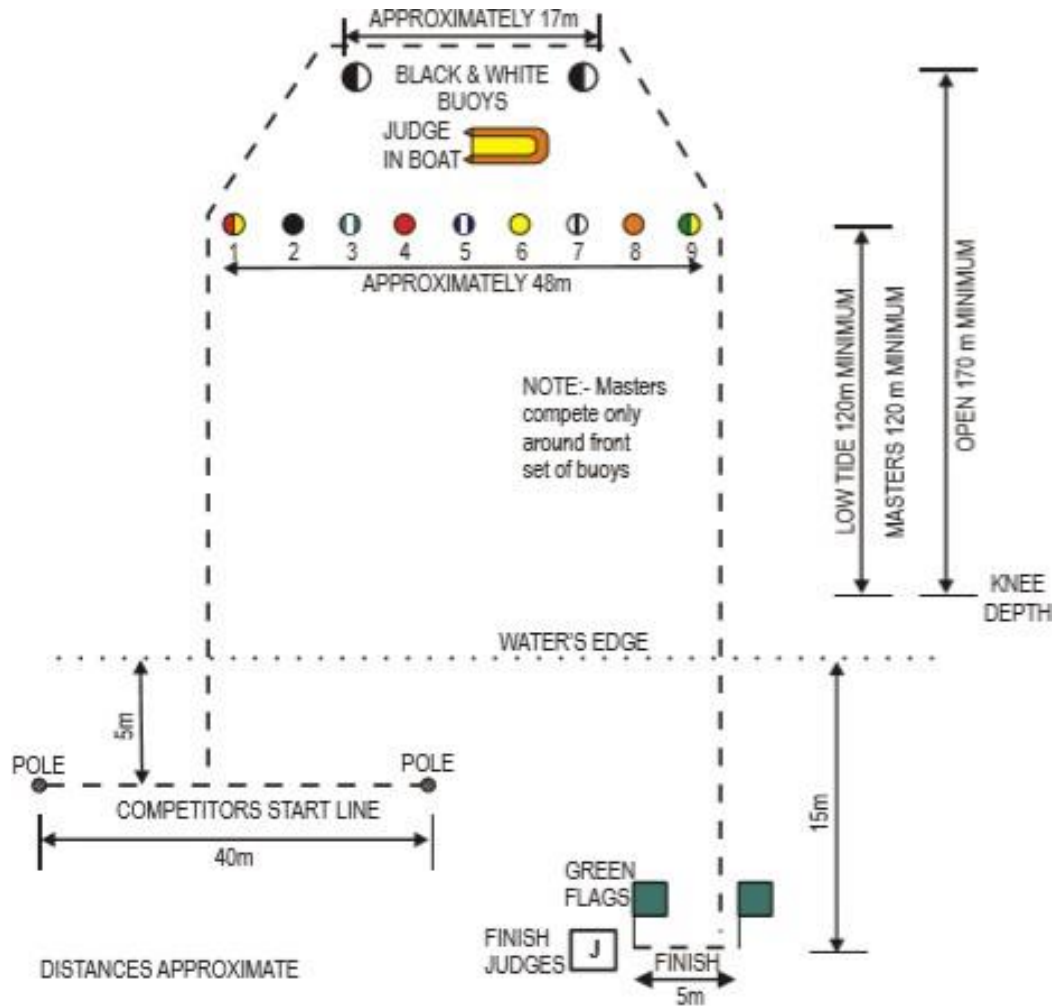
Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar el desarrollo de la prueba y determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.5.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido definido y descrito (DQ12).



SURF RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170 m to furthest buoy
Masters	120 m to furthest buoy

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.6 NADAR SURF EN EQUIPOS

4.6.1 Descripción de la prueba

Con una largada corriendo hacia el agua desde la línea de largada en la playa, los tres miembros de cada equipo nadan alrededor del recorrido de 400 m (280 m para Masters) designado por boyas, regresando a la orilla para terminar entre las banderas de llegada en la playa.

Precompetencia: Los tres miembros de cada equipo serán colocados uno detrás del otro frente a la orilla del agua en sus posiciones establecidas. El siguiente equipo se alineará al lado del primer equipo y así sucesivamente.

Cuando todos los equipos estén reunidos, se dará la señal para mirar hacia el área de competencia. Tras la señal de un oficial, la línea más cercana al borde del agua deberá ingresar al área de competencia, seguida por la segunda, tercera y cuarta línea. (Este procedimiento distribuye a los competidores de cada equipo sobre la línea de largada).

Puntos: Los puntos se asignan de la siguiente manera: uno para el primero, dos para el segundo, tres para el tercero, cuatro para el cuarto, etc. El equipo que obtenga el menor número de puntos será declarado ganador. Si a dos o más equipos se les asignan puntos iguales, el equipo completo que finaliza el recorrido primero recibirá el mejor puesto.

Todos los competidores que terminan se registrarán a medida que se posicionan y se calcularán los puntos. Si algún equipo es descalificado, los lugares se reasignarán y luego se calcularán los puntos.

Si las carreras de Nadar Surf y Nadar Surf en Equipos se combinan, los nadadores que no estén en equipos serán eliminados de la asignación de puntos con el fin de determinar el resultado de la carrera de los equipos.

4.6.2 El Recorrido

La prueba de Nadar Surf en Equipos se lleva a cabo a lo largo del recorrido previsto para la carrera de Nadar Surf como se muestra en el siguiente diagrama. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

4.6.3 Fiscalización

A la señal de largada, los competidores comenzarán desde la línea de largada, entrarán al agua sin impedir el progreso a otros competidores en la prueba, nadarán alrededor de las boyas, regresarán a la orilla y terminarán entre las dos banderas verdes de llegada.

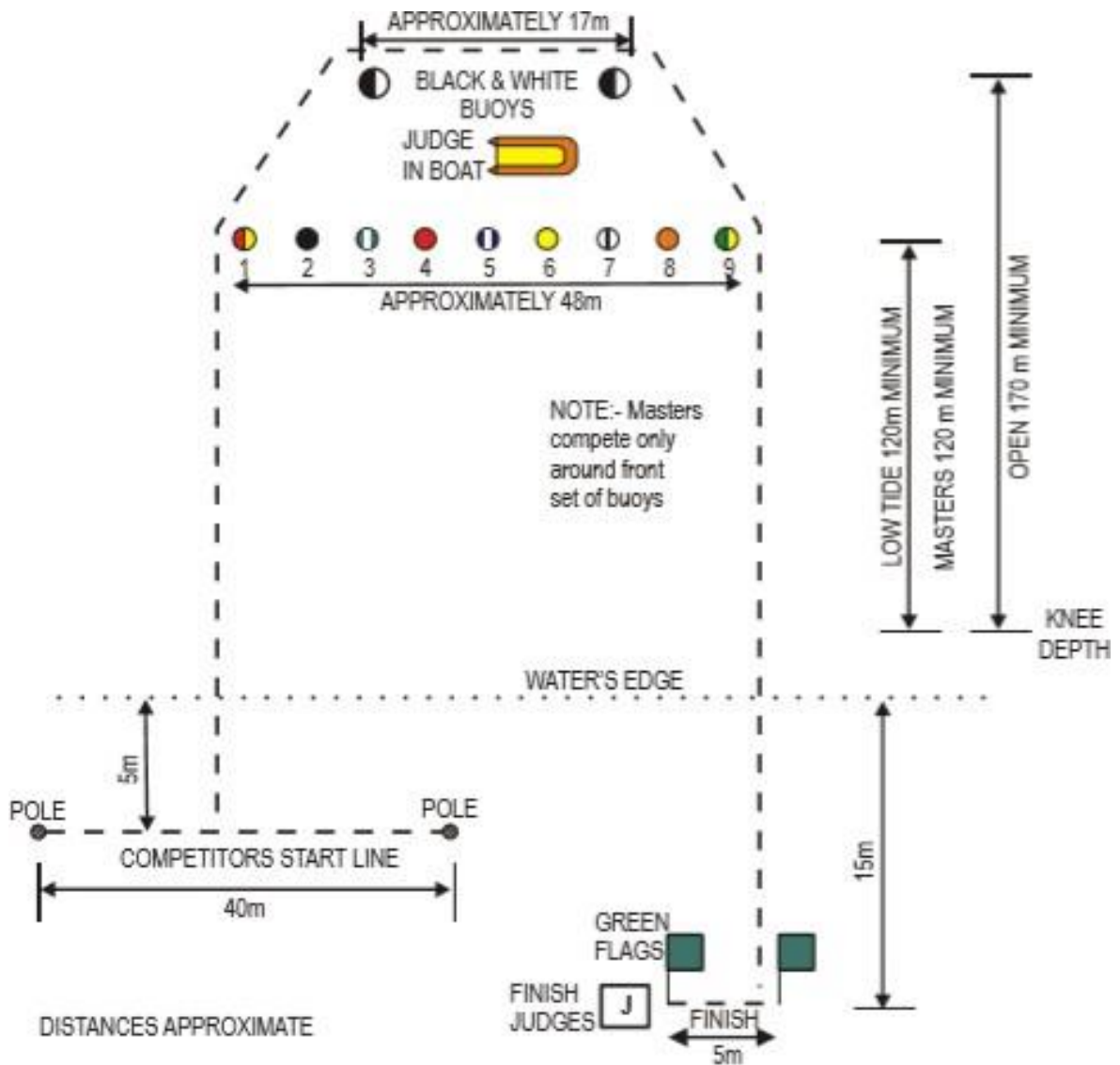
Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.6.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



SURF TEAMS RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170 m to furthest buoy
Masters	120 m to furthest buoy

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.7 RESCATE CON TUBO DE RESCATE

4.7.1 Descripción de la prueba

Cuatro competidores de cada equipo participan en esta prueba: una “víctima”, un nadador con tubo de rescate y dos rescatistas. La víctima nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera ser rescatada por el nadador con tubo de rescate. A medida que regresan a la orilla, los dos rescatistas restantes entran al agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor de un equipo cruza la línea de llegada mientras está en contacto con la víctima.

- (a) **La Largada:** Los cuatro competidores se reúnen en la posición asignada a su equipo en la línea de largada. Antes de la señal de largada, el nadador con tubo de rescate y equipamiento deben estar detrás de la línea de largada/llegada. El nadador con tubo de rescate puede sostener o ponerse el tubo de rescate y puede sostener las aletas en sus manos. Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho. No se pueden poner las aletas antes de cruzar la línea de largada.

A la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.

Notas:

1. La boya se define como la boya únicamente y no incluye cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la boya.
2. Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

El Árbitro General puede determinar un método alternativo aceptable de señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.

Los competidores deben comenzar desde la posición correcta asignada. Los competidores que naden hacia la boya equivocada y hagan señales desde la boya equivocada serán descalificados.

- (b) **Nadador con Tubo de Rescate:** A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el nadador con tubo de rescate cruza la línea de largada y se pone el equipamiento a su discreción, y nada pasando del lado izquierdo (visto desde la playa) de la boya designada hasta la víctima que espera detrás de esta. El rescatista asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, debajo de ambos brazos y lo engancha en la anilla. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima sujeta al tubo de rescate, los competidores continúan (en el sentido de las agujas del reloj) alrededor de la boya remolcando a la víctima hasta la playa.

Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

- (c) **Rescatistas:** Después de que el nadador con tubo de rescate ha comenzado a remolcar a la víctima a la playa, los dos rescatistas, a su discreción, pueden cruzar la línea de largada para entrar al agua y ayudar al nadador con tubo de rescate a llevar a la víctima a la playa.

La víctima debe ser arrastrada o cargada hasta la llegada.

- (d) La **llegada** se juzga sobre el pecho del primer miembro del equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical mientras todavía está en contacto con la víctima (no es necesario que el tubo de rescate esté conectado).

Nota: Si bien no es necesario arrastrar a toda la víctima más allá de la línea de llegada, se solicita a los equipos que se muevan de inmediato detrás de la línea de llegada para ayudar a fiscalizar la prueba y permitir que los equipos que están detrás terminen sin obstrucción.

4.7.2 Notas

- (a) Todos los miembros del equipo deben comenzar desde sus posiciones asignadas en la línea de largada.
- (b) Los nadadores con tubo de rescate y los dos rescatistas, que hayan cruzado previamente la línea de largada (por cualquier motivo), no serán descalificados siempre que regresen detrás de la línea de largada antes de comenzar su etapa en la prueba.
- (c) En la largada, los nadadores con tubo de rescate pueden colocar los tubos de rescate y las aletas detrás de la línea de largada/llegada o pueden sostener sus aletas y tubos de rescate en sus manos. Se pueden poner la banda del tubo de rescate previamente.
- (d) Los tubos de rescate deben colocarse correctamente, ya sea con la banda sobre un solo hombro, o sobre el hombro y a través del pecho, a discreción del competidor.
- (e) La víctima puede ayudar al nadador con tubo de rescate a asegurar el tubo de rescate. Cualquiera de los dos puede enganchar el tubo de rescate, pero la víctima debe estar enganchada al tubo detrás de la línea de la boya.
- (f) Los nadadores con tubo de rescate deben remolcar a la víctima con el tubo asegurado alrededor del cuerpo, debajo de ambos brazos y enganchado en la anilla.
- (g) La víctima no debe ser remolcada sobre el estómago.
- (h) La víctima puede ayudar pateando y remando con los brazos debajo de la superficie, pero no debe realizar un recobro aéreo por sobre la superficie del agua.
- (i) En ningún momento, la víctima puede ayudar caminando o corriendo, pero la víctima puede ayudar levantando las piernas durante el traslado.
- (j) Solo el nadador con tubo de rescate puede usar las aletas. Los rescatistas no utilizarán ningún material.

4.7.3 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido será de aproximadamente 240 m. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

- (a) **La línea de largada/llegada:** una cuerda de colores brillantes tendida entre dos postes que llevan banderas, aproximadamente a 48 m de distancia, se ubicará en el borde del agua. La alineación de la línea de largada con las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar. La línea de largada también será la línea de llegada. Esta línea se eliminará una vez que los competidores estén en línea antes de la largada para garantizar que el tubo no quede enganchado.
- (b) **Las boyas de natación** se colocarán como para la carrera de surf, de modo que todos los competidores tengan la misma oportunidad con respecto a los bancos de arena, corrientes de retorno, etc.

4.7.4 Equipamiento

Tubo de rescate, aletas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores deben usar los tubos de rescate suministrados por los organizadores.

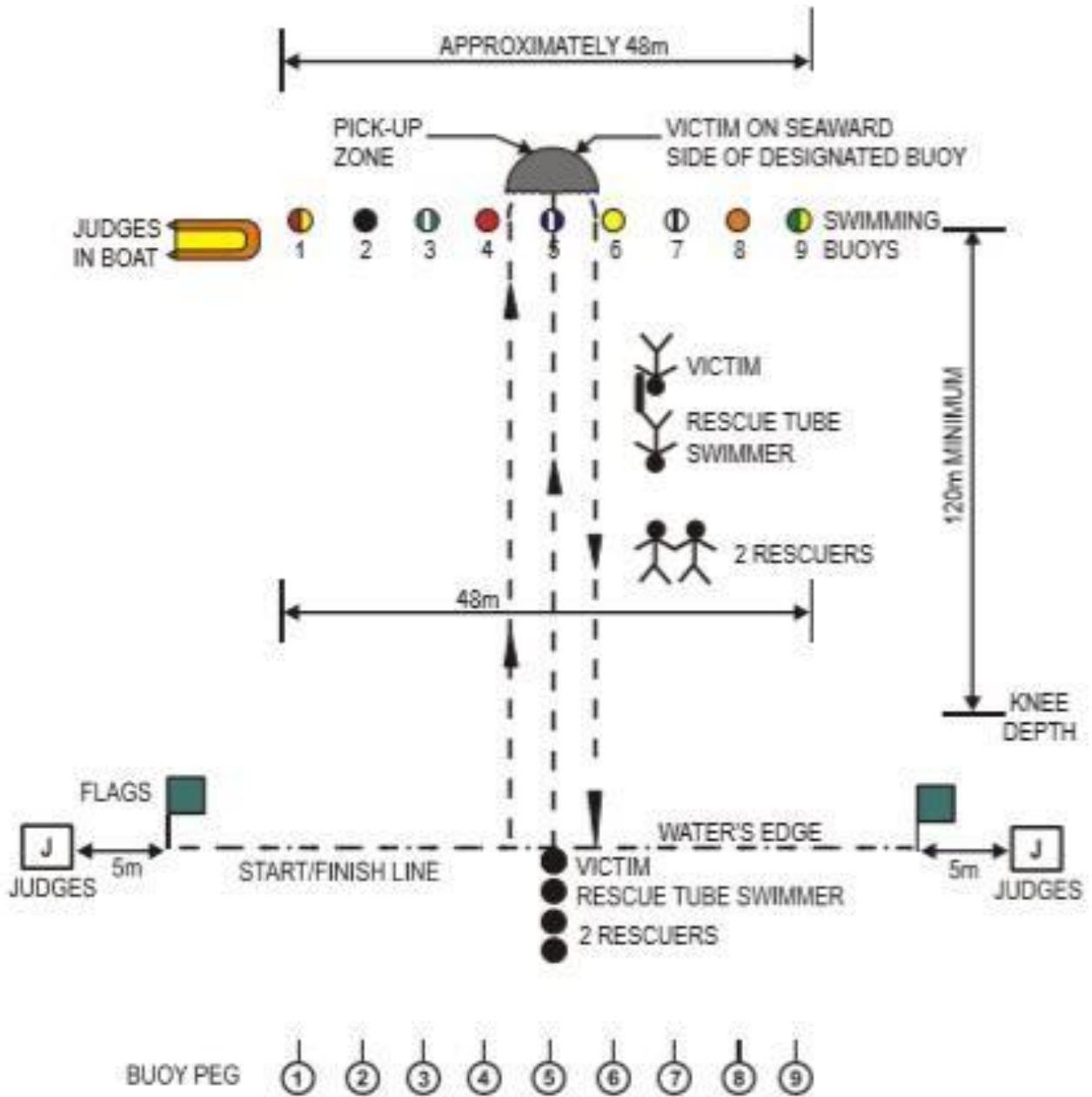
4.7.5 Fiscalización

Los jueces de llegada se colocarán en cada extremo de la línea de llegada al menos a 5 m del poste y en línea con este. Se colocará un Juez de Recorrido en el bote en línea con las boyas como se muestra en el diagrama.

Las infracciones registradas durante la prueba que fueron observadas por cualquiera de los Jueces serán informadas al Árbitro General quien decidirá sobre la infracción con los Jueces involucrados. Un juez en el bote que observe una infracción deberá informar al Árbitro General tan pronto como sea posible y antes de que se declare el resultado de la carrera.

4.7.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



DISTANCES APPROXIMATE

RESCUE TUBE RESCUE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.8 CARRERA CON TUBO DE RESCATE

4.8.1 Descripción de la prueba

Los tubos de rescate y las aletas se colocan en la playa, aproximadamente a 15 m del borde del agua en línea con el cartel del carril designado al competidor.

Los competidores toman sus posiciones en la línea de largada aproximadamente a 5 m del borde del agua. A la señal de largada, los competidores corren en sentido opuesto al agua para obtener sus tubos de rescate y aletas, ingresan al agua poniéndose el equipamiento a discreción, y nadan alrededor (del lado izquierdo, visto desde la playa) de su boya designada para regresar a la playa y cruzar la línea de llegada.

Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada en posición erguida en posesión de ambas aletas y con la correa del tubo de rescate sobre el hombro.

Notas:

1. En la largada, el tubo de rescate y las aletas deben colocarse a discreción de los competidores delante del cartel designado a los competidores.
2. Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho.

4.8.2 El Recorrido

La Carrera con Tubo de Rescate se llevará a cabo bajo las reglas generales de Rescate con Tubo de Rescate. El recorrido será el mismo que el de Rescate con Tubo de Rescate como se muestra en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.8.3 Fiscalización

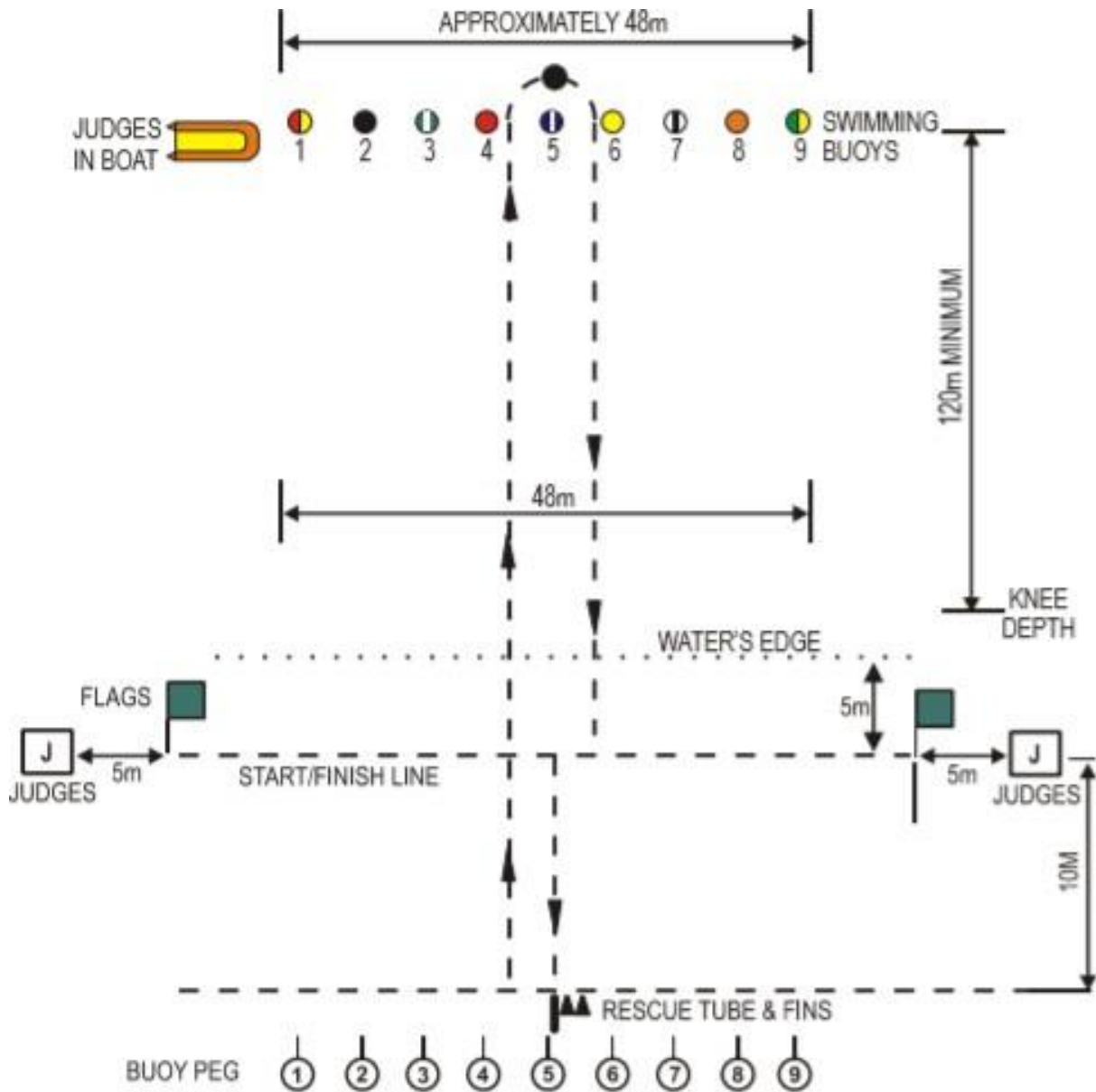
Se colocará un juez a bordo en línea con las boyas como se muestra en el diagrama. Los Jueces de Llegada se colocarán en cada extremo de la línea de llegada al menos a 5 m del poste y en línea con este.

4.8.4 Equipamiento

Tubo de Rescate: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores deben usar los tubos de rescate suministrados por los organizadores.

4.8.5 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



DISTANCES APPROXIMATE

RESCUE TUBE RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.9 CORRER – NADAR– CORRER

4.9.1 Descripción de la prueba

Desde la línea de largada, los competidores corren para pasar alrededor de la bandera de giro y entran al agua para nadar alrededor de las boyas. Los competidores nadan de regreso a la playa para correr nuevamente alrededor de la bandera de giro antes de correr hacia la línea de llegada.

Nota: Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido.

4.9.2 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido se diseñará de manera que los competidores corran aproximadamente 100 m, naden aproximadamente 300 m y corran aproximadamente 100 m para terminar.

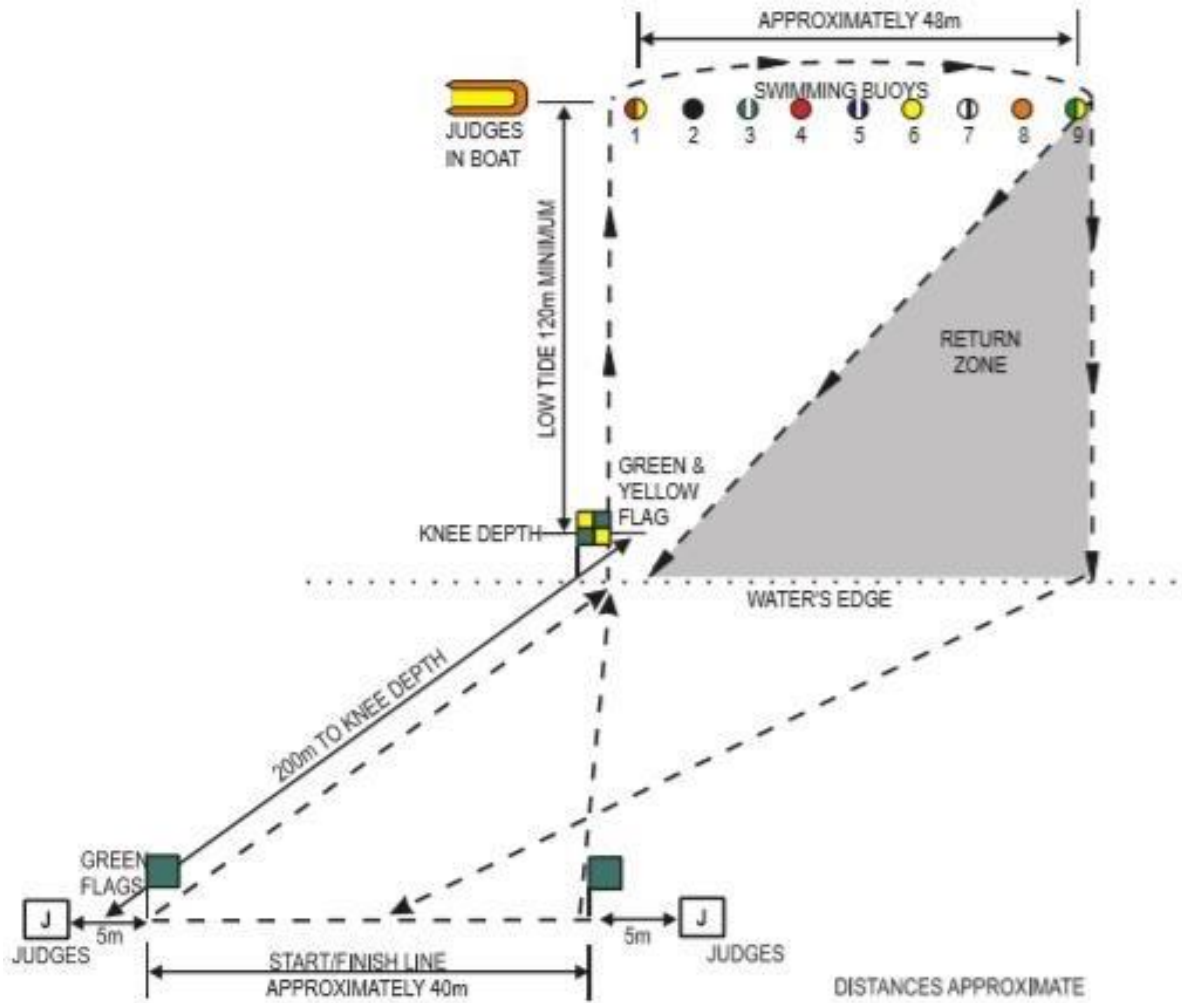
4.9.3 Fiscalización

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

4.9.4 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



RUN – SWIM – RUN

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.10 BANDERAS EN PLAYA

4.10.1 Descripción de la prueba

Desde una posición de largada en decúbito prono en la playa en la posición asignada, los competidores se levantan, giran y corren aproximadamente 20 m para obtener un testimonio (bandera en playa) clavado en posición vertical en la arena con alrededor de dos tercios visibles. Dado que siempre hay menos testimonios que competidores, los que no consiguen uno, son eliminados.

Los competidores se acuestan boca abajo con los dedos de los pies en la línea de largada, con los talones o cualquier parte de los pies juntos, las manos una encima de la otra con las yemas de los dedos en las muñecas y con la cabeza hacia arriba. Los codos deben extenderse 90 grados de la línea media del cuerpo, y las caderas y el estómago deben estar en contacto con la arena. La línea media del cuerpo debe estar a 90 grados de la línea de largada.

Notas:

1. Los competidores pueden nivelar, aplanar y comprimir su zona de largada. A los competidores no se les permite crear montículos o alterar irrazonablemente la pendiente de la arena para ayudar en la largada.
2. Los competidores pueden clavar los dedos de los pies en la arena en la línea de largada cavando con las manos o los pies antes de acostarse en la arena, o con los pies después de acostarse en la arena.
3. Los competidores deben cumplir con las instrucciones de los oficiales. Un competidor que cause un retraso irrazonable en la largada de la prueba puede ser sancionado (DQ8).

4.10.2 Procedimientos de Largada

El procedimiento de largada de Banderas en Playa es diferente del procedimiento descrito en 4.2

La Largada. Para Banderas en Playa, la largada es la siguiente:

Antes de la largada, el Juez de Precompetencia deberá:

- (a) Colocar a los competidores en el orden en que fueron sorteados para esa carrera.
- (b) Acompañar a los competidores al área de largada y asegurarse de que estén posicionados en el orden correcto.

El Árbitro General/Arbitro de Sector debe:

- (a) Verificar que todos los oficiales técnicos estén en posición.
- (b) Señalar la largada oficial de cada carrera con un largo silbido que indica que los competidores deben tomar su posición en la línea de largada.
- (c) Señalar al Largador que los competidores están bajo su control. El Largador se colocará fuera de la vista de los competidores.

4.10.3 La largada

En el comando "Competidores listos" del Largador, los competidores asumirán la posición de largada como se describe. A la orden de "Cabeza Abajo" del Largador, los competidores, de inmediato y sin demora, deben colocar el mentón sobre las manos.

- (a) Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Largador señalará la largada con un silbato.
- (b) A la señal de largada, los competidores se pondrán de pie y correrán para obtener un testimonio.

4.10.4 Infracciones en la Largada

Los siguientes comportamientos se consideran infracciones de largada en Banderas en Playa:

- (a) Incumplimiento de las órdenes del Largador en un tiempo razonable.
- (b) Levantar cualquier parte del cuerpo de la arena o comenzar cualquier movimiento de largada después de la orden de "Cabeza Abajo" del Largador y antes de la señal de largada.

Si un competidor es descalificado o eliminado, los competidores restantes y los testimonios serán realineados sin volver a sortear posiciones. La tirada continuará con la infracción de largada actual vigente hasta que se vea efectuada una largada justa.

4.10.5 Sorteo de posiciones

Habrà un sorteo preliminar de posiciones y más sorteos después de cada ronda. En semifinales y finales cuando los competidores se hayan reducido a ocho, habrá un sorteo de posiciones después de cada tirada.

4.10.6 Cantidad de competidores eliminados

En las eliminatorias, el Árbitro General determinará si uno o dos competidores serán eliminados en cada tirada. En semifinales y finales, no se puede eliminar a más de un competidor por tirada.

4.10.7 Empates

Se convocará a un desempate entre los competidores involucrados si dos o más competidores sostienen el mismo testimonio, y los jueces no pueden determinar qué mano del competidor agarró el testimonio primero, independientemente de la posición de la mano en el testimonio. Asimismo, se convocará a un desempate entre los competidores involucrados si un testimonio se "pierde" en la arena. Si es evidente que un testimonio está "perdido" para los competidores en la arena, el juez de llegada señalará (con un silbato o verbalmente) que el testimonio está "perdido" y que la tirada finalizó.

4.10.8 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido debe ser de aproximadamente 20 m desde la línea de largada hasta los testimonios, y lo suficientemente ancho para proporcionar un espacio mínimo de 1,5 m entre cada uno de los 16 competidores.

Los testimonios se colocarán en línea paralela a la línea de largada, de modo que una “línea perpendicular” entre dos competidores adyacentes pase aproximadamente a través de la base del testimonio. En otras palabras, los testimonios están alineados en la línea de los testimonios equidistantes entre los competidores adyacentes.

La cancha de Banderas en Playa debe estar libre de escombros, y si la superficie de la arena es dura, debe rastrillarse para hacerla más segura antes y durante la competencia.

4.10.9 Equipamiento y vestimenta

Banderas en Playa (testimonios): Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

4.10.10 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector o la persona designada por ellos será posicionada para mantener una supervisión general.

El Largador y el Preparador de Largada se colocarán en cualquier extremo de la línea de largada para observar cualquier infracción en la largada. Los Jueces de Recorrido se colocarán a ambos lados del recorrido para observar las tiradas y las infracciones de participación.

Los jueces de llegada se colocarán unos metros detrás de la línea de testimonios, para reclamar el testimonio de los competidores exitosos y preparar los testimonios para la siguiente tirada.

4.10.11 Eliminación y Descalificación

Cada tirada o desempate se juzgará como un segmento separado de esta prueba. Una infracción en un segmento no se traspasará ni se contabilizará contra un competidor en un segmento posterior.

Un competidor que comete una infracción de largada o que impida el progreso de otro competidor será eliminado (no descalificado).

Un competidor *eliminado* de la prueba retendrá la puntuación y/o la posición en el momento de la prueba. Sin embargo, un competidor *descalificado* de la prueba perderá toda su posición en esta.

En la prueba de Banderas en Playa, un reclamo contra una eliminación debe presentarse dentro de los 5 minutos o antes de que comience la siguiente tirada de la prueba (lo que ocurra primero). Si se produce un reclamo tras una eliminación en Banderas en Playa, el Arbitro General considerará inmediatamente el reclamo sin demora antes de continuar con la prueba. No se permitirá apelar en las decisiones de reclamos por eliminación en Banderas en Playa por parte del Árbitro.

Notas:

1. El Árbitro General está autorizado a remitir un reclamo por eliminación en Banderas en Playa directamente a un representante del Jurado de Apelaciones para que tome una decisión en

base a los procesos y tiempos detallados anteriormente. No se requiere papeleo ni se paga una tarifa si esto ocurre.

2. Un competidor puede reclamar y/o apelar contra una decisión de descalificación en pruebas de Banderas en Playa siempre que se sigan los procesos correctos como se detalla en la Sección 2 de este Manual.

Impedancia: La impedancia se define como "el uso de manos, brazos, pies o piernas para impedir el progreso de otro competidor".

Un competidor no obstante puede usar su cuerpo para mejorar su posición en la obtención de un testimonio. Un competidor puede interponer el hombro o el cuerpo frente a un oponente, pero no puede usar manos, brazos, pies o piernas para obtener o permanecer en esta posición.

Si un competidor obtiene legalmente esta posición adelante y mantiene una acción normal de carrera, el competidor de atrás está obligado a rodear al competidor de adelante.

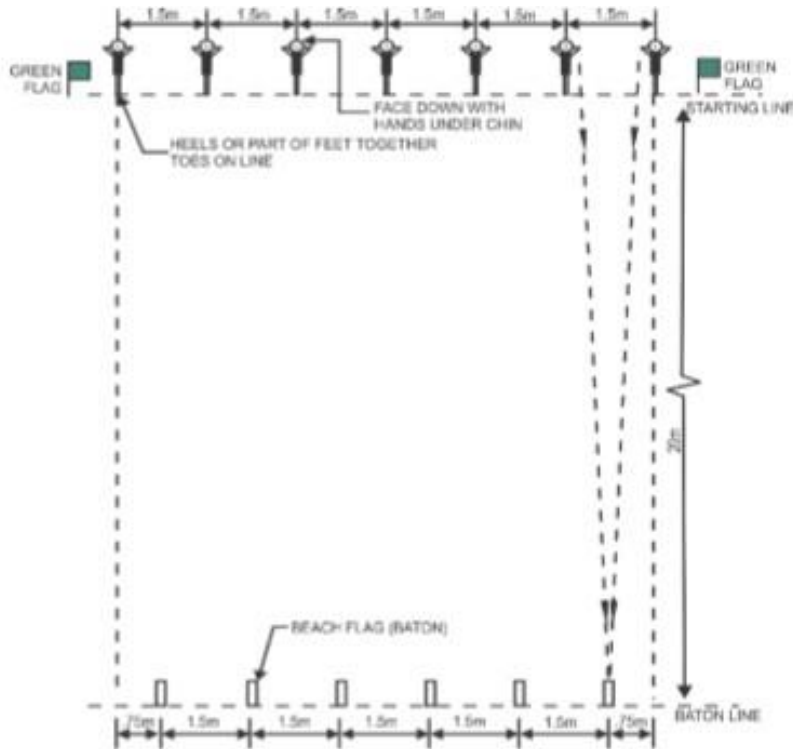
Un competidor puede cruzar frente a un competidor más lento.

Si dos o más competidores son culpables de impedancia, el competidor que utilizó por primera vez las manos, los brazos, los pies o las piernas podrá ser eliminado.

Sin perjuicio de las cláusulas de impedancia, si se considera que el competidor ha infringido el Código de Conducta de ILS y/o ha competido injustamente (ver 2.15. *Mala conducta*), los competidores involucrados pueden ser descalificados.

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación

- (a) No completar la prueba según lo definido y descrito (DQ12).
- (b) Levantar o bloquear más de un testimonio, por ejemplo, recostarse sobre un testimonio o cubrirlo de la vista (DQ11).



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20 m
Masters	15 m

4.11 SPRINT EN PLAYA

4.11.1 Descripción de la prueba

Los competidores toman sus posiciones en sus carriles asignados. A la señal de largada, los competidores recorren el recorrido de 90 m (70 m para Masters) hasta la línea de llegada. La llegada se juzga por el pecho del competidor (solo) cruzando la línea de llegada. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical.

4.11.2 La largada

No se permiten tacos de largada artificiales, pero los competidores pueden crear pozos y/o montículos en la arena para facilitar su largada. Los competidores no pueden usar ningún material que no sea la arena para ayudarse en la largada. A los competidores se les permite aplanar o nivelar la arena en sus carriles.

4.11.3 El Recorrido

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido del Sprint en Playa será de 90 m (70 m para Masters) desde la línea de largada hasta la línea de llegada. Se proporciona un área de desaceleración de al menos 20 m en cada extremo.

El recorrido será rectangular y “cuadrado” para asegurar que todos los competidores corran la misma distancia, y estará designado por cuatro postes de distintos colores, de 2 m de altura.

Se colocarán **carriles para correr** separados por cuerdas de colores para ayudar a los corredores a mantener un rumbo recto. Los carriles se colocarán de 1,8 m de ancho cuando sea posible con un ancho mínimo de 1,5 m.

Son ideales 10 carriles, pero se requiere un mínimo de 8 carriles para este evento.

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

Se colocarán **carteles numerados** que identifiquen los carriles de carrera antes de la marca de largada y en la línea de llegada.

Se trazará una **línea de precompetencia** a 5 m hacia atrás y paralela a la marca de largada y designada por postes de 2 m de altura.

4.11.4 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

Es posible que se requiera que los competidores usen pecheras de colores para ayudar en la fiscalización.

4.11.5 Fiscalización

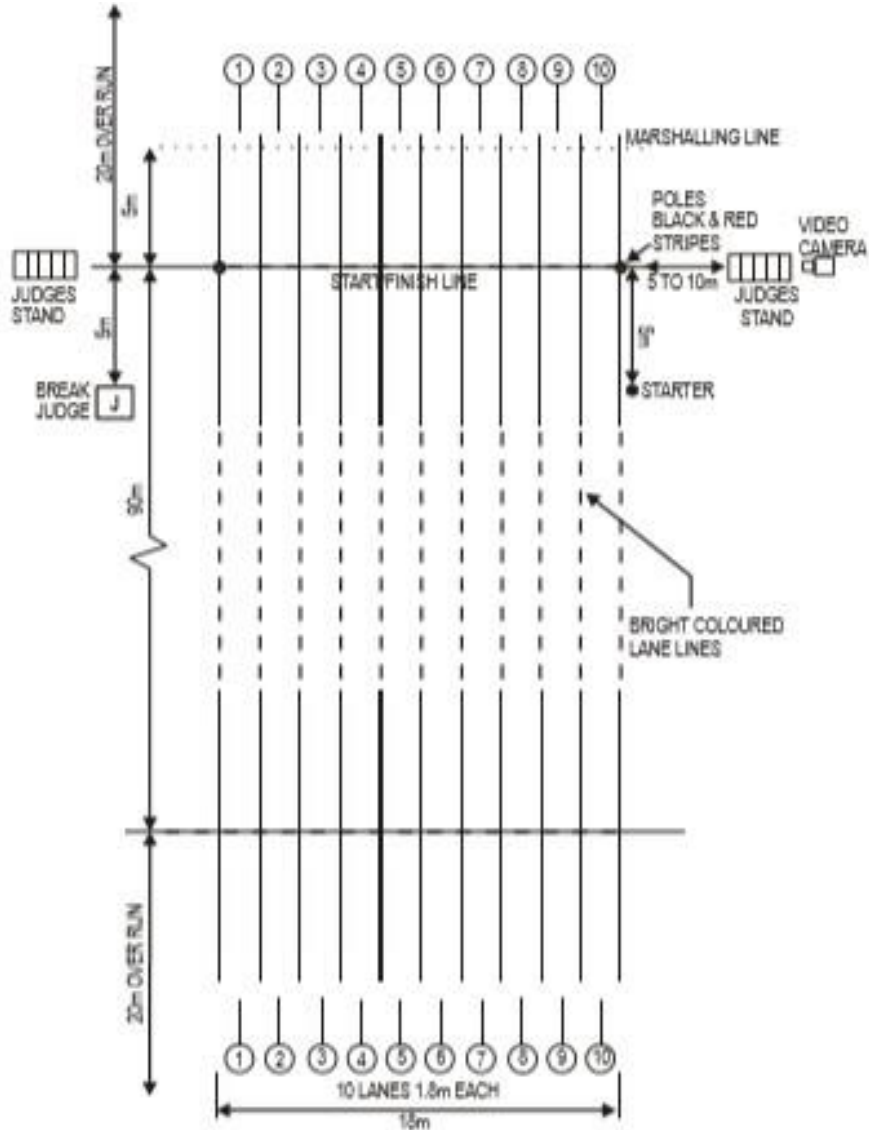
El Árbitro General/Árbitro de Sector será posicionado para mantener una supervisión general.

Se nombrarán dos Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores cumplan con el recorrido como se describe. Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

Los competidores se clasificarán en el orden en que cualquier parte de su pecho cruce la línea de llegada. Los competidores deben cruzar la línea de llegada sobre sus pies y en posición vertical.

4.11.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



DISTANCES APPROXIMATE

BEACH SPRINT

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

4.12 CARRERA EN PLAYA – 2 km y 1 km

4.12.1 Descripción de la prueba – 2 km

Los competidores corren 2km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio.

A la señal de largada, los competidores corren a lo largo del lado izquierdo del carril para girar en el sentido de las agujas del reloj o hacia la derecha (o según lo indique el Árbitro) de los postes de giro a 250 m de distancia y vuelta de 250 m hacia las banderas de largada/giro.

Los competidores rodean todas las banderas de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro o según lo indique el Árbitro) en la línea de largada/giro, retroceden por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repiten cuatro veces. En la última vuelta, los competidores cruzan la línea de llegada para completar la carrera.

Empujar u obstruir a otro competidor para impedir su progreso no está permitido.

Se colocarán jueces para observar el desarrollo de la prueba y determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.12.2 Descripción de la prueba – 1 km

Los competidores corren 1 km en la playa en el recorrido como se describe anteriormente.

4.12.3 El Recorrido

El recorrido (ver diagrama) se colocará en la playa (sobre arena seca cuando sea posible) paralelo a la orilla del agua.

La línea de largada será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr: El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada. Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.

Nota: Si el recorrido se ejecuta en la dirección inversa, los tramos de ida estarán del lado de la costa y los tramos de regreso del lado del agua.

Dos postes con banderas verde y amarilla unidas aproximadamente a cinco metros de distancia y situadas aproximadamente a 250 m de la largada al final del carril divisor designarán el punto de giro.

4.12.4 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo. El calzado es opcional.

4.12.5 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector se colocará a un lado del recorrido para mantener una supervisión general.

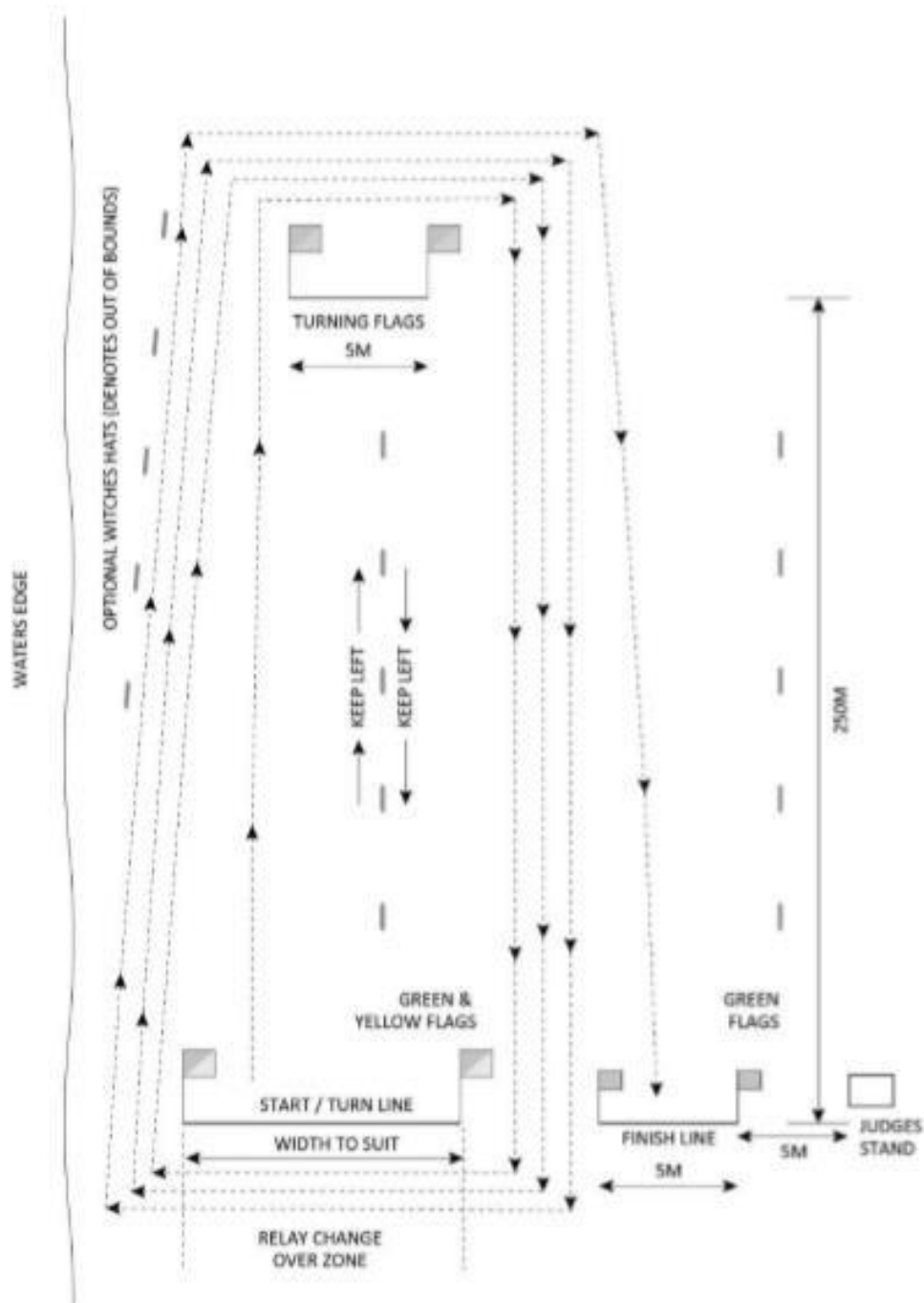
Se pueden designar Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores corran el recorrido sin interferencia con otros competidores.

Se colocará un juez en los postes de giro para garantizar que no se produzcan empujones o interferencias innecesarias.

Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

4.12.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x 1 km (of four 250 m legs each)

4.13 3 x 1 km RELEVO CARRERA EN PLAYA

4.13.1 Descripción de la prueba – 3 X 1 km

Tres competidores corren 1 km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio.

A la señal de largada, el competidor corre a lo largo del lado izquierdo del carril para rodear los postes de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y regresa a las banderas de giro y repite el recorrido. El competidor entrante rodea la primera bandera de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y toca al competidor saliente que está esperando en una línea aproximadamente en el centro de la zona de transición según lo indique el oficial correspondiente en la zona de transición entre la primera y la segunda bandera de giro. El toque debe ocurrir después de la primera bandera de giro y antes de que el competidor saliente rodee la segunda bandera de giro.

El segundo competidor completa el mismo recorrido que se describe anteriormente.

El tercer competidor completa el mismo recorrido descrito anteriormente antes de cruzar la línea de llegada.

No se permite empujar u obstruir deliberadamente a otro competidor o equipo para impedir su progreso.

Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada.

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.13.2 El Recorrido

El recorrido (ver diagrama) se trazará en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible) paralelo al borde del agua en dos carriles.

La línea de largada será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr: El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada (primer tramo para ambos miembros del equipo). Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.

Nota: Si el recorrido se ejecuta en la dirección inversa, los tramos de ida estarán del lado de la costa y los tramos de regreso del lado del agua.

Dos postes con banderas verde y amarilla unidas aproximadamente a cinco metros de distancia y situadas aproximadamente a 250 m de la largada al final del carril divisor designarán el punto de giro.

4.13.3 Equipamiento y vestimenta

Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo. El calzado es opcional.

4.13.4 Fiscalización

El Árbitro General/Árbitro de Sector se colocará a un lado del recorrido para mantener una supervisión general.

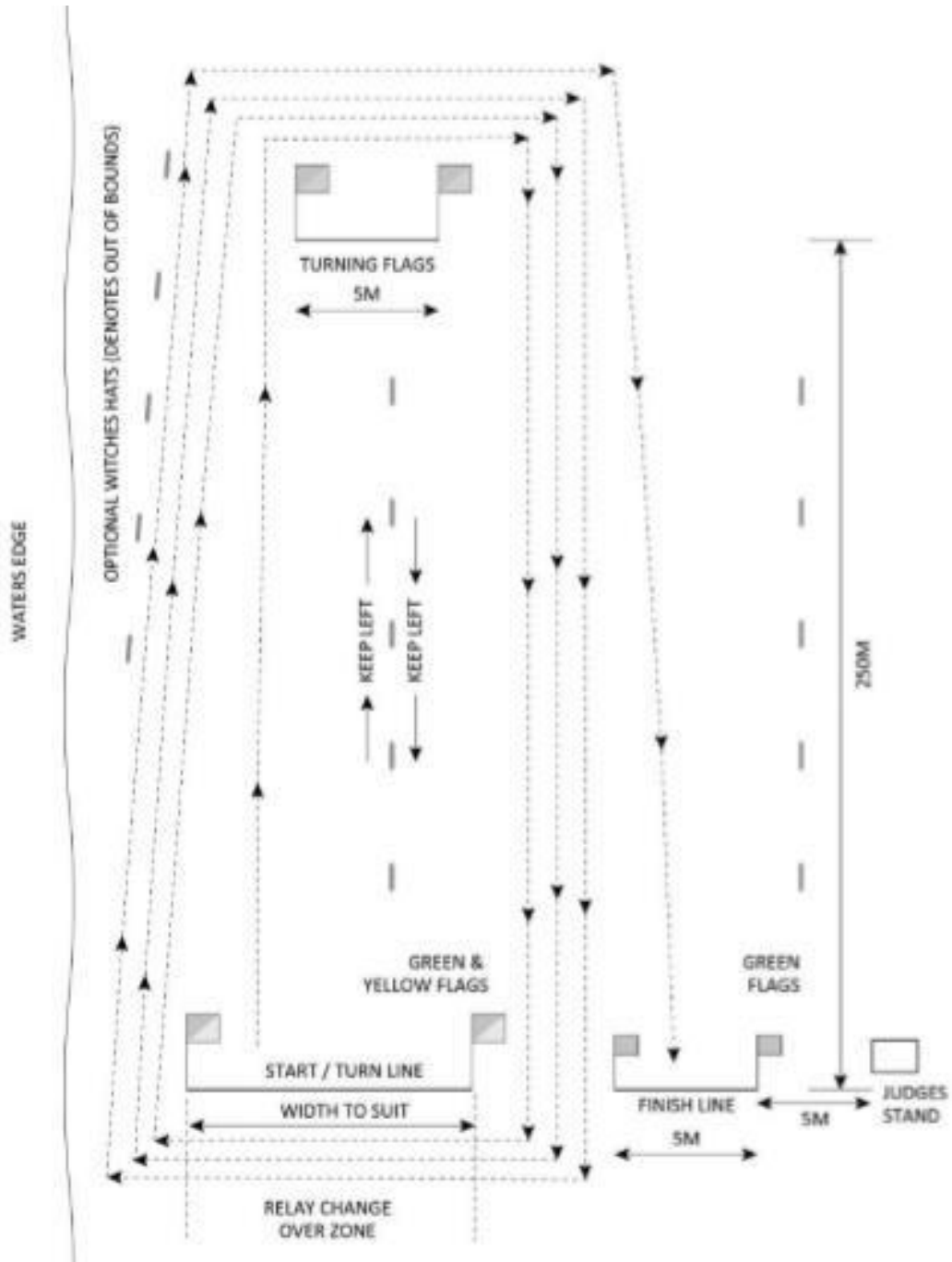
Se pueden designar Jueces de Recorrido para asegurar que los competidores corran el recorrido sin interferencia con otros competidores.

Se colocará un juez en los postes de giro para garantizar que no se produzcan empujones o interferencias innecesarias.

Los jueces de llegada seleccionarán las posiciones.

4.13.5 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x 1 km (of four 250 m legs each)

4.14 RELEVO SPRINT EN PLAYA

4.14.1 Descripción de la prueba

Equipos de cuatro personas (tres en Masters) compiten en relevos de testimonio en un recorrido de 90 m (70 m para Masters). Para largar, dos (uno y dos miembros en Masters) competidores toman posiciones en su carril asignado en cada extremo del recorrido.

Después de la largada, cada competidor completa una etapa del recorrido con un testimonio en cualquier mano y se lo pasa al siguiente compañero al final de la primera, segunda y tercera etapa. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical.

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

4.14.2 La largada

La largada será como para el sprint en playa con el primer competidor en posición de largada.

4.14.3 Transiciones de testimonio

El testimonio se cambiará de la siguiente manera:

- (a) El competidor que entra a cambiar el testimonio debe posicionarlo hacia delante. (El testimonio puede ser arrojado al siguiente competidor).
- (b) Los competidores que reciben el testimonio en el primer, segundo y tercer intercambio pueden tomar el testimonio en movimiento, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o las manos cruzan la línea del frente antes de tomar posesión del testimonio.
- (c) Si se cae un testimonio durante el intercambio, el receptor puede recuperarlo (asegurándose de que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.
- (d) Si se cae un testimonio en cualquier otro tramo, el competidor puede recuperarlo (siempre que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.

4.14.4 El Recorrido

El recorrido será como el Sprint en Playa que se muestra en el siguiente diagrama.

4.14.5 Equipamiento y vestimenta

Testimonios y vestimenta: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Los competidores podrán usar pantalones cortos y camisetas que cumplan con los requisitos del uniforme del equipo.

Es posible que se requiera que los competidores usen pecheras de colores para ayudar en la fiscalización.

4.14.6 Fiscalización/Transiciones de testimonio

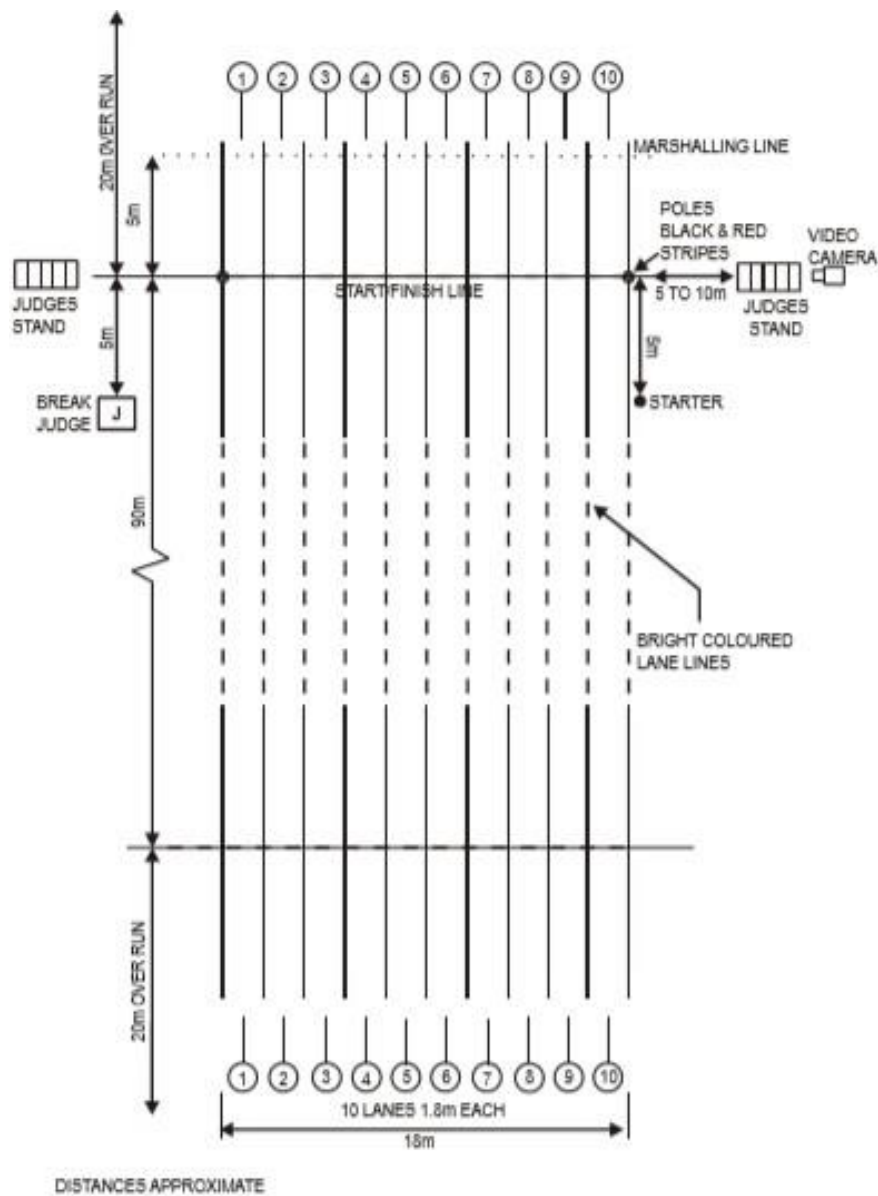
En general, la fiscalización será como para el sprint de playa con el Árbitro General, el Juez de Recorrido y los Jueces de Llegada asumiendo funciones similares con respecto a la largada y llegada.

Se nombrarán Jueces de Recorrido para comprobar las líneas de transiciones en busca de infracciones en cada extremo durante las transiciones.

Cualquier infracción observada por los Jueces de Recorrido se informará al Árbitro General/Árbitro de Sector en el caso de las transiciones.

4.14.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BEACH RELAY

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

4.15 CARRERA CON SURF SKI

4.15.1 Descripción de la prueba

Un Surf Ski individual es una embarcación propulsada principalmente por un competidor con una pala. Consulte la Sección de *Estándares de Equipamientos e Instalaciones* de ILS para obtener más detalles.

Los competidores estabilizan sus surf skis en línea con el agua aproximadamente a la altura de las rodillas a una distancia de aproximadamente 1,5 m entre ellos. Los competidores deben obedecer las instrucciones del Largador o Preparador de Largada con respecto a la alineación del surf ski en la largada.

A la señal de largada, los competidores reman con sus surf skis alrededor del recorrido marcado por boyas y regresan finalizando cuando cualquier parte del surf ski cruza la línea de llegada en el agua - montado, agarrado o arrastrado por el competidor.

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

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con los surf skis de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

Largada y llegada en la playa: Si las condiciones son tales que el Largador no puede proporcionar una largada justa, se utilizará una largada y/o llegada en la playa. Ver debajo.

4.15.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos “boyas de giro” a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia de remada mínima de 300 m (250 m para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de marea baja. La tercera boya “vértice” se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

La línea de largada no necesita estar necesariamente identificada, pero si es necesario, estará marcada con dos postes y colocada de manera que el centro de la línea de largada esté alineado con la primera boya de giro.

La línea de llegada estará entre dos banderas montadas sobre gradas o postes u otros marcadores adecuados en una posición donde la embarcación terminará a flote. El centro de la línea de llegada está alineado con la tercera boya de giro (teniendo en cuenta las condiciones predominantes del mar).

4.15.3 Largada y llegada en la playa

Para una largada desde la playa, los competidores, con sus skis y palas, alineados en sus posiciones sorteadas entre dos postes de largada de 2 m aproximadamente a 5 m del borde del agua y 35 m de distancia.

A la señal de largada, los competidores, a su propia discreción, llevan su embarcación al agua y reman en el recorrido de surf ski según el diagrama.

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

- (a) Los competidores deben remar con sus surf skis alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su embarcación o pala después de la última boya de recorrido en el regreso.
- (b) Los competidores no necesitan finalizar con la embarcación o pala.
- (c) La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.
- (d) Un miembro del equipo del competidor ayuda a retirar la embarcación y la pala del competidor del recorrido. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al

equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

- (e) Los colaboradores deberán:
 - Usar un gorro de competencia.
 - Usar una pechera distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
 - Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación).
 - Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

4.15.. Equipamiento

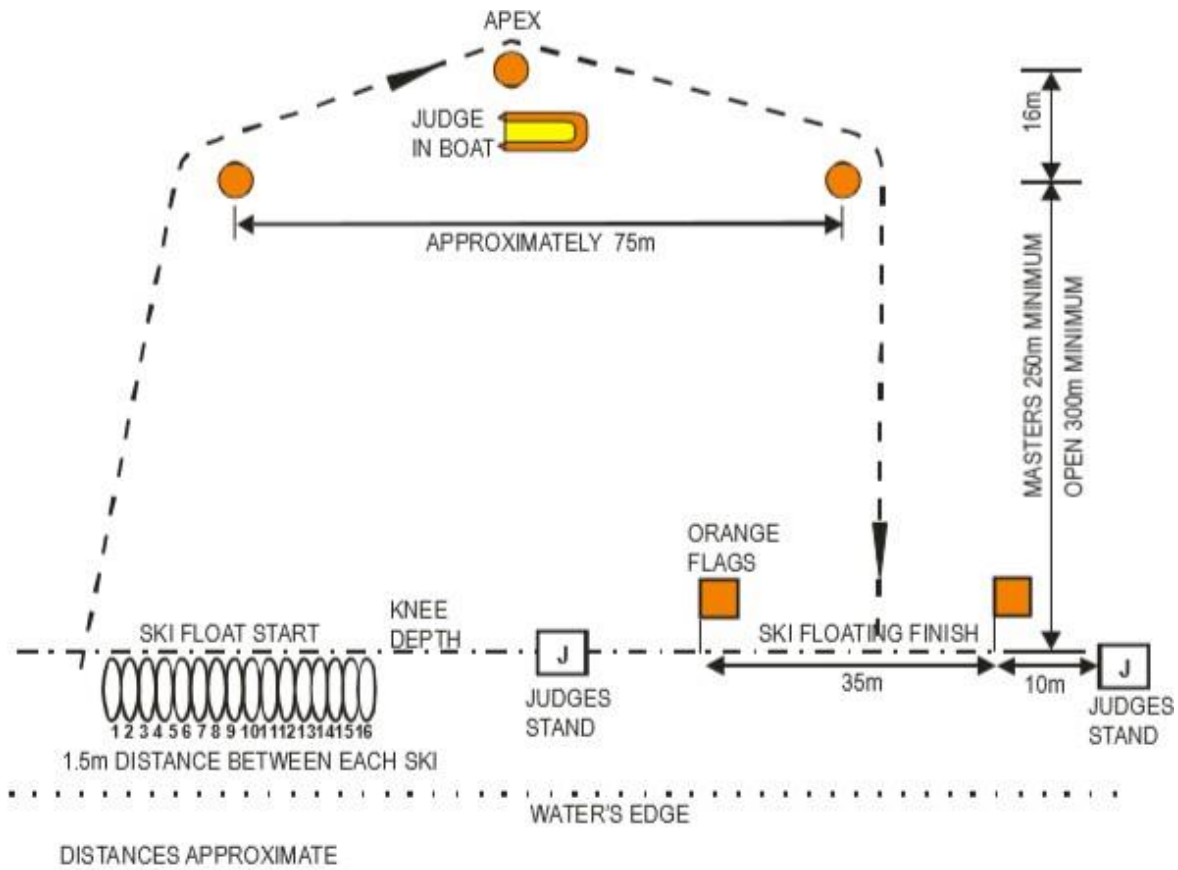
Surf Skis: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio.* Se permiten reemplazar los surf skis o palas para un competidor y otros miembros del club pueden llevarlos a la orilla siempre que dicho reemplazo no cause ninguna interferencia a otros competidores en la carrera y, además, siempre que el competidor reinicie la carrera desde la zona original de largada.

4.15.5 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

4.15.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1 a 4.3, la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



SURF SKI RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.16 RELEVO CON SURF SKI.

4.16.1 Descripción de la prueba.

La carrera de relevos de surf skis se llevará a cabo según las reglas generales de la carrera individual de Surf Ski. Los equipos estarán compuestos por tres competidores, que podrán utilizar la misma embarcación.

Los competidores deben obedecer las instrucciones del Largador o Preparador de Largada con respecto a la alineación del surf ski en la largada.

Primer competidor: Los competidores de la primera etapa del relevo comenzarán como en la carrera de surf ski y remarán alrededor de las boyas. Una vez completado el recorrido, el primer competidor puede dejar su embarcación (y pala), rodear las dos banderas de giro y tocar al segundo competidor en la línea de transición designada.

Segundo competidor: El segundo competidor completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de transición designada.

Tercer competidor: El tercer competidor completa el mismo recorrido, rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera del lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

Los competidores en las pruebas de relevo de surf ski deben comenzar su etapa de la prueba desde la posición correcta asignada.

El primer y tercer competidor de cada equipo parten de la posición de largada sorteada. Sin embargo, la posición de largada sorteada se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo, en una carrera de 16 competidores en la que un equipo ha obtenido la posición 1: el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo competidor comienza desde la posición 16; el tercer competidor comienza desde la posición 1.

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

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con los surf ski de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.16.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

En el relevo de surf ski, la línea de largada/transición se encuentra en el agua. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.16.3 Equipamiento y vestimenta

Surf Skis, palas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*.

- (a) Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el Árbitro General se aseguraránde que cualquier embarcación utilizada por cualquiera de los otros miembros del equipo no cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. La embarcación se retirará lo antes posible del borde del agua para evitar la congestión y posibles daños.
- (b) Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá usar números o letras distintivos marcados en su brazo, pierna o gorros.

4.16.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben cruzar la línea de llegada de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea.

4.16.5 Control de embarcación

Los competidores pueden perder el control o el contacto con el surf ski o la pala al regresar, siempre que recuperen el surf ski (y la pala) y rodeen la última boya del recorrido en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

Los competidores deben remar con sus surf skis alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su embarcación o pala después de la última boya de recorrido en el regreso.

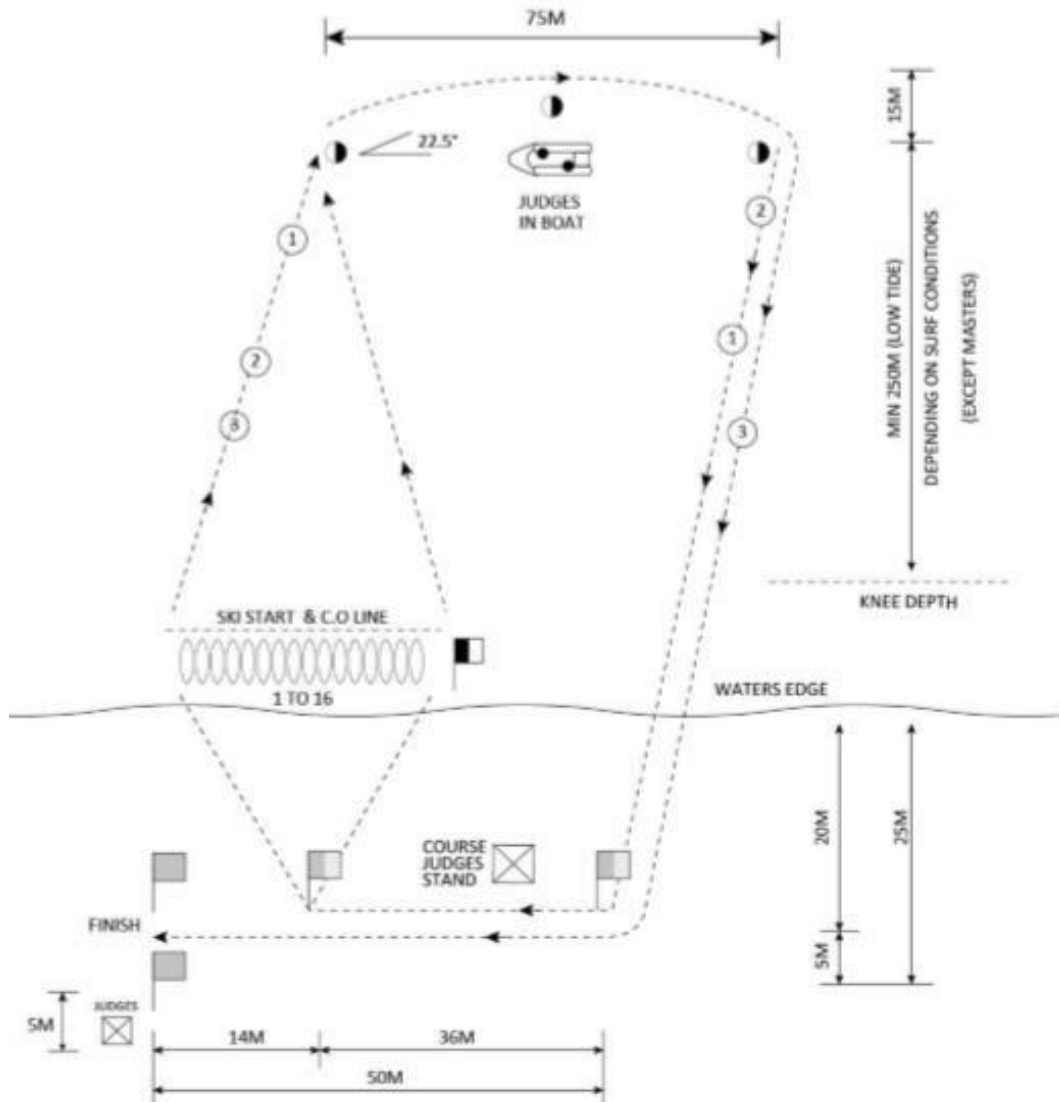
4.16.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevé con Ski Master

- (a) Las boyas del recorrido de ski para el relevé de ski Masters serán según la etapa de ski en el relevé Oceanman/Oceanwoman.
- (b) El primer competidor comenzará la prueba de acuerdo con la prueba de Relevé estándar y remará alrededor de todas las boyas según el recorrido de Relevé Oceanman/Oceanwoman para la etapa de ski. Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y toca visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.
- (c) El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.
- (d) El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.



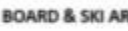




Nota: Todas las demás condiciones permanecerán inalteradas con respecto al recorrido estándar.

4.16.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12)



LEGEND

	GREEN FLAG		SKI AREA No.1		BOARD & SKI AREA No.2		MASTERS TURN FLAG
	GREEN & YELLOW FLAG		ORANGE BUOY		DIFFERENT COLOURED BUOYS		

SURF SKI RELAY

Note 1: refer to the varied course buoys, procedure and distances for the Masters Ski Relay.

Note 2: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.17 CARRERA CON TABLA

4.17.1 Descripción de la prueba

Una tabla de salvamento es una embarcación impulsada principalmente por las manos y los brazos de un competidor. Consulte la Sección de *Estándares de Equipamientos e Instalaciones* de ILS para obtener más detalles. Los competidores se paran en la línea de largada en la playa con sus tablas a 1,5 m de distancia.

A la señal de largada, los competidores entran al agua, lanzan sus tablas y reman por el recorrido marcado por boyas, regresan a la playa y corren para cruzar la línea de llegada. A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.17.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama de Carrera con Tabla.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del mismo color e iguales en tamaño a un bidón de 50 litros: se colocarán dos "boyas de giro" a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia mínima de 250 m (lo mismo para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de la marea baja. La tercera boya "vértice" se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

La línea de largada, representada por una cuerda de colores brillantes, estará situada en la playa a unos 5 m de la orilla del agua. Tendrá 30 m de longitud y estará marcada por dos postes en cada extremo. La mitad de la línea de largada debe estar alineada con la primer boya de giro, pero puede ser alterada a discreción del Árbitro General dependiendo de las condiciones predominantes para permitir a todos los competidores un paso justo alrededor de la primer boya.

La línea de llegada estará situada en la playa a unos 15 m de la orilla del agua. Tendrá 20 m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4 m. Las banderas de llegada serán del mismo color que las boyas del recorrido. La mitad de la línea de llegada debe estar alineada con la tercera boya de giro, pero esto puede ser alterado por el Árbitro General dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

4.17.3 Equipamiento

Tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Se permite el reemplazo de una tabla siempre que el competidor reinicie la carrera desde la línea de largada. Los compañeros del equipo pueden llevar tablas de reemplazo a la línea de largada siempre que no causen interferencia a otros competidores

4.17.4 Fiscalización

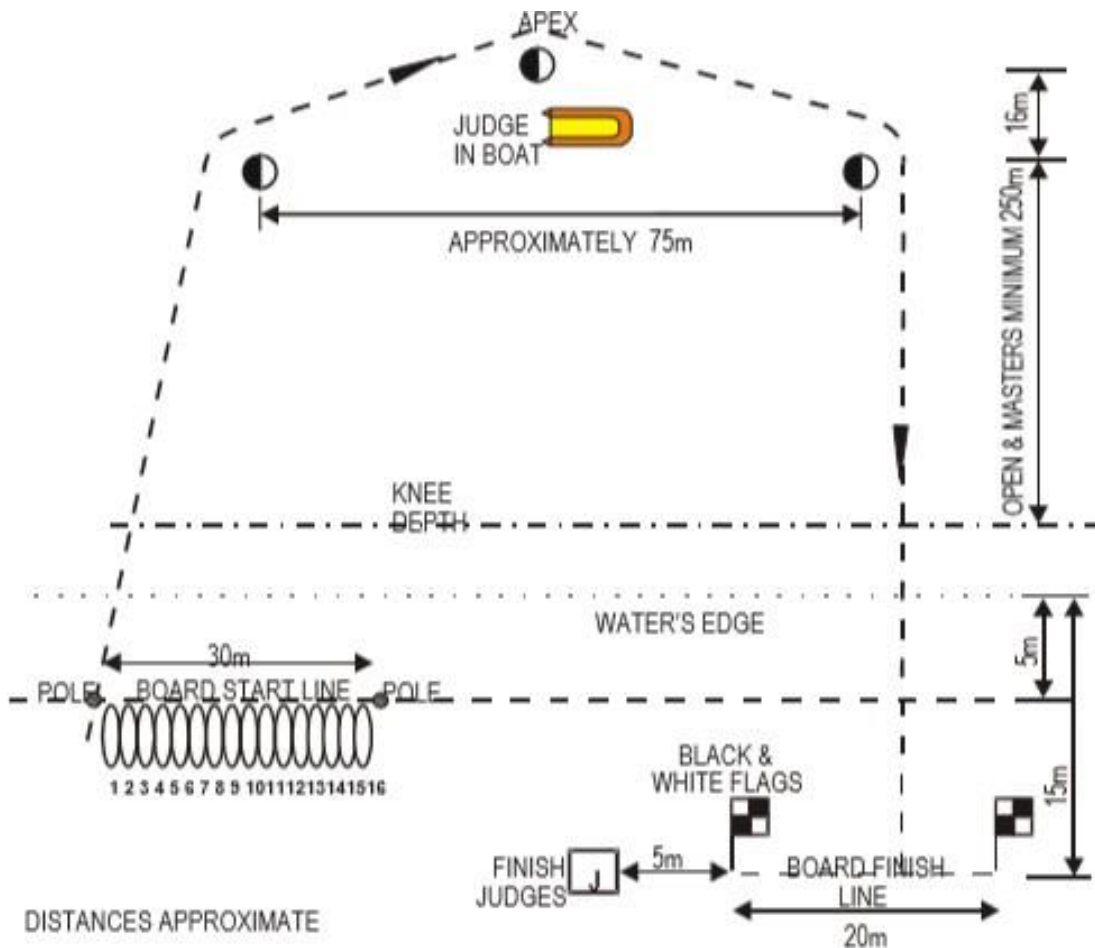
La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en una posición erguida con control de la tabla.

4.17.5 Control de embarcación

Los competidores pueden perder el contacto o el control de tabla sin necesariamente ser descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) su tabla y cruzar la línea de llegada desde el lado del mar en contacto con su embarcación.

4.17.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BOARD RACE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.18 RELEVO CON TABLA

4.18.1 Descripción de la prueba

La prueba Relevó con Tabla se llevará a cabo según las reglas generales de la prueba Carrera con Tabla. Los equipos estarán compuestos por tres competidores, que podrán utilizar la misma embarcación.

El primer competidor: Los primeros competidores comenzarán como en la Carrera con Tabla y completarán el recorrido marcado por las boyas. Los competidores pueden entonces dejar su tabla (en cualquier lugar después de rodear las boyas), rodear las dos banderas y tocar al segundo competidor en la línea de transición designada.

El segundo competidor: El segundo competidor completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de transición designada.

El tercer competidor: El tercer competidor completa el mismo recorrido, rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera del lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

El segundo y tercer competidor en la prueba de relevó con tabla se colocarán con los pies en la línea de transición del lado cercano a la playa. El segundo y tercer competidor no necesitan cruzar la línea de largada de la tabla para entrar al agua después de ser tocados.

Los competidores en las pruebas de relevó con tabla deben comenzar su etapa de la prueba desde la posición correcta asignada.

El primer y tercer competidor de cada equipo parten de la posición de largada sorteada. Sin embargo, la posición de largada sorteada 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: el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo competidor comienza desde la posición 16; el tercer competidor comienza desde la posición 1.

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

A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.18.2 El Recorrido

El recorrido será como el que se detalla en Relevó con Tabla y se muestra en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

4.18.3 Equipamiento

Tablas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*.

- (a) Se permite el reemplazo de una tabla siempre que el competidor reinicie la carrera desde la línea de largada. Los compañeros del equipo pueden llevar tablas de reemplazo a la línea de largada siempre que no causen interferencia a otros competidores.

Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el Árbitro General se asegurará de que cualquier embarcación utilizada por cualquiera de los otros miembros del equipo no cause ninguna

- (b) interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. Las tablas se retirarán lo antes posible del borde del agua para evitar la congestión y posibles daños.
- (c) Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá usar números o letras distintivos marcados en su brazo, pierna o gorros.

4.18.4 Fiscalización

La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

4.18.5 Control de embarcación

Los competidores pueden perder el contacto o el control de la tabla al salir, siempre que la recuperen y rodeen la última boya del recorrido en contacto con la tabla y completen el recorrido. Los competidores deben remar con su tabla alrededor de la última boya de recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su tabla después de la última boya de recorrido en el regreso.

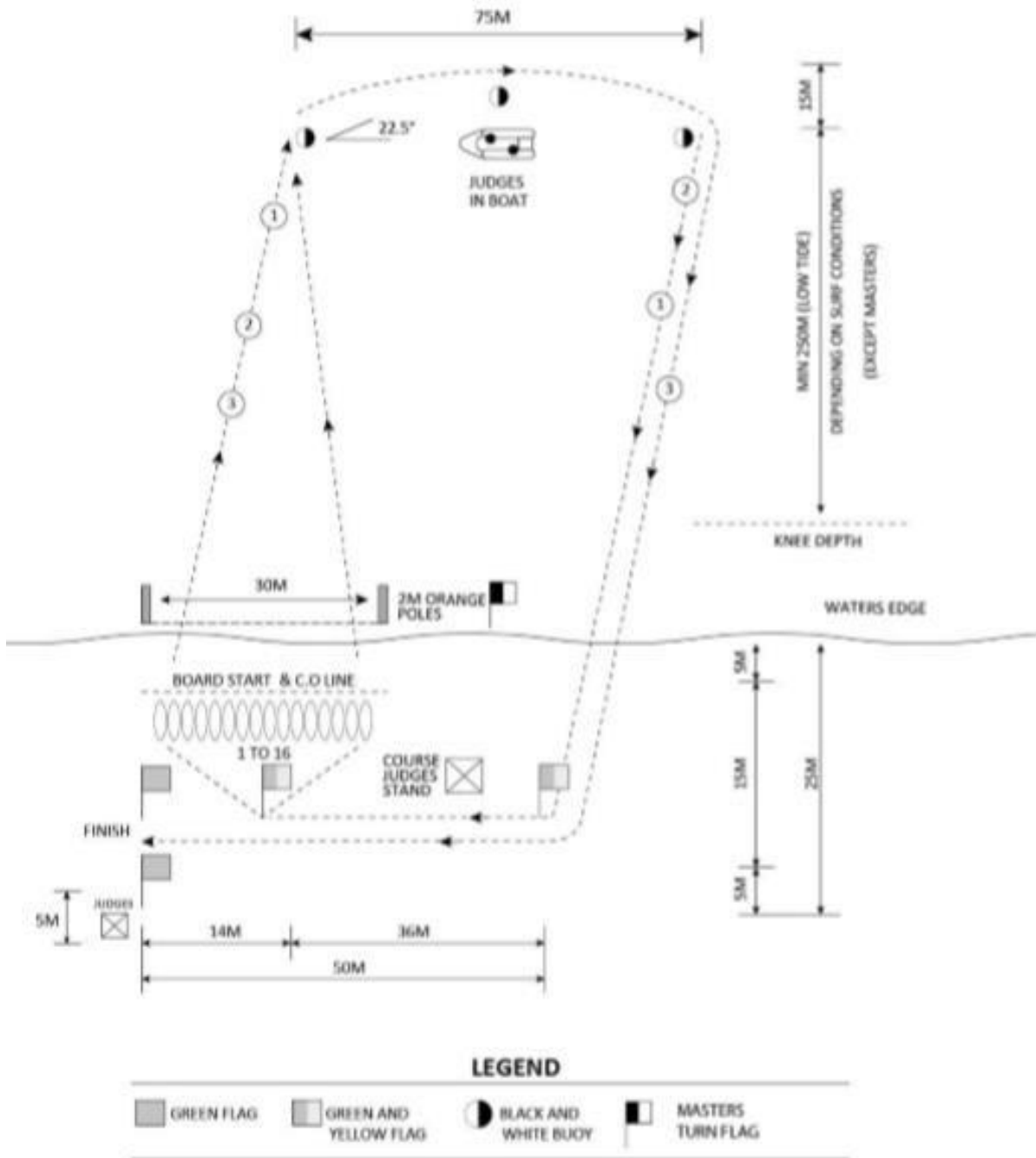
4.18.6 Variación en el procedimiento y recorrido del Relevo con Tabla Master

- (a) Las boyas del recorrido de tabla para el relevo de tabla Masters serán según la etapa de tabla en el relevo Oceanman/Oceanwoman.
- (b) El primer competidor comenzará la prueba de acuerdo con la prueba de Relevos estándar y remará alrededor de todas las boyas según el recorrido de Relevos Oceanman/Oceanwoman para la etapa de tabla. Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.
- (c) El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.
- (d) El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.

Nota: Todas las demás condiciones permanecerán inalteradas con respecto al recorrido estándar.

4.18.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12)



BOARD RELAY RACE

Note 1: refer to the varied course buoys, procedure and distances for the Masters Board Relay.

Note 2: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.19 RESCATE CON TABLA

4.19.1 Descripción de la prueba

En esta prueba, un miembro del equipo nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera a que el segundo miembro del equipo lo recoja en una tabla. Ambos reman hasta la orilla y cruzan la línea de llegada en la playa en contacto con la tabla.

- (a) Ambos competidores deben comenzar desde la posición correcta asignada, es decir, la línea de largada/llegada. Los competidores que naden hacia la boya equivocada y hagan señales desde la boya equivocada serán descalificados.
- (b) **El primer competidor:** Desde la posición asignada en la línea de largada en la playa, y a la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya de nado asignada, y señalala llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.

Notas:

- 1. La boya se define como la boya únicamente y no incluye cuerdas o correas sujetas a esta. Los competidores deben tocar visiblemente la boya por encima de la línea de flotación antes de señalar su llegada a la boya.
- 2. Los competidores pueden tocar las boyas y las cuerdas de las boyas, pero no se les permite usarlas para arrastrarse a lo largo del recorrido para alcanzar la boya asignada.
- (c) El Árbitro General puede determinar un método alternativo aceptable de señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.
- (d) **El segundo competidor:** A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición asignada, el rescatista de la tabla cruza la línea de largada, entra al agua y rema hacia la víctima que se encuentra detrás la boya asignada. La víctima debe hacer contacto con la tabla detrás de la boya. La tabla debe rodear la boya en el sentido de las agujas del reloj (mano derecha hacia adentro) antes de proceder a la orilla con la víctima. La tabla puede posicionarse hacia la costa durante la recogida de la víctima.
- (e) Las víctimas pueden colocarse en la parte delantera o trasera de la tabla. Las víctimas pueden ayudar remando la tabla en el regreso a la orilla.
- (f) La llegada se juzga con el pecho del primer competidor de cada equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical, con el rescatista y la víctima en contacto con la tabla. **Nota:** Ambos competidores deben cruzar la línea de llegada para completar correctamente el recorrido.
- (g) El rescatista de la tabla no puede comenzar antes de que la víctima señale su llegada. El rescatista de la tabla puede cruzar la línea de largada/llegada por cualquier motivo y no será descalificado siempre que vuelva a la posición de largada correcta para esperar la señal de llegada de la víctima.
- (h) A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

4.19.2 El Recorrido

El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama.

Las tablas deben ser remadas alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (lado derecho hacia adentro), a menos que el Árbitro General indique lo contrario antes del evento.

4.19.3 Equipamiento

Tablas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*.

4.19.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

4.19.5 Control de la víctima o tabla

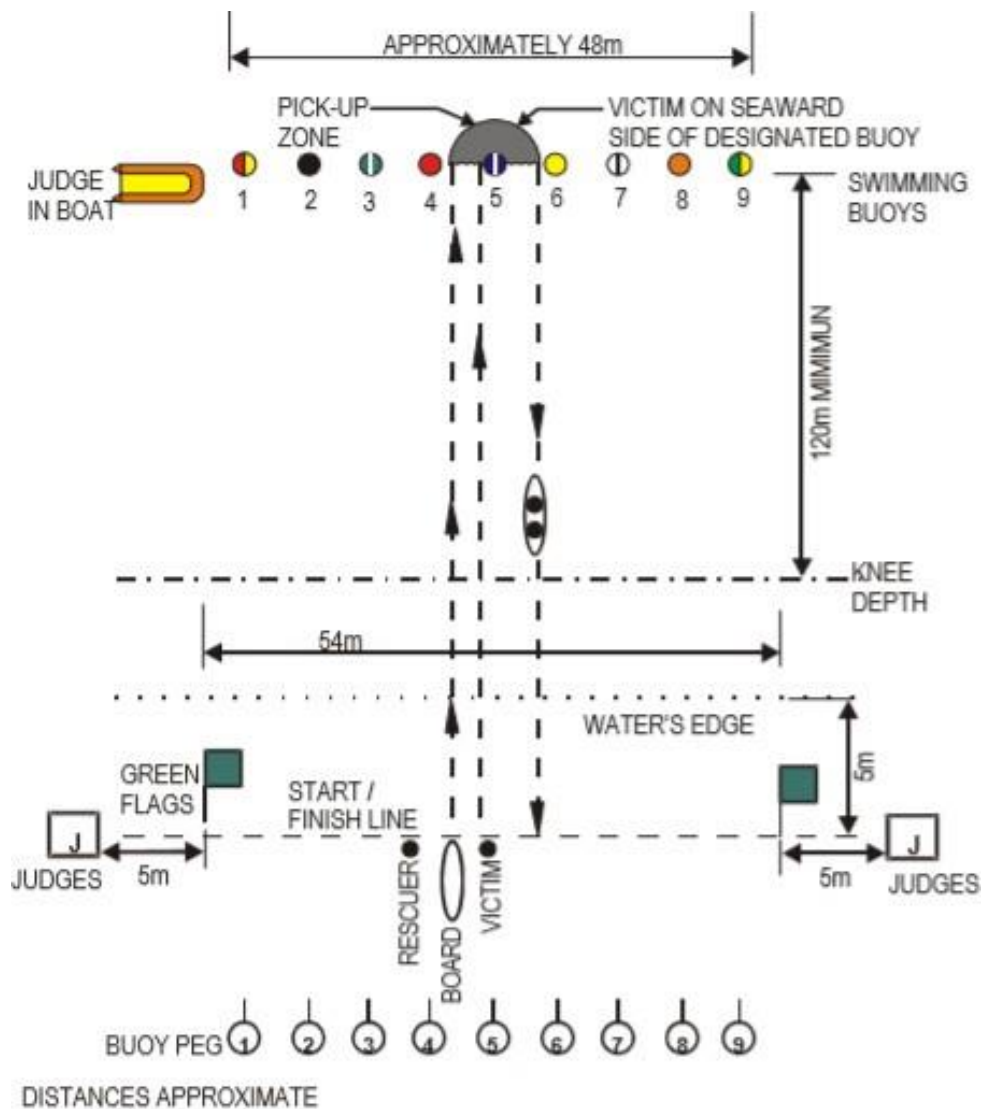
Los rescatistas y las víctimas pueden perder el contacto con la tabla en la etapa de regreso, pero ambos deben estar en contacto con la tabla al cruzar la línea de llegada.

4.19.6 Recogida de la víctima

La víctima debe hacer contacto con la tabla detrás de la boya, aunque no se requiere que toda la tabla se encuentre detrás para tomar contacto.

4.19.7 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



BOARD RESCUE

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.20 OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.20.1 Descripción de la prueba

Los competidores cubren un recorrido de 1,4 km (aprox.) que incluye una etapa de natación, una etapa de tabla, una etapa de surf ski y un final de sprint en playa.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

La secuencia de las etapas se determinará por sorteo al comienzo de cada competencia. El mismo sorteo determinará el orden de las etapas del relevo Oceanman/Oceanwoman.

Si la etapa de surf ski es la primera, los competidores comenzarán con una largada típica en el agua.

Posición de Largada: Los competidores deben comenzar las etapas con embarcación desde las posiciones correctas de playa asignadas. Las posiciones de largada están invertidas para las etapas de la tabla y del surf ski. Por ejemplo, en una carrera de 16 competidores en la que un competidor es la posición 1: el competidor comienza la etapa de embarcación inicial desde la posición 1 pero comienza la otra etapa de embarcación desde la posición 16.

Posición de largada del 1er etapa con embarcación	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del 2da etapa con embarcación	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

Colaborador: Un miembro del equipo del competidor asiste como colaborador. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

Los colaboradores deberán:

- Usar un gorro de competencia.
- Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
- Sostener el surf ski en una posición flotante según el diagrama o como lo indiquen los oficiales.
- Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
- Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

4.20.2 El Recorrido

Se colocarán boyas para las etapas de natación, tabla y surf ski como se indica en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Distancia de las boyas: Las boyas de natación se colocarán a un mínimo de 120 m del agua hasta la rodilla en la marca de la marea baja.

Las boyas para las etapas de tabla y las boyas para las etapas del surf ski se colocarán aproximadamente a 50 m y 100 m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de

Diseño de las Banderas: Dos banderas ubicadas aproximadamente a 20 m de la orilla del agua designan las marcas de giro en la playa. Una se colocará en línea con la boya de nado número 2 y la otra en línea con la boya de nado número 8.

Dos banderas a 5 m de distancia marcan la línea de llegada. Se colocan en ángulo recto con el borde del agua y aproximadamente a 50 m de la primera bandera de giro.

Línea de largada y de transición: La línea de largada y de transición deberá tener una longitud aproximada de 30 m, centrada en la boya de nado número 1 aproximadamente a 5 m del borde del agua y marcada con un poste de 2 m de altura en cada extremo.

La línea de largada y de transición sirve como línea de largada si la etapa de tabla o de natación es la primera. Sirve como una línea de colocación de tablas para la etapa de la tabla. Los competidores no están obligados a cruzar la línea de largada y de transición después de que la carrera haya comenzado.

Recorrido de tabla: La etapa de tabla se realiza desde la línea de largada y de transición para pasar la boya de nado 1 por fuera; alrededor de las dos boyas de recorrido de tablas; regresar a la playa pasando la boya de nado 9 por fuera; y rodear las dos banderas de giro.

Recorrido de surf ski: La etapa de surf ski se realiza con los skis partiendo de la posición flotante del surf ski según el diagrama, alrededor de tres boyas de surf ski, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro. Los competidores deben pasar por fuera de todas las boyas. Los competidores no deben cortar camino a través del recorrido de natación o las boyas del recorrido de tabla.

Recorrido de Natación: La etapa de natación se realiza desde la línea de largada y transición, alrededor de las boyas de natación, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro.

Recorrido del Sprint en Playa y la Llegada: La carrera concluirá cuando un competidor complete todas las etapas. Para terminar, un competidor rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

Nota: Los competidores rodean las banderas de giro en la misma dirección que las boyas para cada etapa del recorrido.

Masters: Si el recorrido de natación Masters en el Oceanman/Oceanwoman excede los 120 m debido a las condiciones de oleaje predominantes, se pueden usar dos boyas individuales, colocadas a un mínimo de 10 m de distancia en la marca de 120 m. En tales circunstancias, el recorrido de natación estándar se utilizará para la etapa de la tabla y para la primera y tercera boya de giro de la etapa de surf ski. Una boya vértice colocada 10 m más allá de las boyas de natación completará el recorrido de surf ski.

4.20.3 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Consulte la Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*

- (a) **Reemplazo de embarcación dañada:** Una tabla o un surf ski no se cambiarán durante una sección de la carrera a menos que estén dañados o no estén en condiciones de navegar. Se permitirá a los miembros del equipo/colaboradores reemplazar la embarcación dañada, pero solo en la medida en que coloquen otras embarcaciones en la línea de largada y de transición.
- (b) **Palas:** Una pala perdida o dañada puede ser reemplazada solo después de que el competidor regrese a la línea de largada y transición.

- (c) **Retirar equipamiento:** Para ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros de equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

4.20.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

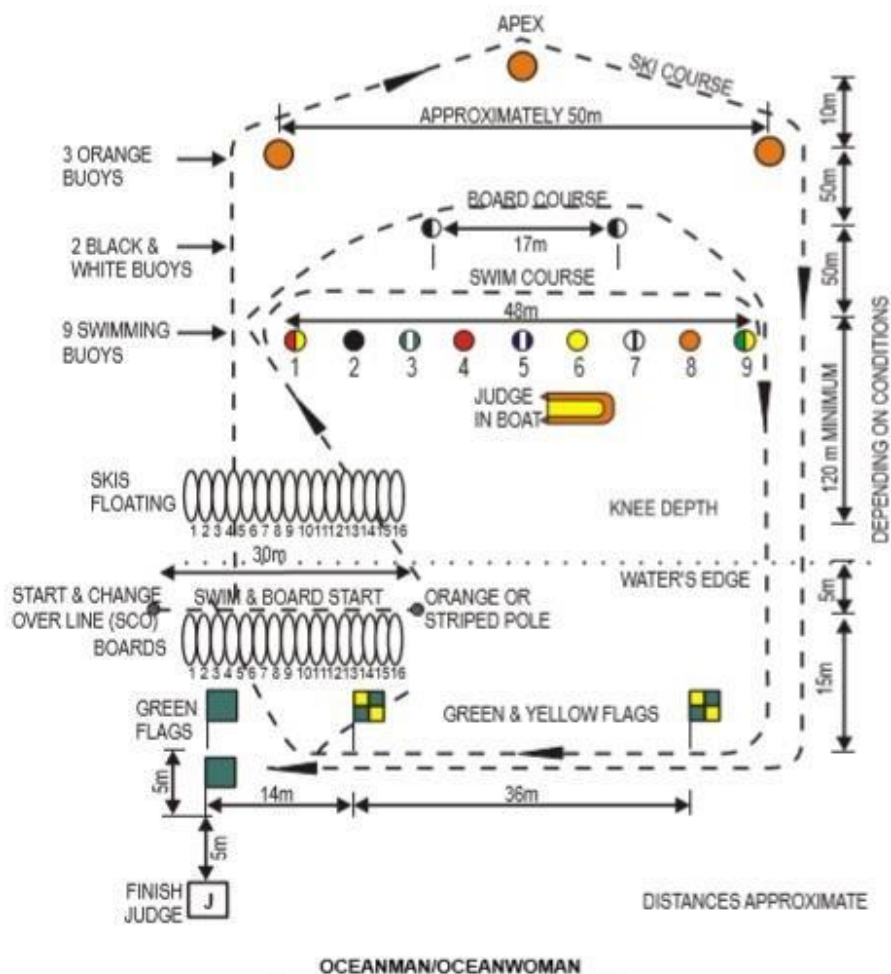
Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.20.5 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.20.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEANMAN/OCEANWOMAN
 Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.21 OCEAN M

4.21.1 Descripción de la prueba

Los competidores cubren un recorrido de 1,64 km (aprox.) que incluye una etapa de natación, una etapa de tabla, una etapa de surf ski y un final de sprint en playa.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

La secuencia de las etapas será natación, tabla y ski.

Posición de Largada: Los competidores deben comenzar la etapa de natación desde su posición sorteada en la línea de largada así como también la etapa de la tabla. Las posiciones de largada se invierten después de la etapa de tabla para la de surf ski, es decir, en una carrera de 24 competidores en la que un competidor ha obtenido la posición 1: el competidor comienza las etapas de natación y tabla desde la posición 1 pero comienza la etapa de ski desde la posición 24.

Posición de largada del competidor de la etapa de natación	1	2	3	4	5	6	7	8	...24
Posición de largada del competidor de la etapa con tabla	16	15	14	13	12	11	10	9	...24
Posición de largada del competidor de la etapa de ski	24	23	22	21	20	19	18	17	...1

Manipulación de las embarcaciones:

- **Colaboradores Personales:** Un miembro del equipo del competidor asiste como con el manejo de las embarcaciones. Con la aprobación del Árbitro General, los miembros que no pertenecen al equipo pueden actuar como colaboradores, siempre que estén registrados en la competencia de alguna manera.

Los Colaboradores Personales deben:

- Usar un gorro de competencia.
 - Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
 - Colocar la embarcación como lo indica el diagrama o como lo indiquen los oficiales.
 - Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipo que están asistiendo no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
 - Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.
- **Eventos Superiores:** En algunas competencias (tales como eventos promocionales de tipo olímpico) no se permitirá la entrada de los colaboradores al espacio de competencia. En tales circunstancias, los competidores u oficiales calificados (según lo designado por los organizadores del evento) colocarán las tablas en la línea de largada/transición en el orden sorteado y los skis (y palas) colocados detrás de las tablas en orden inverso al sorteado. Habrá un espacio aproximado de un metro entre cada tabla y cada ski para que los competidores no se vean obstaculizados por las embarcaciones. Después del uso del competidor, el equipamiento será manipulado en la cancha por los oficiales designados.

4.21.2 El Recorrido

Se colocarán boyas para las etapas de natación, tabla y surf ski como se indica en el siguiente diagrama.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Para fomentar el interés de los espectadores, el público, los medios de comunicación y los patrocinadores, también se pueden utilizar audio y visuales especiales, incluidos los arcos de llegada y transición, grandes boyas de giro en el agua, marcadores/banderas especiales de giro en la playa y tribunas en la playa.

Distancia de las boyas: Las boyas de natación se colocarán aproximadamente a 90 m del borde del agua y a 50 m de distancia.

Las boyas para las etapas de tabla y las boyas para las etapas del surf ski se colocarán aproximadamente a 50m y 100 m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de la etapa de tabla deben estar a una distancia aproximada de 55 m y las boyas de los surf skis a una distancia de 60 m, y las boyas de surf ski deben tener una boya de señalización pequeña adicional de aproximadamente 1 m de boya "vertice" en el lado de retorno de las boyas de ski para ayudar con los giros de ski.

Marcadores: Se debe colocar un marcador de giro grande (o dos banderas aproximadamente a un metro de distancia) en el centro de la playa, aproximadamente a la altura de las rodillas, hasta el punto de giro de la playa designado en la mitad de cada etapa de la carrera. En el caso de que no haya agua poco profunda, el marcador se colocará al borde del agua.

Dos marcadores de playa más separados aproximadamente 35 m se colocarán en la playa directamente detrás de los marcadores de giro para formar una pista semicircular hasta la línea de llegada/transición.

Línea de Llegada/Transición: La línea de llegada/transición está designada por un arco de llegada o dos banderas colocadas a 5 m de distancia, en el centro de la arena y aproximadamente a 20 m (dependiendo de la marea) desde el borde del agua. Si se monta un arco de llegada, la línea de fiscalización estará delimitada por dos banderas en el lado entrante del arco.

Nota: Para la prueba Relevé Ocean M Mixto, la línea de llegada/transición también será la línea de transición para los miembros del equipo en la prueba.

Línea de Largada: La línea de largada tendrá una longitud aproximada de 30 m, centrada en la boya de nado número 1 aproximadamente a 10 m del borde del agua, y puede estar marcada con postes en cualquier extremo.

Aparte de la etapa inicial de natación, los competidores no están obligados a cruzar la línea de largada de la tabla y las etapas de ski de la prueba.

Nota: Las tablas y los skis deben colocarse en el lugar indicado en la línea de largada antes del comienzo de la carrera.

Recorrido de Natación: La etapa de natación se realiza desde la línea de largada, alrededor de la primera boya de nado de izquierda a derecha, se regresa a la playa para rodear los marcadores de giro de derecha a izquierda, luego se procede alrededor de la segunda boya de nado de izquierda a derecha y se regresa a la playa, pasando el primer marcador de playa, a través del arco de llegada/transición y pasando el segundo marcador de playa para comenzar la etapa de la tabla.

Recorrido de Tabla: La etapa de la tabla se lleva a cabo desde el agarre de la tabla en la playa, pasando la boya de nado 1 por fuera (es decir, el tablero permanece a la izquierda de la boya de nado 1) y alrededor de la primera boya de tabla de izquierda a derecha, regresando a la playa y pasando la boya de nado 1 por fuera (es decir, el tablero se queda a la izquierda de la boya de nado 1). Luego, el marcador de giro se redondea de derecha a izquierda, y rema más allá de la boya de nado 2 por fuera (es decir, el tablero permanece a la izquierda de la boya de nado 2) y alrededor de la segunda boya de tabla de izquierda a derecha, regresa a la playa pasa la boya de nado 2 por fuera (es decir, el tablero se queda a la izquierda de la boya de nado 2) para regresar a la playa, más allá del primer marcador de playa, a través del arco de llegada/transición y más allá del segundo marcador de playa para comenzar la etapa de ski.

Recorrido de surf ski: La etapa de ski se lleva a cabo desde el agarre del ski en la playa, pasando por las boyas 1 de natación y tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de las boyas 1 de nado y tabla) y alrededor de la primera boya de ski (y la boya marcadora) de izquierda aderecha, regresa a la playa pasando las boyas 1 de nado y la tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de natación as boyas 1 de natación y tabla). A continuación, el marcador de giro se redondea de derecha a izquierda y el ski se rema más allá de las 2 boyas de natación y tablapor fuera (es decir, el palista permanece a la izquierda de las boyas 2 de natación y tabla y alrededor de la segunda boya de ski (y boya marcador) de izquierda a derecha, pasando las 2 boyas de natación y de tabla por fuera (es decir, el palista se queda a la izquierda de las boyas 1 de natación y tabla) para regresar a la playa, más allá del primer marcador de playa y a través de la línea y arco de llegada para completar la carrera.

Recorrido del Sprint en Playa y la Llegada: La carrera concluirá cuando un competidor complete todas las etapas. Para terminar, un competidor debe pasar el primer marcador de playa y atravesar el arco de llegada (o atravesar las dos banderas de llegada).

Notas:

1. Los competidores rodean las banderas de giro en la misma dirección que las boyas para cada etapa del recorrido.
2. Si la distancia de la boya de nado va a exceder los 90 m desde el borde del agua debido a la marea predominante o las condiciones de las olas o la playa, el Comité de Organización del Evento puede decidir utilizar las dos boyas de tabla para el nado. En tales circunstancias, los competidores no completarán un recorrido de nado en forma de M, sino que avanzarán alrededor de ambas boyas de tabla sin regresar a la playa y luego comenzarán la etapa de tabla en "M".
3. Si la marea, el oleaje o las condiciones de la playa hacen que no sea práctico establecer un recorrido de agua en forma de M adecuado, el Comité de Organización del Evento también puede decidir alternativamente utilizar el Oceanman/Oceanwoman tradicional para las etapas de agua de la prueba mientras se mantiene el recorrido en la playa para la prueba.

4.21.3 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*

- (a) **Reemplazo de equipamiento dañado:** Una tabla, un surf ski, y/o una pala no se cambiarán durante una sección de la carrera a menos que estén dañados o no estén en condiciones de navegar. Se permitirá a los miembros del equipo/colaboradores ayudar a reemplazar la embarcación dañada,

pero solo en la medida en que coloquen otra embarcación en el borde de la arena de competencia donde lo indique el Árbitro General.

- (b) **Retiro del equipamiento:** Para ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros del equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

4.21.4 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

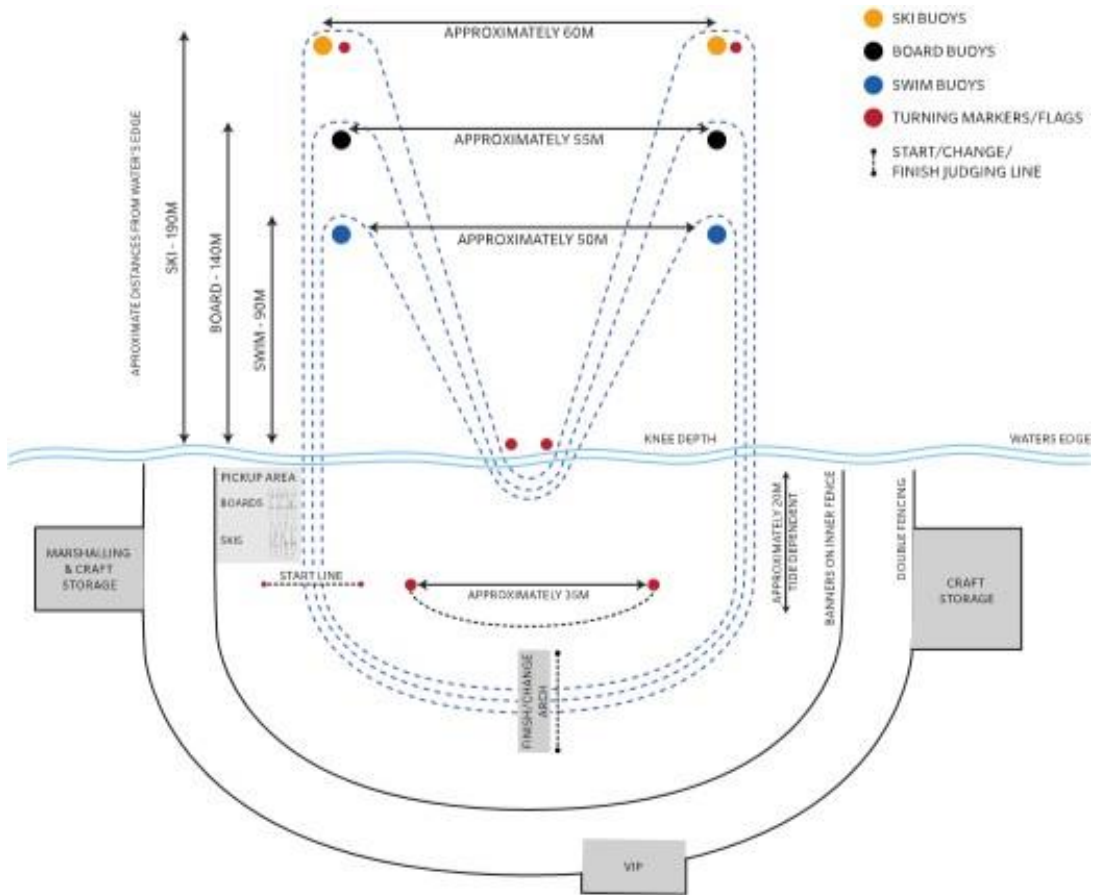
La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.21.5 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.21.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



INDIVIDUAL OCEAN M COURSE

(Distances approximate only)

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

4.22 VARIACIÓN EN LA ELIMINACIÓN EN EL OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.22.1 Descripción de la prueba

El formato de eliminación es un formato alternativo para realizar las pruebas tradicionales Oceanman/Oceanwoman y Ocean M.

La clasificación para la final de la prueba de eliminación se determina mediante eliminatorias y rondas posteriores (cuando corresponda) para llegar a una final de 20 competidores.

La final se lleva a cabo en tres carreras Eliminatorias de la siguiente manera:

- (a) Carrera 1 eliminando a los últimos 8 atletas
- (b) Carrera 2 eliminando a los últimos 6 atletas
- (c) Carrera 3 (FINAL) con los 6 atletas restantes

Nota:

1. En algunas circunstancias, puede ser posible tener más o menos de 20 competidores en la primera carrera de una final eliminatoria. Sin embargo, la segunda carrera de eliminación comenzará con 12 competidores.
2. Si hay menos de 13 competidores, el Árbitro informará el número de competidores que serán eliminados en las dos primeras carreras.

Habrán 5 minutos de descanso entre cada carrera y el tiempo comenzará desde que el ganador de la carrera cruce la línea de llegada. Este tiempo puede estar sujeto a discreción del organizador según las condiciones y consejos antes de que comience la final de eliminatorias. Las reglas para el formato de las finales eliminatorias serán las del Oceanman/Oceanwoman u Ocean M tradicional según corresponda, excepto donde se varía a continuación:

1. La clasificación final y la puntuación dependerán del punto en el que se elimine a un competidor.
2. Dependiendo de la promoción de la prueba, y/o de las condiciones, puede haber recorridos más largos o más cortos de carrera para cualquier formato.

Nota: Cuando las carreras se llevan a cabo en lugares de “aguas tranquilas”, se puede considerar un recorrido alternativo, particularmente cuando las pruebas se llevan a cabo en competencias independientes. En tales circunstancias, el recorrido se notificará mediante una circular en las inscripciones y deberá incluir un diagrama del recorrido y las distancias aproximadas para cada etapa.

Los competidores que no completen el recorrido correctamente (incluido confundir una boya o marca de giro) estarán sujetos a lo siguiente:

1. Si ocurre un error en la primera carrera de la ronda eliminatoria, el competidor será descalificado y se le asignará el último lugar y los puntos relevantes.
2. Si el error ocurre en la segunda o tercera carrera de la eliminatoria, entonces el competidor será descalificado y se le asignará el último lugar en esa ronda. Esto se debe a que el competidor ya se ha clasificado por encima de los que ya han sido eliminados.

El ganador de la prueba es el competidor que termina correctamente en primer lugar en la tercera carrera de eliminación (final) independientemente del lugar de clasificación que obtuvieron en las dos primeras carreras de eliminación.

4.22.2 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).

4.23 RELEVO OCEANMAN/OCEANWOMAN

4.23.1 Descripción de la prueba

El Relevé Oceanman/Oceanwoman es una variación de las pruebas individuales de Oceanman/Oceanwoman.

Equipos de cuatro competidores (un nadador, un tablero, un palista y un corredor) cubren el recorrido en una secuencia de etapas determinadas por sorteo al inicio de cada competencia.

La etapa del corredor es siempre la etapa final. Si la etapa de surf ski es la primera, los competidores comenzarán con una largada típica en el agua.

Masters: Equipos de tres competidores - un nadador, un tablero, un palista. No hay etapa de correr en el relevé Oceanman/Oceanwoman Master (consulte también a continuación la variación del procedimiento de la prueba).

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Los competidores deben comenzar su etapa desde las posiciones correctas de playa asignadas.

Nota: El segundo y tercer competidor no necesitan cruzar la línea de largada/transición para entrar al agua después de ser tocados.

Las posiciones de largada están invertidas para las etapas de la tabla y del surf ski. Por ejemplo, en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha tomado la posición 1: la etapa de embarcación inicial comienza desde la posición 1, pero la otra etapa de embarcación comienza desde la posición 16.

Posición de largada del 1er etapa con embarcación	1	2	3	4	5	6	7	8	..16
Posición de largada del 2da etapa con embarcación	16	15	14	13	12	11	10	9	...1

La siguiente descripción de la prueba asume el orden siguiente: nadar - tabla - surf ski- correr. La dirección del recorrido es en el sentido de las agujas del reloj.

Etapas de Natación: Desde una largada en la playa, los nadadores ingresan al agua, nadan alrededor de las boyas del recorrido de natación y regresan a la playa, corren alrededor de las dos banderas de giro para tocar al tablero que está esperando con su embarcación, con sus pies en la línea de largada/transición.

Etapas con tabla: Los tableros entran al agua con sus tablas; pasan la boya de nado 1 por fuera; alrededor de las dos boyas de recorrido de tabla; regresan a la playa pasando la boya de nado 9 por fuera; alrededor de las dos banderas de giro, y a través de la línea de largada/transición para tocar al palista de surf ski, que está esperando con su embarcación y pala con el agua aproximadamente a la rodilla.

A su regreso, los tableros pueden dejar sus tablas en la orilla del agua.

Etapas de surf ski: Los palistas de surf-ski reman alrededor de las boyas del recorrido de surf ski y regresan a la orilla para tocar a los corredores que esperan en la orilla o en el agua.

Los palistas deben pasar por fuera de todas las boyas. Los palistas no deben cortar camino a través del recorrido de natación o las boyas del recorrido de tabla.

La ubicación del toque queda a discreción del equipo siempre que ocurra después de la última boya del recorrido de nado y antes de la primera bandera de giro.

Etapa de correr: Luego, los corredores rodean una bandera de giro, pasan la otra bandera por el lado de la costa y continúan hasta el final entre las dos banderas de llegada.

Nota: Se permite tocar al competidor en cualquier lugar posterior a la última boya de giro hasta la primera bandera de giro en la playa. Todos los toques deben realizarse sobre la superficie del agua para que sean visibles.

Además, a los corredores se les permite entrar al agua para tocar al competidor entrante y pueden vadear, hacer delfines, barrenar olas o correr hacia la bandera de giro, pero no se les permite nadar en ningún momento (esto incluye tomar cualquier acción por encima del brazo para atrapar o permanecer en una ola).

4.23.2 Equipamiento

Surf skis, palas, tablas: Sección 8 - *Estándares de Equipamiento e Instalaciones y Procedimientos de Escrutinio*. Cada equipo proporcionará al menos una tabla y un surf ski.

Los miembros del equipo colocarán los materiales junto a las áreas respectivas de largada para las distintas embarcaciones.

Retiro del equipamiento: Para ayudar con la conducción segura de la prueba, los miembros del equipo y/o los colaboradores pueden retirar el equipamiento dañado o abandonado en el recorrido durante la carrera siempre que el progreso de otros competidores no sea obstruido.

Los colaboradores deberán:

- (a) Usar un gorro de competencia.
- (b) Usar una musculosa distintiva de alta visibilidad como lo requieren los organizadores de la competencia si ingresa al agua más allá de la profundidad del agua a la rodilla.
- (c) Hacer todo lo posible para asegurarse de que ellos y el equipamiento que están manipulando no obstaculicen a otros competidores (de lo contrario, puede resultar en descalificación del competidor).
- (d) Cumplir con todas las instrucciones de los oficiales.

Vestimenta: En el recorrido de sprint en playa, se pueden usar pantalones cortos y camisetas, que cumplan con los requisitos de uniforme del equipo, a discreción de los competidores.

4.23.3 Fiscalización

Se colocarán jueces para observar la conducción de la prueba y determinar el orden de los competidores en la llegada.

Los competidores deben terminar de pie en posición vertical. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada.

4.23.4 Contacto con la embarcación

Los competidores deben estar en contacto con el surf ski o la tabla hasta la última boya del recorrido inclusive. Los competidores no serán descalificados si pierden contacto con la embarcación en el regreso desde las boyas. Los competidores pueden perder contacto al salir sin sanción siempre que recuperen la embarcación y rodeen la última boya de giro de cada etapa en contacto con la embarcación y completen el recorrido.

4.23.5 Variación en el procedimiento de Relevé Oceanman/Oceanwoman Master

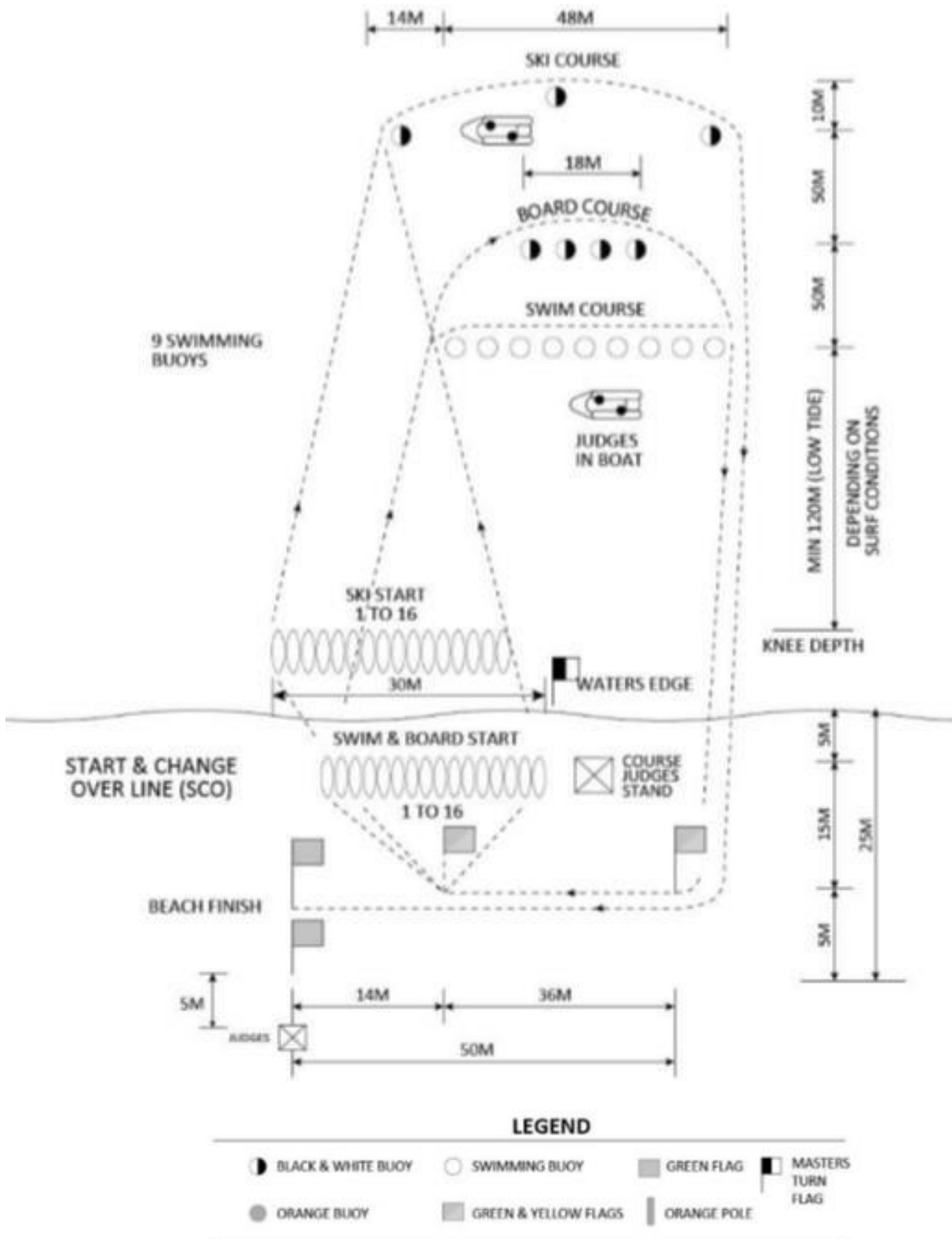
El primer competidor del Relevé Oceanman/Oceanwoman comenzará la prueba según la prueba de Relevé Oceanman/Oceanwoman estándar y rodeará las boyas según el recorrido de Relevé Oceanman/Oceanwoman para la etapa de natación/tabla/ski (según corresponda). Cuando el primer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su tabla/ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa o en el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la distancia de la carrera) y tocar visiblemente al segundo competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta única bandera.

El segundo competidor entonces procede alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el segundo competidor ha redondeado la última boya de giro, el competidor regresa a la playa (y puede dejar su tabla/ski (incluida la pala)/(según corresponda) a su discreción), rodea la única bandera verde/amarilla ya sea del lado de la línea de la costa o con el agua hasta la rodilla (dependiendo de las condiciones del oleaje y para minimizar la corrida) y tocar visiblemente al tercer competidor en una línea de transición designada del lado del mar de esta bandera única.

El tercer competidor entonces procederá alrededor de las boyas apropiadas. Cuando el tercer competidor ha bordeado la última boya de giro, el competidor puede dejar su ski (incluida la pala) a su discreción, rodeando la bandera verde y amarilla colocada en la costa y pasar la otra bandera verde y amarilla sobre el lado de la costa para terminar entre las dos banderas verdes de llegada.

4.23.6 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEANMAN/OCEANWOMAN RELAY

Note 1: refer to the varied course procedure for the Masters Oceanman/Oceanwoman Relay.

Note 2: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions

4.24 RELEVO OCEAN M MIXTO

4.24.1 Descripción de la prueba

El Relevé Ocean M Mixto es una variación del evento Ocean M.

Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones y reglas son las de la prueba Ocean M.

Nota: Para el Campeonato Mundial de Salvamento, cada equipo estará formado por dos hombres y dos mujeres. El primer competidor debe completar la etapa de correr, el segundo competidor la natación, el tercero la tabla y el último competidor debe completar la etapa de ski y correr para terminar la prueba en el arco de llegada (o banderas) en la playa.

Los equipos pueden seleccionar su propio orden de género.

4.24.2 El Recorrido

El recorrido será como el que se muestra en el siguiente diagrama.

La prueba comienza con una etapa de correr de 500 m que se llevará a cabo desde la línea de largada/transición/llegada ubicada en el arco de llegada hasta un punto a 125 m al otro lado de la playa, girando en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores y regresando al arco de llegada. El corredor gira en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores en el arco de llegada y luego repite el recorrido y toca al nadador que estará esperando en el lado de llegada de la línea de largada/transición/llegada.

El toque de transición entre competidores en el Relevé Ocean M Mixto se llevará a cabo en una zona entre el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada y una línea de aproximadamente 5 m hasta el lado de largada del arco de llegada. A discreción del equipo, el competidor saliente debe pararse con los pies en la línea de fiscalización de largada/transición/llegada o estar en el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada dentro de la zona de transición. El toque debe realizarse dentro de esta zona.

Nota: La mano del competidor saliente puede extenderse hacia el lado entrante de la línea de largada/transición/llegada para efectuar el toque, pero los pies del competidor deben estar dentro de cualquiera de los extremos de la zona de transición en el momento del toque.

Luego, la carrera continúa según el Ocean M individual, excepto que los toques del nadador al tablero y al palista son los descritos anteriormente.

La prueba concluirá cuando el palista complete la etapa de ski, pase el primer marcador de playa y atraviese la línea de fiscalización de largada/transición/llegada.

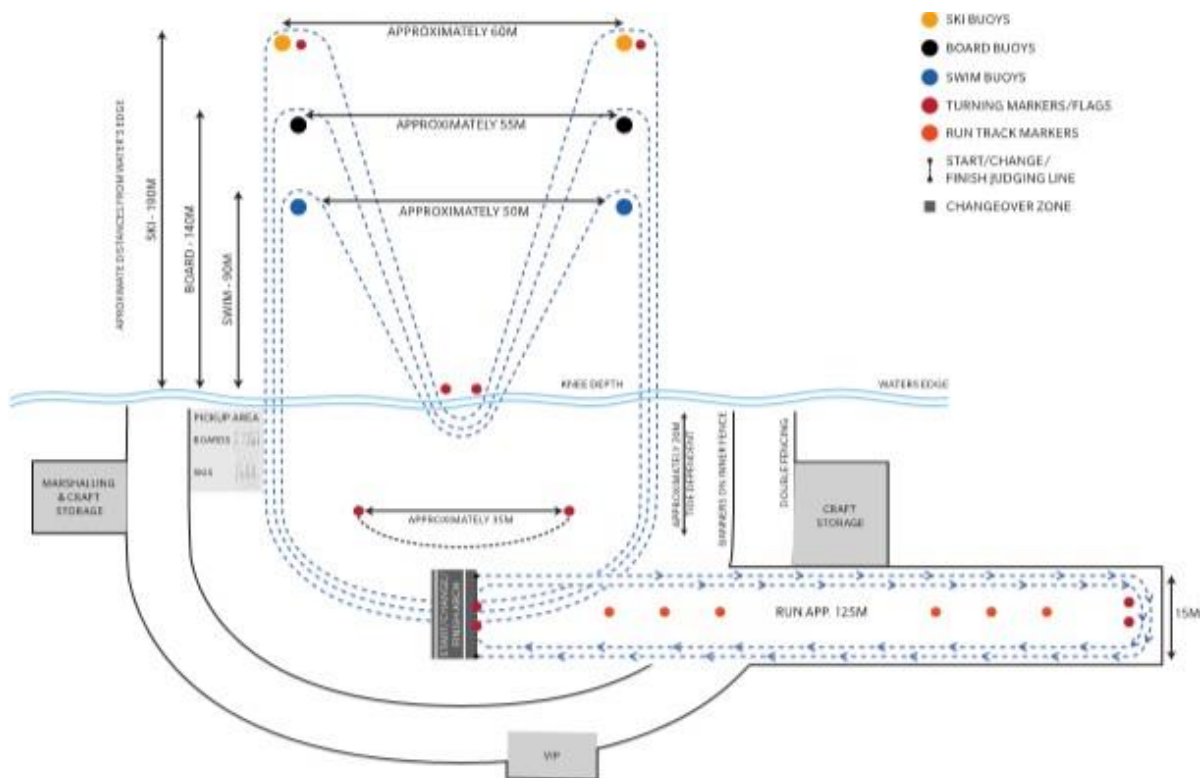
Notas:

1. Si la distancia de la boya de nado va a exceder los 90 m desde el borde del agua debido a la marea predominante o las condiciones de las olas o la playa, el Comité Organizador del Evento puede decidir utilizar las dos boyas de tabla para el nado. En tales circunstancias, los competidores no completarán un recorrido de natación en forma de M, sino que avanzarán alrededor de ambas boyas de tabla sin regresar a la playa y luego comenzarán la etapa de tabla en "M".
2. Si la marea, el oleaje o las condiciones de la playa hacen que no sea práctico establecer un recorrido de agua en forma de M adecuado, el Comité Organizador del Evento también puede decidir

alternativamente utilizar el Oceanman/Oceanwoman tradicional para las etapas de agua de la prueba mientras se mantiene el recorrido en la playa para la prueba.

4.24.3 Descalificación

Además de las *Reglas Generales* en la Sección 2 y las descritas en 4.1. a 4.3., la siguiente acción dará lugar a la descalificación: No completar el recorrido según lo definido y descrito (DQ12).



OCEAN M LIFESAVER RELAY COURSE

(Distances approximate only)

Note: the beach setup relative to the positioning of the buoys may be adjusted dependent on the sea conditions.

CODIGOS DE DESCALIFICACION PARA PRUEBAS DE AGUAS ABIERTAS

Código y Descalificación	Pruebas
1. No competir de acuerdo con las reglas generales	Todas las Pruebas
2. Un competidor o equipo puede ser descalificado si se considera que un competidor, equipo o colaborador ha competido injustamente. Los ejemplos de "competir injustamente" incluyen: <ul style="list-style-type: none"> • Cometer dopaje o una infracción relacionada con el dopaje • Hacerse pasar por otro competidor • Intentar alterar los sorteos de las posiciones en las pruebas • Competir dos veces en la misma prueba individual • Competir dos veces en la misma prueba en diferentes equipos • Interferir deliberadamente con un recorrido para obtener ventaja • Empujar u obstruir a otro competidor para impedir su progreso • Recibir asistencia externa física o material (que no sea verbal u otra dirección). 	Todas las Pruebas
3. Es posible que no se permita a los competidores comenzar en una prueba si llegan tarde a la zona de precompetencia	Todas las Pruebas
4. Un competidor o equipo ausente en el inicio de una prueba será descalificado (DQ4).	Todas las Pruebas
5. Las actividades que causen daños intencionales a los sitios del lugar, sitios de alojamiento o la propiedad de otros resultarán en la descalificación de las personas involucradas en la competencia.	Todas las Pruebas
6. Maltrato hacia los oficiales dará como resultado una descalificación de la competencia.	Todas las Pruebas
7. Todos los competidores que larguen (es decir, comiencen un movimiento de largada) antes de que se dé la señal de largada serán descalificados, excepto en Banderas en Playa en las que el competidor o competidores serán eliminados.	Todas las Pruebas
8. Incumplimiento de las órdenes del Largador en un tiempo razonable.	Todas las Pruebas
9. Cualquier competidor que, después de la primera orden del Largador, moleste a otros en la carrera a través de sonido o de otra manera, puede ser descalificado (o eliminado en el caso de Banderas en Playa).	Todas las Pruebas
10. Largar desde una posición diferente a la posición o carril asignado.	Todas las Pruebas
11. Levantar o bloquear más de un testimonio, por ejemplo, recostarse sobre un testimonio o cubrirlo de la vista.	Banderas en Playa
12. No completar el recorrido según lo definido y descrito	Todas las Pruebas



FEDERACIÓN
ARGENTINA de
SALVAMENTO
ACUÁTICO



ASOCIACIÓN
ARGENTINA
DE ARBITRAJE
SALVAMENTO
ACUÁTICO DEPORTIVO



FEDERACIÓN
ARGENTINA de
SALVAMENTO
ACUÁTICO



ASOCIACIÓN
ARGENTINA
DE ARBITRAJE
SALVAMENTO
ACUÁTICO DEPORTIVO



FEDERACIÓN
ARGENTINA de
SALVAMENTO
ACUÁTICO



ASOCIACIÓN
ARGENTINA
DE ARBITRAJE
SALVAMENTO
ACUÁTICO DEPORTIVO