

Campeonato Mundial de Kayak Surf 2007

El objeto de estas reglas es:

Permitir una competición justa y segura que aliente el desarrollo de buena voluntad entre naciones.

Dotar de una medida estándar para identificar a la gente que demuestre la mayor habilidad manejando un kayak en las partes más exigentes de la ola.

Criterio general de surfeo

Un surfista debe ejecutar, controladamente, las maniobras más radicales en la sección crítica de la ola, con velocidad y potencia. El surfista que ejecute dichas maniobras en las olas mayores y/o mejores, será considerado ganador.

A. Maniobras radicales controladas

Los jueces esperan ver cambios de dirección de la piragua en la ola. Tales maniobras incluirían *bottom turns*, re-entries, *cutbacks*, *floaters*, aéreos, tubos, giros en el labio, *take-offs* arriesgados, ajustes y *stalling*, etc. La puntuación otorgada se valorará por la radicalidad, el nivel de control y de arrojado demostrados..

Es importante tener en cuenta que, aunque el surfista complete el 90% de una maniobra, no puntuará bien si pierde el control o no puede mantenerse en la ola.

B. Sección más crítica

Las mayores puntuaciones se darán si el surfista se mantiene en la sección más crítica de la ola., el bolsillo más cercano a la rompiente. El grado de compromiso y el riesgo inherente a surfear cerca de la rompiente es la razón por la que puntúa más.

C. Olas mayores y/o mejores

La elección de la ola es un factor crítico para el surfista en su manga. Las olas elegidas dictarán las maniobras que pueden realizar. Cuando las olas son de tamaño pequeño o medio, no se considera tan importante el tamaño, dado que las mejores olas no tienen porque ser las más grandes. Por otro lado, en una competición con olas grandes, un componente muy alto del criterio sería el tamaño. Un surfista debe estar preparado para exhibir el mayor compromiso en la parte más crítica de la ola. El tamaño o la calidad de la ola no significan automáticamente altas puntuaciones, sino lo que el surfista hace con la ola.

D. Criterios según categorías (Piraguas largas y cortas)

Piraguas cortas: Se enfatizará más las maniobras radicales y explosivas que las olas largas.

Piraguas largas: Se priorizarán los movimientos fluidos y enlazados, en olas más largas.

A tener en cuenta que a ola más largas, más posibilidades de puntuar, por lo que la puntuación potencial es mayor, en ambas categorías.

Puntuación en malas condiciones

Cuando las condiciones no son buenas, los jueces deben valorar la aptitud del surfista para utilizar las secciones más válidas, ajustando las maniobras explosivas para que coincidan con dichos momentos. Si además se produce un enlace entre las maniobras, y no se necesita remar entre secciones, las puntuaciones serán mayores.

Interferencias

Para determinar las interferencias, los jueces deben primero decidir qué surfista tiene prioridad, cuando se da una situación de este tipo. Los jueces establecerán si el surfista con prioridad ha sido perjudicado en su potencial de puntuación. Ante la duda, siempre se favorecerá al surfista con prioridad. Si su puntuación ha podido verse perjudicada, se produce interferencia.

Qué deben tener en cuenta los jueces

A. ¿Qué surfista tiene prioridad? En el pico, el surfista que está más adentro en la ola tiene prioridad..

B. ¿Se ha producido interferencia? ¿El surfista con prioridad ha podido ver su puntuación perjudicada?

C. ¿Qué regla refleja la infracción? Saltada, robada, encontronazo, romper una sección o molestias excesivas?

La regla de interferencia es:

El surfista considerado en posición interior en la ola, tiene prioridad incondicional durante toda la surfeada. Se producirá interferencia cuando, durante dicha surfeada, la mayoría de jueces crean que otro competidor haya podido perjudicar el potencial de puntos del surfista considerado con prioridad en dicha ola.

Cualquiera que surfee delante de un surfista con prioridad dispone de la posibilidad de salirse de la ola sin que se le impute interferencia, siempre que no perjudique el potencial de puntuar del surfista con prioridad. Esto incluye molestias excesivas, perjuicios a la surfeada o roturas de secciones.

A. **Pico sencillo** (Ola unidireccional) – El surfista en el interior tiene prioridad incondicional durante toda la ola..

B. Pico doble (Ola bidireccional) – El surfista considerado en el interior, en el punto inicial en que se coge la ola, tiene prioridad incondicional en la dirección que elija en su primer giro evidente. Otro surfista puede ir en la otra dirección.

C. Playa (Múltiples picos aleatorios) – Dos picos que se vayan a encontrar obligan a ambos surfistas a salirse de la ola o a surfear a orilla..

- Si ambos ceden el paso saliéndose o cambiando la dirección, no perjudicándose, no hay penalización.
- Si se cruzan las trayectorias, colisionan o se perjudican, los jueces pueden penalizar al responsable de la agresión o a ambos surfistas..
- Si ninguno cede el paso, y la responsabilidad de la colisión es mutua, se producirá una doble interferencia.

Interferencia remontando

Se producirá una interferencia remontando cuando:

A. El surfista culpable obliga al que está cogiendo la ola a cambiar su trayectoria, provocando pérdida de puntuación potencial.

B. El surfista culpable provoca que rompa una sección delante del surfista con prioridad. Esto, que no debería haber ocurrido, origina pérdida de puntuación potencial.

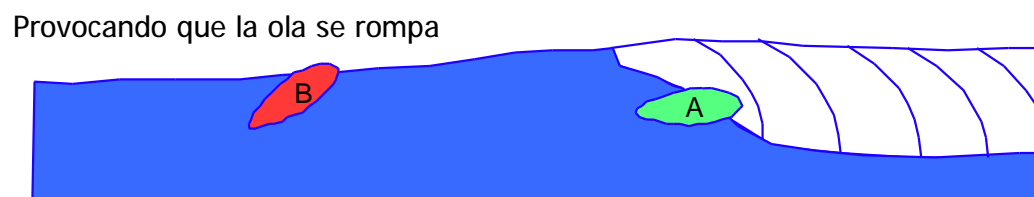
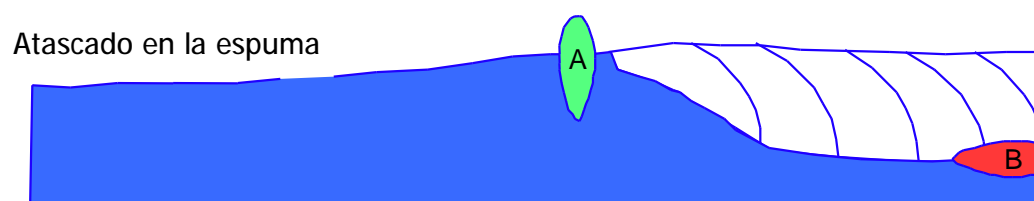
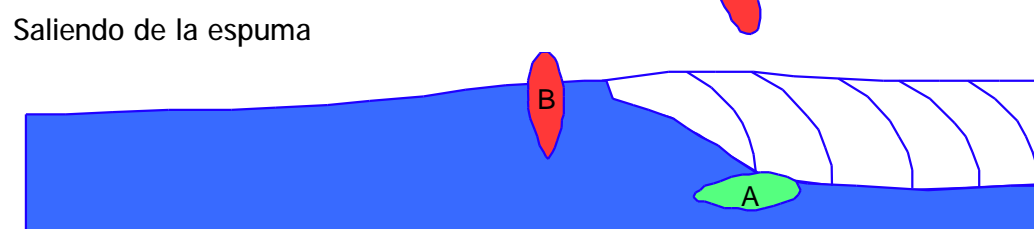
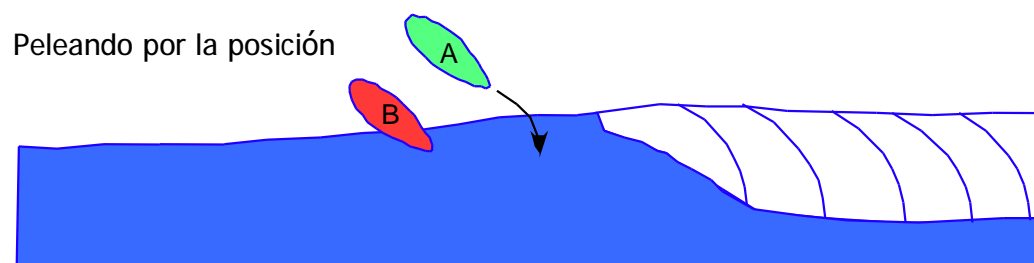
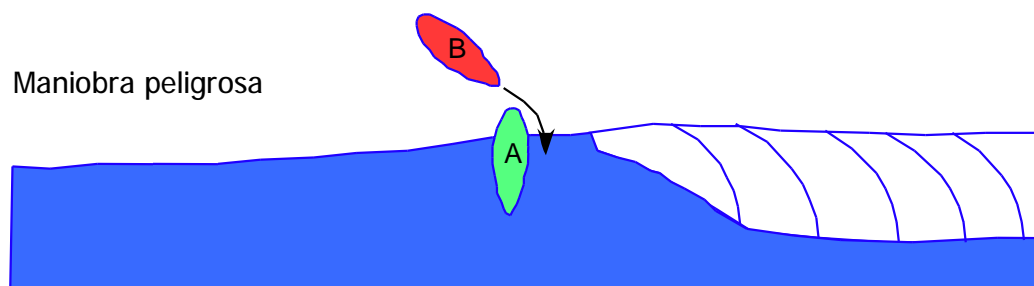
C. Si un surfista se ve en una posición que, mientras está remontando, no puede quitarse de en medio y se origina una colisión, corresponde a los jueces determinar si se ha producido una interferencia, en función de que se considere accidental o no.

Nota: Si dos o más piragüeros colisionan, la causa será o bien surfear peligroso o falta de juicio de al menos uno de los implicados. En estos casos, se producirá un interferencia en todos aquellos que compartan responsabilidad. El propósito de esta norma es promover la seguridad como una directiva primordial del deporte.

Robadas

El surfista más en el interior de la ola en el punto donde se coja la ola inicialmente posee la ola durante su surfeada. De todos modos, si un surfista coge una ola en la espuma tras el primer surfista, se le penalizará si el surfista que coge la ola en el pico se ve obligado a abandonar la ola y la pierde. (Nota: esto no impide coger la ola antes del pico en lo verde).

La regla de la prioridad establece que el surfista que está más al interior del punto inicial de coger la ola tiene derecho sobre la ola durante toda su surfeada. Los jueces esperan que haya, en algunas olas, competencia por la ola. Pero remar alrededor, por detrás o por delante de un competidor que está en el interior y a punto de coger la ola se considera robar la ola, y provocará una interferencia.



En todos los casos, el verde (A) tiene prioridad.

Normas generales

Los competidores deben pertenecer a su organización nacional (federaciones, etc).

Los competidores deberán haber completado la inscripción y pagado las tasas en plazo. Las excepciones a esta regla las determinará la organización de la prueba.

Los competidores deberán haber leído y firmado el formulario de renuncia.

Los competidores deberán ser capaces de esquimotar con habilidad en condiciones difíciles.

La organización de la prueba deberá proporcionar soporte de rescate de seguridad. Todos los competidores deberán atender a las reuniones sobre seguridad, así como conocer la política de rescate de la organización.

La organización de la prueba proporcionará servicios de primeros auxilios.

La organización y la WSKA proveerán, en la medida de lo posible, jueces profesionales.

Es responsabilidad del competidor presentarse al responsable de competición antes del comienzo de la manga. La no comparecencia puede acarrear sanciones del comité de competición.

Cualquier competidor que surfee en el área de competición, fuera de su manga, estará sujeto a sanciones del comité de competición.

Es responsabilidad del competidor presentarse en su manga con el color de licra correcto, según lo establecido por la lista del responsable de competición. La organización proveerá las licras. El incumplimiento puede acarrear sanciones del comité de competición.

Los competidores podrán ser ayudados a vaciar la piragua y a volver a entrar en el agua en el transcurso de sus mangas.

La duración mínima de las mangas será de 14 minutos.

Las piraguas de los competidores se verificarán y deberán ser aprobadas en cuanto a especificaciones y seguridad al inicio de todas las competiciones.

La organización de la prueba puede plantear requisitos adicionales.

Penalizaciones

El castigo normal para la interferencia es que el infractor perderá su ola de menor puntuación de la manga en cuestión. Si se cometen múltiples interferencias en una manga, el infractor puede ser descalificado de la competición.

Si los jueces, la WSKA o los organizadores del evento creen que un competidor está intentando causar disturbios en la competición a propósito, está causando interferencias

de manera constante o actuando de manera peligrosa, injusta o antideportiva, el competidor puede ser descalificado de la competición.

Reclamaciones

Todos los competidores tienen derecho a protestar. El coste de dicha reclamación será fijado por la WSKA al inicio de la competición. El comité de reclamaciones tomará la decisión sobre la reclamación. No se admitirán protestas sobre criterios de los jueces. Sólo se aceptarán reclamaciones sobre errores administrativos o de transcripción. No se aceptarán secuencias de video. El comité de reclamaciones se identificará antes del inicio de la prueba.

Reglas de seguridad

Para todos los kayaks de todas las categorías:

Puntas redondeadas: El diámetro mínimo en planta, en la proa del kayak, será 50mm (permitiéndose irregularidades o protuberancias de 6mm).

No se permiten prolongaciones artificiales: La manga del kayak será como mínimo de 100mm, a 100mm del extremo de la proa o popa.

Deberán tener flotabilidad y flotar llenos de agua: El kayak deberá tener la parte trasera llena de material flotante, normalmente globos. Deberá existir suficiente flotabilidad en la parte delantera para que el kayak flote niveladamente.

Todos los kayaks tendrán agarraderas: Las agarraderas medirán 200mm como mínimo, con un nudo en la punta, deberán llegar más allá del extremo del kayak, y no serán posible causa de atrapamiento (por ejemplo, bucles en los que entre un dedo o una mano). La agarradera, si es de cinta, será de un mínimo de 25mm de ancho, y si es de cuerda, de un mínimo de 8mm de diámetro. La unión de las agarraderas será permanente, en el sentido de no romperse al usarse.

El casco es obligatorio al surfear en competición y deberán estar aprobados por la federación u organismo equivalente (válido mercado CE).

Es obligatorio el uso de chalecos salvavidas ó chalecos antiimpactos durante la competición. No se permiten chalecos salvavidas inflables. El equipo estará aprobado por la federación u organismo equivalente.

Los organizadores de la prueba se reservan el derecho a aprobar o denegar el uso de cualquier equipo.

Competición por equipos

La competición mundial por equipos tendrá la siguiente estructura de categorías y componentes en cada equipo:

Hombres Barco Largo -	4 fijos	+	2 Suplentes
Mujeres Barco Largo -	2 fijas	+	1 Suplente
Juveniles Barco Largo -	1 fijo	+	1 Suplente
Veteranos Barco Largo -	1 fijo	+	1 Suplente
Hombres Barco Corto -	4 fijos	+	2 Suplentes
Mujeres Barco Corto -	2 fijos	+	1 Suplente
Juveniles Barco Corto -	1 fijo	+	1 Suplente
Veteranos Barco Corto -	1 fijo	+	1 Suplente

(Máximo número de suplentes: 4 hombres, 2 mujeres, 2 juveniles y 2 veteranos)

En las categorías de Juveniles y Veteranos habrá competidores diferenciados en barco largo y barco corto, en cada ronda de la competición. El mismo competidor no puede participar en ambas categorías en una ronda.

Número total de miembros del equipo: 16, más hasta 10 suplentes. Número mínimo de miembros del equipo: 4

Se considera Juvenil a quien tenga 18 años o menos el 31 de diciembre del año de la competición.

Se considera Veterano a quien tenga 40 años o más el 1 de Enero del año de la competición.

Habrán mangas para mujeres, juveniles y hombres tanto en la prueba por equipos como en la individual. Las mujeres y los juveniles podrán participar en las categorías de hombres, así como en las suyas. Pero se podrá competir en un máximo de dos categorías por individuo.

Si un competidor se sustituye después de que se hayan establecido las mangas, el sustituido no podrá volver a competir en la competición por equipos. Sin embargo, si se sustituye antes de establecer las mangas, podría competir más tarde.

A la par que la competición por equipos, se hará una competición individual. En tal prueba individual, además de las categorías anteriormente mencionadas, habrá una categoría de Veteranos y otra de Grandes Veteranos. Se entiende por Veterano a cualquiera que tenga 40 o más años el 1 de Enero del año de la competición. Se entiende por Gran Veterano a cualquiera que tenga 50 o más años el 1 de Enero del año de la competición.

Especificaciones de diseño de kayaks

Dimensiones (eslora):

Barco Largo: Mínimo de 3 metros, medido en planta.

Barco Corto: Máximo de 2,75 metros, medido en planta.

Forma del casco:

Barco Largo: Sin quillas. El casco deberá tener, en sección transversal, radio convexo. El radio podrá variar a lo largo del casco. No hay restricciones adicionales en cuanto a diseño de cubierta, radio del casco o posición del asiento. El barco podrá tener cajeras de quillas, siempre que no haya quillas en las mismas. Las cajeras deberán estar tapadas o vacías.

Barco Corto: Sin restricciones (permitidas quillas).

Construcción y diseño de cubierta:

El kayak será de construcción hueca, con el remero sentado dentro, no sobre, el kayak. Se permite cualquier material para la fabricación. Además, se deberá utilizar un cubrebañeras, que rodee completamente la cintura del palista, así como el borde de la bañera, con objeto de conseguir una razonable estanqueidad.

Nota final de seguridad

El comité de competición de cada prueba se reserva el derecho de descalificar cualquier kayak, si su forma se considera peligrosa, y de no permitir equipo que no se ajuste a la interpretación del comité de competición de las reglas y especificaciones.