

# **REGLAMENTO DE COMPETICION**

**FEDERACION ESPAÑOLA DE SURF (FESURFING)**

**STAND UP PADDEL (SUP) VELOCIDAD-SPRINT**

**MAR Y AGUA PLANA**

**CAMPEONATOS DE ESPAÑA**

**COPA DE ESPAÑA**

**LIGAS REGIONALES**



# **TÍTULO PRIMERO**

## **DISPOSICIONES GENERALES**

### **CAPITULO PRIMERO.**

#### **Ámbito de aplicación**

**Artículo 1.-**El ámbito de aplicación del presente reglamento serán los Campeonatos de España de Velocidad, la Copa de España y Ligas de la especialidad deportiva de Stand Up Paddle en pruebas de velocidad, convocados por la FESURFING.

**Artículo 2.-** Será obligatorio para los deportistas, clubes, organizadores, jueces y demás participantes en cada una de las competiciones a las que hace referencia el artículo anterior.

### **CAPÍTULO SEGUNDO.**

#### **Principios generales**

**Artículo 3.-** El Stand Up Paddle es una especialidad del Surf, por lo que su desarrollo y evolución se debe realizar siguiendo la cultura y filosofía de esta modalidad deportiva, siendo sus principios los que deben ponerse de manifiesto en el desarrollo de todas las actividades y pruebas deportivas de SUP.

Será responsabilidad de todos y cada uno de los organizadores que en sus pruebas se evidencien claramente dichos principios, sin que puedan adoptar soluciones técnicas ni terminología de cualquier otra modalidad deportiva distinta de la del Surf que pudiera llevar a confusión al deportista y al público en general.

## TÍTULO II

### De la organización

#### CAPÍTULO I

##### Organizadores

**Artículo 4.-** Los organizadores quedan sometidos, además de a las disposiciones de este reglamento, con carácter supletorio a las contenidas en el Reglamento de Competición de la FESURFING siempre que no contradigan lo dispuesto en este reglamento, así como a todas aquellas instrucciones que para el desarrollo de las pruebas sean dictadas por su Comité de SUP.

**Artículo 5.-** El organizador de cada prueba será el único responsable de su celebración, sin que durante su desarrollo se le pueda instar a realizar modificaciones en la misma, sin perjuicio de las responsabilidades en las que pudiera incurrir en caso de que incumpliera la normativa de obligada aplicación.

La obtención de todos los permisos pertinentes para la celebración de la prueba será de su exclusiva incumbencia, siendo obligatoria su obtención con la necesaria antelación, debiendo remitir copia de los mismos a la FESURFING antes de la celebración del evento.

En el caso de que la prueba no llegara finalmente a celebrarse, su organizador deberá responder de los daños y perjuicios que pudieran ocasionarse a los deportistas, clubes y FESURFING

**Artículo 6.-** Cada organizador deberá suscribir una póliza de seguro de responsabilidad civil, siendo el capital asegurado acorde con los daños que se pudieran ocasionar en atención a la entidad, dimensión y tipo de organización de la prueba a celebrar.

Con una antelación de una semana a la fecha de la prueba deberá remitir a la FESURFING copia de la póliza de seguro contratada. En el caso de que el riesgo no estuviera finalmente asegurado por las circunstancias que fueran, la FESURFING no incurrirá en responsabilidad alguna, respondiendo exclusivamente el organizador de los daños que hubiera que indemnizar en el caso de que se produjera un siniestro.

**Artículo 7.-** En el plazo máximo de una semana a partir de la celebración de la prueba, el organizador deberá remitir a la FESURFING acta con las clasificaciones en el formato que le sea indicado por ésta, así como un informe sobre el desarrollo de la misma en la que deberán constar las incidencias y reclamaciones producidas indicándose la forma en la que se han resuelto.

## CAPÍTULO II

### Organización de Competiciones

**Artículo 8.-** En toda competición se contará al menos con una embarcación de auxilio a los deportistas, siempre que sea posible su navegación en la lámina de agua donde se desarrolle, independientemente de los medios de salvamento que exija la Capitanía Marítima de la zona o el organismo competente.

Durante todo el desarrollo de la prueba deberán estar presentes los servicios sanitarios con, al menos, una ambulancia con desfibrilador.

**Artículo 9.-** Se deberá contar con la suficiente infraestructura en tierra consistente en aparcamiento para los deportistas, aseos, cubos de basura, así como cualquier otro servicio que fuera preciso según el lugar en el que se desarrolle la prueba.

Desde la hora señalada por el organizador para el comienzo de la competición hasta su finalización, deberá estar presente en el lugar personal de seguridad y los suficientes voluntarios para la atención del evento, debiendo estar debidamente identificados para que no quepa duda alguna de que son parte de la organización de la prueba.

**Artículo 10.-** Se deberá contar con al menos un locutor o speaker que vaya narrando la evolución de la prueba, para lo cual se deberá contar con un equipo de sonido lo suficientemente potente para que pueda escucharse en la zona de playa de la prueba.

**Artículo 11.-** Cada una de las pruebas contarán con un espacio acotado para el acceso al campo de la competición, así como una zona de descanso de competidores y depósito de material deportivo.

Se acotará y señalizará convenientemente el espacio reservado para los jueces y empresa de control de tiempos y cronometradores.

**Artículo 12.-** La identificación de los competidores, tanto por el dorsal como su pertenencia a las distintas categorías, se llevará a cabo en la forma que considere oportuna cada organizador, debiendo utilizarla cada deportista durante la carrera.

En ningún caso se podrá utilizar como medio de identificación de los deportistas el dibujo con rotulador de su número de competidor sobre su piel. Únicamente, en caso de destrucción accidental de dorsal o por cualquier otra circunstancia excepcional, se podrá utilizar dicho sistema.

Una vez terminada la carrera, el deportista podrá utilizar el uniforme correspondiente a su equipo que podrá utilizar en la recogida de trofeos.

**Artículo 13.-** A los competidores se les entregará una bolsa de avituallamiento que deberá contener, como mínimo, una botella de agua y dos piezas de fruta.

Será de libre elección de cada organizador incluir en la cuota de la competición la comida, una camiseta del evento y la realización de sorteos.

En el caso de que el organizador suministrara la comida a los deportistas y/o acompañantes, deberá cumplir con los requisitos establecidos por la legislación sanitaria y de manipulación de alimentos, siendo de su exclusiva responsabilidad el cumplimiento de dicho requisito, así como de cualquier incidencia de la índole que sea que pudiera darse a consecuencia del suministro de la comida.

## **CAPÍTULO III**

### **Sección 1ª**

#### **Recorrido y Especialidades**

**Artículo 14.-** La prueba o carrera consiste en efectuar el recorrido desde la línea de salida a la de llegada en el menor tiempo posible.

**Artículo 15.- 1.** Las carreras de velocidad, para todas las categorías, serán de tres tipos conforme a las siguientes distancias:

- Tipo 1: De 150 a 200 metros
- Tipo 2: De 400 a 500 metros
- Tipo 3: De 900 a 1000 metros

**2.** No obstante, en las categorías Sub 8 y sub 10, a juicio del Director de Competición, se podrán reducir las distancias hasta un máximo la mitad o un tercio, respectivamente, en las carreras de tipos 2. En las de tipo 3, hasta tres quintos y la mitad, respectivamente.

**3.** En cada tipo de carrera, el Director de Competición establecerá la distancia de la prueba dentro de la horquilla de distancias que le corresponda, conforme a las condiciones climatológicas, número de participantes, zona de competición, etc.

**Artículo 16.-** Para los tres tipos de carreras de velocidad se establecen las especialidades de agua plana y de mar.

En la de mar, las salidas y llegadas se realizarán siempre desde la orilla de la playa al ser la rompiente un elemento condicionante de la competición.

### **Sección 2ª**

#### **Especialidad de velocidad en agua plana**

**Artículo 17.-** Según el tipo de carrera, el diseño del recorrido será el siguiente:

- Carrera de Tipo 1:
  - o En agua plana consiste en realizar un recorrido en línea recta, sin giro alguno, estando situadas tanto la salida como la llegada en el

agua.

- En el mar el recorrido será de ida y vuelta a la playa siendo el punto de salida y llegada el mismo. Se colocará en la mitad del recorrido una sola boya sobre la que deberá realizarse un giro a derechas de 180 grados para volver hacia el punto de partida.
- Carrera de Tipo 2:
- Consiste en realizar un recorrido en ida y vuelta que podrá ser en línea recta, sinuosa o quebrada definida por boyas.
  - Si el recorrido es una línea quebrada, se definirá por medio de tres boyas que marcarán cada uno de los vértices. La separación entre las boyas no podrá ser inferior a 50 metros.
  - Las líneas de salida y llegada podrán estar situadas en el mismo punto o en puntos distintos.
  - En agua plana, tanto la salida como la llegada se hará desde el agua.
  
  - En el mar, tanto la salida como la llegada se hará en la playa y el deportista recorrerá una distancia en tierra, que en la llegada tendrá que hacer sin la tabla y con el remo en la mano. Esta distancia no computará para la distancia de la prueba no pudiendo ser superior a 50 metros la suma de los recorridos de la salida y llegada. El recorrido de llegada en la playa podrá tener un quiebro.
- Carrera de Tipo 3:
- Consiste en realizar un recorrido en ida y vuelta que podrá ser en línea recta, sinuosa o quebrada definida por boyas.
  - Si el recorrido es una línea quebrada, se definirá por medio de tres boyas que marcarán cada uno de los vértices. La separación entre las boyas no podrá ser inferior a 50 metros.
  - Las líneas de salida y llegada podrán estar situadas en el mismo punto o en puntos distintos.
  - En agua plana, tanto la salida como la llegada podrá realizarse desde tierra o desde el agua. Podrá combinarse salida desde el agua y llegada en tierra o viceversa. En el mar la salida y llegada serán siempre en la playa.
  - Cuando la llegada sea en la playa, el deportista recorrerá la distancia sin la tabla y con el remo en la mano. La distancia en tierra no computará para la distancia de la prueba no pudiendo ser superior a 100 metros la suma de los recorridos de la salida y llegada. El recorrido de llegada en la playa podrá

tener un quiebro.

2. Cuando la salida o llegada sean desde la playa la distancia de la prueba se medirá desde el punto en el que coincide el agua con la arena no cubierta por la misma. En el caso de que en la playa exista marea, el punto se deberá ir variando para que la distancia de la prueba esté dentro de los límites de su distancia.

**Artículo 18.-** La línea de salida en agua estará formada por embarcaciones tipo kayak de dos plazas o similar, pontones, pantalán o cualquier otro sistema que permita formar una línea recta sobre la que se apoyará la parte trasera o el *nose* de las tablas que vayan a tomar la salida.

Los elementos que se utilicen para formar la línea de salida deberán estar unidos entre sí constituyendo un todo solidario que deberá formar una línea recta paralela a la línea de llegada.

Si la línea de salida está formada por un conjunto de embarcaciones tipo kayak de dos plazas o similar, se utilizará una embarcación por cada tabla que haya que sujetar. En el caso de que se utilice otro sistema, la separación entre tablas será de un mínimo de dos metros.

**Artículo 19.-** La línea de llegada en el agua será la imaginaria que se trace entre dos boyas que deberán estar separadas la misma distancia que tenga la línea de salida.

**Artículo 20.-** Los laterales del campo de competición podrán estar delimitados por una línea de boyas. Uno o los dos laterales podrán ser una orilla o un muelle.

**Artículo 21.-** No se marcarán calles, pudiendo los participantes utilizar toda la anchura del campo de competición.

**Artículo 22.-** Las tablas deberán estar alineadas con la línea de salida en agua para lo cual deberán estar paradas y sujetas. No se podrá realizar la salida con las tablas lanzadas.

## TÍTULO III

### De la Competición

#### CAPÍTULO I

##### Categorías

**Artículo 23.-** Los deportistas se dividen en las siguientes categorías:

Sub 8 (tablas hasta 10'6)

Sub 10 (tablas hasta 10'6)

Sub 12 (tablas hasta 10'6)

Sub 14 (tablas hasta 12'6)

Sub 16 (tablas hasta 12'6)

Sub 18 (con tablas hasta 14')

Élite 14' (con tablas hasta 14').

Master (con tablas hasta 14')

Kahuna (con tablas hasta 14')

Gran Kahuna (con tablas hasta 14')

**Artículo 24.-** La categoría Máster está formada por los deportistas que tengan una edad comprendida entre 40 y 49 años, ambos inclusive.

La categoría Kahuna está formada por los deportistas que tengan una edad comprendida entre 50 y 59 años.

La categoría Gran Kahuna está formada por los deportistas que tengan 60 años o más.

**Artículo 25.-** Todas las categorías se dividirán en masculina y femenina. No habrá categorías mixtas.

**Artículo 26.- 1.** Los deportistas menores de 18 años deberán competir única y exclusivamente en su categoría, no pudiéndolo hacer en un grupo de edad diferente al que le corresponde.

No obstante, la FESURFING podrá permitir, a solicitud del deportista y de su entrenador, el cambio a una categoría superior.

**2.-** Los deportistas de 40 o más años podrán competir en la categoría que sea inferior a la que le correspondiera en función a su edad, puntuando únicamente en la que participe.

**3.-** En ningún caso se podrá participar en dos categorías diferentes durante la temporada, por lo que el deportista deberá competir en la categoría en la que lo haga en la primera prueba federativa en la que participe en la correspondiente temporada, bien sea Campeonato de España, prueba de la Copa de España o en cualquiera de las Ligas de la Fesurfing.

**Artículo 27.-** La edad a considerar para la pertenencia a cada una de las categorías será la que resulte de restar al año en el que se celebra la prueba el año de nacimiento del deportista, independientemente del mes en el que cumpla los años.

**Artículo 28.-**Deberá celebrarse la carrera de cualquier categoría a la que asista al menos un deportista perteneciente a la misma.

**Artículo 29.-**Para la participación en las pruebas de las categorías Gran Kahuna, Kahuna, Máster, Élite, Sub 18, Sub 16, Sub 14 y Sub 12 será necesario que el deportista tenga Licencia Federativa en vigor.

Para categorías Promoción, Sub 10 y Sub 8 servirá como Licencia Federativa el alta del deportista como cursillista de un día o más en la FESURFING. No obstante, el deportista de la categoría Sub 10 que optara por competir en la Sub 12 deberá tener Licencia Federativa en vigor.

Para poder participar en el Campeonatos de España el deportista deberá pagar la Tasa de Competidor Nacional que corresponda, con anterioridad a la celebración de la prueba.

El deportista que participe en la Copa de España deberá pagar la Tasa de Competidor Nacional para que se le considere más de un resultado en el ranking nacional.

**Artículo 30.-**Se establece una categoría de promoción o amateur en la que podrán participar mayores de 16 años con tablas de hasta 14’.

La clasificación no tendrá consideración de Campeonato de España ni Copa de España por lo que no otorgará ningún título oficial a sus participantes.

La celebración de carreras correspondientes a esta categoría no será obligatoria para los organizadores, pero en el caso de que sí lo hagan deberán entregar a los tres primeros el correspondiente trofeo o diploma de promoción, diferenciando entre masculino y femenino, así como publicar la clasificación obtenida por los deportistas participantes.

## **CAPÍTULO II**

### **Desarrollo de la carrera**

#### **Sección 1ª**

##### **Reunión de patrones**

**Artículo 31.-** A la hora prevista y anunciada por el organizador, se celebrará la reunión de patrones, dividiéndose en tantas reuniones como considere la organización en función de las distintas categorías.

Las explicaciones del recorrido y de las normas básicas de seguridad deberán estar ilustradas con la correspondiente documentación gráfica del recorrido que estará visible durante la reunión y, posteriormente, durante el desarrollo del evento, a un tamaño suficiente para que puedan ser apreciados los detalles por todos los asistentes.

Junto al plano del recorrido se colocará una copia de este reglamento.

Deberá contarse con un equipo de megafonía lo suficientemente potente para que las explicaciones sean oídas por todos los deportistas.

**Artículo 32.-** Una vez celebrada la reunión de patronos no podrá darse la salida a la primera manga antes de media hora para facilitar el calentamiento de los deportistas.

**Artículo 33.-** En el caso de que algún deportista no asistiera a la reunión, quedará a juicio de la organización impedir su participación a fin de evitar los posibles riesgos que pudiera acarrear para dicho deportista, o para el resto de participantes, su desconocimiento de las instrucciones para la carrera.

## **Sección 2ª**

### **Salida**

**Artículo 34.- 1.** En las salidas desde el agua, cada participante acercará la parte trasera o el nose de su tabla al elemento que forme la línea de salida. Si el sistema de salida consiste en apoyar la parte trasera de la tabla en embarcaciones, pantalanés etc, un miembro de la organización sujetará la tabla hasta que se dé la señal de salida.

**2.** En la salida desde tierra, Los deportistas partirán desde la playa colocándose detrás de una línea dibujada en la arena o imaginaria entre dos banderolas, portando la tabla hasta el agua una vez dada la salida por el Juez.

**Artículo 35.- 1.** En las carreras de Tipo 1 no se dará la salida mientras el Juez de llegada no de aviso al Juez de salida de que el campo de competición está libre y que todas las tablas o deportistas de la manga anterior han cruzado la línea de meta.

Entre la salida de cada una de las mangas de una misma fase existirá un intervalo de tiempo de entre tres y cinco minutos, salvo causas de fuerza mayor.

**2.** En las carreras de Tipo 2 y 3 se podrán dar salidas sucesivas cuando el último participante de la manga precedente haya alcanzado la mitad del recorrido siempre que ambas mangas sean de la misma categoría.

En el caso de que la manga precedente sea de una categoría inferior se podrá dar la salida a la manga posterior cuando el último participante de la primera haya recorrido dos tercios del recorrido.

**3.** Cuando en las carreras de Tipo 2 y 3 el Director de Competición opte en el desarrollo de la prueba por las salidas sucesivas, la salida y llegada deberán situarse en ubicaciones distintas de forma que no se produzcan interferencias entre los participantes de las mangas.

**Artículo 36.-** El juez de salida realizará un primer aviso cuando queden diez segundos para la salida y un segundo aviso cuando queden cinco. A partir de este segundo aviso no dará ningún otro y llegado el momento dará sin más la salida mediante una señal acústica por medio de una bocina, silbato, o por cualquier otro medio que pueda ser escuchado con

claridad por todos los participantes.

**Artículo 37.-** En el momento en el que se dé la salida a una manga, los competidores de la siguiente se colocarán en su lugar correspondiente.

**Artículo 38.-** Si en el momento de la salida el deportista no está en su posición de salida será descalificado.

**Artículo 39.-** Si el deportista se adelanta a la señal de salida, la salida será válida, pero dicho deportista recibirá una sanción consistente, bien con una penalización de cinco segundos o bien con la descalificación de la prueba, a criterio del Juez de Competición.

## **Sección 4ª**

### **Sistema de competición**

**Artículo 40.-** La competición se desarrollará en dos fases:

- La fase clasificatoria
- La fase final.

**Artículo 41.-** Ambas fases de la competición se disputarán por mangas.

**Artículo 42.-** Al terminar la competición, cada deportista deberá haber disputado al menos dos mangas.

**Artículo 43.- 1.** En las carreras del Tipo 1, los participantes podrán utilizar la totalidad del ancho del campo de competición, teniendo como únicos límites, en su caso, los laterales marcados por las líneas de boya o el físico de la orilla, pantalán o muelle.

Durante el desarrollo de la manga no será obligatorio que los deportistas mantengan la posición de salida, permitiéndose el cruce de los mismos, siempre y cuando no se molesten.

**2.** En las carreras del Tipo 2 y 3 y en las de Tipo 1 de mar, el salto de un giro de boya supondrá la descalificación del deportista.

**3.** Está permitido el drafting.

## **Sección 5ª**

### **Clasificación y final por mangas**

#### **Subsección 1ª**

#### **Fase Clasificatoria**

**Artículo 44.- 1.** La fase clasificatoria se disputará por medio de mangas.

**2.-** En las carreras Tipo 1 las mangas estarán formadas por un máximo de cuatro deportistas cada una de ellas.

En el caso de que por el número de deportistas que vayan a participar en alguna categoría se previera la falta de tiempo para celebrar la prueba en el horario establecido por el organizador o porque lo exijan las características de clasificación de la fase final, excepcionalmente, podrá formar mangas de hasta seis deportistas en la fase clasificatoria.

**2.** En las carreras de Tipo 2 y Tipo 3 la fase clasificatoria se disputará por medio de mangas de un máximo diez y quince deportistas respectivamente. No obstante, el Director de Competición podrá aumentar el número de deportistas de cada una de las mangas hasta un máximo de cinco más por causas o motivos que deberá justificar y reflejar en el acta de la competición.

**Artículo 45.-** Todas las mangas clasificatorias deberán estar formadas por deportistas de la misma categoría.

Excepcionalmente, en el caso de que en alguna categoría se hubiera presentado a la competición un número de deportistas menor a 3, podrá(n) integrarse en alguna de las mangas de otra categoría, lo que no significará que participe(n) en esta categoría, sino que seguirá(n) participando en su propia categoría a no ser que voluntariamente se haya optado por cambiar de categoría.

**Artículo 46.-** Una vez celebradas las mangas de cada categoría, los deportistas se ordenarán conforme a los tiempos obtenidos, lo que servirá de base para la formación de las mangas de la fase final o las de repesca en su caso.

No obstante lo anterior, el Director de Competición podrá aplicar en la fase clasificatoria criterios por posición para acceder a la fase final. En este caso en cada categoría y en cada manga se decidirá cuantos deportistas pasan directamente a la fase final y cuantos a la repesca, de manera que a la fase final pasen 32, 16, 8 o 4 deportistas según que la fase final conste de octavos, cuartos, semifinales o final directa, respectivamente, teniendo siempre en cuenta que cada deportista tiene que competir un mínimo de dos mangas.

**Artículo 47.-** Los deportistas con los mejores tiempos pasarán directamente a la fase final en el número que decida el organizador, debiéndose realizar repescas con el resto de los deportistas en el caso de que fuera necesario.

Las repescas se realizarán mediante mangas.

**Artículo 48.-** Las mangas clasificatorias deberán estar formadas antes de las 21:00 horas del día anterior a la celebración de la prueba, siendo obligatorio que el organizador las publique antes de dicha hora en el sitio oficial de la prueba y en redes sociales.

**Artículo 49.- 1.** Para la disputa de las mangas clasificatorias se establecerán cabezas de serie y para el resto de las plazas de cada manga se realizará por sorteo.

**2.** Se sortearán las posiciones de salida de los deportistas en la primera manga de la fase clasificatoria.

**3.** En las carreras de Tipo 2 y 3 si hubieran más de 10 o de 15 deportistas en la fase clasificatoria, se dividirá en dos mangas. De cada manga pasarán a la fase final los tres primeros y el resto se dividirán en otras dos mangas de repesca de los que pasarán a la fase final los dos primeros de cada manga.

## **Subsección 2ª**

### **Fase final**

**Artículo 50.- 1.** En las carreras del Tipo 1, las mangas de la fase final serán de un máximo de cuatro deportistas.

**2.-** En las carreras de Tipo 2, las mangas de la fase final serán de un máximo de diez deportistas

**3.** En las carreras de Tipo 3, las mangas de la fase final serán de un máximo de quince deportistas

**Artículo 51.-** La posición de salida de los deportistas se decidirá en función del tiempo, o en su caso de posición, que hubieran obtenido en la fase clasificatoria, ocupando las posiciones centrales los de mejor tiempo o posición.

**Artículo 52.- 1.** En las carreras de tipo 1, si en la fase clasificatoria de una categoría hay diecisiete o más participantes pasarán a la fase final dieciséis deportistas y se desarrollará en cuartos de final, semifinales y final.

Si la fase clasificatoria tuviera entre ocho y dieciséis participantes, ambos inclusive, a la fase final pasarán ocho deportistas y se desarrollará en semifinales y final.

Si tuviera entre cuatro y siete participantes, a la fase final pasarán cuatro deportistas y se desarrollará en una final directa.

Por debajo de cuatro participantes, todos pasarán a la final y la manga de clasificación servirá para que los mejores tiempos obtengan las posiciones centrales en la manga final.

No obstante lo establecido en los párrafos anteriores, quedará a elección del Director de Competición no celebrar en esta fase los cuartos de final o las semifinales, por lo que podrá realizar una final directa siempre que la selección de los deportistas se haya llevado a cabo en la fase de clasificación por medio de las mangas que se estimen necesarias, respetando

siempre lo dispuesto en el artículo 41.

**2.** En las carreras de Tipo 2, si en la fase clasificatoria hubiera menos de 10 deportistas, competirán tres mangas y se sumarán las posiciones.

Si hubiera más de 10 deportistas y menos de 25, se dividirán en dos grupos de los que pasarán de forma directa los dos primeros de cada grupo. El resto irá a una repesca que se dividirá en dos grupos de los que pasarán a la final los dos primeros de cada grupo.

Si hubiera más de 25 deportistas, se dividirá el total de deportistas de la clase clasificatoria en cuatro grupos, pasando a la fase final el que obtenga la primera posición de cada grupo. El resto irá a una repesca de cuatro grupos en la que pasará a la final el que obtenga el primer puesto de cada uno de esos grupos.

**4.** En las carreras de Tipo 3, si en la fase clasificatoria hubiera menos de 15 deportistas, competirán tres mangas y se sumarán las posiciones.

Si hubiera más de 15 deportistas y menos de 30, se dividirán en tres grupos de los que pasarán de forma directa a la final los dos primeros de cada grupo. El resto irá a una repesca que se dividirá en dos grupos de los que pasarán a la final los tres primeros de cada grupo.

Si hubiera más de 30 deportistas, se dividirá el total de los deportistas de la fase clasificatoria en cuatro grupos, pasando a la fase final el que obtenga la primera posición de cada grupo. El resto irá a una primera repesca de cuatro grupos en la que pasará a la final el que obtenga el primer puesto de cada uno de esos grupos. El resto irá a una segunda repesca de otros cuatro grupos en los que pasará el que obtenga la primera posición de cada grupo.

**5.** El número de participantes de los grupos será siempre homogéneo.

**Artículo 53.- 1.** En las carreras Tipo 1 que se clasifique para la final por tiempo, las mangas se formarán asignando a la primera el deportista que hubiera obtenido el mejor tiempo en la fase clasificatoria; a la segunda manga el deportista que hubiera obtenido el segundo mejor tiempo, y así sucesivamente hasta asignar a todas las mangas previstas un deportista.

Para asignar el segundo deportista a cada manga se comenzará por la última a la que se le asignó el primer deportista y se seguirá asignando deportistas hasta que se llegue a la primera. Si hay que seguir asignando deportistas se comenzará de nuevo por esta primera manga.

En el caso de que haya que distribuir deportistas que hayan pasado de fase en una repesca,

se empezarán a asignar a las mangas a partir de la última a la que se le hubiera asignado un deportista siguiendo con el sistema indicado.

Por tanto, si, por ejemplo, la fase clasificatoria de una categoría se va a desarrollar con cuartos de final y el organizador ha decidido que pasen directamente los diez mejores tiempos y los otros seis deportistas por medio de una repesca, conforme al sistema de distribución se completarían las mangas de la forma siguiente:

Deportistas:

Directos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10

Con repesca: 11,, 12, 13, 14, 15, 16

Manga 1ª: 1, 8, 9, 16

Manga 2ª: 2, 7, 10,15

Manga 3ª: 3, 6, 11,14

Manga 4ª: 4, 5, 12,13

Y así, en el caso de los demás supuestos.

**2.** En la fase final pasarán a semifinal y/o final el primer y segundo deportista de cada manga.

No obstante, será obligatorio la toma de tiempos.

**3.** Tanto en semifinales como en cuartos de final, las posiciones de salida centrales de la siguiente manga se reservarán para los deportistas que hayan obtenido los mejores tiempos.

## **Sección 6ª**

### **Contrarreloj**

**Artículo 56.- 1.** Cuando la prueba se dispute contrarreloj, cada deportista de cada una de las categorías deberá disputar una serie de, al menos, los siguientes recorridos de la distancia fijada:

Sub 8 y Sub 10: 2

Sub 12, Sub 16, Sub 18, Élite, Máster Kahuna y Gran Kahuna: 3

El número de carreras por serie que se indica para cada una de las categorías podrá ser incrementado por el Director de Competición.

**2.-** La clasificación final se obtendrá por la suma de los tiempos invertidos por el deportista en cada uno de los recorridos que componen la serie. Será vencedor el que obtenga la menor suma.

**3.** La salida de los competidores se realizará a intervalos con la diferencia de tiempo que establezca el Director de Competición no siendo necesario que haya finalizado el recorrido el deportista precedente para que se dé la salida al siguiente, pero se deberá evitar que ningún participante alcance al que le precede.

En el supuesto de que se produjera un alcance, el deportista precedente deberá dejar de remar cuando el perseguidor esté a una distancia de menos de dos tablas. En el caso de que no lo hiciera será penalizado con cinco segundos.

**4.** Las categorías se irán lanzando de forma conjunta y sucesiva, lo que significa que se lanzarán sucesivamente todos los deportistas de una categoría no pudiéndose lanzar la siguiente hasta que haya entrado en meta el deportista de la categoría precedente.

El orden de salida de las diferentes categorías será decidido por el Director de Competición.

**5.** Dentro de una misma categoría se lanzarán primero los deportistas que estén invirtiendo el mayor tiempo en los recorridos. Para la primera carrera el orden será decidido por el Director de Competición.

**6.** Las líneas de salida y meta deberán estar situados en puntos distintos.

## **Sección 6ª**

### **Giro de boya**

**Artículo 57.-** Cuando los deportistas participantes en cada manga lleguen al giro de boya, los perseguidores no podrán colisionar ni realizar maniobras que provoquen la caída del o de los que le precedan. La vulneración de esta norma supondrá la eliminación del infractor.

## Sección 7ª

### Llegada

**Artículo 58.- 1.** Cuando la meta esté situada en el agua la llegada será cuando la proa o nose de la tabla cruce la línea imaginaria trazada entre dos boyas o banderas con el deportista sobre ella. En el caso de que la tabla cruzara la línea de meta sin el deportista sobre ella, tendrá que recuperarla y volver a cruzar la línea sobre la misma. En caso contrario quedará descalificado.

Si el deportista no cruzara entre las boyas delimitadoras de la meta, tendrá que regresar para hacerlo. En caso contrario se clasificará en última posición de su manga.

**2.** Si la llegada es en tierra, la distancia entre la línea del agua y la de llegada deberán estar, al menos, a diez metros. El deportista tendrá que traspasar la línea de llegada con el remo en la mano.

Se considera rebasada la línea de meta cuando lo hace el pecho del deportista o el chip en el caso de que se utilice como método de cronometraje.

## Sección 8ª

### Cronometraje y publicación de resultados

**Artículo 59.-** Se deberá disponer de un sistema de cronometraje y software que permita la toma precisa de tiempos de todos los participantes de cada manga, así como la confección inmediata de las mangas de cuartos, semifinales y finales.

Las llegadas de los deportistas en todas las mangas deberán ser filmadas con una cámara de video colocada en línea con la línea de llegada a los efectos de foto finish.

**Artículo 60.-** Los resultados de cada fase deberán ser publicados inmediatamente que haya finalizado en el tablón de anuncios de la prueba y en las redes sociales, así como la composición de las mangas de la fase siguiente.

**Artículo 61.-** La información que deberá contener el listado será:

- Fase, y si son cuartos, semifinales o finales.
- Categoría
- Número de salida
- Hora de la salida
- Numero de manga dentro de la categoría
- Numero de calle de salida ocupada por el deportista
- Número de dorsal del deportista
- Nombre y apellidos del deportista

- Nombre el Club al que pertenece el deportista
- Tiempo obtenido por el deportista en la manga
- Posición en la que ha terminado el deportista la manga.

**Artículo 62.-** No podrá transcurrir más de hora y media entre la terminación de la final y la publicación de la clasificación final, debiendo entregarse los trofeos inmediatamente después de publicados los resultados.

## **Sección 9ª**

### **Comunes a las anteriores**

**Artículo 63.-** Cada deportista dispondrá obligatoriamente de al menos media hora de descanso entre las distintas mangas en las que participe. Para ello el organizador tendrá la obligación de distribuir las mangas de las distintas categorías entre el tiempo total disponible para la prueba de forma que cumpla con el tiempo de descanso.

**Artículo 64.-** Debido a las características específicas de esta modalidad (velocidad), no se utilizará leash en ninguna de las categorías.

En cualquier caso, se deberá cumplir con las medidas de seguridad que establezca la correspondiente Capitanía Marítima u organismo competente.

**Artículo 65.-** Si algún deportista de forma deliberada colisionara contra la tabla de otro, o hiciera maniobras en perjuicio de los demás, se le penalizará con cinco segundos o con la descalificación a juicio del Juez de competición.

**Artículo 66.-** Todos los deportistas, miembros de los clubes, familiares, acompañantes y espectadores tendrán que mantener un trato correcto con el resto, no permitiéndose expresiones degradantes para la dignidad de la persona, racistas, sexistas, xenófobas, homófobas ni que inciten a la violencia. No está permitido la exhibición de símbolos que tengan relación con los mismos ni, tampoco, políticos.

El incumplimiento de esta norma supondrá, en el caso de ser un deportista, su descalificación y tendrá que abandonar el lugar acotado para la prueba, desalojando su material. En el caso del resto de personas, tendrán que abandonar dicho lugar. Sin perjuicio, en cualquier caso, de que la organización pueda reclamar el auxilio de las fuerzas de orden público.

**Artículo 67.-** El doping queda terminantemente prohibido, quedando sometida su infracción a las normas establecidas por la FESURFING y demás de aplicación.

**Artículo 68.-** El organizador podrá emplear los símbolos, banderas y emblemas de los órganos oficiales del lugar donde se celebre la prueba, así como los que tengan relación con sus patrocinadores o cualquier otro que considere oportuno y no infrinja la Ley ni lo establecido en este reglamento.

Deberá señalar de forma visible que se trata de una prueba oficial de la FESURFING.

## **CAPÍTULO III**

### **Tablas**

**Artículo 69.-** La tabla podrá ser de cualquier material de construcción y deberá estar construida simétricamente a su eje longitudinal.

Irá dotada de la correspondiente quilla así como los handle que el deportista considere oportunos. Podrá llevar un anclaje para la colocación de una pequeña cámara de acción. No podrá tener más accesorios.

En el caso de que el deportista lleve una cámara de acción durante la carrera, deberá ser de pequeñas dimensiones a fin de evitar daños al resto de competidores en caso de colisión o accidente.

**Artículo 70.-** El juez podrá comprobar las medidas de la tabla que considere que no reúne las dimensiones reglamentarias para participar en la correspondiente modalidad. Si no cumpliera con las medidas impedirá que el deportista participe con la misma.

**Artículo 71.-** No está permitido el uso de foil (acople o ala en la parte inferior sumergida que eleva la tabla unos centímetros) ni cualquier otro elemento que aumente artificialmente la velocidad de la tabla.

## **CAPÍTULO IV**

### **Clasificaciones**

#### **Sección 1ª**

#### **Campeonato de España**

**Artículo 72.-** En los Campeonatos de España la clasificación se obtendrá conforme al puesto que cada deportista obtenga dentro de su categoría, otorgándosele puntuación a los solos efectos de obtener la clasificación del club al que pertenezca.

**Artículo 73.-** En el caso de que una prueba, además de ser Campeonato de España, puntúe también para la Copa de España, la clasificación para aquél se realizará conforme al artículo anterior y la de ésta se establecerá la puntuación del deportista conforme a lo que se regula en la sección siguiente.

#### **Sección 2ª**

#### **Copa de España**

**Artículo 74.-** Conforme al puesto en el que quede el deportista dentro de su categoría obtendrá los puntos que se indican en la siguiente tabla.

	Prueba 1000 ptos	Prueba 1400 ptos
Puesto		
1	1000	1400
2	860	1204
3	730	1022
4	670	938
5	610	854
6	583	816
7	555	777
8	528	739
9	500	700
10	488	683
11	475	665
12	462	647
13	450	630
14	438	613
15	425	595
16	413	578
17	400	560
18	395	553
19	390	546
20	385	539
21	380	532
22	375	525
23	370	518
24	365	511
25	360	504
26	355	497
27	350	490
28	345	483
29	340	476
30	335	469
31	330	462
32	325	455
33	320	448
34	315	441
35	310	441
36	305	427
37	300	420
38	295	413

39	290	406
40	285	399
41	280	392
42	275	385
43	270	380
44	265	371
45	260	364
46	255	357
47	250	350
48	245	343
49	240	336
50	235	329
51	230	322
52	225	315
53	220	308
54	215	301
55	210	294
56	205	287
57	200	280
58	195	273
59	190	266
60	185	259
61	180	252
62	175	245
63	170	238
64	165	231
65	160	224
66	155	217
67	150	210
68	145	203
69	140	196
70	135	189
71	130	182
72	125	175
73	120	168
74	115	161
75	110	154
76	105	147
77	100	140
78	98	137
79	96	134
80	94	132

81	92	129
82	90	126
83	88	123
84	86	120
85	84	118
86	82	115
87	80	112
88	78	109
89	76	106
90	74	104

A partir de la posición 90, los puntos se irán reduciendo a razón de uno por puesto.

**Artículo 75.-** En el supuesto de que en una prueba se repartiera premios en metálico, servirá de orientación para dicho reparto la tabla que se contiene en el anexo I del Reglamento de Competición de la FESURFING, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 88.

**Artículo 76.-** Los participantes de cada categoría puntuarán aunque en la carrera no llegue a formarse el pódium completo.

**Artículo 77.-** El vencedor de la Copa será el deportista que sume la puntuación más alta

### Sección3ª

#### Campeonato de España por Clubes

**Artículo 78.-** El Campeonato de España por Clubes no se hará en una única prueba sino que se irá celebrando a medida que se vayan celebrando las distintas pruebas de la Copa y el Campeonato de España. Para ello se irá estableciendo la clasificación entre los clubes que estén inscritos en la FESURFING o en su correspondiente Federación Territorial.

**Artículo 79.-** La clasificación se obtendrá sumándose los puntos obtenidos por cada uno de sus miembros que vayan participado en cada una de las pruebas de la Copa y el Campeonato de España en cualquier tipo prueba según la relación siguiente:

- 2 mejores resultados Masculino
- 2 mejores resultados Femenino
- Mejor resultado Sub18 (masculino o femenino)
- Mejor resultado Sub 16 o Sub14 o Sub 12 (masculino o femenino).

**Artículo 80.-** Al final de la temporada se proclamará el Club Campeón de España de Velocidad de SUP, reconociéndose también al subcampeón y el tercer puesto.

Existirá un solo Campeonato de Clubes para todos los tipos de pruebas, tanto de agua plana como de mar, de forma que el Club que obtenga el Campeonato de España será aquel que alcance la mayor puntuación por la suma de puntos de sus deportistas en todas las pruebas de velocidad.

#### **Sección 4ª**

##### **Común a todas las anteriores**

**Artículo 81.-** El desempate entre deportistas en la Copa de España y entre Clubes en el Campeonato de España de Clubes se realizará conforme a la aplicación sucesiva de los siguientes criterios:

- a.- Vencerá quien haya obtenido más victorias en todas las pruebas en las que haya participado.
- b.- Vencerá el que haya obtenido mejores puestos en todas las pruebas en la que haya participado.
- c.- Vencerá el que haya participado en mayor número de pruebas.
- d.- En el caso de que a pesar de aplicar todos los criterios anteriores subsistiera el empate se otorgará un premio exaequo.

**Artículo 82.-** La entrada simultánea en meta de dos deportistas supondrá la entrega de premio ex aequo, siempre que no se haya podido determinar a través de la foto finish cuál de ellos cruzó la meta en primer lugar.

### **CAPÍTULO V**

#### **Entrega de trofeos**

**Artículo 83.-** Los premios y trofeos que se entreguen deberán respetar el principio de igualdad entre sexos.

Los trofeos de la categoría femenina serán iguales a los de la masculina en tamaño y diseño. En el supuesto de que existiera premio en metálico, los premios del pódium serán del mismo importe tanto para la categoría masculina como para la femenina.

No obstante, conforme al principio de discriminación positiva y a los principios incluidos en la Declaración de Brighton sobre la mujer y el deporte, a la que está adherida la FESURFING, en la que se recoge el manifiesto de *“Alentar a patrocinadores para que apoyen el deporte femenino en su conjunto y los programas que potencien la práctica deportiva de las mujeres”*, los organizadores podrán dotar de mayor contenido económico a los premios de las mujeres que al de los hombres, sin que ello suponga la vulneración del

principio de igualdad de sexos.

**Artículo 84.-** Se entregará trofeo o medalla a los tres primeros clasificados de cada categoría.

**Artículo 85.-** Los trofeos se entregarán inmediatamente sean publicadas las clasificaciones y, si no hay sesión de tarde, antes de la comida.

No podrán entregarse trofeos por la tarde a no ser que en la prueba se haya celebrado sesión de tarde del sábado o el evento comprenda todo el fin de semana, por lo que, sólo en este caso, se podrán entregar el sábado por la tarde los trofeos de las carreras celebradas en este día.

No se podrán realizar carreras el domingo por la tarde, a no ser que concurran causas de fuerza mayor.

**Artículo 86.-** En el caso de que el organizador lleve a cabo un sorteo de regalos entre los deportistas participantes, deberá realizarlo después de la entrega de premios y, si no hay sesión de tarde, antes de la comida.

**Artículo 87.-** El organizador tendrá libertad para decorar y engalanar el lugar de la entrega de trofeos en la forma que estime conveniente.

**Artículo 88.-** Los trofeos no se entregarán antes de la ceremonia prevista por el organizador. Si algún deportista tuviera que abandonar el lugar de la competición antes de la hora prevista para la ceremonia podrá delegar la recogida en otra persona.

**Artículo 89.-** El deportista podrá subir al pódium con los emblemas, símbolos y distinciones que porte en su ropa correspondientes a sus patrocinadores y equipo. Podrá subir también con el remo si lo considera oportuno.

**Artículo 90.-** Los trofeos serán entregados por las personas que designe el organizador.

## TÍTULO IV

### Órganos de Competición

#### CAPÍTULO I

##### Composición de los órganos de competición

**Artículo 91.-** Los Órganos de Competición son los siguientes:

Comité de Competición

Director de Competición

Juez Principal

## Jueces

**Artículo 92.-** El Comité de Competición es la máxima autoridad de la prueba. Estará formado por el Juez Principal, un Juez y el Director de Competición.

**Artículo 93.-** En cada prueba deberá existir un Director de Competición, cargo que podrá recaer en el Juez Principal, ostentando, en este caso, una misma persona las funciones de los dos órganos.

**Artículo 94.-** En cada prueba habrá un Juez de tierra y uno o varios Jueces de Carrera. El Juez Principal se nombrará entre ellos.

## CAPITULO II

### El Comité de Competición

**Artículo 95.-** El Comité de Competición estará presidido por el Juez Principal y sus decisiones se tomarán de forma colegiada. En caso de empate la decisión será en el sentido del voto del Juez Principal.

**Artículo 96.-** La formación del Comité de Competición se hará a media mañana del día anterior señalado para la prueba, debiendo comunicarse a la FESURFING en el mismo día de su formación para su designación y nombramiento. En el caso de que ésta no conteste antes de las 24 horas de dicho día, supondrá la aprobación del mismo.

**Artículo 97.-** El Comité de Competición tiene las siguientes competencias:

- Decidir la suspensión o aplazamiento de la prueba atendidas las condiciones y previsiones climatológicas.
- Imponer sanciones conforme a las denuncias que formulen los deportistas una vez terminada la carrera.
- Decidir la expulsión de la zona de competición de los deportistas y demás personas que infrinjan el reglamento, recabando la ayuda de las fuerzas de orden público en el caso de que fuera necesario.
- Resolver las reclamaciones que interpongan los deportistas contra las decisiones de los Jueces.
- Resolver cualquier otro tipo de reclamación de los deportistas o clubes.
- Establecer las clasificaciones de la carrera.

## CAPÍTULO III

### El Director de Competición

**Artículo 98.-** El Director de Competición será nombrado por el Organizador y se considerará aprobado por la FESURFING si no realiza objeción alguna. Portará la correspondiente identificación.

**Artículo 99.-** Las competencias del Director de Competición son las siguientes:

- Preparará las listas de deportistas que vayan a competir y la composición de las mangas.
- Delimitará el campo de regatas y dirigirá la colocación de las boyas conforme al recorrido establecido.
- Diseñará y delimitará la meta, zona de pódium, zona de descanso de deportistas y de depósito de material.
- Organizará e impulsará la prueba conforme al programa establecido.
- Organizará y vigilará el reparto de dorsales y demás material a los deportistas.
- Realizará la reunión de patronos, dando las instrucciones de la prueba a los deportistas.
- Dirigirá a los cronometradores.
- Impartirá instrucciones al locutor.
- Dirigirá la entrega de trofeos.
- Será el encargado de coordinar a los jueces de salida y llegada así como dirigir y ordenar las salidas.

## **CAPÍTULO IV**

### **Los Jueces**

**Artículo 100.-** El Equipo de Jueces está formado por el Juez Principal y los Jueces. Portarán la correspondiente identificación.

El Equipo de Jueces se constituirá en la mañana de la prueba antes de la hora indicada por el organizador para su comienzo.

**Artículo 101.-** Los miembros del Equipo de Jueces serán propuestos por el organizador a la FESURFING el día anterior a la prueba, considerándose aprobados si ésta no realiza objeción alguna.

## **TÍTULO V**

### **Disciplina Deportiva**

#### **CAPITULO I**

##### **Infracciones y Sanciones de los deportistas**

**Artículo 102.-** Las infracciones a las disposiciones de este reglamento llevarán aparejadas las sanciones previstas para cuya imposición solo tienen competencia los Jueces de la prueba o el Comité de Competición y, cuando corresponda, el Comité de Disciplina de la FESURFING.

**Artículo 103.-** La sanción se dictará verbalmente y serán de inmediato cumplimiento, aunque podrá ser reclamada por el deportista sancionado

conforme al procedimiento establecido.

**Artículo 104.-** No podrá imponerse sanción alguna por hechos que no estén previstos en este reglamento.

## **CAPÍTULO II**

### **Reclamaciones de los deportistas**

**Artículo 105.-** El deportista podrá reclamar contra otro u otros competidores cuando considere que han infringido el reglamento y no han sido sancionados por ningún Juez, o por las clasificaciones de la prueba.

La reclamación la realizará de forma escrita al Juez Principal que convocará al Comité de Competición y llamará al denunciante y a los testigos que éste señale, a los deportistas implicados y al Juez que debiera haber impuesto la sanción. A la vista de las manifestaciones de cada uno de ellos el Comité de Competición decidirá. Contra esta decisión cabe recurso ante el Comité de Apelación de la FESURFING.

**Artículo 106.-** Cualquier deportista sancionado podrá reclamar por escrito ante el Juez Principal que procederá conforme al segundo párrafo del artículo anterior. Contra esta resolución cabe recurso ante el Comité de Apelación de la FESURFING.

**Artículo 107.- 1.** La reclamación deberá interponerse por el deportista, o por el representante del Club al que pertenezca, desde que termine la manga en la que haya participado y antes de que termine la fase a la que corresponda dicha manga.

**2.** Si la prueba se desarrolla bajo la modalidad de contrarreloj, el plazo para interponer la reclamación termina a los quince minutos de que haya finalizado la serie de su categoría.

**3.** En el caso de que la reclamación sea contra la clasificación de la carrera, deberá realizarse en el plazo de quince minutos desde el momento en el que el Director de Competición anuncie la colocación de las listas en el tablón de anuncios de la prueba.

**4.** Transcurrido el plazo que se establece en los puntos anteriores, la reclamación será extemporánea y no podrá ser atendida.

## **CAPÍTULO III**

### **Infracciones y sanciones del Organizador**

**Artículo 108.-** Las infracciones a lo establecido en este reglamento por parte de un organizador, llevará aparejada la sanción que se indica en cada uno de los artículos que regulan los incumplimientos, en el Reglamento específico de los Organizadores y en el Reglamento General de Competición, ambos de la FESURFING

**Artículo 109.-** Contra las sanciones que se impongan al organizador, cabrá recurso ante el Comité de Apelación de la FESURFING.

**Disposición Adicional Primera.** -El presente reglamento podrá ser desarrollado e interpretado a través de instrucciones dictadas por el Comité de SUP de la FESURFING.

**Disposición Adicional Segunda.** -Será de aplicación supletoria el resto de Reglamentos de la FESURFING, siempre que no contradigan al presente reglamento.