

Real Federación Española de Piragüismo



REGLAMENTO DE ESTILO LIBRE

En vigor desde el día 26 de julio de 2005

REGLAMENTO DE ESTILO LIBRE

ÍNDICE

- Art. 1.- Objeto.
- Art. 2.- Participación.
- Art. 3.- Categorías.
- Art. 4.- Embarcaciones y accesorios.
 - 4.1.- El Kayak.
 - 4.2.- La Canoa Cerrada C-1.
 - 4.3.- La Canoa Abierta OC-1.
 - 4.4.- Squirt Boat.
- Art. 5.- Oficiales y Comité de Competición.
- Art. 6.- Obligaciones de los Oficiales.
- Art. 7.- Programa de competiciones.
- Art. 8.- Alteraciones y anulación de inscripciones.
- Art. 9.- Números de salida.
- Art. 10.- Instrucciones para los Jefes de Equipo.
- Art. 11.- Medidas de seguridad.
- Art. 12.- Formato.
 - 12.1.- General.
 - 12.2.- Empate.
 - 12.3.- Empate en la Final.
 - 12.4.- Formato de Competición.
- Art. 13.- Formato de puntuación - General.
 - 13.1.- Formato de puntuación - Técnica.
 - 13.2.- Puntuación de Variedad.
 - 13.3.- Cálculo de la puntuación.
 - 13.4.- Lista de movimientos de Variedad.
- Art. 14.- Pérdida o rotura de pala.
- Art. 15.- Cálculo de resultados.
- Art. 16.- Reclamaciones.
- Art. 17.- Descalificación.
 - Disposición Final.
 - Apéndice 1.

Artículo 1. Objeto

El objeto de la competición de Estilo Libre es el de realizar figuras dentro de una ola o rulo del río, en un tiempo determinado, para obtener una puntuación en base a las tablas establecidas.

Artículo 2. Participación

Para que una competición pueda llevarse a cabo tienen que inscribirse y tomar parte al menos 3 embarcaciones o tres equipos de dos clubes diferentes.

Artículo 3. Categorías

Hombres K-1 Senior.
Mujeres K-1 Senior.
Hombres K-1 Junior.
Mujeres K-1 Junior.
Hombres Canoa abierta OC-1 Senior.
Hombres C-1 Senior.
Hombres K-1 Squirt.
Mujeres K-1 Squirt.
Hombres C-1 Squirt.
Hombres K-1 Cadete.
Mujeres K-1 Cadete.

Artículo 4. Embarcaciones y accesorios

4.1. *El Kayak*

- Los kayaks son embarcaciones cubiertas que deben ser propulsadas por palas de dos hojas y en ellos los competidores van sentados.
- No hay restricciones para tipos de piraguas.
- El mismo kayak deberá ser usada por un palista para toda la competición.
- Todos los competidores deberán usar chaleco y casco en todas las competiciones.

4.2. *Canoa Cerrada C-1*

- No hay restricciones para tipos de piraguas.
- La misma canoa deberá ser usada por un palista para toda la competición.
- Los competidores deberán usar una pala de una sola hoja y estarán arrodillados
- Todos los competidores deberán usar chaleco y casco en todas las competiciones.

4.3. *Canoa Abierta OC-1*

- Todos los competidores deberán usar chaleco y casco en todas las competiciones.
- La misma canoa deberá ser usada por un palista para toda la competición.
- Los competidores deberán usar una pala de una sola hoja y estarán arrodillados.
- Especificaciones: La profundidad de la embarcación en los 60,96 cm centrales deberá ser por lo menos 35,56 cm.
- La zona cubierta de la parte superior de los OC-1 no superará el 22.5% del total de la longitud del OC.
- La flotabilidad ha de ser hinchable y debe de estar atada dentro.
- Los tabiques herméticos totalmente sólidos, no se permiten.

4.4. *Squirt Boat*

En desarrollo.

Artículo 5. Oficiales y Comité de Competición.

5.1.- Oficiales:

Las competiciones deberán celebrarse bajo la supervisión de los siguientes Oficiales:

Director de la competición.
Juez Árbitro (1).
Jueces de Variedad (2 ó 3).
Jueces de Técnica (2 ó 3).
Escribientes (uno por cada árbitro).
Juez de Tiempos (1).
Juez Jefe de Puntuación (Resultados) (1).

5.2.- *Comité de Competición:*

Todas las competiciones de Estilo Libre deberán tener un Comité de Competición compuesto por 3 miembros. Al menos 2 miembros deberán tener el título de Juez, con carnet en vigor.

Los miembros del Comité de Competición son nombrados por la Real Federación Española de Piragüismo.

El Comité de Competición recibirá las protestas relacionadas con el incumplimiento de los reglamentos y tomará la decisión final en los casos de desacuerdo.

Las decisiones de Comité de Competición deben de estar de acuerdo con los reglamentos de la R.F.E.P. El Comité de Competición puede descalificar a un competidor para toda la competición.

En el caso de un empate a votos el Presidente del Comité de Competición es quien decide.

Artículo 6. Obligaciones de los Oficiales

El Director de la competición la dirige de acuerdo con el reglamento. Será el responsable de:

La preparación local y el desarrollo de toda la competición.

De la instalación y del funcionamiento del equipo técnico para la competición.

El Juez Árbitro, debe asegurar que la competición se desarrolla correctamente y de acuerdo con los reglamentos de la R.F.E.P. y el reglamento de la propia competición. Interpreta el reglamento de la competición y puede descalificar a un competidor o dar una nueva salida. Debe comprobar en todo momento que no haya errores de criterio en alguno de los Jueces de Variedad o de Estilo, que se toma bien el tiempo. Es el juez que da la salida a los participantes en cada manga y que coordina el resto de jueces.

Los Jueces de Variedad son los que deberán puntuar la variedad reconociendo las figuras que los palistas hagan dentro de la ola o rulo, en base a las figuras reconocidas descritas en la tabla de multiplicadores de variedad. A la vez deberán dar nota al Estilo de cada participante en base a la puntuación de Estilo.

Los Jueces de Técnica puntuarán solamente la verticalidad, en base a las puntuaciones de Técnica.

El Juez de Resultados será el responsable de organizar los cálculos de las puntuaciones y dar los resultados finales.

Los Escribientes (deberá haber un Escribiente por Juez), deberán ir tomando nota de las figuras que los Jueces de Variedad y de los desplazamientos que los Jueces de Estilo vayan viendo y diciéndoles.

El Juez de Tiempos es el encargado del cronometro y de señalar el final de manga a cada palista.

Artículo 7. Programa de Competiciones

Por lo menos 24 horas antes de comenzar la competición, se debe hacer entrega de una lista final a cada Federación Autonómica participante, dando los nombres de los participantes con sus Federaciones o Clubes.

El orden de pruebas anunciadas en las invitaciones y los intervalos entre las pruebas anunciadas en el programa de competiciones deben ser respetadas por los organizadores.

No se pueden hacer modificaciones, a menos que la mayoría de los Jefes de Equipo den su consentimiento.

Artículo 8. Alteraciones y anulación de inscripciones

El anuncio de cambios debe hacerse durante la reunión de Jefes de Equipo, o por escrito, y al menos una hora antes de la primera prueba, el día de la competición.

La anulación de una inscripción es definitiva y la reinscripción de un competidor o equipo está prohibido.

Cualquier cambio en la inscripción debe ser comunicado al Juez Árbitro por escrito.

Artículo 9. Números de Salida

Los dorsales deben ser proporcionados por los organizadores.

Deben colocarse visiblemente en el cuerpo de los competidores.

Cada competidor es responsable de su dorsal.

Artículo 10. Instrucciones para los Jefes de Equipo

Cada Jefe de Equipo debe poder tener a su disposición al menos dos horas antes de comenzar la competición, instrucciones escritas sobre los puntos siguientes:

- Listado con el orden de salidas.
- Horario detallado.
- Hora de comienzo.
- Tiempo aproximado entre mangas.
- La señal utilizada por el Juez Árbitro para dar la salida y aquella empleada por los jueces para despejar el recorrido (silbato).
- Lugar donde se encontrará el Comité de Competición.
- Lugar para el Control Antidoping (cuando éste sea requerido).

Se debe tener una reunión con los Jefes de Equipo (que representarán a los clubes) a una hora apropiada antes del comienzo de la competición. Se tratarán los puntos siguientes:

- Instrucciones adicionales a los competidores.
- Cambios y/o retirada de inscripciones.

Artículo 11. Medidas de seguridad

Todas las embarcaciones deben ser insumergibles y deben estar equipadas en cada extremo con algún tipo de asa.

Cada competidor llevará un casco de seguridad y un chaleco salvavidas homologados según la normativa de la CE.

En caso de que no se cumplan las normas de seguridad, el Juez Árbitro puede prohibir la salida a un competidor.

Artículo 12. Formato

12.1 General

- La Competición se desarrollará en series clasificatorias de preliminares, cuartos de finales, semifinales y finales, con una serie de calentamiento para cada competidor.
- El tiempo de la competición comienza a contar cuando el competidor cruza el lateral de la ola/rulo o, cuando la embarcación bajando con la corriente entra en contacto con la ola/rulo. El piragüista estará haciendo maniobras hasta el límite de su tiempo de competición.

12.2 Empate

- Los desempates para K-1 y C-1 en las tandas preliminares se resolverán a favor del que tenga la puntuación mas alta en su mejor manga. Si el empate continua, ambos competidores pasarán a la final.

- Para el desempate en OC-1, se tendrá en cuenta la puntuación más alta de una de las cuatro mangas, si el empate continúa, ambos competidores pasarán a la final.

12.3 *Empate en la final*

- Si hay un empate en la final para el primer puesto del K-1, C-1 u OC-1, ambos competidores dispondrán de una manga de desempate de 45 segundos. Ganará la mejor puntuación en esta manga. El otro competidor se coloca automáticamente en segundo lugar sin importar su puntuación en la manga del empate.

12.4 *Formato de competición.*

Preliminares: Surfear una ola/rulo.

- Habrá dos mangas de 45 segundos, y se sumará el resultado de las dos.

- En mujeres: El 25 % de los clasificados en preliminares, redondeando hasta los 5 más cercanos, con un máximo de 20 y un mínimo de 10 competidores avanzarán a los cuartos de final.

- Mujeres y hombres: El 25 % de los clasificados en preliminares, redondeando hasta los 5 más cercanos, si es menos de 10 avanzan a semifinales. Si el 25 % de la clasificación redondeando a los 5 es cinco se pasa a la final.

Cuartos de final:

- Tres mangas de 45 segundos, se sumará el resultado de las dos mejores.
- Los 15 mejores en categoría masculina pasan a semifinales.
- Las 10 mejores en categoría femenina pasan a semifinales.

Semifinales:

- Se disputarán dos mangas de 45 segundos, considerándose la mejor.

- En la prueba de K-1 masculino, los 15 semifinalistas harán dos mangas, pasando los 5 mejores a la final.
- En la prueba de K-1 femenino, las 10 semifinalistas harán dos mangas, pasando las 5 mejores a la final.

Final:

- Cada manga tendrá una duración de 45 segundos.
- Cada uno de los 5 competidores realizará una manga, el competidor con puntuación más baja es eliminado.
- Cada uno de los 4 competidores clasificados realizará una manga, el competidor con puntuación más baja es eliminado.
- Cada uno de los 3 competidores realizará una manga, el competidor con puntuación más baja es eliminado, obteniendo el tercer puesto.
- Cada uno de los 2 competidores realizará una manga, el competidor con puntuación más alta es el vencedor y el de la puntuación más baja el segundo clasificado.

Artículo 13. Formato de puntuación - General

La puntuación comienza cuando el competidor cruza el lateral de la ola/rulo (excepción de los movimientos de la entrada)

Movimientos de entrada desde la parte de arriba de la ola/rulo. El tiempo comenzará una vez que el barco entre en contacto con la ola/rulo.

Solamente la última punta de técnica puntúa será anotada antes de que el competidor entre en contacto con la ola/rulo, no importa el resto de punta que realice anteriormente.

El competidor puede volver a entrar en la ola/rulo tantas veces como quiera mientras dure su manga de 45 segundos.

Cualquier cosa realizada aguas arriba desde la línea de la cresta de la ola/rulo (hacia arriba de la corriente), será puntuado.

13.1 *Formato de puntuación – Técnica*

- Puntuación de movimiento, valor de las puntas.

- Se anotan los movimientos cuando hay un cambio 180° en la dirección y varía con el nivel de verticalidad, en una ola/rulo.

I Plano: 1 punto (plano = 0 a 45 grados).

II Elevado: 2 puntos (de vertical = 45 a 70 grados y 110 a 135 grados).

III Vertical: 4 puntos (70 grados a 110 grados).

- Cualquier movimiento aéreo claro con un cambio de 180 grados en la dirección será dado con 4 puntos por el Juez de Técnica y anotado por el Escriba de Técnica.

13.2 *Puntuación de Variedad*

- Los competidores deben realizar movimientos de la lista de variedad, que la suma de estos se multiplicara por la puntuación de técnica.

- El Juez de Variedad canta CADA movimiento realizado CADA VEZ que se realiza a su Escribiente.

13.3 *Cálculo de la puntuación*

- 2 ó 3 Jueces de Técnica - el promedio contará.

- 2 ó 3 Jueces de Variedad - el promedio contará.

Se multiplica la técnica por la variedad para dar el resultado final.

Ej.: $((\text{tec1} + \text{tec2} + \text{tec3})/3) \times ((1 + \text{var1}) + (1 + \text{var2}) + (1 + \text{var3})) / 3 =$
Puntuación total.

13.4 Lista de movimientos de Variedad

En el apéndice 1

Artículo 14. Pérdida o rotura de pala

Cuando un competidor rompe o pierde su pala, no podrá reiniciar esa manga con otra pala diferente.

Artículo 15. Cálculo de resultados.

Se utiliza la siguiente fórmula para calcular los resultados:
(Promedio de puntuación de los árbitros de Variedad x Promedio de puntuación de los árbitros de Técnica) = Total Puntos.

Artículo 16. Reclamaciones.

Sólo se podrá considerar una reclamación cuando:

- A) La protesta sea presentada por un Jefe de Equipo.
- B) La protesta sea presentada en un plazo de 20 minutos después de la colocación de los resultados del último competidor, acompañada de un depósito de 18 Euros. Este depósito se devolverá en el caso de que la protesta sea aceptada.

Los Jueces de la R.F.E.P. se reunirán y valorarán los hechos para tomar una decisión, que será inapelable.

Artículo 17. Descalificación.

Un competidor que intenta ganar una competición de forma irregular, incumpliendo el reglamento o protestando su validez, será descalificado de la competición.

Si un competidor se ve forzado a incumplir el reglamento por culpa de la acción de otra persona, el Comité de Competición decidirá si es descalificado o no de dicha competición.

Un competidor que acepta ayuda exterior, puede ser descalificado por el Juez Árbitro.

Un competidor que no esté preparado para tomar la salida de acuerdo con el horario fijado será descalificado para esa serie.

Cualquier competidor u oficial cuyo comportamiento vaya en detrimento del buen orden y desarrollo de la competición podrá ser amonestado por el Juez Árbitro, que lo notificará al Comité de Competición, quien decidirá al respecto.

Disposición Final.

Toda las circunstancias no incluidas en este Reglamento, habrá de someterse al Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Real Federación Española de Piragüismo.

El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente al de la notificación de su aprobación, por la Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes.

Apéndice 1
Lista de Movimientos de variedad.

Valor	Maniobra	Variedad	Descripción
1.5	Trophy Move	Der. / Izq.	Nueva Maniobra
1.25	Helix	Der. / Izq.	Giro de 360° con un mínimo de 180° que deben ser ejecutados invertido a un mínimo de 135°. El movimiento debe ser iniciado en la ola o en su cresta. La cabeza y hombros del palista pueden estar en contacto con el agua, pero el barco debe estar en el aire en los 180° que se ejecutan invertido. La maniobra debe ser completada surfeando en la ola
	Clean back Blunt/Stab	Der. / Izq.	Giro de 180 grados en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista no usa la pala para iniciar la maniobra y gira sobre la popa del kayak
	Back Blunt/Stab Aéreo	Der. / Izq.	Giro de 180 grados en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la popa del kayak. Parte de la maniobra es realizada en el aire
1.0	Air Screw / Donkey Flip	Der. / Izq.	Giro en el aire tipo tonel de 360° realizado en la superficie de la ola de surf a surf. Cuerpo y barco deben estar en el aire en 180° de los 360° de la rotación
	Pam Am	Der. / Izq.	Un blunt aéreo pasado de verticalidad. El barco debe ir invertido, girar 180° y finalizar la maniobra sin estar volcado
	Loop Aéreo	Adelante- atrás /Atrás- adelante	Dos puntas consecutivas de más de 70° donde el barco permanece de cara a la corriente del agua. Parte de la maniobra se realiza en el aire
	Tricky Woo	Der. / Izq.	Secuencia de tres puntas – Dos deben ser superiores a 70°, y la otra superior a los 45°. Toda la maniobra es realizada usando solo una hoja de la pala. La primera punta es iniciada inclinado en una dirección. La segunda punta es un split de espaldas girando 180°. El tercer giro es en la misma dirección que el primero
	Space Godzilla	Der. / Izq.	Un loop aéreo con un giro lateral de 90° entre las dos puntas. Ambas deben ser superiores a 70°

1.0	Matrix	Der. / Izq.	Secuencia de dos puntas iniciada con una punta vertical en el rulo con una rotación de 360° usando solo una hoja de la pala. Las dos puntas deben ser de más de 70°
	Clean Blunt	Der. / Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista no usa la pala para iniciar la maniobra y gira sobre la proa del kayak
	Blunt Aéreo	Der. / Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la proa del kayak. Parte de la maniobra es realizada en el aire
0.75	KickFlip	Der. / Izq.	Movimiento de entrada en el que el kayak entra en la ola y ejecuta una maniobra aérea en la cresta. Giro de barril despegando y aterrizando dentro de la ola. Tanto el kayak como el palista deben estar en el aire en la parte invertida del giro (180°)
	Sidekick / Fliturn	Der. / Izq.	Pequeña rotación longitudinal aérea de más de 90°, en la que se despega y aterriza sobre el mismo costado del kayak
	Back Blunt / Stab	Der. / Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la popa del kayak
	Super Clean Cartwheel	Der. / Izq.	Dos puntas consecutivas en la misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°, sin clavar la pala en el agua en ningún momento
	Loop	Adelante-atrás/ Atrás-adelante	Dos puntas consecutivas de más de 70° donde el barco permanece de cara a la corriente del agua
0.50	Blunt	Der. / Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la proa del kayak
	Super Clean Spin	Der. / Izq.	Giro de 360° sin meter la pala en ningún momento con un ángulo de elevación inferior a los 45°
	Clean Cartwheel	Der. / Izq.	Dos puntas consecutivas en la misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°, metiendo la pala en el agua una sola vez

0.50	Split wheel	Der./Izq.	Dos puntas consecutivas con cambio de dirección entre ambas. Una de ellas con un ángulo superior a 70°, y la otra con un mínimo de 45°
0.25	Clean Spin		Giro de 360° con una sola palada y con un ángulo de elevación inferior a los 45°
	Pirouette	Der. / Izq.	Rotación de 360° con más de 70° de elevación
	Cartwheel	Der. / Izq.	Dos puntas consecutivas en la misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°
0.1	Surf Atrás	2 segundos mínimo	El palista mantiene su embarcación mirando río abajo, de espaldas a la ola o rulo
	Flat Spin ó 3,60	Sólo cuenta una dirección	Rotación de 360° de la embarcación entre 0° y 44° de inclinación
	Shuvit	Sólo cuenta una dirección	Empieza con surf adelante o atrás, gira 180° volviendo a la posición inicial, con una inclinación inferior a 44° y utilizando un único apoyo con la pala durante toda la maniobra

Aclaraciones sobre la forma de puntuar esta tabla.

Maniobras puntuadas: Las maniobras que puedan ser realizadas adelante / atrás o de izquierda o derecha, serán puntuadas de ambas formas siempre que coincidan con las descripciones de las maniobras presentadas en la tabla.

Cartwheels: Para ser puntuados, tanto si son de izquierda como de derecha, no pueden incluir como una de sus puntas el final de un Split wheel. Si el Split ya hubiera sido puntuado en variedad en esa manga, la punta contaría como parte de un Carwheel. Esto solo afecta a los jueces de variedad. En otras palabras, si un palista realiza un Split de izquierda a derecha, enlazado con otra punta más de derecha, la primera vez que lo realice correctamente, los jueces le otorgarán un Split, pero no el Carthweel de derecha. La segunda vez que lo haga, se le otorgará en variedad el Cartwheel de derecha. Por supuesto si realizara en Split enlazado con dos puntas consecutivas de derecha, se le puntuaría tanto el Split como el Cartwheel. Lo mismo ocurriría si la punta extra es realizada antes del Split; el Split puntuaría, pero el Carthweel no (a no ser

de que el Spit ya hubiera sido puntuado anteriormente) En todos los casos, los Split se puntuarán antes que los Cartwheel.

Para puntuar variedad: Los Cartwheels tienen que tener dos puntas consecutivas de más de 45° de elevación. En los Clean Spin una mitad del giro de 360° se hace con la pala fuera del agua. En C1 y en OC1, la pala debe de estar fuera del agua en una de las mitades (180°) del giro. Usar una palada, y continuarla por delante de la proa del barco, no cuenta como "Clean". Los Blunts aéreos normalmente son "Clean" (sin meter la pala en la segunda punta) y no se pueden puntuar como Clean Cartwheel.

Cuando una maniobra de mayor valor es realizada más de una vez, entonces las puntuaciones de las maniobras de la misma familia de menor dificultad también son concedidas. Por ejemplo. Dos Loops Aéreos son realizados por un palista. Entonces los jueces le concederán el Loop Aéreo y también el Loop. Esta norma incluiría los Cartwheel, Clean y Super Clean; Loop y Air Loop; Blunt, Clean y Air Blunt, Clean Spin y Super Clean Spin..

Movimientos Aéreos: Cualquier movimiento aéreo claro, con un cambio de dirección de 180 grados tendrá 4 puntos extra de técnica.