



REGLAMENTO DE COMPETICION DE KITEBOARD 2010
ASOCIACION ESPAÑOLA DE KITE

Aprobado por



ASOCIACION ESPAÑOLA DE KITE
Dr. Vicente Zaragoza 79 Bajos – 46020 VALENCIA – CIF: G53578456

INDICE

Regla

Número de Página

PARTE 1 – REGLAS GENERALES.....	5
INTRODUCCION.....	6
REGLAS FUNDAMENTALES	6
1. Idioma	6
2. Principios del Reglamento de Competición	6
3. Seguridad.....	6
4. Elementos de seguridad.....	6
5. Responsabilidad de los competidores.....	7
MODALIDADES, CATEGORIAS Y CONDICIONES ADECUADAS	7
6. Modalidades de un evento.....	7
7. Categorías de un evento	8
8. Condiciones adecuadas.....	8
ORGANIZADORES Y AUTORIDADES DE COMPETICION.....	9
9. Organizador y Dirección de las Competiciones	9
10. Oficiales de Competición	9
REQUISITOS NECESARIOS DE PARTICIPACION	9
11. Elegibilidad	9
12. Procedimiento de inscripción	10
13. Condiciones de participación.....	11
EQUIPO	11
14. Equipo.....	11
PUBLICIDAD.....	11
15. Publicidad del patrocinador del evento	11
ACTITUD GENERAL Y RESPONSABILIDADES	12
16. Actitud	12
17. Pruebas de exhibición.....	12
18. Asistencia obligatoria.....	12
CODIGO DISCIPLINARIO DE CONDUCTA Y SANCIONES	12
19. Código general y régimen sancionador.....	12
20. Sanciones	13
PUNTUACION DE LA COMPETICION	15
21. Principios de la puntuación	15
22. Descartes	15
23. Empates	15
24. Clasificación combinada de un evento	16
PREMIOS EN METALICO	16
25. Premios en metálico	16
CLASIFICACION DEL RANKING ANUAL	17
26. Ranking anual por modalidad.....	17
27. Ranking anual de combinada	19
ANUNCIO DE COMPETICION	19
28. Publicación del anuncio de Competición.....	19
29. Contenido del Anuncio de Competición	20
INSTRUCCIONES DE COMPETICIÓN	20
30. Categoría de las Instrucciones de Competición	20
31. Contenido de las Instrucciones de Competición	20
32. Modificación de las Instrucciones de Competición	21
33. Tablón Oficial de Avisos	21
34. Instrucciones orales	21

PARTE 2 – FREESTYLE	22
DEFINICIONES	23
35. Definiciones	23
CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS.....	24
36. Condiciones	24
37. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias	24
DISTRIBUCION, CUADRO Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS.....	25
38. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias	25
DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS.....	30
39. Desarrollo de la competición.....	30
40. Señales de comienzo y final de una manga.....	31
41. Aplazamiento y suspensión de una manga.....	32
EQUIPO DE FREESTYLE.....	32
Equipo de Freestyle	32
42.	32
REGLAS DE DERECHO DE PASO.....	32
43. Reglas de derecho de paso.....	32
JURADO y CRITERIOS DE JUICIO EN FREESTYLE	34
44. Jurado y procedimiento.....	34
45. Criterios de juicio en Freestyle	34
46. Otros aspectos de juicio en Freestyle	35
PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES	36
47. Penalizaciones	36
48. Reconsideraciones.....	36
PARTE 3 – RACING.....	37
DEFINICIONES	38
49. Definiciones	38
CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS.....	40
50. Condiciones	40
51. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias	40
DISTRIBUCION Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS.....	42
52. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias	42
RECORRIDOS.....	44
53. Recorridos	44
DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS.....	46
54. Señales de salida	46
55. Llamadas.....	48
56. Aplazamiento y suspensión de una prueba	48
57. Señales adicionales	49
EQUIPO DE RACING.....	50
58. Equipo de Racing	50
REGLAS DE PASO.....	50
59. Reglas de derecho de paso.....	50
PROTESTAS, PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES.....	52
60. Protestas.....	52
61. Penalizaciones.....	54
62. Reconsideraciones.....	54
PARTE 4 – EXPRESION EN OLAS	55
DEFINICIONES	56
63. Definiciones	56
CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS.....	57

64. Condiciones	57
65. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias	57
DISTRIBUCION, CUADRO Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS.....	58
66. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias	58
DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS.....	64
67. Desarrollo de la competición.....	64
68. Señales de comienzo y final de una manga.....	65
69. Aplazamiento y suspensión de una manga.....	66
EQUIPO DE EXPRESIÓN EN OLAS.....	66
70. Equipo de Expresión en Olas.....	66
REGLAS DE DERECHO DE PASO.....	66
71. Reglas de derecho de paso.....	66
INTERFERENCIAS.....	68
72. Interferencias.....	68
JURADO y CRITERIOS DE JUICIO EN EXPRESIÓN EN OLAS.....	68
73. Jurado y procedimiento.....	68
74. Criterios de juicio en Expresión en Olas.....	69
75. Otros aspectos de juicio en Expresión en Olas.....	70
PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES.....	70
76. Penalizaciones.....	70
77. Reconsideraciones.....	70

PARTE 5 – BOARDER CROSS.....71

DEFINICIONES.....	72
78. Definiciones	72
ELEMENTOS DE SEGURIDAD.....	73
79. Elementos de seguridad.....	73
CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS.....	74
80. Condiciones	74
81. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias	74
DISTRIBUCION Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS.....	75
82. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias	75
RECORRIDOS.....	76
83. Recorridos	76
DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS.....	79
84. Señales de salida	79
85. Llamadas.....	80
86. Aplazamiento y suspensión de una prueba	80
87. Señales adicionales	81
EQUIPO DE BOARDER CROSS.....	82
88. Equipo de Boarder Cross.....	82
REGLAS DE PASO.....	82
89. Reglas de derecho de paso.....	82
PROTESTAS, PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES.....	83
90. Protestas.....	83
91. Penalizaciones.....	83
92. Reconsideraciones.....	84
APENDICE – CODIGO DE BANDERAS.....	85

PARTE 1 – REGLAS GENERALES

INTRODUCCION

Este Reglamento comprende las reglas y regulación de la Asociación Española de Kite, y de la Real Federación Española de Vela, para la organización, control, ejecución y conducción de los eventos de Kiteboard que se celebren en España.

REGLAS FUNDAMENTALES

1. Idioma

- 1.1. El idioma oficial de la Asociación Española de Kite, en adelante AEK, es el Castellano; aunque pueden haber ejemplares de este Reglamento traducidos a las lenguas oficiales de cada Comunidad Autónoma así como al Inglés.

2. Principios del Reglamento de Competición

- 2.1. El propósito de este Reglamento de Competición es el de garantizar que gane el mejor competidor gracias únicamente a su habilidad individual en el dominio del Kiteboarding, su fortuna y la calidad de su equipo, y no como resultado de tretas de procedimiento o argucias legales. Cualquier litigio en la aplicación del presente Reglamento deberá resolverse basándose en el principio reconocido de navegación leal y de deportividad también denominado fair play.

3. Seguridad

- 3.1. No será tolerada bajo ninguna circunstancia cualquier navegación que sea considerada peligrosa o represente una amenaza para la seguridad de otros competidores. Cualquier litigio en la aplicación del presente Reglamento deberá resolverse basándose en este principio.
- 3.2. Todo competidor prestará la ayuda que le sea posible a otro competidor en peligro cuando esté en condiciones de poder hacerlo así como al organizador en cualquier maniobra de rescate solicitada.
- 3.3. La seguridad y el fair play son los aspectos más importantes de la competición. Los competidores que no los respeten podrán ser amonestados, sancionados o descalificados.
- 3.4. El Director de Competición y/o el Juez Jefe son las máximas autoridades en materia de seguridad y se ocuparán de la supervisión y correcta aplicación de éstas reglas. Los competidores y técnicos que actúen en el área del evento y de competición, estarán sometidos a sus directrices y decisiones en todo momento.
- 3.5. Los competidores no deberán aterrizar saltos en la playa y deberán mantenerse siempre alejados de cualquier obstáculo natural o artificial que se encuentre en el área de competición. El no respetar esta regla podrá ser motivo de amonestación, sanción e incluso podrá suponer la descalificación del competidor.

4. Elementos de seguridad

- 4.1. Los competidores dispondrán de una correa o leash de seguridad obligatorio para asegurar que el kite nunca escape de su control durante la navegación o ejecución de las maniobras o trucos. Este leash deberá disponer de una suelta rápida practicable desde el propio competidor, a la que se recurrirá únicamente en una situación de

peligro. La no utilización del leash de seguridad por un competidor durante su manga supondrá la automática descalificación del competidor de dicha manga.

- 4.2. El kite dispondrá de una suelta rápida en el punto de unión entre el kite y el gancho de arnés, también denominado "Chicken Loop", que en caso de peligro permita al competidor desengancharse de la barra o soltarla.
- 4.3. **Protección:**
Todos los competidores de la categoría Infantil deberán llevar un casco adecuado y un chaleco de protección y flotabilidad obligatorio mientras compitan. La idoneidad del equipo de protección será decidida por el Comité de Competición. En la categoría Junior, el Director de Competición podrá requerir a los competidores cuando lo considere oportuno un casco adecuado y un chaleco de protección y flotabilidad obligatorio mientras compitan.

Para las demás categorías, será responsabilidad exclusiva de cada participante decidir si lleva o no equipo de protección. Sin embargo, el Director de Competición podrá exigir la obligatoriedad del casco y del chaleco de flotación personal cuando lo considere oportuno.
- 4.4. La organización delimitará una zona de lanzamiento y aterrizaje para los kites de los competidores. Esta zona deberá ser respetada y no se permitirá el acceso a ésta a los espectadores. Los medios de comunicación que deseen acceder deberán estar autorizados por el Director de Competición y/o el Responsable de la AEK y lo harán bajo su propia responsabilidad.

5. Responsabilidad de los competidores

- 5.1. Será de la exclusiva responsabilidad de cada competidor decidir si toma o no la salida o si continua en la prueba y velar por su propia seguridad.
- 5.2. Al tomar parte en un evento regido por este Reglamento de Competición, cada participante se compromete a:
 - I. Regirse por estas Reglas.
 - II. Aceptar las penalizaciones y/o sanciones impuestas y cualquier otra acción tomada de acuerdo con estas Reglas.
 - III. No recurrir a ningún organismo no previsto en estas Reglas.
- 5.3. El competidor es responsable en todo momento de la seguridad de su equipo, comprobando regularmente que todas sus partes se encuentren en buen estado. Además él mismo será responsable de la vigilancia de su equipo respecto a rachas fuertes o roles de viento mientras el kite se encuentre posado en la arena. El kite deberá estar asegurado con arena o cualquier peso sobre él que no permita el despegue o pérdida de control del mismo por sí solo bajo ninguna circunstancia.

MODALIDADES, CATEGORIAS Y CONDICIONES ADECUADAS

6. Modalidades de un evento

- 6.1. Una competición puede incluir una o más de las siguientes modalidades:
 - Freestyle

- Racing
- Expresión en Olas
- Boarder Cross
- Velocidad
- Rampas y barandillas
- Hang Time

Las Reglas específicas para cada modalidad se encuentran en la sección correspondiente del presente Reglamento. Es obligatorio informar en el Anuncio de Competición de cualquier evento las disciplinas programadas para dicho evento.

7. Categorías de un evento

7.1. Una competición puede incluir una o más de las siguientes categorías en apartado Masculino y Femenino:

- Senior: Entre 18 y 39 años cumplidos antes del 31 de diciembre del año en curso.
- Juvenil: Entre 13 y 17 años cumplidos antes del 31 de diciembre del año en curso.
- Infantil: Hasta 12 años cumplidos antes del 31 de diciembre del año en curso.
- Master: A partir de 40 años cumplidos antes del 31 de diciembre del año en curso.

Si el número de participantes en la categoría Senior es superior a 32 hombres y/o 16 mujeres, se podrá dividir en subcategorías Profesional y Amateur.

Es obligatorio informar en el Anuncio de Competición de cualquier evento las categorías programadas para dicho evento.

8. Condiciones adecuadas

8.1. Todas las modalidades de competición deberán disputarse en condiciones adecuadas.

La decisión sobre la idoneidad y adecuación de las condiciones para cada modalidad y categoría será tomada por el Director de Competición, el representante de la AEK y el Juez Jefe de la modalidad correspondiente.

La compatibilidad entre la densidad del aire, la intensidad y dirección del viento, tamaño de las olas y corrientes, condiciones meteorológicas y temperatura serán consideradas al determinar la idoneidad de las condiciones para cada modalidad y categoría.

Todas las modalidades de competición deberán disputarse en condiciones adecuadas que no pongan en peligro la seguridad de los competidores, teniendo especial precaución con las categorías Infantil y Junior.

8.2. Si la temperatura del aire para la competición es menor de 10º centígrados, el Organizador del evento deberá proveer un refugio en la playa junto con bebidas calientes y comida para los competidores.

8.3. La temperatura mínima del agua para la realización del evento es de 8º centígrados.

8.4. No se aceptarán protestas relativas a la idoneidad de las condiciones en las que celebra cada modalidad y categoría.

ORGANIZADORES Y AUTORIDADES DE COMPETICION

9. Organizador y Dirección de las Competiciones

- 9.1. Las competiciones sancionadas o reconocidas por la AEK deberán de ser organizadas por cualquier ente o persona reconocida por la AEK, en adelante Organizador. Todas las competiciones serán organizadas, dirigidas y juzgadas en base al manual de Organizadores y al Reglamento de Competición de la AEK.
Para la organización de pruebas del Circuito Nacional de Kiteboard, Campeonato de España de Kiteboard y/o Copa de España de Kiteboard se obtendrá la correspondiente autorización y reconocimiento de la Real Federación Española de Vela, en adelante RFEV.
- 9.2. La AEK puede reconocer todas las asociaciones territoriales legalmente constituidas.
- 9.3. Sujeto a la dirección que la AEK y RFEV puedan ejercer, todas las competiciones deberán dirigirse y juzgarse por el Comité de Competición de conformidad con los términos y condiciones publicados en el Anuncio de Competición (Regla 29.1). El término "Comité de Competición" cuando quiera que se use, incluirá a toda persona o comité que sea responsable del cumplimiento de cualquier obligación o función señalada por el Comité de Competición. El jefe del Comité de Competición podrá ser el Director de Competición, Juez Jefe o cualquier otra persona nombrada en las Instrucciones de Competición como jefe del Comité de Competición.

10. Oficiales de Competición

10.1. Las competiciones reconocidas por la AEK contarán como mínimo con:

- I. Un Director de Competición acreditado y habilitado por la AEK y la RFEV.
- II. Un Juez Jefe acreditado y habilitado por la AEK y la RFEV.
- III. Tres o seis Jueces acreditados y habilitados por la AEK y la RFEV.
- IV. Un Oficial de Playa o "Beach Marshall".

En casos excepcionales, el Director de Competición y el Juez Jefe podrán ser la misma persona así como uno de los Jueces podría ejercer también la función de Juez Jefe o Juez Principal de Protestas.

En pruebas del Circuito Nacional de Kiteboard o Campeonato de España de Kiteboard, el Oficial de Playa deberá ser acreditado y habilitado por la AEK y la RFEV.

Ningún Oficial de competición puede competir en alguna modalidad de competición si forma parte del Comité de Competición de dicha modalidad.

REQUISITOS NECESARIOS DE PARTICIPACION

11. Elegibilidad

- 11.1. Todos los inscritos de nacionalidad española o con tarjeta de residencia en vigor en competiciones sancionadas o reconocidas por la AEK, Circuito Nacional de Kiteboard de la AEK, Campeonato de España de Kiteboard y/o Copa de España de Kiteboard deberán ser miembros de la AEK y estar en posesión de la licencia federativa de la RFEV.

- 11.2. Se admitirá la participación de extranjeros no residentes en posesión de la licencia federativa correspondiente de su país de origen. Sin embargo, no podrán optar al título de Campeón o Campeona de España de Kiteboard de la modalidad correspondiente que será reservado a un inscrito de nacionalidad española o con tarjeta de residencia en vigor.
- 11.3. Todas las inscripciones de un evento sancionado o reconocido por la AEK, serán gestionadas por la AEK.
- 11.4. El número máximo de inscripciones y su repartición por modalidad incluyendo las invitaciones concedidas a ciertos competidores por razones especiales que otorgan la AEK y el Organizador, está especificado en la sección correspondiente del presente Reglamento pudiendo ser modificado en el Anuncio de Competición.
- 11.5. Si hubiese menos de 8 competidores inscritos en la categoría Senior Masculina, o menos de 4 en las categorías Senior Femenina, Junior, Infantil o Master, entonces la competición solo tendrá lugar con la autorización de la AEK o de su representante legal.
- 11.6. Las inscripciones serán realizadas en el plazo y forma indicados en el Anuncio de Competición.
- 11.7. Los menores de 18 años deberán presentar una autorización paterna para poder inscribirse en la competición.
- 11.8. La AEK se reserva el derecho de rechazar la inscripción de cualquier persona cuya participación no sea considerada grata para servir los mejores intereses del evento, de la AEK o del deporte del Kiteboard.
- 11.9. Los participantes deberán cumplir la Reglamentación 19 de la ISAF, Código de Elegibilidad.
- 11.10. Para participar en Campeonatos de Mundo, de Europa e Internacionales reconocidos por la ISAF, será requisito obligatorio haber participado el año anterior o el mismo año en el Campeonato de España o Copa de España.
- 11.11. Los tres primeros clasificados en el Campeonato de España en cada modalidad, Freestyle, Racing y Expresión en Olas, en las categorías senior masculino y femenino representarán oficialmente a la RFEV en los Campeonatos de Europa y del Mundo.
- 11.12. Para solicitar la condición de Deportista de Alto Nivel (DAN) y las subvenciones asociadas será obligatorio haber participado en el Campeonato de España o Copa de España del mismo año en que se participe en una prueba internacional.

12. Procedimiento de inscripción

- 12.1. Todos los miembros de la AEK deberán enviar por escrito vía correo electrónico o fax la solicitud de inscripción a la competición como mínimo 7 días antes del evento.
- 12.2. La no comparecencia sin aviso previo de un competidor en una competición para la que ha solicitado plaza de inscripción, conllevará necesariamente una sanción que determinará el representante de la AEK.

- 12.3. Todos los competidores deberán cumplimentar personalmente la solicitud de inscripción en la oficina de competición en el tiempo y lugar establecidos por el Anuncio de Competición. Solamente el representante de la AEK podrá admitir excepciones.

13. Condiciones de participación

- 13.1. El primer día de competición se celebrará una reunión obligatoria para todos los competidores inscritos en el lugar indicado. Esta deberá llevarse a cabo al menos media hora antes del comienzo de la prueba. La hora oficial de dicha reunión se anunciará durante la inscripción de la competición. Los competidores que no asistan a la misma podrán ser amonestados o sancionados.
- 13.2. Un competidor que no se presente en su manga sin antes notificarlo al Director de Competición podrá ser sancionado o amonestado.

EQUIPO

14. Equipo

- 14.1. No hay restricciones en el equipo salvo las especificadas en la sección correspondiente a cada modalidad del presente Reglamento. La AEK se reserva el derecho de imponer posteriores restricciones en el equipo en interés de la seguridad y/o del fair play. Tales prohibiciones no se llevarán a cabo sin establecerlo previamente en el Anuncio de Competición.
- 14.2. Únicamente serán admitidas en competición tablas propulsadas por un kite o cometa que deberá ser totalmente independiente de dicha tabla.
- 14.3. **Longitud de las líneas:** La máxima distancia medida entre la barra y el kite o cometa no podrá exceder los 45 metros.

PUBLICIDAD

15. Publicidad del patrocinador del evento

- 15.1. Cuando así lo exija el Anuncio de Competición o las Instrucciones de Competición, los competidores deberán cumplir las obligaciones publicitarias del patrocinador del evento tales como llevar camisetas, dorsales o adhesivos, en los términos que se fijan en cada evento.
- 15.2. La AEK puede asignar un espacio de la tabla para colocar adhesivos de los patrocinadores del evento o del Circuito Nacional de Kiteboard de la AEK.
- 15.3. Cada competidor es responsable de la correcta colocación del material publicitario proporcionado así como de mantenerlo en buen estado durante todo el evento.
- 15.4. Los competidores que incumplan estas reglas de publicidad podrán ser amonestados, sancionados o descalificados según la Regla 20.8.

ACTITUD GENERAL Y RESPONSABILIDADES

16. Actitud

- 16.1. Todos los miembros de la AEK, a través de sus acciones y de su comportamiento general durante todos los eventos, todo el tiempo y dentro del recinto de un evento reconocido o sancionado por la AEK, promoverán la mejor imagen del deporte, de los patrocinadores del evento, de la AEK y de ellos mismos.

El incumplimiento de esta obligación justo antes, durante o al finalizar un evento puede dar lugar a sanciones correspondientes que serán exigidas por el representante de la AEK. Los casos más graves que desprestigien el deporte pueden conllevar la expulsión del miembro de la AEK tras deliberación previa del Comité de Competidores.

17. Pruebas de exhibición

- 17.1. Una prueba de exhibición es una prueba del evento que no tiene validez a efectos del resultado oficial. Todos los competidores inscritos deberán participar en estas pruebas tal y como establezca el Director de Competición.
- 17.2. La no participación sin contar con previa autorización del representante de la AEK puede conllevar una sanción.

18. Asistencia obligatoria

- 18.1. Todos los competidores inscritos asistirán a todas las Ceremonias Oficiales del evento a tiempo tal y como se exija en las Instrucciones de Competición. Además, los competidores tendrán que vestirse tal y como se especifique. El incumplimiento de esta obligación puede provocar que los competidores infractores sean sancionados según la Regla 20.6.
- 18.2. Todos los competidores pueden ser requeridos para asistir a conferencias de prensa, sesiones fotográficas o de video justo antes o después de su manga independientemente del resultado de la misma. Los competidores deberán llevar el dorsal o lycra provisto por el Organizador debidamente colocado. El incumplimiento de esta obligación puede provocar que los competidores infractores sean sancionados según la Regla 20.5.
- 18.3. Todos los competidores inscritos deberán permanecer dentro de los recintos del evento durante toda la duración del mismo. Cualquier competidor que precise exención de esta regla durante el evento deberá obtener autorización escrita del representante de la AEK. El incumplimiento de esta obligación puede provocar que los competidores infractores sean sancionados según la Regla 20.7.

CODIGO DISCIPLINARIO DE CONDUCTA Y SANCIONES

19. Código general y régimen sancionador

- 19.1. Todo competidor deberá, durante todas las pruebas y todo el tiempo que se encuentre dentro del recinto de una competición reconocida o sancionada por la AEK, comportarse de modo correcto. Las reglas enunciadas en esta sección se referirán al comportamiento de cada competidor mientras se encuentre dentro del recinto de competición, y se aplicarán a aquellas ofensas que sean consideradas nocivas para la imagen del deporte

o sean dirigidas directamente hacia un organizador, patrocinador, la AEK o cualquiera de sus miembros.

- 19.2. Los entrenadores, ayudantes o familiares del competidor estarán sujetos a esta normativa y su infracción podrá ocasionar una sanción según la regla 20.14.
- 19.3. Las sanciones impuestas por incumplimiento de este código se abonarán a la AEK y no se permitirá competir en otro evento, competición, o eliminatoria reconocida o sancionada por la AEK, a los competidores sancionados hasta que la sanción se abone completamente.
- 19.4. El Representante de la AEK, Director de Competición o Juez Jefe pueden sancionar a los competidores, previa aprobación del Representante de la AEK.
- 19.5. Al imponer una sanción se tendrá en cuenta la importancia de la ofensa, el ranking actual del competidor y si la regla violada es reincidente para el competidor involucrado.
- 19.6. Las sanciones serán impuestas por el incumplimiento individual de estas reglas y cuando hayan sido incumplidas diferentes reglas durante un incidente, cada incumplimiento será sancionado por separado.
- 19.7. Las sanciones impuestas serán notificadas por escrito por la AEK. Cualquier competidor que quiera apelar la sanción, deberá someter a la AEK la apelación por escrito. Esta apelación será considerada por un comité formado por el Director de Competición, el Juez Jefe y el Representante de la AEK.

20.Sanciones

- 20.1. **Desobediencia de las instrucciones escritas u orales de una competición:**
Un competidor que incumpla claras instrucciones escritas u orales en una competición puede ser sancionado con una multa de no más de 300 €.
- 20.2. **Navegar en el área de competición cuando no le corresponde competir:**
Las infracciones de esta regla someterá a los infractores a amonestaciones, sanciones y/o descalificación de las eliminatorias o competición. La multa no será superior a 150 €.
- 20.3. **No devolver la lycra o gallardete identificativos:**
Los competidores que no devuelvan la lycra o gallardete de colores asignado en su manga justo después de su propia manga podrán ser sancionados con una multa no superior a los 50 €.
- 20.4. **Basura:**
Los competidores a los que se encuentre ensuciando o tirando basura dentro del recinto de la competición, serán sancionados con una multa de no más de 100 €.
- 20.5. **Conferencia de Prensa:**
Todos los competidores que no atiendan una conferencia de Prensa o sesión fotográfica o de video tal y como se establece en la regla 18.2, serán sancionados con una multa no superior a los 100€.
- 20.6. **Ceremonias Oficiales:**
Todos los competidores que no atiendan una Ceremonia Oficial tal y como se establece en la regla 18.1, serán sancionados con una multa no superior a los 100€.
- 20.7. **Presencia en el evento:**

Todos los competidores que no estén presentes en el evento tal y como se establece en la regla 18.3, serán sancionados con una multa no superior a los 200€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento.

20.8. Publicidad:

Todos los competidores están obligados a acatar las reglas relativas a la publicidad tal y como se expone en el artículo 15. El incumplimiento de las diferentes partes de este artículo conllevará las correspondientes sanciones con una multa no superior a 200€ y/o descalificaciones de la manga, eliminatoria o evento.

20.9. Obscenidades y Groserías Audibles:

Los competidores no verbalizarán groserías audibles dentro del recinto de competición. La infracción de esta regla someterá a los infractores a una sanción por cada infracción con una multa no superior a 200€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento. A efectos de esta regla se entiende por obscenidades audibles las palabras de contenido obsceno o descalificativo comprensibles y entendidas por cualquier miembro del Comité de Competición que se encuentre próximo al competidor infractor.

20.10. Obscenidades y Groserías Visibles:

Los competidores no realizarán gestos obscenos de ningún tipo dentro del recinto de competición. La infracción de esta regla someterá a los infractores a una sanción por cada infracción con una multa no superior a 200€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento. A efectos de esta regla se entiende por obscenidades visibles la realización de signos o gestos por un competidor usando las manos, cuerpo o equipo de navegación que comúnmente tienen o significan un sentido obsceno para gente razonable.

20.11. Abuso del equipo del evento:

Los competidores, de ninguna manera, violenta, peligrosamente o con cólera abusarán o dañarán el equipo perteneciente a la organización. La infracción de esta regla supondrá para el infractor una sanción con una multa no superior a los 200€, más los costes de reparación o sustitución del equipo dañado y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento.

20.12. Abuso Físico:

Los competidores no abusarán en ningún momento físicamente de ningún miembro del Comité de Competición, oponente, espectador, miembro de los medios de comunicación o de cualquier otra persona que se encuentre dentro del recinto de competición. La infracción de esta regla supondrá para el infractor una sanción con una multa no superior a 200€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento.

20.13. Conducta antideportiva:

Los competidores se comportarán en todo momento de manera deportiva y mantendrán el debido respeto hacia la autoridad de los miembros del Comité de Competición y los derechos de los oponentes, espectadores, miembros de los medios de comunicación u otras personas. La infracción de esta regla supondrá para el infractor una sanción con una multa no superior a 400€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento. A efectos de esta regla, se define como conducta antideportiva toda mala conducta que es claramente abusiva o perjudicial para el deporte, pero que no cae dentro de la prohibición de ninguna ofensa de las contenidas en estos artículos. Además, la conducta antideportiva incluirá, pero no se limitará a hacer, autorizar o apoyar cualquier declaración pública dentro del recinto de competición que tenga o persiga un efecto perjudicial o de detrimento de los mejores intereses del deporte.

20.14. **Entrenadores y Representantes:**

Los competidores asumen la responsabilidad de la presencia de sus entrenadores, representantes, ayudantes o familiares y la infracción de cualquier regla del artículo 20 por cualquiera de los miembros mencionados supondrá para el competidor una sanción con una multa no superior a 200€ y/o la descalificación de la manga, eliminatoria o evento.

20.15. **Acciones disciplinarias posteriores:**

Cuando el Representante de la AEK, el Director de Competición o el Juez Jefe excluyan a un competidor de posteriores participaciones en una competición o lleven a cabo una acción disciplinaria contra el competidor tras una grave infracción de las buenas maneras o conducta antideportiva, se informará de su acción al Presidente de la AEK, que puede reconsiderar el caso tras posteriores investigaciones.

PUNTUACION DE LA COMPETICION

21. Principios de la puntuación

- 21.1. Todas las competiciones serán puntuadas igualmente, considerándose cada una de ellas como una serie eliminatoria.
- 21.2. Si existen varias categorías, la serie eliminatoria será puntuada por separado.
- 21.3. En una competición, las posiciones en cada modalidad se establecerán a través de la puntuación total obtenida en el computo de todas las pruebas válidas.

22. Descartes

- 22.1. En función del número de descartes permitido, la mayor, segunda mayor, tercera mayor y cuarta mayor puntuación son descartadas. La puntuación total menor, aplicando los descartes si los hubiese, sería la ganadora.
El número de descartes aplicado por modalidad está descrito en la sección correspondiente a cada modalidad del presente Reglamento.

23. Empates

- 23.1. Cuando hay un empate en puntos totales en una modalidad individual, o en las puntuaciones de una serie entre dos o más competidores, este se resolverá:
 - a) En favor del competidor con la mejor puntuación en la(s) puntuación(es) excluida(s) o descartada(s).
 - b) Si el empate persiste, se relacionarán las puntuaciones de cada competidor ordenadas de mejor a peor, y en la primera puntuación(es) donde haya una diferencia, el empate se resolverá a favor del competidor con la mejor puntuación. Tales puntuaciones se usarán incluso si alguna de ellas son puntuaciones excluidas.
 - c) Si aún persiste el empate entre dos o más competidores, los competidores serán clasificados en el orden de las puntuaciones que hayan obtenido en la última prueba. Cualquier empate remanente se deshará usando las puntuaciones obtenidas por los competidores empatados en la penúltima prueba, y así sucesivamente hasta romper todos los empates. Se usarán esas puntuaciones incluso si alguna de ellas son puntuaciones excluidas

24. Clasificación combinada de un evento

- 24.1. Si un evento consta de más de una modalidad deberá notificarse en el Anuncio de Competición si se anunciará un ganador de la clasificación combinada.
- 24.2. **Cálculo de los resultados:**
La puntuación combinada en un evento de múltiples modalidades se calcula otorgando los puntos según la regla 26.1. Para calcular la puntuación total se sumarán todas las puntuaciones. La puntuación total más baja gana.
- 24.3. **Empates en la clasificación general combinada:**
Los empates entre más de dos competidores se romperán de la misma manera descrita en la Regla 23.1, teniendo en cuenta al mismo tiempo a todos los competidores.

PREMIOS EN METALICO

25. Premios en metálico

- 25.1. Los premios en metálico se conceden en concepto de desplazamientos y dietas. Para las categorías Senior Masculina y Femenina y Master se repartirán según la clasificación de cada modalidad. Para los Junior e Infantiles se distribuirán según el kilometraje efectuado.
- 25.2. Los premios en metálico de un evento para la categoría Senior se dividirán en dos partes, 75% para la categoría masculina y 25% para la Femenina.
- 25.3. La cantidad total de los premios en metálico del evento para cada modalidad deberá notificarse en el Anuncio de Competición.
- 25.4. La cantidad total del premio en metálico anunciado para cada modalidad se abonará cuando exista un resultado válido.
- 25.5. **Modalidades incompletas:**
- a) Si alguna modalidad anunciada no se completa en alguna categoría, el premio en metálico para cada modalidad incompleta se dividirá en dos partes, devolviendo 30% al patrocinador y el 70% se divide equitativamente entre los competidores oficialmente inscritos en dicha categoría y modalidad.
 - b) Si se decidiese celebrar una competición extraoficialmente, el 10% del 70% asignado a los competidores se ofrecerá en calidad de premio en metálico extraoficial.
 - c) El 70% asignado a los competidores se distribuirá como sigue:
 - i. Si no se ha completado una vuelta de las series eliminatorias, entonces el dinero se distribuirá por igual entre los competidores oficialmente inscritos.
 - ii. Si se ha completado una vuelta de las series eliminatorias, entonces los perdedores de la vuelta se repartirán el 33,3% por igual entre ellos y los ganadores se repartirán el 66,6% por igual entre ellos.
 - iii. Si se han completado dos vueltas de las series eliminatorias, entonces los perdedores de la primera vuelta se repartirán el 15% por igual entre ellos, los

perdedores de la segunda vuelta se repartirán el 35% por igual entre ellos y los ganadores de la segunda vuelta se repartirán el 57% por igual entre ellos.

- d) Todo competidor que, en opinión del Director de Competición, cause un retraso innecesario en el correcto desarrollo de una prueba, puede quedar excluido del reparto del premio en metálico. La decisión del Director de Competición es inapelable, pero se le puede exigir que exponga por escrito los motivos de su decisión.

25.6. Puestos empatados:

Cuando varios competidores se mantienen en un puesto empatados, y su orden en la clasificación no ha sido determinado, el pago a estos competidores se hará como sigue:

El premio en metálico para el puesto ocupado y los siguientes puestos desocupados (igual en número a los competidores que se encuentran empatados en un puesto) se sumarán y se dividirá por el número de competidores empatados.

- 25.7. Si se practican retenciones fiscales sobre el premio en metálico en cualquier evento, el organizador proporcionará al competidor una carta que detalle las deducciones y proporcione información en cuanto a los reembolsos.

- 25.8. El pago en efectivo se hará en euros según el siguiente cuadro:

Categoría	Masculina		Femenina		
	17 o más	Entre 8 y 16	Entre 8 y 16	Entre 17 y 25	Más de 26
Numero de competidores	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
1	20	25	25	23,5	22
2	16	18	18	16,5	16
3	12	15	15	14	13,5
4	10	12	12	11,5	11
5	8	9	9	9	8,5
6	6	8	8	7,5	7,5
7	5	7	7	6	6,25
8	4	6	6	5	5,25
9	3,5	-	-	4	3
10	3	-	-	3	3
11	2,5	-	-	-	2
12	2,5	-	-	-	2
13	2	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-
15	2	-	-	-	-
16	1,5	-	-	-	-

CLASIFICACION DEL RANKING ANUAL

26. Ranking anual por modalidad

- 26.1. Después de cada modalidad puntuable, los competidores obtendrán unos puntos tal y como se establece en el cuadro siguiente según la posición en la que terminen en cada

modalidad. La suma de los puntos de cada evento se reflejarán en la Clasificación del Ranking Anual para las categorías Senior, Junior, Infantil y Master en el correspondiente apartado Masculino y Femenino.

Posición	Puntos
1	1000
2	900
3	810
4	730
5	680
6	630
7	580
8	540
9	500
10	460
11	430
12	400
13	380
14	370
15	360
16	350
17	340
18	330
19	320
20	310
21	300
22	290
23	280
24	270
25	260
26	250
27	245
28	240
29	235
30	230
31	225
32	220

Posición	Puntos
33	215
34	210
35	205
36	200
37	195
38	190
39	185
40	180
41	175
42	170
43	165
44	160
45	155
46	150
47	145
48	140
49	135
50	130
51	125
52	120
53	115
54	110
55	105
56	100
57	95
58	90
59	85
60	80
61	75
62	70
63	65
64	60

- 26.2. El número mínimo de series eliminatorias por modalidad para poder puntuar en el Ranking Anual de la AEK en la modalidad correspondiente es de una serie eliminatoria válida.
- 26.3. Para la Clasificación del Ranking Anual de la AEK por modalidad, cada competidor podrá descartar sus peores puntuaciones según el siguiente cuadro:

Número de eventos	Número de eventos descartados
1 - 3	0
4 - 6	1
7 - 8	2
más de 9	3

- 26.4. El competidor que tenga mayor puntuación total en cada una de las modalidades y

categorías al final del año, le será otorgado por la AEK y la RFEV el título de Campeón de España de Kiteboard de dicha modalidad y categoría.

26.5. **Empates:**

Cuando haya un empate en puntos totales en la clasificación del Ranking Anual por modalidades, el empate se romperá a favor del competidor que haya ganado al otro en más eventos de esta modalidad concreta incluyendo los descartes. Si el empate permanece, entonces se decidirá a favor del competidor que tenga el mayor número de primeros, segundos, etc., en esa modalidad concreta. Si el empate persiste, se mantendrá como resultado final.

Los empates entre dos o más competidores se resolverán de la misma manera, tomando en cuenta a todos los competidores afectados a la vez.

27. Ranking anual de combinada

27.1. La clasificación del Ranking de Combinada de la AEK estará basada en las clasificaciones del Ranking anual individual de las distintas modalidades.

27.2. Los puntos obtenidos por cada competidor y por modalidad al final del año serán ponderados según el siguiente cuadro para obtener la puntuación final:

Freestyle	Racing	Expresión en Olas
33,3%	33,3%	33,3%

Para poder puntuar en el ranking anual de combinada, es necesario competir y finalizar las mangas en cada una de las modalidades programadas en cada evento.

27.3. El competidor que haya obtenido la puntuación total más baja sumando las puntuaciones obtenidas en dichas modalidades y según los porcentajes aplicados, será el Campeón Absoluto de España de Kiteboard por categoría.

27.4. Los resultados de un evento de Boarder Cross podrían sumarse y considerarse como un evento de Racing a efectos del Ranking anual individual de Racing y de Combinada. Esta decisión será tomada por Representante de la AEK y el Director de Competición y deberá publicarse en el Anuncio de Competición. Esta decisión debe atender únicamente a un criterio de calidad y de fair play de la competición.

27.5. **Empates:**

Cuando haya un empate en puntos totales de combinada del Ranking Anual, el empate se romperá a favor del competidor que haya ganado al otro en más modalidades. Si el empate permanece, entonces se decidirá a favor del competidor que tenga el mayor número de primeros, segundos, etc. Si el empate persiste, se considerará como resultado final.

Los empates entre dos o más competidores se resolverán de la misma manera, tomando en cuenta a todos los competidores afectados a la vez.

ANUNCIO DE COMPETICION

28. Publicación del anuncio de Competición

28.1. El Anuncio de Competición se publicará al menos 30 días antes del primer día de la

Competición.

29. Contenido del Anuncio de Competición

29.1. El Anuncio de Competición contendrá la siguiente información:

- a) la denominación, lugar, programa y fechas de la Competición y nombre de la Autoridad Organizadora,
- b) que la Competición se encuentra aprobada por la AEK y la RFEV, y que será dirigida según las Reglas de Competición de la misma,
- c) que podrán competir aquellos competidores con licencia federativa y tarjeta de la AEK,
- d) la(s) modalidad(es) programada(s),
- e) el número máximo de pruebas programadas,
- f) condiciones de inscripción y el número máximo de inscripciones y categorías (masculina y femenina),
- g) lugar y fechas de inscripción, así como las condiciones para la preinscripción,
- h) cualquier cuota de inscripción si la hubiese,
- i) obligaciones publicitarias del patrocinador del evento si las hubiese,
- j) obligaciones de seguridad adicionales de los competidores si las hubiese,
- k) cambios aplicados a cualquier regla del presente Reglamento si las hubiese,
- l) cualquier reducción fiscal aplicable sobre el premio en metálico si la hubiese,
- m) la disponibilidad de cualquier equipo de seguridad para los competidores si la hubiese,
- n) las estadísticas de las condiciones meteorológicas, temperaturas y frecuencia e intensidad del viento en el lugar de la competición y durante la misma época del año.

El Anuncio de Competición contendrá cualquier otra información que se considere oportuna.

INSTRUCCIONES DE COMPETICIÓN

30. Categoría de las Instrucciones de Competición

30.1. El Reglamento de Competición de Kiteboard será complementado con las Instrucciones de Competición escritas que tendrán la categoría de reglas. Las Instrucciones de Competición pueden alterar una regla haciendo referencia específica a ella. Las Instrucciones de Competición se distribuirán a los competidores en el momento de su inscripción en el lugar de la Competición.

31. Contenido de las Instrucciones de Competición

31.1. Las Instrucciones de Competición contendrán la siguiente información:

- a) que la Competición será dirigida bajo el Reglamento de Competición de Kiteboard de la AEK, el Anuncio de Competición y las Instrucciones de Competición,
- b) el programa de las pruebas/eliminatórias,
- c) la ubicación del Tablón Oficial de Avisos, en adelante TOA
- d) las instrucciones relativas a la colocación de la publicidad (adhesivo del Patrocinador de la Competición), si la hubiese.
- e) toda información especial relativa a la seguridad,
- f) la cantidad máxima de multas, si la hubiese,

- g) a cuantas y qué Ceremonias Oficiales el Director de Competición exige a los competidores que asistan,
- h) los nombres del Director de Competición, del Juez Jefe y del representante de la AEK.

32.Modificación de las Instrucciones de Competición

- 32.1. El Comité de Competición puede modificar las Instrucciones de Competición anunciándolo en el Tablón Oficial de Avisos al menos una hora antes del comienzo de la prueba/ eliminatoria en la que se aplicarán.

Todos los cambios serán aprobados por la AEK o por su representante.

33.Tablón Oficial de Avisos

- 33.1. Todos los avisos oficiales se pondrán por escrito en el Tablón Oficial de Avisos. Se llamará la atención de los competidores en cuanto a todos los avisos importantes, tales como los cambios en las Instrucciones de Competición.
- 33.2. Todos los competidores tendrán la responsabilidad de mantenerse al corriente y mirar los anuncios del Tablón Oficial de Avisos periódicamente.
- 33.3. Cada competidor será responsable de comprobar su número de manga. La duración y número de mangas así como los competidores que tomarán parte en cada una de ellas, deberán estar escritos en el Tablón Oficial de Avisos al menos 15 minutos antes del comienzo cada manga.
- 33.4. El Director de Competición anunciará verbalmente cada mañana durante la reunión de competidores en un anuncio oficial el parte meteorológico, y el programa del día, así como cualquier información relevante para la correcta puesta en marcha de la competición.

34.Instrucciones orales

- 34.1. No se darán instrucciones orales excepto de acuerdo con el procedimiento específicamente establecido en estas reglas y/o en las Instrucciones de Competición.

PARTE 2 – FREESTYLE

DEFINICIONES

35. Definiciones

35.1. **Competir**

Una tabla está compitiendo desde su señal de salida hasta la señal de terminar o hasta que la eliminatoria se haya aplazado o suspendido.

35.2. **Libre a Popa, Libre a Proa, Compromiso:**

Una tabla está libre a popa de otra cuando se encuentra detrás de una línea proyectada perpendicularmente a su línea de crujía, por la parte más a popa de la otra. Esta otra tabla está libre a proa. Las tablas están comprometidas cuando ninguna de ellas está libre a popa.

35.3. **Alcanzar:**

Una tabla está alcanzando desde el momento en que establece un compromiso desde una posición libre de popa hasta que consiga libre de proa de la tabla alcanzada.

35.4. **Transición:**

Una tabla se encuentra en transición cuando está realizando cualquier maniobra deliberada distinta de la navegación en línea recta para cambiar el sentido de navegación. Una transición empieza en el momento que se altera el rumbo y termina cuando navegamos en el nuevo sentido.

35.5. **Volcada:**

Una tabla está volcada cuando no se encuentre navegando debido a que el competidor se encuentra en el agua por haber perdido el control o contacto con ella.

35.6. **En una bordada:**

Una tabla está en una bordada excepto cuando se halla volcada o en transición o ejecutando un truco. Una tabla está en la bordada (estribor ó babor) correspondiente a su banda de barlovento.

35.7. **Saltar:**

Un competidor está saltando cuando el competidor y la tabla no tocan el agua.

35.8. **Ejecutando un truco o maniobra:**

Se considerará que una tabla está ejecutando un truco desde el momento en que altera el rumbo en preparación para la ejecución del truco hasta el momento que recupera un rumbo normal en una bordada.

35.9. **Enredar:**

Se considerará que dos kites están enredados cuando las líneas de ambos se encuentran enredadas, ya sea entrando un kite dentro del otro o enredándose entre ellas.

35.10. **Baliza:**

Una baliza es cualquier objeto especificado en las Instrucciones de Competición que delimita el área de competición.

35.11. **Aplazamiento:**

Prueba aplazada es aquella que no comienza a la hora programada y que se puede realizar en cualquier momento que decida el Comité de Competición.

35.12. **Suspensión:**

Prueba suspendida es aquella que el Comité de Competición declara nula en cualquier momento después de la señal de salida y que se puede volver a realizar cuando lo considere oportuno.

35.13. **Regla:**

- (a) Las reglas de este Reglamento, incluyendo las definiciones, las señales de competición, los preámbulos y las reglas de un apéndice cuando son aplicables (pero no los títulos);
- (b) las prescripciones de la autoridad nacional, a menos que resulten modificadas por las Instrucciones de Competición, si las hay;
- (c) las reglas de clase salvo cualquier conflicto con el presente Reglamento;
- (d) el Anuncio de Competición;
- (e) las Instrucciones de Competición;
- (f) cualesquiera otros documentos que rijan el evento.

CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS

36. Condiciones

36.1. La modalidad de Freestyle deberá disputarse en condiciones adecuadas.

37. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias

- 37.1. El número máximo de participantes en una competición de Freestyle es de 32 hombres, y 16 mujeres.
- 37.2. Si el número total de inscritos excede de 32 hombres y/o de 16 mujeres, se celebrarán rondas clasificatorias preliminares antes de comenzar la competición principal. Estas pruebas preliminares se llevarán a cabo en formato dingle o simple según lo determine el Director de Competición.
- 37.3. El número máximo de participantes en una prueba clasificatoria preliminar es de 48 hombres y 16 mujeres. Los competidores que sean eliminados en las pruebas preliminares aún tendrán derecho a participar en otra disciplina programada del mismo evento, caso que la hubiese.
- 37.4. Los participantes de un evento de Freestyle deberán asignarse según el siguiente cuadro:

Inscritos	32 HOMBRES	16 MUJERES
Cabezas de serie	1 -12	1 - 6
Wildcard AEK	13 - 14	7
Wildcard Organizador	15 - 16	8
Pruebas clasificatorias	17 - 32	9 - 16

37.5. **Cabezas de serie:**

La lista de cabezas de serie de Freestyle para un evento se calculará como sigue:

- a) Para el primer evento AEK de Freestyle del año, se utilizará el ranking anual de Freestyle AEK del año anterior.

- b) Después de un evento AEK de Freestyle válido durante el año en curso, se contabilizará el 50% del resultado obtenido en dicho evento y el 50% del ranking anual de Freestyle AEK del año anterior.
- c) Después de dos eventos AEK de Freestyle válidos durante el año en curso, se contabilizará el ranking provisional de Freestyle AEK del año en curso y el ranking anual de Freestyle AEK del año anterior considerado como uno de los resultados.
- d) Después de 3 eventos AEK de Freestyle válidos durante el año en curso, ya no se tendrá en cuenta el ranking anual de Freestyle AEK del año anterior.
- e) Si se han realizado 4 o más eventos AEK de Freestyle durante el año en curso, se descartará uno y se contabilizará el número total de eventos no descartados para calcular el ranking anual de Freestyle provisional.

Si un competidor incluido en la lista de cabezas de serie no está inscrito en la competición, el siguiente participante de la lista de cabezas de serie subirá una plaza, y así sucesivamente.

Si se celebra una segunda eliminatoria doble, los cabezas de serie de esta se basarán solamente en los resultados de la primera eliminatoria simple.

37.6. El procedimiento de eliminación será como sigue:

- a) Los nombres de los participantes se colocarán en el correspondiente panel de las eliminatorias para las primeras series de las eliminatorias de acuerdo con la lista de cabezas de serie del evento calculada según la regla 37.5 y el cuadro de distribución de cabezas de serie. Aquellos participantes inscritos que estén incluidos en la lista de cabezas de serie, serán cabezas de serie en orden consecutivo en las posiciones 1, 2, 3, etc. empezando por el mejor situado en el ranking y acabando con el clasificado más bajo.
- b) El resto de nombres de los participantes, incluyendo los wildcard o invitaciones de la AEK y del Organizador, y los inscritos clasificados a través de las pruebas clasificatorias preliminares si las hubiera, se realizará por sorteo público delante del panel de las eliminatorias.
- c) Los desemparejados o "Byes", si los hay, se colocarán de manera que correspondan a los participantes colocados en lo más alto del ranking.
- d) Los participantes competirán en pareja uno contra otro "man on man", siendo el ganador el que avanzará en el panel de eliminatorias.
- e) El Director de Competición decidirá si compiten una o dos parejas en el área de competición al mismo tiempo.

37.7. La programación de las eliminatorias indicando la secuencia de las mangas, los nombres de los competidores de cada manga, la duración de la manga, los intervalos de las transiciones y la secuencia de banderas utilizada se expondrá en el Tablón Oficial de Avisos al menos 15 minutos antes de la salida de la primera manga. Será responsabilidad exclusiva de cada participante saber en que manga competirá, su duración y el procedimiento de banderas utilizado.

DISTRIBUCION, CUADRO Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS

38. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias

38.1. La competición de Freestyle se disputará a simple o doble eliminatoria. Si las condiciones lo permiten se celebrará la doble eliminatoria para garantizar unos resultados más justos.

38.2. No habrá más de 1 eliminatoria doble en un evento de Freestyle.

38.3. Si el número de participantes en una eliminatoria, por cualquier razón, es igual o inferior al número de participantes que pasan a la siguiente vuelta, la vuelta no se celebrará y todos los participantes pasarán.

38.4. El número de eliminatorias mínimo para que el resultado de un evento sea valido y por lo tanto se otorguen puntos y se distribuyan los premios en metálico, es de una eliminatoria simple donde parte de la flota ha quedado eliminada pero no se han decidido los puestos de los mejores 8 hombres en categoría masculina y/o 4 mujeres en la categoría femenina.

38.5. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria simple de 32 competidores:

W: Ganador
L: Perdedor

Manga #1A	Rk
6	
27	
11	
22	

Manga #1B	Rk
3	
30	
14	
19	

Manga #2A	Rk
7	
26	
10	
23	

Manga #2B	Rk
2	
31	
15	
18	

Manga #3A	Rk
5	
28	
12	
21	

Manga #3B	Rk
4	
29	
13	
20	

Manga #4A	Rk
8	
25	
9	
24	

Manga #4B	Rk
1	
32	
16	
17	

Manga #5A	Rk
27	
11	
22	

Manga #5B	Rk
3	
30	
14	
19	

Manga #6A	Rk
7	
26	
10	
23	

Manga #6B	Rk
2	
31	
15	
18	

Manga #7A	Rk
5	
28	
12	
21	

Manga #7B	Rk
4	
29	
13	
20	

Manga #8A	Rk
8	
25	
9	
24	

Manga #8B	Rk
1	
32	
16	
17	

Manga # 9A	Rk
W #1A	
W #1B	
W #2A	
W #2B	

Manga # 9B	Rk
W #3A	
W #3B	
W #4A	
W #4B	

Manga # 10 A	Rk
W #5A	
W #5B	
W #6A	
W #6B	

Manga # 10 B	Rk
W #7A	
W #7B	
W #8A	
W #8B	

Manga # 11 A	Rk
W #9A	
W #9B	
W #10A	
W #10B	

Manga # 11 B	Rk
W #11A	
W #11B	
W #12A	
W #12B	

Manga # 12 A	Rk
W #13A	
W #13B	
W #14A	
W #14B	

Manga # 12 B	Rk
W #15A	
W #15B	

Manga # 13A	Rk
W #13A	
W #9B	
W #10A	
W #10B	

Manga # 13B	Rk
W #13A	
W #13B	
W #14A	
W #14B	

Manga # 15A	Rk
W #13A	
W #13B	
W #14A	
W #14B	

Manga # 15B	Rk
W #13A	
W #13B	
W #14A	
W #14B	

Manga # 16 W Final	Rk
W #15A	
W #15B	

Manga # 17 L Final	Rk
L #15A	
L #15B	

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 16WF	1	0,7
Perdedor manga 16WF	2	2
Ganador manga 17LF	3	3
Perdedor manga 17LF	4	4
Perdedores mangas 13-14	5	6,5
Perdedores mangas 9 - 12	9	12,5
Perdedores mangas 1 - 8	17	24,5

38.6. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria simple de 16 competidores:

Manga # 1A		Rk	W: Ganador L: Perdedor	Manga # 5A		Rk	Manga # 8 W Final		Rk
3				W #1A			W #7A		
14			W #1B			W #7B			
6			W #2A						
11			W #2B						
Manga # 1B		Rk	Manga # 5B		Rk	Manga # 7A		Rk	
2			W #3A			W #5A			
15			W #3B			W #5B			
7			W #4A			W #6A			
10			W #4B			W #6B			
Manga # 2A		Rk	Manga # 6 A		Rk	Manga # 7B		Rk	
4			W #3A			L #7A			
13			W #3B			L #7B			
5			W #4A						
12			W #4B						
Manga # 2B		Rk	Manga # 6 B		Rk	Manga # 9 L Final		Rk	
1									
16									
8									
9									
Manga # 3A		Rk							
1									
16									
8									
9									
Manga # 3B		Rk							
1									
16									
8									
9									
Manga # 4A		Rk							
1									
16									
8									
9									
Manga # 4B		Rk							
1									
16									
8									
9									

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 8WF	1	0,7
Perdedor manga 8WF	2	2
Ganador manga 9LF	3	3
Perdedor manga 9LF	4	4
Perdedores mangas 5-6	5	6,5
Perdedores mangas 1 - 4	9	12,5

38.7. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria doble de 32 competidores:

Manga #18A		Rk	Manga #22A		Rk	Manga #26A		Rk	Manga #28A		Rk
L #1A			L #12B			W #22A			W #26A		
L #1B			W #18A			W #22B			L #13A		
L #2A			L #12A			W #23A			W #26B		
L #2B			W #18B			W #23B			L #13B		
Manga #18B			Manga #22B			Manga #26B			Manga #28B		
Manga #19A		Rk	Manga #23A		Rk	Manga #27A		Rk	Manga #29A		Rk
L #3A			L #11B			W #24A			W #27A		
L #3B			W #19A			W #24B			L #14A		
L #4A			L #11A			W# 25A			W #27B		
L #4B			W #19B			W #25B			L #14B		
Manga #19B			Manga #23B			Manga #27B			Manga #29B		
Manga #20A		Rk	Manga #24A		Rk	Manga #30A					
L #5A			L #10B			W #28A			W #28B		
L #5B			W #20A			W #28B			W #29A		
L #6A			L #10A			W #29B			W #30A		
L #6B			W #20B			W #30B			W #30B		
20B		Rk	Manga #24B		Rk	Manga #31					
21A		Rk	Manga #25A		Rk	Manga #32					
L #7A			L #9B			W #31			L #17		
L #7B			W #21A			W #32			W #32		
L #8A			L #9A			W #17			W #17		
L #8B			W #21B			W #33			W #33		
Manga #21B			Manga #25B			Manga #34					
						W #16			L #16		
						W #34			W #34		
						W #16			W #16		

W: Ganador
L: Perdedor

Si L35 = W16

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 35/36	1	0,7
Perdedor manga 35/36	2	2
Perdedor manga 34	3	3
Perdedor manga 33	4	4
Perdedor manga 32	5	5
Perdedor manga 31	6	6
Perdedores manga 30	7	7,5
Perdedores mangas 28 - 29	9	10,5
Perdedores mangas 26 - 27	13	14,5
Perdedores mangas 22 - 25	17	20,5
Perdedores mangas 18 - 21	25	28,5

38.8. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria doble de 16 competidores:

Manga # 10A		Rk
L #1A		
L #1B		
L #2A		
L #2B		

Manga # 10B

Manga #12A		Rk
W #10A		
L #6B		
W #10B		
L #6A		

Manga #12B

Manga # 14A		Rk
W #12A		
W #12B		
W #13A		
W #13B		

Manga # 14B

Manga # 15		Rk
W #14A		
W#14B		

Manga # 16		Rk
W #15		
L #9		

Manga # 17		Rk
W #16		
W #9		

Manga # 18		Rk
W #17		
L # 8		

Manga # 19		Rk
W #18		
W # 8		

Manga # 20		Rk
W #18		
W # 8		

Manga # 11 A		Rk
L #3A		
L #3B		
L #4A		
L #4B		

Manga # 11 B

W: Ganador
L: Perdedor

Si L19 = W8

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 19/20	1	0,7
Perdedor manga 19/20	2	2
Perdedor manga 18	3	3
Perdedor manga 17	4	4
Perdedor manga 16	5	5
Perdedor manga 15	6	6
Perdedores manga 14	7	7,5
Perdedores mangas 12 - 13	9	10,5
Perdedores mangas 10 - 11	13	14,5

38.9. **Puntuación de eliminatorias incompletas:**

Cuando se ha completado el mínimo número de mangas para validar una eliminatoria simple de Freestyle pero no se han podido determinar todas las posiciones, los competidores calificados para las mangas que no se han disputado obtendrán los siguientes puntos:

Posición final	Posición	Puntos
Finalistas	1	1,3
Posiciones 3 - 4	3	3,5
Posiciones 1 - 4	1	2,4
Posiciones 1 - 8	1	4,4

Cuando una doble eliminatoria no se pueda completar, los resultados de cada vuelta o columna completada de la doble eliminatoria del lado de los perdedores serán válidos para el resultado final y serán combinados con los resultados obtenidos en el lado de los ganadores.

38.10. **Ranking final del evento de Freestyle:**

- Cuando se celebre una eliminatoria simple o doble de Freestyle en un evento, la clasificación general de Freestyle del evento se obtendrá a partir de los resultados obtenidos de dicha eliminatoria simple o doble.
- Los competidores que hayan participado en la prueba clasificatoria preliminar, si la hubiera, y que no se hayan clasificado para la competición principal, obtendrán igualmente puntos según su posición final en la prueba clasificatoria.

DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS

39. Desarrollo de la competición

39.1. Identificación:

Cada competidor deberá identificarse frente al Beach Marshall situado en el Mástil Oficial de Banderas al menos una manga antes de su propia manga indicando el Kite con el que va a competir. Cada competidor recibirá una lycra o gallardete de colores identificativo que lo identificará frente a los otros competidores. Los colores les serán asignados a los competidores en cada manga y deberán ser respetados para poder ser identificados por los jueces. Los competidores que no lleven puesta la lycra o gallardete correspondiente durante sus mangas podrían ser no juzgados

La lycra o gallardete identificativo deberá devolverse al Beach Marshall en el momento en que termine la manga. Los competidores que no devuelvan la lycra o gallardete de colores justo después de su propia manga podrán ser amonestados, sancionados o incluso descalificados según la Regla 20.3.

39.2. Área de Competición:

- El área de competición debe definirse claramente en el Tablón Oficial de Avisos al menos 30 min. antes del comienzo de la primera manga del día. Se recomienda utilizar un diagrama.

- b) Un competidor será juzgado únicamente cuando se encuentre dentro del área de competición. La decisión sobre si un competidor se encuentra dentro o fuera del área de Competición la tomará el Juez Jefe o el Juez más experimentado del panel de jueces cuando el Juez Jefe no lo haya visto.
- c) Un competidor no navegará dentro del área de competición cuando no le corresponda competir y durante el desarrollo de una manga. El competidor que infrinja esta regla puede ser amonestado, sancionado o incluso descalificado según la Regla 20.2

39.3. **Ayuda exterior:**

Los esfuerzos de cada competidor en el agua serán individuales y solo se permite recibir ayuda en las situaciones siguientes:

- a) Los competidores que durante su manga deriven hacia sotavento del área de competición, podrán salir del agua y remontar barlovento caminando o corriendo por la playa por sus propios medios. Si un competidor es ayudado por otra persona remontando barlovento por la playa o transportándole la tabla, el competidor que compite en dicha manga dejará de ser puntuado por los jueces a partir de este momento y hasta el final de la manga.
- b) Durante su manga, un competidor podrá obtener ayuda para relanzar su kite por otra persona únicamente cuando el kite abatido se encuentre fuera del área de competición (por ejemplo cuando el kite derive hasta la orilla).
- c) Durante una manga, si el competidor pierde su kite por rotura del leash de seguridad obligatorio, se le permitirá continuar compitiendo con otro kite con el que podrá terminar su manga. Tendrá que nadar por sus propios medios hasta el borde del área de competición o la playa donde otra persona podrá prestarle ayuda o proporcionarle otro equipo.

En caso de no encontrarse en peligro, un competidor que reciba ayuda exterior dentro del área de competición durante su propia manga por cualquier persona o embarcación, será automáticamente descalificado de su manga. El Director de Competición puede modificar esta regla en determinados eventos.

40. Señales de comienzo y final de una manga

40.1. **Mástil Oficial de banderas:**

Todas las señales se darán desde el lugar indicado en las Instrucciones de Competición.

40.2. **Señales de salida:**

- a) Las señales de salida serán:

Señal de atención	Izado de bandera roja.
Señal de preparación:	Izado de bandera amarilla.
Señal de salida:	Izado de bandera verde.

- b) Cada señal visual puede acompañarse de una señal fónica, pero los tiempos se tomarán por las señales visuales y un fallo o error de cronometraje de una señal fónica no será tenido en cuenta.

40.3. **Duración de una manga:**

La duración de una manga será de entre 5 y 30 minutos. Los intervalos de transición entre las señales de salida se indicarán en el Tablón Oficial de Avisos.

41. Aplazamiento y suspensión de una manga

41.1. El Comité de Competición puede:

- a) aplazar la manga por cualquier motivo, antes de la señal de salida,
- b) suspender, después de la señal de salida, una manga debido a condiciones de viento insuficientes o cualquier otra razón que afecten directamente la equidad de la competición. El tiempo límite para tal suspensión es de un minuto antes del final de la manga.
- c) aplazar o suspender una manga en cualquier momento por razones de seguridad.

41.2. Aplazar:

El aplazamiento se señalará izando la bandera de "aplazamiento" o de "inteligencia" acompañada de dos señales fónicas. Tras el aplazamiento se usarán las señales de salida normales de acuerdo con la regla 40.2. La señal de aplazamiento se arriará acompañada de una señal fónica, un minuto antes de que se ize la primera señal de atención.

41.3. Suspender:

El izado de la bandera "N", acompañado de tres señales fónicas, significará que la manga en curso queda suspendida.

EQUIPO DE FREESTYLE

42. Equipo de Freestyle

- 42.1. No hay restricciones en el equipo de Freestyle. La AEK se reserva el derecho de imponer posteriores restricciones en el equipo en interés de la seguridad y/o del fair play. Tales prohibiciones no se llevarán a cabo sin establecerlo así en el Anuncio de Competición.

REGLAS DE DERECHO DE PASO

43. Reglas de derecho de paso

43.1. Tablas en bordadas opuestas:

- a) Cuando dos o varios competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen pero sin rumbo de colisión, el competidor más a barlovento deberá subir su kite colocándolo en la parte alta de la ventana del viento y dejar espacio al competidor más a sotavento que deberá bajar su kite para evitar el riesgo de enredo en el momento del cruce.
- b) Cuando dos competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen con rumbo de colisión, el competidor amurado a babor se mantendrá separado del competidor amurado a estribor (mano derecha delante) que tendrá preferencia. El competidor amurado a babor deberá pasar por sotavento bajando su kite para

evitar el riesgo de enredo y no obstaculizar en el momento del cruce al competidor de barlovento con preferencia.

43.2. **Tablas en la misma bordada:**

- a) Un competidor libre a popa se mantendrá separado del competidor que esté libre a proa.
- b) Un competidor que esté alcanzado se mantendrá separado y no obstruirá con su kite al competidor que le alcance.

43.3. **Tablas en transición:**

- a) Un competidor en transición se mantendrá separado de un competidor que esté en una bordada.
- b) Cuando dos competidores estén en transición al mismo tiempo, el competidor más a barlovento deberá mantenerse separado del competidor a sotavento.

43.4. **Tablas ejecutando un truco:**

Un competidor ejecutando un truco debe mantenerse separado de otro que no esté ejecutando ningún truco.

- 43.5. Un competidor no podrá variar su rumbo si esa acción obstruye, obstaculiza u obliga a variar a otro competidor su rumbo de manera súbita o peligrosa.
- 43.6. Cuando un competidor haya perdido control de su kite y éste se encuentre en el agua, ningún competidor podrá pasar navegando o saltando por encima de las líneas extendidas entre el competidor y el kite que se encuentren en el agua, siempre y cuando exista una posibilidad de evitarlo.
- 43.7. Como norma general los competidores deberán siempre darse espacio y mantenerse suficientemente separados para no estorbarse en su actuación.
- 43.8. Durante el intervalo de transición entre mangas y durante la manga, el competidor que entra en el área de competición para competir o que está compitiendo tiene derecho de paso ante el competidor que acaba de terminar su manga. En esta situación, las reglas de paso arriba mencionadas no serían aplicables.
- 43.9. El competidor que no respete cualquiera de las reglas de paso arriba mencionadas será amonestado, sancionado o incluso descalificado de su manga.
- 43.10. Cuando un competidor colisione o se enrede con otro contra el que no está compitiendo y esta acción, según la apreciación del Director de Competición, pueda afectar al resultado del competidor perjudicado, la manga del competidor perjudicado podrá ser repetida. Si el competidor infractor fuese descalificado por ésta colisión o enredo, su rival ganará automáticamente la manga tras ser anunciada la infracción.
- 43.11. En caso de una acción peligrosa, enredo o colisión durante una manga, el competidor más a barlovento que haya saltado o esté implicado en la acción será amonestado o automáticamente descalificado de la manga a discreción del Jefe de Jueces o Director de Competición.

JURADO y CRITERIOS DE JUICIO EN FREESTYLE

44. Jurado y procedimiento

- 44.1. Uno o dos paneles de jueces, constituidos por un número impar mayor o igual a 3 cada uno, juzgará cada manga. Los resultados de cada juez serán tabulados para decidir los resultados de la manga. Si un competidor no quiere ser juzgado por un juez determinado, deberá comunicárselo al Juez Jefe quién valorará los motivos y si lo considera oportuno intentará excluirlo de su panel.
- 44.2. Los jueces no asignarán una nota numérica a los trucos, pero tomarán nota escrita de los trucos ejecutados en cada bordo durante las mangas. Tras indicar el ganador de la manga, deberán escribir teniendo en cuenta los criterios de juicio de Freestyle de la AEK el porqué de su decisión.
Observar atentamente el transcurso de la manga prevalece sobre las anotaciones detalladas de cada truco.
- 44.3. Las hojas de puntuación sobre las que se juzgan las mangas deberán indicar claramente el nombre del juez a que pertenecen esas anotaciones.
- 44.4. El Juez Jefe será capaz de comprender las anotaciones de los jueces y será el encargado de explicar los trucos y criterios considerados por un juez a los competidores.
- 44.5. Las hojas de puntuación de cada juez serán solo mostradas al competidor que las requiera y siempre que él mismo hubiese tomado parte en esa manga.
- 44.6. La decisión de los jueces no podrá ser apelada.
- 44.7. El Juez Jefe tiene la potestad de repetir una manga, pero solo cuando éste haya observado la manga completa y haya una discrepancia en la decisión de los jueces o un error en la tabulación de los resultados.

45. Criterios de juicio en Freestyle

- 45.1. Las decisiones de los jueces se basarán en una manga completa y no en un truco individual. Un competidor compite siempre contra otro, y para ganar deberá realizar trucos mejor ejecutados, de mayor calidad y dificultad que el otro competidor de acuerdo con los criterios y aspectos descritos en los artículos 45 y 46.
- 45.2. El Freestyle se juzgará basándose en la impresión general que consistirá en los siguientes criterios:
 - ❖ **Dificultad Técnica**
La dificultad técnica de los trucos ejecutados y completados en una manga.
 - ❖ **Potencia**
La potencia durante la completa ejecución del truco y será estipulada mediante los siguientes parámetros:
 - Velocidad de entrada y salida del truco.
 - Posicionamiento del kite a 45 grados durante la ejecución del mismo.
 - Altura y amplitud del truco.
 - ❖ **Factor de Riesgo.**
Está directamente relacionado con la potencia durante la ejecución del truco pero

además considera el compromiso del competidor, el desafío técnico y físico, la duración del momento crítico, la calidad y cantidad de la altura (dirección de las líneas) y la energía durante la ejecución.

❖ **Variedad.**

Variedad de trucos completados en el transcurso de la manga en ambas bordadas. La repetición de trucos en una misma bordada restará opciones de ganar la manga mientras que la repetición de trucos en bordadas opuestas (switch) aumentará las opciones de ganar la manga. Las variaciones en la ejecución de un mismo truco (grabs o ejecución a una mano) aumentarán la dificultad técnica del truco pero no se considerará como un truco nuevo.

❖ **Altura**

Altura total de los trucos completados en una manga.

❖ **Fluidez y Suavidad**

Fluidez y suavidad durante la ejecución de un truco o combinación de trucos y en las recepciones o aterrizajes.

❖ **Estilo**

El estilo personal de cada competidor como la estética y visualmente correcta interpretación de la técnica.

❖ **Creatividad e Innovación**

Creatividad e innovación en los trucos que no hayan sido vistos o aterrizados antes en competición.

- 45.3. Empujar los límites del Freestyle bajo control, aumentará las posibilidades de ganar una manga.
- 45.4. Las caídas no se tendrán en cuenta y no penalizarán en la impresión general de cada competidor. Se considera una caída cuando la ejecución del truco o recepción del mismo termine con la tabla volcada.
- 45.5. Los trucos serán juzgados desde el despegue hasta el aterrizaje. Se considerará un truco completado cuando la ejecución o recepción del mismo no tenga como resultado una caída.
- 45.6. Las combinaciones de trucos y el factor de riesgo se tendrán en cuenta en la impresión general de cada competidor.
- 45.7. En general, los jueces valorarán la calidad de los trucos sobre la cantidad.

46. Otros aspectos de juicio en Freestyle

- 46.1. Durante un pase de barra, agarrar el "leash" o correa de seguridad antes que la barra será considerado como una caída. Sin embargo, agarrar el "chicken loop" antes que la barra será permitido aunque la impresión general disminuirá considerablemente.
- 46.2. Si un competidor no aterriza un truco limpiamente pero no pierde el control del kite ni pierde el contacto de los pies con la tabla, será considerado como válido por los jueces. La decisión acerca de si un truco es completado o no, basándose en la calidad del aterrizaje, es una decisión personal de cada juez.

PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES

47. Penalizaciones

- 47.1. Un competidor puede quedar descalificado por los jueces, incluso sin escucharle, por haber cometido una falta contra otro participante durante la competición.
- 47.2. Un competidor puede quedar descalificado de una eliminatoria por infringir las Instrucciones de Competición o el Reglamento de Competición de la AEK.
- 47.3. Cualquier competidor, incluido aquel con preferencia de paso que no lleve a cabo un intento razonable de evitar una colisión de la que resulten heridas personales o daños graves para el equipo, puede ser descalificado o penalizado de otra manera.

48. Reconsideraciones

- 48.1. Un competidor que alegue que su resultado ha sido materialmente perjudicado sin ninguna culpa por su parte, por:
 - i. una acción u omisión de Comité de Competición, o
 - ii. prestar ayuda según lo establecido en la regla 3.2, o
 - iii. ser dañado por otro participante que debía haberse mantenido libre, o
 - iv. un competidor al que se le ha impuesto una multa según la regla 20.15 (grave infracción de las buenas maneras o conducta antideportiva),puede solicitar reconsideración al Comité de Competición.

PARTE 3 – RACING

DEFINICIONES

49. Definiciones

49.1. **Competir:**

Un competidor está compitiendo desde su señal de preparación hasta que termina y deja libre la línea de llegada o se retira, o hasta que la prueba haya sido aplazada, suspendida, o hasta que se haya hecho una señal de llamada general.

49.2. **Salir:**

Un competidor sale cuando, después de su señal de salida, cualquier parte de su cuerpo en posición normal de navegación, cruza por primera vez la línea de salida en la dirección del recorrido hacia la primera baliza. La posición del kite no se tendrá en cuenta para determinar cuando un competidor sale. Durante el último minuto previo a la señal de salida, ningún competidor podrá pararse con el kite en el zenit en la zona próxima a la línea de salida por lo que se verá obligado a correr la línea de salida.

49.3. **Salida desde la playa:**

Cuando la línea de salida se encuentra en la playa, o tan cerca de la playa que el competidor debe permanecer de pie en el agua para salir, se considera una Salida desde la playa.

49.4. **Terminar:**

Un competidor termina cuando cualquier parte de su cuerpo en posición normal de navegación, cruza la línea de llegada en la dirección prescrita. La posición del kite no se tendrá en cuenta para determinar cuando un competidor termina. Un competidor no podrá corregir un error de recorrido después de cruzar la línea de llegada.

49.5. **Línea de derecho de paso:**

La línea de derecho de paso es una línea imaginaria que pasa por la proa de la tabla proyectada perpendicularmente a la línea de crujía de la tabla.

49.6. **Exterior / Interior / Compromiso:**

Exterior: La tabla exterior es la tabla que se encuentra más lejos de la baliza.

Interior: La tabla interior es la tabla más cercana a la baliza.

Compromiso: Las tablas están comprometidas cuando la proa de una tabla está por delante de la popa de la otra.

49.7. **Derecho de Paso:**

- a) **Competidor exterior:** Un competidor que se encuentre en el exterior adquiere preferencia cuando su tabla se encuentre a proa de la Línea de Derecho de Paso de la tabla interior.
- b) **Competidor interior:** Un competidor que se encuentre en el interior tiene preferencia cuando su Línea de Derecho de Paso esté más adelantada que la Línea de Derecho de Paso del competidor exterior.
- c) Si existe una duda razonable de que un competidor ha ganado Derecho de Paso, debe de presumirse de que no lo ha ganado.

49.8. **Alcanzar:**

Una tabla es alcanzada desde el momento en que establece un compromiso hasta que consiga el derecho de paso. Cuando existe un compromiso entre dos tablas cuando se acercan a la línea de salida para salir, el competidor de barlovento es el competidor alcanzante.

49.9. Transición:

Una tabla se encuentra en transición cuando está realizando cualquier maniobra deliberada distinta de la navegación en línea recta para cambiar el sentido de navegación. Una transición empieza en el momento que se altera el rumbo y termina cuando navegamos en el nuevo sentido.

49.10. En una bordada:

Una tabla está en una bordada excepto cuando se halla volcada, o en transición. Una tabla está en la bordada (estribor ó babor) correspondiente a su banda de barlovento.

49.11. Baliza:

Una baliza es cualquier objeto especificado en las Instrucciones de Competición, que un competidor tiene que pasar por una banda prescrita.

49.12. Espacio:

El espacio que necesita una tabla en las condiciones dadas para maniobrar.

49.13. Espacio para pasar:

Cuando las tablas están comprometidas, una tabla debe separarse y dejar espacio a la tabla con derecho de paso para pasar la baliza.

49.14. Aplazamiento:

Prueba aplazada es aquella que no comienza a la hora programada y que se puede realizar en cualquier momento que decida el Comité de Competición.

49.15. Suspensión:

Prueba suspendida es aquella que el Comité de Competición declara nula en cualquier momento después de la señal de salida y que se puede volver a realizar cuando lo considere oportuno.

49.16. Volcada:

Una tabla está volcada cuando no se encuentre navegando y cualquiera de los siguientes casos sea cierto: a) debido a que el competidor se encuentra en el agua por haber perdido el control o contacto con la tabla, b) el competidor se encuentra en el agua y ha perdido el control o conexión de la barra, c) cuando el competidor está saliendo desde el agua.

Cuando sea posible, las tablas que no estén volcadas deberán evitar las tablas volcadas.

49.17. Libre a Popa, Libre a Proa, Compromiso:

Una tabla está libre a popa de otra cuando se encuentra detrás de una línea trazada perpendicularmente a su línea de crujía, por la parte más a popa de la otra. Esta otra tabla está libre a proa. Las tablas están comprometidas cuando ninguna de ellas está libre a popa.

49.18. Enredar:

Se considerará que dos kites están enredados cuando las líneas de ambos se encuentran enredadas, ya sea entrando un kite dentro del otro o enredándose entre ellas.

49.19. Navegación peligrosa:

Navegación de forma que pueda ser considerada peligrosa o amenazante para la seguridad de otros competidores.

49.20. Regla:

- (a) Las reglas de este Reglamento, incluyendo las definiciones, las señales de competición, los preámbulos y las reglas de un apéndice cuando son aplicables (pero no los títulos);
- (b) las prescripciones de la autoridad nacional, a menos que resulten modificadas por las Instrucciones de Competición, si las hay;
- (c) las reglas de clase salvo cualquier conflicto con el presente Reglamento;
- (d) el Anuncio de Competición;
- (e) las Instrucciones de Competición;
- (f) cualesquiera otros documentos que rijan el evento.

CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS

50. Condiciones

50.1. Condiciones mínimas:

Para todas las competiciones de Racing, el viento mínimo será de 7 nudos para el procedimiento de salida. La competición deberá aplazarse o suspenderse si el viento baja por debajo de los 7 nudos durante mas de 20 segundos en el área del recorrido.

50.2. El Director de Competición deberá asegurar que el viento ha sido medido en toda el área del recorrido. La decisión sobre la idoneidad de las condiciones la tomará el Director de Competición.

50.3. No se aceptarán protestas relativas a la fuerza del viento y a la idoneidad de las condiciones.

51. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias

51.1. El número máximo de participantes en una competición de Racing es de 64 hombres, y 32 mujeres.

51.2. Los participantes de un evento de Racing deberán asignarse según el siguiente cuadro:

Inscritos	64 HOMBRES	32 MUJERES
Cabezas de serie	1 -56	1 - 28
Wildcard AEK	57 - 60	29 - 30
Wildcard Organizador	61 - 64	31 - 32

51.3. Cabezas de serie:

La lista de cabezas de serie de Racing para un evento se calculará como sigue:

- a) Para el primer evento AEK de Racing del año, se utilizará el ranking anual de Racing AEK del año anterior.
- b) Después de un evento AEK de Racing válido durante el año en curso, se contabilizará el 50% del resultado obtenido en dicho evento y el 50% del ranking anual de Racing AEK del año anterior.
- c) Después de dos eventos AEK de Racing válidos durante el año en curso, se contabilizará el ranking provisional de Racing AEK del año en curso y el ranking anual de Racing AEK del año anterior considerado como uno de los resultados.
- d) Después de 3 eventos AEK de Racing válidos durante el año en curso, ya no se tendrá en cuenta el ranking anual de Racing AEK del año anterior.

- e) Si se han realizado 4 o más eventos AEK de Racing durante el año en curso, se descartará uno y se contabilizará el número total de eventos no descartados para calcular el ranking anual de Racing provisional.

Si un competidor incluido en la lista de cabezas de serie no está inscrito en la competición, el siguiente participante de la lista de cabezas de serie subirá una plaza, y así sucesivamente.

Cuando en un evento se disputen más de una serie de eliminatorias, la lista de cabezas de serie se basará en la última serie disputada.

51.4. Las eliminatorias podrán ser también:

- a) Competiciones de flotas enteras, consistiendo en una única manga o como combinación de los resultados de múltiples mangas.
- b) Eliminatoria simple.

51.5. El Director de Competición decidirá, previa consulta con el representante de la AEK, el número de competidores por manga así como el número de competidores que pasan a la siguiente.

51.6. El procedimiento de eliminación será como sigue:

- a) Los nombres de los participantes se colocarán en el correspondiente panel de las eliminatorias para las primeras series de las eliminatorias de acuerdo con la lista de cabezas de serie del evento calculada según la regla 51.3 y el cuadro de distribución de cabezas de serie. Aquellos participantes inscritos que estén incluidos en la lista de cabezas de serie, serán cabezas de serie en orden consecutivo en las posiciones 1, 2, 3, etc. empezando por el mejor situado en el ranking y acabando con el clasificado más bajo.
- b) El resto de nombres de los participantes, incluyendo los wildcard o invitaciones de la AEK y del Organizador, y los inscritos clasificados a través de las pruebas clasificatorias preliminares si las hubiera, se realizará por sorteo público delante del panel de las eliminatorias.
- c) Los desemparejados o "Byes", si los hay, se colocarán de manera que correspondan a los participantes colocados en lo más alto del ranking.

51.7. Si el número de participantes en una eliminatoria, por cualquier razón, es igual o inferior al número de participantes que pasan a la siguiente vuelta, la eliminatoria no se celebrará y todos los participantes pasarán.

51.8. Si se comienza una eliminatoria de flota entera pero no se llega a un resultado válido y las condiciones ya no son favorables para continuar con la eliminatoria de flota entera, entonces la próxima eliminatoria deberá comenzar en formato de eliminatoria simple utilizando la lista de cabezas de serie basada en la última competición o eliminatoria válida disputada.

Si se comienza una eliminatoria simple y el Director de Competición decide cambiar al formato de flota entera, entonces la eliminatoria en curso debe aplazarse y continuar con el nuevo formato cuando el Director de Competición lo considere apropiado.

- 51.9. La programación de las eliminatorias, si las hubiese, indicando la secuencia de las mangas, los nombres de los competidores de cada manga y la secuencia de banderas utilizada en el procedimiento de salida se expondrá en el Tablón Oficial de Avisos al menos 15 minutos antes de la salida de la primera manga. Será responsabilidad exclusiva de cada participante saber en que manga competirá y el procedimiento de salida utilizado.

DISTRIBUCION Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS

52. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias

- 52.1. El número máximo de eliminatorias o competiciones en un evento de Racing se indicarán en las Instrucciones de Competición. Todas las eliminatorias serán igualmente puntuadas.
- 52.2. El número de competiciones o eliminatorias mínimo para que el resultado de un evento sea valido y por lo tanto se otorguen puntos y se distribuyan los premios en metálico, es de una competición o eliminatoria donde parte de la flota ha quedado eliminada pero no se han decidido los puestos de los mejores 16 hombres en categoría masculina y/o 8 mujeres en la categoría femenina.
- 52.3. En un evento de Racing, las posiciones se establecerán a través de la puntuación total obtenida en el computo de todas las pruebas validas, siendo el ganador aquel competidor que haya obtenido la puntuación más baja tras aplicar los descartes.
- 52.4. Las competiciones de **flotas enteras** se puntuarán según los siguientes principios:
- a) **Competiciones únicas de flotas enteras:**
Los competidores obtendrán puntos de acuerdo con su posición final y según el siguiente cuadro:

Posición	Puntos
1	1
2	2
3	3
cada puesto siguiente	sumar un punto
DNF, RAF	Nº Competidores inscritos + 1
DNS, DNC, OCS	Nº Competidores inscritos + 1
DSQ	Nº Competidores inscritos + 1

Un competidor que no sale (DNS, DNC, OCS), no termina (DNF), se retira después de terminar (RAF) o es descalificado (DSQ), recibirá la puntuación correspondiente a un puesto de llegada igual al número total de competidores inscritos en la eliminatoria más 1 puesto.

Si un competidor es descalificado de una eliminatoria o se retira después de terminar, los competidores con peor posición de llegada que él mejorarán un puesto.

Si el comité de protestas decide conceder una reparación ajustando la puntuación de un competidor, no se cambiarán las puntuaciones de los otros competidores, a menos que el comité de protestas resuelva otra cosa.

- b) **Competiciones de flotas enteras de múltiples mangas:**

Los competidores obtendrán puntos de acuerdo con su posición final en su manga y según el cuadro anterior. Los puntos obtenidos en cada manga válida serán combinados de forma que el ganador será aquel competidor que obtenga el menor número de puntos totales.

- 52.5. Las competiciones de **eliminotorias simples** se puntuarán según los siguientes principios:

Los competidores en la final puntuarán de acuerdo con su posición final, obteniendo 1 punto la primera plaza. Los competidores de la final de perdedores puntuarán de acuerdo a su posición final más el número de competidores en la final. Los competidores de las mangas anteriores puntuarán la media de las posiciones cubiertas por todos los competidores que terminen en la misma posición en otras mangas de la misma vuelta o ronda de la eliminatoria.

- 52.6. **Puntuación de eliminotorias incompletas:**

Cuando se ha completado el mínimo número de mangas para validar una eliminatoria simple de Racing pero no se han podido determinar todas las posiciones, los competidores calificados para las mangas que no se han disputado obtendrán el total de los puntos por decidir dividido por el número de competidores calificados. Cada competidor inscrito en la prueba clasificatoria obtendrá el número de puntos resultante, redondeado a la décima de punto más cercana (redondear 0,05 al entero superior).

- 52.7. **Ranking final del evento de Racing:**

Las posiciones finales de un evento de Racing se establecerán a través de la puntuación total obtenida en el computo de todas las pruebas (competiciones de flotas enteras o eliminotorias simples) validas.

El Ranking final del evento de Racing constará de una clasificación general (open) y de una clasificación de tablas de producción según la regla 58.2. Los resultados en el apartado de tablas de producción serán oficiales siempre y cuando el número de participantes sea igual o mayor de 10.

Sin embargo a efectos de ranking anual de la disciplina de Racing y de combinada, se tendrá en cuenta únicamente la clasificación general.

- 52.8. **Descartes:**

En función del número de descartes permitido, la mayor y segunda mayor puntuación son descartadas. La puntuación total menor, aplicando los descartes si los hubiese, sería la ganadora.

El número de descartes aplicado es:

No. Competiciones / Eliminatorias simples	Descartes
1 -4	0
5 - 11	1
12 o más	2

- 52.9. Distribución de competidores en una eliminatoria simple de máximo 64 competidores:

Manga	Competidor	Competidor	Competidor	Competidor
1	6	22	38	54
	11	27	43	59
2	3	19	35	51

	14	30	46	62
3	7	23	39	55
	10	26	42	58
4	2	18	34	50
	15	31	47	63
5	5	21	37	53
	12	28	44	60
6	4	20	36	52
	13	29	45	61
7	8	24	40	56
	9	25	41	57
8	1	17	33	49
	16	32	48	64

52.10. Empates:

- a) **Empate en una eliminatoria:** Si los competidores están empatados en la línea de llegada los puntos para el puesto en el que los competidores han empatado y para el puesto(s) inmediatamente posterior(es) se sumarán y se dividirán en partes iguales. Los competidores empatados para un premio lo compartirán o recibirán premios iguales.
- b) **Empate en una serie eliminatoria:** Cuando hay un empate en puntos totales en una serie eliminatoria se resolverán según la regla 23.1.

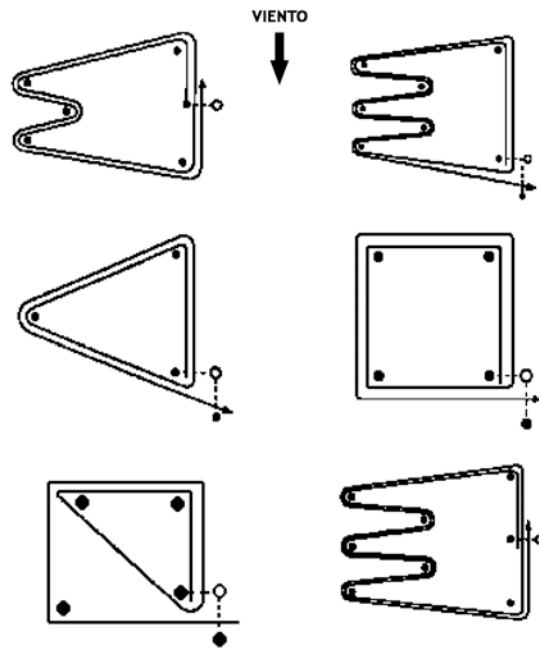
52.11. **Orientación para las reparaciones:** Si el comité de protestas decide conceder reparación ajustando la puntuación de un competidor en una prueba, se le aconseja que le otorgue una puntuación

- a) igual al promedio de puntos, redondeado a la décima de punto más cercana (redondear 0,05 al entero superior), de sus puntuaciones en todas las pruebas de la serie excepto en la prueba en cuestión;
- b) igual al promedio de puntos, redondeado a la décima de punto más cercana (redondear 0,05 al entero superior), de sus puntuaciones en todas las pruebas anteriores a la prueba en cuestión; o
- c) basada en la posición del barco en la prueba en el momento del incidente que justificó la reparación.

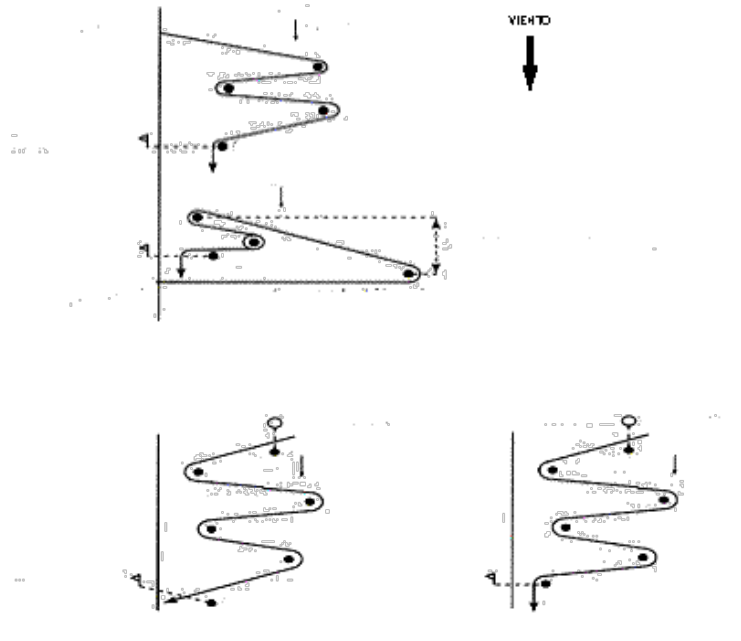
RECORRIDOS

53. Recorridos

- 53.1. Puede utilizarse cualquier forma de recorrido que, a discreción del Director de Competición previa consulta con el Representante de la AEK, mejor se adapte a las especificidades del lugar y a las condiciones meteorológicas.
- 53.2. Una competición **Upwind** es aquella dónde más del 20% del recorrido se navega contra el viento (ver ejemplos de diagramas del recorrido).



53.3. Una competición **Downwind** es aquella dónde menos del 20% del recorrido se navega en dirección del viento (ver ejemplos diagramas del recorrido).



53.4. **Larga Distancia**

El diagrama del recorrido a navegar será aprobado por los representantes de la AEK y deberá constar en las Instrucciones de Competición.

53.5. El recorrido a navegar se anunciará en el Tablón Oficial de Avisos al menos 20 minutos antes de la salida. Se recomienda utilizar un diagrama.

53.6. **La línea de salida y llegada será:** una línea recta imaginaria entre los objetos indicados en el diagrama o descripción del recorrido. Esta línea se tomará entre aquellos puntos de los objetos indicados que se encuentren más orientados hacia el recorrido.

- 53.7. Cada competidor cruzará la línea de salida, navegará el recorrido y cruzará la línea de llegada pasando cada baliza por la banda prescrita y en el orden correcto. Los competidores que corran o caminen por la playa durante el recorrido serán descalificados de la manga.
- 53.8. **Límite de tiempo:** Todos los competidores que no consigan llegar en un tiempo del 50% o superior del tiempo del primer clasificado con tabla de Producción, a partir de la llegada de éste, deberán ser penalizados con la retirada. (ej. si el primer tiempo de llegada es de 30 minutos, el total del tiempo permitido para todas las llegadas será de 45 minutos).
- 53.9. Cuando el 50% de los competidores salidos terminen una prueba en las condiciones adecuadas (Regla 50.1), la prueba será válida y los demás competidores serán puntuados hasta el tiempo límite.
- 53.10. No hay ninguna penalización por abordar una baliza, pero los competidores no se sujetarán a una baliza de salida ni del recorrido.
- 53.11. Después de la señal de preparación, un competidor podrá recibir ayuda dentro del recorrido únicamente por otro competidor compitiendo en la misma manga. Los ayudantes no deberán estar en el recorrido o en el área de salida durante este tiempo. Aquellos competidores cuyos ayudantes no mantengan despejadas estas áreas podrán ser descalificados.
Los competidores que corran o caminen por la playa durante el recorrido después de la señal de salida serán descalificados de su manga.
- 53.12. Cualquier competidor que salga en alguna manga por error será descalificado de las series eliminatorias de competición y se le adjudicará el último lugar en esas series.
- 53.13. **Navegar en el área de competición cuando no corresponda competir:**
- Quando sea razonablemente posible, un competidor que no esté en competición evitará interferir con cualquier competidor que esté compitiendo.
 - Un competidor no deberá navegar en el área de competición indicada en el diagrama o descripción del recorrido mientras las competiciones se estén realizando, a no ser que sea su turno de competición. Un competidor infringiendo ésta regla deberá ser penalizado tal y como se especifica en la Regla 20.2.
- 53.14. **Identificación:**
Cada competidor recibirá una lycra o dorsal identificativo numerado que lo identificará frente a los otros competidores

DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS

54. Señales de salida

- 54.1. **Mástil Oficial de Banderas:**
Todas las señales se darán desde el lugar indicado en las Instrucciones de Competición.
- 54.2. **Señales de salida de una competición desde el agua:**
- Las señales de salida serán:

<i>Señal</i>	<i>Bandera y sonido</i>	<i>Minutos antes de la señal de salida</i>
--------------	-------------------------	--

Señal de atención: Izado de bandera roja o de clase ; 1 sonido (5* min)

Señal de preparación: Izado de bandera amarilla,P,I o bandera negra; 1 sonido (4 min)

Un-minuto: Bandera de preparación arriada; 1 sonido largo (1 min)

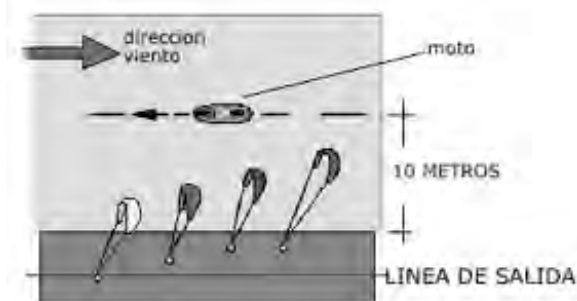
Señal de salida: Izado de bandera verde o bandera de clase arriada; 1 sonido (0 min)

* o conforme establezcan las instrucciones de Competición.

- b) El intervalo entre las señales de salida es a discreción del Director de Competición y deberá anunciarse en el Tablón Oficial de Avisos, o tal y como se establezca en las Instrucciones de Competición. Cada señal se debe arriar antes de que la próxima señal sea izada.
- c) Cada señal visual puede acompañarse de una señal fónica, pero los tiempos se tomarán por las señales visuales y un fallo o error de cronometraje de una señal fónica no será tenido en cuenta.
- d) Una cámara fotográfica, o cualquier otro aparato de grabación de imágenes, podrá ser utilizado en la línea de salida para identificar salidas prematuras. Las fotos no serán mostradas a los competidores y serán de uso exclusivo para el Comité de Competición. La no disponibilidad de una imagen de salida dado el mal funcionamiento del aparato de grabación, o cualquier otro motivo razonable, no será motivo para una protesta válida.

54.3. Señales de salida de una competición desde la playa:

- a) A cada participante en una manga se le asignará al azar un puesto de salida en la línea indicado por un número frente a su posición de salida. El número 1 de la posición de salida será el situado más a barlovento, a menos que se estipule de otra forma. Será responsabilidad exclusiva de cada participante conocer en qué manga y en qué posición saldrá. (ver ejemplo de diagrama de salida desde la playa).



- b) Después de que los participantes en una eliminatoria hayan sido llamados a tomar sus posiciones de salida, el juez de salida dará una señal de preparación izando una bandera roja y emitiendo tres señales fónicas. En cualquier momento después, el juez de salida dará la señal de salida bajando la bandera roja y emitiendo una señal fónica.

- c) Cuando, en el momento de la señal de salida, cualquier parte del cuerpo de un participante se encuentre en el lado del recorrido de la línea de salida, será descalificado de esa eliminatoria. No habrá llamadas para las salidas prematuras.
- d) Una vez que la señal de salida se ha dado, cada participante tomará el camino más corto posible desde la posición de salida a la posición de navegación en el agua (ambos pies en la tabla). Normalmente será un recorrido en ángulo recto a la línea de la orilla.
- e) Alteraciones de este procedimiento pueden hacerse en las Instrucciones de Competición.

55.Llamadas

55.1. Llamadas para salidas desde el agua:

En competiciones, cuando al dar la señal de salida, y un minuto antes, cualquier parte del cuerpo de uno o más participantes estén en el triángulo formado por ambos extremos de la línea de salida y la primera baliza del recorrido, el Comité de Competición actuará, tan pronto como sea razonablemente posible, de la siguiente forma:

- a) En caso de uno o más competidores sin identificar: una "**llamada general**" mostrando la bandera Primer Repetidor. Dos señales fónicas pueden acompañar el izado de la bandera.
- b) En caso de que uno o más competidores sean identificados, la salida se dará normalmente y el competidor o los competidores identificados serán descalificados sin audiencia, incluso si la prueba es aplazada o anulada. El Comité de Competición voceará o mostrará su número de dorsal y el competidor deberá abandonar el recorrido inmediatamente. Si por cualquier razón se vuelve a dar la salida a la prueba, los competidores descalificados no podrán participar.

56.Aplazamiento y suspensión de una prueba

56.1. El Comité de Competición puede:

- a) aplazar la prueba por cualquier motivo, antes de la señal de salida;
- b) suspender, después de la señal de salida, una prueba debido a condiciones de viento insuficientes, o porque una baliza ha garreado, o porque el recorrido no está orientado correctamente, o por cualquier otra razón que afecte directamente la equidad de la competición;
- c) aplazar o suspender una manga en cualquier momento por razones de seguridad.

56.2. Aplazar:

El aplazamiento se señalará izando la bandera de "aplazamiento" o de "inteligencia" acompañada de dos señales fónicas. Tras el aplazamiento se usarán las señales de salida normales de acuerdo con la Regla 54.2. La señal de aplazamiento se arriará acompañada de una señal fónica, un minuto antes de que se ize la primera señal de atención.

56.3. Suspender:

- a) El izado de la bandera "N", acompañado de tres señales fónicas, significará que la prueba en curso queda suspendida.
- b) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "X" con tres señales fónicas, significa: "La prueba actual se suspende y se volverá a correr en breve. La señal de atención se izará un minuto después de arriar esta señal".
- c) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "F", acompañado de tres señales fónicas, significará: "sólo se suspende la prueba actual de juniors y féminas".
- d) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "G", acompañado de tres señales fónicas, significará: "sólo se suspende la prueba actual de seniors".
- e) El izado de la bandera "N" sobre la bandera de "Inteligencia", con tres señales fónicas, significa: "Se suspende la prueba actual, volver a la orilla inmediatamente para recibir información sobre próximas actividades".
- f) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "Fun", con tres señales fónicas, significa: "Se suspende la prueba actual, pero se les invita a continuar en la prueba y terminarla, para divertirse, entrenar y por consideración a la prensa y espectadores."
- g) El Comité de Competición notificará a todos los competidores por señal u otros medios cuando se volverá disputar una prueba aplazada ó suspendida.

57. Señales adicionales

57.1. Señales adicionales a bordo:

- a) La bandera "Fun" largada antes de la salida de una prueba significa: "La siguiente prueba será una prueba extra-oficial y se celebrará sólo como diversión, entrenamiento, y por consideración a la prensa y espectadores".
- b) El izado de la bandera "M" significa: "Virar ó pasar el objeto sobre el que se larga esta señal en vez de la baliza a la que reemplaza".
- c) El izado de la bandera "Y" significa: Obligatorio el uso de chaleco de flotación personal.
- d) Exhibición de la bandera "L" al terminar una prueba significa: Permanecer en las proximidades de la línea de salida. Otra prueba comenzará pronto".
- e) Cada señal se arriará un minuto antes de izar la siguiente. La bandera verde se mantendrá izada durante el tiempo que el Comité de Competición considere razonable.
- f) Izado de la bandera "Z" significa: "Vuelvan inmediatamente a la playa para recibir instrucciones".
- g) Exhibición de la bandera de "Inteligencia" sobre la bandera "A", con dos señales fónicas, significa. "No más pruebas hoy".

57.2. Señales adicionales en tierra:

- a) La bandera de "Inteligencia" se izará en tierra si el horario de salidas programado ha sido aplazado sustancialmente.
- b) La bandera de "Inteligencia" se arriará según el tiempo que determine las instrucciones de competición o el anuncio oficial, antes de que se dé la nueva señal de atención. Un minuto después se izará la bandera "Z".
- c) La bandera "Z" izada significa: "Vayan al área de competición ahora".
- d) La exhibición de la bandera de "Inteligencia" sobre la bandera "A" con dos señales fónicas, significa. "No más pruebas Hoy".

EQUIPO DE RACING

58. Equipo de Racing

- 58.1. No hay restricciones en el equipo de Racing. La AEK se reserva el derecho de imponer posteriores restricciones en el equipo en interés de la seguridad y/o del fair play. Tales prohibiciones no se llevarán a cabo sin establecerlo así en el Anuncio de Competición.
- 58.2. En la modalidad de Racing se diferenciarán dos tipos de tablas:
 - a) **Custom:** No hay restricciones en el equipo.
 - b) **De Producción:** en el Anuncio de Competición e Instrucciones de Competición se publicará una lista con las tablas consideradas de serie y que por lo tanto podrán competir en la categoría de tablas de producción. Para que una tabla compita dentro de la categoría de tablas de producción es necesario que se identifique el número de serie de la tabla y que corresponda con un modelo publicado en la lista de las Instrucciones de Competición.

REGLAS DE PASO

59. Reglas de derecho de paso

59.1. Tablas en bordadas opuestas:

- a) Cuando dos o varios competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen pero sin rumbo de colisión, el competidor más a barlovento deberá subir su kite colocándolo en la parte alta de la ventana del viento y dejar espacio al competidor más a sotavento que deberá bajar su kite para evitar el riesgo de enredo en el momento del cruce.
- b) Cuando dos competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen con rumbo de colisión, el competidor amurado a babor se mantendrá separado del competidor amurado a estribor (mano derecha delante) que tendrá preferencia. El competidor amurado a babor deberá pasar por sotavento bajando su kite para evitar el riesgo de enredo y no obstaculizar en el momento del cruce al competidor de barlovento con preferencia.

59.2. Tablas en la misma bordada:

- a) Un competidor libre a popa se mantendrá separado del competidor que esté libre a proa.
- b) Un competidor que esté alcanzado se mantendrá separado y no obstruirá con su kite al competidor que le alcance.

59.3. Tablas en transición:

Un competidor en transición se mantendrá separado de un competidor que esté en una bordada excepto si está cambiando de sentido alrededor de una baliza.

59.4. Evitar el contacto:

Cuando sea razonablemente posible, una tabla evitará el contacto con otra tabla y un kite con otro kite. Sin embargo, un competidor con derecho de paso o con derecho de espacio para pasar:

- a) no necesita actuar para evitar el contacto hasta que sea evidente que el otro competidor está cometiendo una infracción de las reglas de paso, y
- b) no debe ser penalizado por un contacto intrascendente.

59.5. Limitaciones a la alteración del rumbo:

- a) Cuando un competidor tiene que mantenerse separado de otro, el competidor con derecho de paso no alterará el rumbo de manera que impida al otro mantenerse separado, ni de manera que lo obstaculice mientras se mantiene separado.
- b) Las limitaciones a la alteración del rumbo son también aplicables cuando los competidores están navegando en dirección a la línea de salida.

59.6. Competidores volcados

- a) Un competidor navegando se mantendrá separado de aquel que haya volcado.
- b) No se penalizará a un competidor si no consigue mantenerse separado de otro que ha volcado justo delante de él.
- c) Un competidor que haya volcado, no llevará a cabo ninguna acción que estorbe a otro competidor.

59.7. Cuando haya dos o más categorías saliendo a diferente tiempo en el mismo recorrido, los competidores que sean alcanzados por competidores de una categoría que ha empezado más tarde, permitirán a éstos que les adelanten.

59.8. Un competidor no podrá variar su rumbo si esa acción obstruye, obstaculiza u obliga a variar a otro competidor su rumbo de manera súbita o peligrosa.

59.9. Cuando un competidor haya perdido control de su kite y éste se encuentre en el agua, ningún competidor podrá pasar navegando o saltando por encima de las líneas extendidas entre el competidor y el kite que se encuentren en el agua, siempre y cuando exista una posibilidad de evitarlo.

59.10. El competidor que no respete cualquiera de las reglas de paso arriba mencionadas será amonestado, sancionado o incluso descalificado de la prueba.

PROTESTAS, PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES

60. Protestas.

60.1. Arbitraje Directo:

Las protestas podrán resolverse por Arbitraje Directo. En las Instrucciones de Competición se informará a los competidores de que se puede utilizar el Arbitraje Directo. El principio del Arbitraje Directo es que el proceso normal de protestas y reconsideraciones se reemplaza por una protesta instantánea e inapelable hecha por el Comité de Competición sobre el competidor que haya infringido una de las siguientes reglas:

- i. tablas en bordadas opuestas
- ii. navegación peligrosa

Una bandera negra será izada en la línea de llegada. En este caso, todos los competidores deberán consultar el Tablón Oficial de Avisos inmediatamente después de terminar su manga. En el Tablón Oficial de Avisos se mostrara el nombre de los competidores descalificados y cualquier reconsideración otorgada. Todas las decisiones son definitivas y no podrán ser apeladas. Cualquier competidor que no compruebe correctamente el Tablón Oficial de Avisos y compita en la siguiente manga habiendo sido con anterioridad descalificado, será sancionado según la regla 20.2. Al final de cada jornada de competición se publicara un registro de protestas y sanciones, indicando el nombre del competidor, número de manga, regla infringida y decisión.

60.2. Protestas para flotas enteras:

- a) Deben cumplirse las siguientes condiciones para una protesta válida:
 - i. El competidor contra el que se protesta debe de ser notificado a viva voz en la primera oportunidad después del incidente. Los competidores deben notificar a los posibles testigos lo antes posible y es su responsabilidad asegurarse que estarán presentes durante la audiencia de protestas.
 - ii. El Comité de Competición que se encuentre en el barco o zona de control de llegada será notificado tan pronto como sea posible después de terminar.
 - iii. La protesta se presentará al Comité de Competición en un impreso oficial de protestas dentro de los 45 minutos a partir del final del tiempo límite para la prueba en cuestión, o de la última prueba del día, si las pruebas se corren una tras otra. El tiempo límite para las protestas se anunciará en el Tablón Oficial de Avisos.
 - iv. No habrán protestas por terceros excepto las que presente el Comité de Competición.
- b) En breve plazo después de que termine el tiempo límite para protestas se anunciará en el Tablón Oficial de Avisos la hora y lugar para la audiencia de protestas. Cada competidor es responsable de comprobar si se encuentra o no afectado por una protesta, y si es así, de estar presente en el lugar y a la hora adecuados. Un competidor puede retirar una protesta siempre que informe al Comité de Competición en cualquier momento antes de que comience la audiencia de su protesta

- c) La protesta incluirá:
La protesta debe ser escrita e identificar:
 - i. el nombre de competidor que protesta y el protestado,
 - ii. el incidente, indicando dónde y cuándo ocurrió,
 - iii. cualquier regla que crea que el protestado ha infringido.
- d) Los jueces deliberarán en privado y rápidamente anunciarán su decisión a las partes afectadas. La protesta se resolverá por mayoría de votos. Cuando haya un empate, el voto del Juez Jefe será decisivo.
- e) La decisión será inapelable.
- f) Para cada audiencia de protesta, el Juez Jefe deberá, antes de la próxima competición, próxima reunión de competidores o si fuese el último día lo antes posible, anunciar en el Tablón Oficial de Avisos un aviso con la siguiente información:
 - i. el nombre de competidor que protesta y el protestado,
 - ii. los hechos relativos al incidente
 - iii. la regla o reglas aplicadas
 - iv. la decisión y los fundamentos en la que se basa.

60.3. Protestas para media flota o menos:

- a) Cuando un participante piense que se ha cometido una falta contra él mientras compite, puede presentar una protesta haciendo una declaración verbal al juez oficial de llegada, al Director de Competición o al Juez Jefe inmediatamente después de la eliminatoria en que el incidente se ha producido. La declaración incluirá:
 - i. la palabra "protesta",
 - ii. el nombre del competidor que protesta o número de dorsal,
 - iii. el nombres o nombres o números de dorsales de los participantes contra los que se protesta u otros aspectos que lo identifiquen.
- b) El Comité de Competición puede presentar una protesta contra un participante en cualquier momento bajo cualquiera de las reglas.
- c) Se convocará inmediatamente una audiencia para resolver la protesta. En la audiencia cada participante tendrá la oportunidad de hacer dos declaraciones breves, teniendo el reclamante la primera y la tercera oportunidad para hablar. Los jueces pueden escuchar a testigos si lo desean.
- d) Los jueces deliberarán en privado y rápidamente anunciarán su decisión a las partes afectadas. La protesta se resolverá por mayoría de votos. Cuando haya un empate, el voto del Juez Jefe será decisivo. El Director de Competición se asegurará de que la protesta supone la menor interrupción posible y que sea resuelta lo más rápidamente posible evitando discusiones irrelevantes y repeticiones de evidencias.
- e) La decisión será inapelable.
- f) Para cada audiencia de protesta, el Juez Jefe deberá, antes de la próxima competición, próxima reunión de competidores o si fuese el último día lo antes posible, anunciar en el Tablón Oficial de Avisos un aviso con la siguiente información:
 - i. el nombre de competidor que protesta y el protestado,

- ii. los hechos relativos al incidente
- iii. la regla o reglas aplicadas
- iv. la decisión y los fundamentos en la que se basa.

60.4. **Código disciplinario de protestas:**

Si el competidor que protesta no se comporta de forma profesional y lo hace de forma irrespetuosa o abusiva contra el protestado o hacia el Comité de Competición, la protesta puede ser desestimada inmediatamente. Esta acción podría conllevar sanciones o la descalificación del evento.

61. Penalizaciones.

- 61.1. Un competidor puede quedar descalificado de una prueba por los jueces, incluso sin escucharle, por haber cometido una falta contra otro participante durante la competición.
- 61.2. Un competidor puede quedar descalificado de una prueba por infringir las Instrucciones de Competición o el Reglamento de Competición de la AEK.
- 61.3. Cualquier competidor, incluido aquel con preferencia de paso que no lleve a cabo un intento razonable de evitar una colisión de la que resulten heridas personales o daños graves para el equipo, puede ser descalificado o penalizado de otra manera.

62. Reconsideraciones.

- 62.1. Un competidor que alegue que su resultado ha sido materialmente perjudicado sin ninguna culpa por su parte, por:
 - i. una acción u omisión de Comité de Competición, o
 - ii. prestar ayuda según lo establecido en la regla 3.2, o
 - iii. ser dañado por otro participante que debía haberse mantenido libre, o
 - iv. un competidor al que se le ha impuesto una multa según la regla 20.15 (grave infracción de las buenas maneras o conducta antideportiva), puede solicitar reconsideración al Comité de Competición.
- 62.2. Si el Comité de Competición decide que la posición de llegada fue materialmente perjudicada en algunas de las circunstancias expuestas anteriormente, hará un arreglo tan equitativo como sea posible para todos los competidores afectados. Este puede consistir en mantener los resultados de la prueba, ajustar la puntuación del competidor perjudicado aplicando una reparación y otorgando la puntuación media de todas las pruebas para la prueba perjudicada, suspender la prueba y que eventualmente se vuelva a correr o en la adopción de otras medidas.
- 62.3. Los competidores no podrán solicitar reconsideración al Comité de Competición por incidentes que han sido juzgados por Arbitraje Directo.

PARTE 4 – EXPRESION EN OLAS

DEFINICIONES

63. Definiciones

63.1. **Competir**

Una tabla está compitiendo desde su señal de salida hasta la señal de terminar o hasta que la eliminatoria se haya aplazado o suspendido.

63.2. **Libre a Popa, Libre a Proa, Compromiso:**

Una tabla está libre a popa de otra cuando se encuentra detrás de una línea proyectada perpendicularmente a su línea de crujía, por la parte más a popa de la otra. Esta otra tabla está libre a proa. Las tablas están comprometidas cuando ninguna de ellas está libre a popa.

63.3. **Alcanzar:**

Una tabla está alcanzando desde el momento en que establece un compromiso desde una posición libre de popa hasta que consiga libre de proa de la tabla alcanzada.

63.4. **Transición:**

Una tabla se encuentra en transición cuando está realizando cualquier maniobra deliberada distinta de la navegación en línea recta para cambiar el sentido de navegación. Una transición empieza en el momento que se altera el rumbo y termina cuando navegamos en el nuevo sentido.

63.5. **Volcada:**

Una tabla está volcada cuando no se encuentre navegando debido a que el competidor se encuentra en el agua por haber perdido el control o contacto con ella.

63.6. **En una bordada:**

Una tabla está en una bordada excepto cuando se halla volcada o surfeando una ola o ejecutando un truco en la ola. Una tabla está en la bordada (estribor ó babor) correspondiente a su banda de barlovento.

63.7. **Surfeando:**

Una tabla en posesión de una ola y que está entrando se puntuará como surfeando la ola hasta que pierda la ola, vuelque o se termine la ola.

63.8. **Ejecutando un truco o maniobra en la ola:**

Una tabla surfeando y que ejecuta un truco o maniobra en la ola sin perderla, y continua surfeando la ola, se puntuará como ejecutando un truco en la ola.

63.9. **Poseción:**

Una tabla es considerada como poseedora de la posición interior de la ola cuando sea la primera en navegar hacia la orilla más cercana al pico o a la rompiente de la ola. Cuando es imposible determinar la posesión basada en lo anterior, la tabla que se encuentre a barlovento tendrá la posesión.

63.10. **Enredar:**

Se considerará que dos kites están enredados cuando las líneas de ambos se encuentran enredadas, ya sea entrando un kite dentro del otro o enredándose entre ellas.

63.11. Baliza:

Una baliza es cualquier objeto especificado en las Instrucciones de Competición que delimita el área de competición.

63.12. Aplazamiento:

Prueba aplazada es aquella que no comienza a la hora programada y que se puede realizar en cualquier momento que decida el Comité de Competición.

63.13. Suspensión:

Prueba suspendida es aquella que el Comité de Competición declara nula en cualquier momento después de la señal de salida y que se puede volver a realizar cuando lo considere oportuno.

63.14. Regla:

- (a) Las reglas de este Reglamento, incluyendo las definiciones, las señales de competición, los preámbulos y las reglas de un apéndice cuando son aplicables (pero no los títulos);
- (b) las prescripciones de la autoridad nacional, a menos que resulten modificadas por las Instrucciones de Competición, si las hay;
- (c) las reglas de clase salvo cualquier conflicto con el presente Reglamento;
- (d) el Anuncio de Competición;
- (e) las Instrucciones de Competición;
- (f) cualesquiera otros documentos que rijan el evento.

CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS

64. Condiciones

64.1. La modalidad de Expresión en Olas deberán disputarse en condiciones adecuadas.

65. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias

65.1. El número máximo de participantes en una competición de Expresión en Olas es de 48 hombres, y 16 mujeres.

65.2. Los participantes de un evento de Expresión en Olas deberán asignarse según el siguiente cuadro:

Inscritos	32 HOMBRES	48 HOMBRES	16 MUJERES
Cabezas de serie	1 - 28	1 - 42	1 - 14
Wildcard AEK	29 - 30	43 - 45	15
Wildcard Organizador	31 - 32	46 - 48	16

Si el número total de inscritos excede de 48 hombres y/o de 16 mujeres, se asignarán las plazas a los participantes según el cuadro anterior.

65.3. Cabezas de serie:

La lista de cabezas de serie de Expresión en Olas para un evento se calculará como sigue:

- a) Para el primer evento AEK de Expresión en Olas del año, se utilizará el ranking anual de Expresión en Olas AEK del año anterior.

- b) Después de un evento AEK de Expresión en Olas válido durante el año en curso, se contabilizará el 50% del resultado obtenido en dicho evento y el 50% del ranking anual de Expresión en Olas AEK del año anterior.
- c) Después de dos eventos AEK de Expresión en Olas válidos durante el año en curso, se contabilizará únicamente el ranking provisional de Expresión en Olas AEK del año en curso.
- d) Si se han realizado 4 o más eventos AEK de Expresión en Olas durante el año en curso, se descartará uno y se contabilizará el número total de eventos no descartados para calcular el ranking anual de Expresión en Olas provisional.

Si un competidor incluido en la lista de cabezas de serie no está inscrito en la competición, el siguiente participante de la lista de cabezas de serie subirá una plaza, y así sucesivamente.

Si se celebra una segunda eliminatoria doble, los cabezas de serie de esta se basarán solamente en los resultados de la primera eliminatoria simple.

65.4. El procedimiento de eliminación será como sigue:

- a) Los nombres de los participantes se colocarán en el correspondiente panel de las eliminatorias para las primeras series de las eliminatorias de acuerdo con la lista de cabezas de serie del evento calculada según la regla 65.3 y el cuadro de distribución de cabezas de serie. Aquellos participantes inscritos que estén incluidos en la lista de cabezas de serie, serán cabezas de serie en orden consecutivo en las posiciones 1, 2, 3, etc. empezando por el mejor situado en el ranking y acabando con el clasificado más bajo.
- b) Los nombres de los participantes invitados por la AEK y/o el Organizador (wildcards), y aquellos que no aparezcan en las listas de cabezas de serie se realizará por sorteo público delante del panel de las eliminatorias.
- c) Los desemparejados o "Byes", si los hay, se colocarán de manera que correspondan a los participantes colocados en lo más alto del ranking.

65.5. La programación de las eliminatorias indicando el tipo de cuadro de eliminatorias utilizado, la secuencia de las mangas, los nombres de los competidores de cada manga, la duración de la manga, los intervalos de las transiciones y la secuencia de banderas utilizada se expondrá en el Tablón Oficial de Avisos al menos 15 minutos antes de la salida de la primera manga. Será responsabilidad exclusiva de cada participante saber en que manga competirá, su duración y el procedimiento de banderas utilizado.

DISTRIBUCION, CUADRO Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS

66. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias

66.1. La competición de Expresión en Olas se disputará a simple o doble eliminatoria si el número de participantes es igual o inferior a 32, y a eliminatoria dingle cuando sea superior a 32. Si las condiciones lo permiten, en caso de que el número de participantes sea igual o inferior a 32, se celebrará la doble eliminatoria para garantizar unos resultados más justos.

66.2. No habrá más de 1 eliminatoria doble o dingle en un evento de Expresión en Olas.

66.3. Si el número de participantes en una eliminatoria, por cualquier razón, es igual o inferior al número de participantes que pasan a la siguiente vuelta, la vuelta no se celebrará y todos los participantes pasarán.

66.4. El número de eliminatorias mínimo para que el resultado de un evento sea valido y por lo tanto se otorguen puntos y se distribuyan los premios en metálico, es de una eliminatoria simple o dingle donde parte de la flota ha quedado eliminada pero no se han decidido los puestos de los mejores 8 hombres en categoría masculina y/o 4 mujeres en la categoría femenina.

66.5. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria simple de 32 competidores:

Manga #1A	Rk	W: Ganador		L: Perdedor	
6					
27					
11					
22					
Manga #1B	Rk	Manga # 9A		Rk	
3		W #1A			
30		W #1B			
14		W #2A			
19		W #2B			
Manga #2A	Rk	Manga # 9B		Rk	
7		W #9A			
26		W #9B			
10		W #10A			
23		W #10B			
Manga #2B	Rk	Manga # 13A		Rk	
2		W #3A			
31		W #3B			
15		W #4A			
18		W #4B			
Manga #3A	Rk	Manga # 10 A		Rk	
5		W #5A			
28		W #5B			
12		W #6A			
21		W #6B			
Manga #3B	Rk	Manga # 11 A		Rk	
4		W #7A			
29		W #7B			
13		W #8A			
20		W #8B			
Manga #4A	Rk	Manga # 11 B		Rk	
8		W #11A			
25		W #11B			
9		W #12A			
24		W #12B			
Manga #4B	Rk	Manga # 12 A		Rk	
W #13A					
W #13B					
W #14A					
W #14B					
Manga #5A	Rk	Manga # 12 B		Rk	
W #15A					
W #15B					
Manga #5B	Rk	Manga # 13B		Rk	
W #16A					
W #16B					
Manga #6A	Rk	Manga # 15A		Rk	
W #17A					
W #17B					
Manga #6B	Rk	Manga # 15B		Rk	
W #13A					
W #13B					
W #14A					
W #14B					
Manga #7A	Rk	Manga # 16 W Final		Rk	
L #15A					
L #15B					
Manga #7B	Rk	Manga # 17 L Final		Rk	
L #15A					
L #15B					
Manga #8A	Rk	Manga # 14A		Rk	
W #11A					
W #11B					
W #12A					
W #12B					
Manga #8B	Rk	Manga # 14B		Rk	
W #11A					
W #11B					
W #12A					
W #12B					

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 16WF	1	0,7
Perdedor manga 16WF	2	2
Ganador manga 17LF	3	3
Perdedor manga 17LF	4	4
Perdedores mangas 13-14	5	6,5
Perdedores mangas 9 - 12	9	12,5
Perdedores mangas 1 - 8	17	24,5

66.6. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria simple de 16 competidores:

<i>Manga # 1A</i>		<i>Rk</i>	W: Ganador L: Perdedor	<i>Manga # 5A</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 8 W Final</i>		<i>Rk</i>
3				W #1A			W #7A		
14			W #1B			W #7B			
6			W #2A						
11			W #2B						
<i>Manga # 1B</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 5B</i>		<i>Rk</i>				
2									
15									
7									
10									
<i>Manga # 2B</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 6 A</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 7A</i>		<i>Rk</i>	
4			W #3A			W #5A			
13			W #3B			W #5B			
5			W #4A			W #6A			
12			W #4B			W #6B			
<i>Manga # 3B</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 6 B</i>		<i>Rk</i>	<i>Manga # 7B</i>		<i>Rk</i>	
1									
16									
8									
9									
<i>Manga # 4A</i>		<i>Rk</i>				<i>Manga # 9 L Final</i>		<i>Rk</i>	
<i>Manga # 4B</i>						L #7A			
						L #7B			

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 8WF	1	0,7
Perdedor manga 8WF	2	2
Ganador manga 9LF	3	3
Perdedor manga 9LF	4	4
Perdedores mangas 5-6	5	6,5
Perdedores mangas 1 - 4	9	12,5

66.7. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatória doble de 32:

Manga #18A		Rk	Manga #22A		Rk						
L #1A			L #12B								
L #1B			W #18A								
L #2A			L #12A								
L #2B			W #18B								
Manga #18B			Manga #22B			Manga #26A		Rk	Manga #28A		Rk
Manga #19A		Rk	Manga #23A		Rk	W #22A			W #26A		
L #3A			L #11B			W #22B			L #13A		
L #3B			W #19A			W #23A			W #26B		
L #4A			L #11A			W #23B			L #13B		
L #4B			W #19B			Manga #26B			Manga #28B		
Manga #19B			Manga #23B			Manga #27A		Rk	Manga #29A		Rk
Manga #20A		Rk	Manga #24A		Rk	W #24A			W #27A		
L #5A			L #10B			W #24B			L #14A		
L #5B			W #20A			W #25A			W #27B		
L #6A			L #10A			W #25B			L #14B		
L #6B			W #20B			Manga #27B			Manga #29B		
20B			Manga #24B								
21A		Rk	Manga #25A		Rk						
L #7A			L #9B								
L #7B			W #21A								
L #8A			L #9A								
L #8B			W #21B								
Manga #21B			Manga #25B								
						Manga #30A					
						W #26A			W #26A		
						W #26B			W #26B		
						W #29A			W #29A		
						W #29B			W #29B		
						Manga #30B			Manga #31		
						W #30A			W #30A		
						W #30B			W #30B		
						Manga #32			Manga #33		
						W #31			W #31		
						L #17			L #17		
						Manga #33			Manga #34		
						W #32			W #32		
						W #17			W #17		
						Manga #34			Manga #35		
						W #33			W #33		
						L #16			L #16		
						Manga #35			Manga #36		
						W #34			W #34		
						W #16			W #16		
						Manga #36			Manga #36		
						W #34			W #34		
						W #16			W #16		

W: Ganador
L: Perdedor

Si L35 = W16

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 35/36	1	0,7
Perdedor manga 35/36	2	2
Perdedor manga 34	3	3
Perdedor manga 33	4	4
Perdedor manga 32	5	5
Perdedor manga 31	6	6
Perdedores manga 30	7	7,5
Perdedores mangas 28 - 29	9	10,5
Perdedores mangas 26 - 27	13	14,5
Perdedores mangas 22 - 25	17	20,5
Perdedores mangas 18 - 21	25	28,5

66.8. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria doble de 16 competidores:

Manga # 10A		Rk
L #1A		
L #1B		
L #2A		
L #2B		

Manga # 10B

Manga #12A		Rk
W #10A		
L #6B		
W #10B		
L #6A		

Manga #12B

Manga # 14A		Rk
W #12A		
W #12B		
W #13A		
W #13B		

Manga # 14B

Manga # 15		Rk
W #14A		
W#14B		

Manga # 16

W #15		
L #9		

Manga # 17 Rk

W #16		
W #9		

Manga # 18 Rk

W #17		
L #8		

Manga # 19 Rk

W #18		
W #8		

Manga # 20 Rk

W #18		
W #8		

Manga # 11 A		Rk
L #3A		
L #3B		
L #4A		
L #4B		

Manga # 11 B

W: Ganador
L: Perdedor

Si L19 = W8

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 19/20	1	0,7
Perdedor manga 19/20	2	2
Perdedor manga 18	3	3
Perdedor manga 17	4	4
Perdedor manga 16	5	5
Perdedor manga 15	6	6
Perdedores manga 14	7	7,5
Perdedores mangas 12 - 13	9	10,5
Perdedores mangas 10 - 11	13	14,5

66.9. Distribución de competidores, cuadro, posiciones y puntuaciones finales en una eliminatoria dingle de 48 competidores:

Manga #1 2 32 47	Manga #17A S #9 T #2 S #10 T #1	Manga #25A W #1 W #17A W #2 W #17B			
Manga #2 15 17 34	Manga #17B	Manga #25B	Manga #33A W #25A W #25B W #26A W #26B		
Manga #3 7 25 42	Manga #18A S #11 T #4 S #12 T #3	Manga #26A W #3 W #18A W #4 W #18B	Manga #33B		
Manga #4 10 24 39	Manga #18B	Manga #26B		Manga #37A W #33A W #33B W #34A W #34B	
Manga #5 3 29 46	Manga #19A S #13 T #6 S #14 T #5	Manga #27A W #5 W #19A W #6 W #19B		Manga #37B	
Manga #6 14 20 35	Manga #19B	Manga #27B	Manga #34A W #27A W #27B W #28A W #28B		
Manga #7 6 28 43	Manga #20A S #15 T #8 S #16 T #7	Manga #28A W #7 W #20A W #8 W #20B	Manga #34B		
Manga #8 11 21 38	Manga #20B	Manga #28B		Manga #39A W #37A W #37B W #38A W #38B	
Manga #9 1 31 48	Manga #21A S #1 T #10 S #2 T #9	Manga #29A W #9 W #21A W #10 W #21B		Manga #39B	
Manga #10 16 18 33	Manga #21B	Manga #29B	Manga #35A W #29A W #30B W #30A W #30B		
Manga #11 8 26 41	Manga #22A S #3 T #12 S #4 T #11	Manga #30A W #11 W #22A W #12 W #22B	Manga #35B		Manga #40 LF S #39A S #39B
Manga #12 9 23 40	Manga #22B	Manga #30B			Manga #41 WF W #39A W #39B
Manga #13 4 30 45	Manga #23A S #5 T #14 S #6 T #13	Manga #31A W #13 W #23A W #14 W #23B		Manga #38A W #35A W #35B W #36A W #36B	
Manga #14 13 19 36	Manga #23B	Manga #31B	Manga #36A W #31A W #31B W #32A W #32B		
Manga #15 5 27 44	Manga #24A S #7 T #16 S #8 T #15	Manga #32A W #15 W #24A W #16 W #24B	Manga #36B		
Manga #16 12 22 37	Manga #24B	Manga #32B			

W: Ganador
S: Segundo
T: Tercero

Posiciones finales y puntos obtenidos:

Manga y resultado	Posición	Puntos
Ganador manga 41	1	0,7
Perdedor manga 41	2	2
Ganador manga 40	3	3
Perdedor manga 40	4	4
Perdedores mangas 37 - 38	5	6,5
Perdedores mangas 33 - 36	9	12,5
Perdedores mangas 25 - 32	17	24,5
Perdedores mangas 17 - 24	33	40,5

66.10. **Puntuación de eliminatorias incompletas:**

Cuando se ha completado el mínimo número de mangas para validar una eliminatoria simple o dingle de Expresión en Olas pero no se han podido determinar todas las posiciones, los competidores calificados para las mangas que no se han disputado obtendrán los siguientes puntos:

Posición final	Posición	Puntos
Finalistas	1	1,3
Posiciones 3 - 4	3	3,5
Posiciones 1 - 4	1	2,4
Posiciones 1 - 8	1	4,4

Cuando una doble eliminatoria no se pueda completar, los resultados de cada vuelta o columna completada de la doble eliminatoria del lado de los perdedores serán válidos para el resultado final y serán combinados con los resultados obtenidos en el lado de los ganadores.

66.11. **Ranking final del evento de Expresión en Olas:**

- a) Cuando se celebre una eliminatoria simple o doble de Expresión en Olas en un evento, la clasificación general de Expresión en Olas del evento se obtendrá a partir de los resultados obtenidos de dicha eliminatoria simple o doble.
- b) Cuando se celebre una eliminatoria dingle de Expresión en Olas en un evento, la clasificación general de Expresión en Olas del evento se obtendrá a partir de los resultados obtenidos de dicha eliminatoria dingle.

DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS

67. Desarrollo de la competición

67.1. **Identificación:**

Cada competidor deberá identificarse frente al Beach Marshall situado en el Mástil Oficial de Banderas al menos una manga antes de su propia manga indicando el Kite con el que va a competir. Cada competidor recibirá una lycra o gallardete de colores identificativo que lo identificará frente a los otros competidores. Los colores les serán asignados a los competidores en cada manga y deberán ser respetados para poder ser identificados por los jueces. Los competidores que no lleven puesta la lycra o gallardete correspondiente durante sus mangas podrían ser no juzgados

La lycra o gallardete identificativo deberá devolverse al Beach Marshall en el momento en que termine la manga. Los competidores que no devuelvan la lycra o gallardete de colores justo después de su propia manga podrán ser amonestados, sancionados o incluso descalificados según la regla 20.3.

67.2. **Área de Competición:**

- a) El área de competición debe definirse claramente en el Tablón Oficial de Avisos al menos 30 min. antes del comienzo de la primera manga del día. Se recomienda utilizar un diagrama.

- b) Un competidor será juzgado únicamente cuando se encuentre dentro del área de competición. La decisión sobre si un competidor se encuentra dentro o fuera del área de Competición la tomará el Juez Jefe o el juez más experimentado del panel de jueces cuando el Juez Jefe no lo haya visto.
- c) Un competidor no navegará dentro del área de competición cuando no le corresponda competir y durante el desarrollo de una manga. El competidor que infrinja esta regla puede ser amonestado, sancionado o incluso descalificado según la Regla 20.2

67.3. **Ayuda exterior:**

Los esfuerzos de cada competidor en el agua serán individuales y solo se permite recibir ayuda en las situaciones siguientes:

- a) Los competidores que durante su manga deriven hacia sotavento del área de competición, podrán salir del agua y remontar barlovento caminando o corriendo por la playa por sus propios medios o ayudados por otra persona sin que este acto sea penalizado.
- b) Durante su manga, un competidor podrá obtener ayuda para relanzar su kite por otra persona únicamente cuando el kite abatido se encuentre fuera del área de competición (por ejemplo cuando el kite derive hasta la orilla).
- c) Durante una manga, si el competidor pierde su kite por rotura del leash de seguridad obligatorio, se le permitirá continuar compitiendo con otro kite con el que podrá terminar su manga. Tendrá que nadar por sus propios medios hasta el borde del área de competición o la playa donde otra persona podrá prestarle ayuda o proporcionarle otro equipo.

En caso de no encontrarse en peligro, un competidor que reciba ayuda exterior dentro del área de competición durante su propia manga por cualquier persona o embarcación, será automáticamente descalificado de su manga.

68. Señales de comienzo y final de una manga

68.1. **Mástil Oficial de banderas:**

Todas las señales se darán desde el lugar indicado en las Instrucciones de Competición.

68.2. **Señales de salida:**

- a) Las señales de salida serán:

Señal de atención	Izado de bandera roja.
Señal de preparación:	Izado de bandera amarilla.
Señal de salida:	Izado de bandera verde.

- b) Cada señal visual puede acompañarse de una señal fónica, pero los tiempos se tomarán por las señales visuales y un fallo o error de cronometraje de una señal fónica no será tenido en cuenta.

68.3. **Duración de una manga:**

La duración de una manga será de entre 5 y 30 minutos. Los intervalos de transición entre las señales de salida se indicarán en el Tablón Oficial de Avisos.

69. Aplazamiento y suspensión de una manga

69.1. El Comité de Competición puede:

- a) aplazar la manga por cualquier motivo, antes de la señal de salida,
- b) suspender, después de la señal de salida, una manga debido a condiciones de viento insuficientes o cualquier otra razón que afecten directamente la equidad de la competición. El tiempo límite para tal suspensión es de un minuto antes del final de la manga.
- c) aplazar o suspender una manga en cualquier momento por razones de seguridad.

69.2. Aplazar:

El aplazamiento se señalará izando la bandera de "aplazamiento" o de "inteligencia" acompañada de dos señales fónicas. Tras el aplazamiento se usarán las señales de salida normales de acuerdo con la regla 68.2. La señal de aplazamiento se arriará acompañada de una señal fónica, un minuto antes de que se ize la primera señal de atención.

69.3. Suspender:

El izado de la bandera "N", acompañado de tres señales fónicas, significará que la manga en curso queda suspendida.

EQUIPO DE EXPRESIÓN EN OLAS

70. Equipo de Expresión en Olas

- 70.1. No hay restricciones en el equipo de Expresión en Olas. La AEK se reserva el derecho de imponer posteriores restricciones en el equipo en interés de la seguridad y/o del fair play. Tales prohibiciones no se llevarán a cabo sin establecerlo así en el Anuncio de Competición.

REGLAS DE DERECHO DE PASO

71. Reglas de derecho de paso

71.1. Tablas en bordadas opuestas:

- a) Cuando dos o varios competidores se crucen y uno de ellos esté surfeando, los competidores que no estén surfeando deberán mantenerse separados y no obstaculizar al competidor que esté surfeando.
- b) Cuando dos o varios competidores que no estén surfeando se encuentren en bordadas opuestas y se crucen pero sin rumbo de colisión, el competidor más a barlovento deberá subir su kite colocándolo en la parte alta de la ventana del viento y dejar espacio al competidor más a sotavento que deberá bajar su kite para evitar el riesgo de enredo en el momento del cruce.

- c) Cuando dos competidores que no estén surfeando se encuentren en bordadas opuestas y se crucen con rumbo de colisión, el competidor amurado a babor se mantendrá separado del competidor amurado a estribor (mano derecha delante) que tendrá preferencia. El competidor amurado a babor deberá pasar por sotavento bajando su kite para evitar el riesgo de enredo y no obstaculizar en el momento del cruce al competidor de barlovento con preferencia..

71.2. **Tablas en la misma ola:**

- a) Cuando dos o más competidores estén surfeando la misma ola, el competidor que no tenga posesión deberá mantenerse separado y no obstaculizar al competidor que tenga posesión (ver regla 63.9).
- b) Un competidor que esté alcanzado y que no esté surfeando se mantendrá separado y no obstruirá con su kite al competidor que le alcance.

71.3. **Tablas en transición:**

- a) Un competidor en transición se mantendrá separado de un competidor que esté en una bordada.
- b) Cuando dos competidores estén en transición al mismo tiempo, el competidor más a barlovento deberá mantenerse separado del competidor a sotavento.

71.4. El derecho de paso no exime de penalización al competidor que estando en posesión de la ola abuse de la prioridad provocando un contacto innecesario con otro competidor que lo obstaculice o le impida el libre camino.

71.5. Cuando un competidor haya perdido control de su kite y éste se encuentre en el agua, ningún competidor podrá pasar navegando o saltando por encima de las líneas extendidas entre el competidor y el kite que se encuentren en el agua, siempre y cuando exista una posibilidad de evitarlo.

71.6. Como norma general los competidores deberán siempre darse espacio y mantenerse suficientemente separados para no estorbarse en su actuación.

71.7. Durante el intervalo de transición entre mangas y durante la manga, el competidor que entra en el área de competición para competir o que está compitiendo tiene derecho de paso ante el competidor que acaba de terminar su manga. En esta situación, las reglas de paso arriba mencionadas no serían aplicables.

71.8. El competidor que no respete cualquiera de las reglas de paso arriba mencionadas será amonestado, sancionado o incluso descalificado de su manga.

71.9. Cuando un competidor colisione o se enrede con otro contra el que no está compitiendo y esta acción, según la apreciación del Director de Competición, pueda afectar al resultado del competidor perjudicado, la manga del competidor perjudicado podrá ser repetida. Si el competidor infractor fuese descalificado por ésta colisión o enredo, su rival ganará automáticamente la manga tras ser anunciada la infracción.

INTERFERENCIAS

72. Interferencias

- 72.1. El competidor con posesión de la ola (ver regla 63.9) tiene prioridad incondicional para surfear durante toda la duración de la ola.
Será marcada interferencia si mientras un competidor que está surfeando una ola, la mayoría de los jueces entienden que otro competidor ha perjudicado el potencial de puntuación del competidor con preferencia sobre esa ola.
- 72.2. Al competidor que se le marque la interferencia cuando esté surfeando una ola, se le sancionará contabilizándole esa ola con cero puntos en todas las hojas de jueces y computándola como una de sus mejores olas.
- 72.3. Al competidor que se le marque la interferencia cuando no esté surfeando una ola, se le sancionará con la pérdida de su peor ola en el cómputo final.
- 72.4. Cuando puntúen únicamente las 2 mejores olas, al competidor que se le marque la interferencia, se le sancionará con la pérdida del 50% de su peor ola en el cómputo final.
- 72.5. El competidor que haya sufrido una interferencia podrá coger una ola más de las permitidas caso de que se haya establecido un número de olas máximo a surfear durante la manga.
- 72.6. **Serpenteo (snaking):**
Si un competidor coge una ola en la espuma después de otro competidor que tiene posesión de la ola e interfiere de cualquier forma al competidor que tiene prioridad incondicional, le será marcada una interferencia.
- 72.7. Estas reglas de interferencias también serán de aplicación a los competidores de mangas anterior y posterior que puedan influir en el desarrollo de la manga que esté en competición.
- 72.8. Cuando un competidor comete 2 o más interferencias, deberá salir inmediatamente del área de competición. El competidor que no respete esta regla será amonestado, sancionado o incluso descalificado de su manga.

JURADO y CRITERIOS DE JUICIO EN EXPRESIÓN EN OLAS

73. Jurado y procedimiento

- 73.1. Uno o dos paneles de jueces, constituidos por un número impar mayor o igual a 3 cada uno, puntuará cada manga. Las puntuaciones de cada juez serán tabuladas para decidir los resultados de la manga.
- 73.2. Cuando el panel de jueces esté constituido por 5 o más jueces, se despreciará la clasificación más alta y más baja de cada competidor para el cálculo del resultado final de la manga.

73.3. Los jueces asignarán notas entre 0 y 10 utilizando un decimal a cada ola surfeada por cada competidor y según la siguiente escala:

PUNTUACION	CALIDAD OLA SURFEADA
0 - 2	MALA
2 - 4	POBRE
4 - 6	MEDIA
6 - 8	BUENA
8 - 10	EXCELENTE

73.4. Si un juez se pierde una ola o parte de ella, debe poner una "M" en la hoja de puntuaciones. La puntuación de esa ola será la media entre las de los otros jueces. Para que una ola contabilice, deberá haber sido vista por la mayoría de los jueces.

73.5. El Director de Competición establecerá el número de olas puntuables en cada manga antes del inicio de la competición. El número de olas puntuables en cada manga podrá variar durante el transcurso de una eliminatoria, adaptándose así a las condiciones, siempre y cuando se modifique en la primera manga de una nueva vuelta o columna del cuadro de eliminatorias.

73.6. Las hojas de puntuación sobre las que se puntúan las mangas deberán indicar claramente el nombre del juez a que pertenecen esas anotaciones.

73.7. Las hojas de puntuación de cada juez serán solo mostradas al competidor que las requiera y siempre que él mismo hubiese tomado parte en esa manga.

73.8. La decisión de los jueces no podrá ser apelada.

73.9. El Juez Jefe tiene la potestad de repetir una manga, pero solo cuando éste haya observado la manga completa y haya una discrepancia en la decisión de los jueces o un error en la tabulación de los resultados.

74. Criterios de juicio en Expresión en Olas.

74.1. El Expresión en Olas se juzgará basándose el siguiente criterio:

El competidor debe ejecutar maniobras radicales de forma controlada en las secciones más críticas de la ola con velocidad, potencia y fluidez, para maximizar su nivel de puntuación. El surf innovador y progresivo, así como variedad de maniobras, serán tenidos en cuenta a la hora de puntuar las olas surfeadas.

El competidor que ejecute este criterio con el máximo grado de dificultad y compromiso en las olas, deberá ser recompensado con las puntuaciones más altas.

74.2. Se considerarán los siguientes aspectos técnicos durante el surf: toma de posesión de la ola en el pico o en el brazo; lugar donde se realiza la primera maniobra; si desliza conectando maniobras o bota, aletea o utiliza mucho el kite entre secciones de la ola; realiza el bottom turn para hacer las maniobras o no; mantiene una velocidad constante o por el contrario va a tirones o acelerones; verticalidad de las maniobras.

- 74.3. La selección de las olas es un factor importante. Se recompensará con mayor puntuación a un competidor que toma posesión de la ola desde dentro cuando está empezando a formarse que a un competidor que navega hacia dentro y toma posesión de una ola ya formada realizando una maniobra de transición.
- 74.4. Cuando un competidor que navega hacia fuera, se encuentre una ola ya formada de cara y golpee el labio o ejecute una maniobra de transición para tomar posesión de la ola, esta acción no será tenida en cuenta por los jueces y solamente se empezará a puntuar dicha ola si el competidor continúa surfando la ola después de dicha acción.
- 74.5. Cuando un competidor pierde el control o se cae durante la ejecución de un truco en la ola, esta última acción no se tendrá en cuenta y se puntuará la ola surfada hasta este momento.
- 74.6. En caso de que un competidor esté en posesión de una ola o se encuentre surfando al finalizar el tiempo de su manga, podrá terminarla y esa ola puntuará.

75. Otros aspectos de juicio en Expresión en Olas.

- 75.1. Utilizar la potencia generada por el kite para surfear la ola no penalizará al competidor. Sin embargo, un competidor que utilice la potencia generada por la ola, situándose en la sección más crítica puntuará más alto que un competidor que únicamente utilice el kite para surfear.
- 75.2. La utilización de cinchas en las tablas no penalizará a un competidor que las utilice sobre otro que no las utilice cuando esté surfando una ola. Se tendrá únicamente en cuenta al puntuar durante la ejecución de maniobras en las olas como aéreas, floaters, 360°, rodeos, etc... por considerar que la dificultad es mayor cuando no se utilizan cinchas en la tabla.

PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES

76. Penalizaciones.

- 76.1. Un competidor puede quedar descalificado por los jueces, incluso sin escucharle, por haber cometido una falta contra otro participante durante la competición.
- 76.2. Un competidor puede quedar descalificado de una eliminatoria por infringir las Instrucciones de Competición o el Reglamento de Competición de la AEK.
- 76.3. Cualquier competidor, incluido aquel con preferencia de paso que no lleve a cabo un intento razonable de evitar una colisión de la que resulten heridas personales o daños graves para el equipo, puede ser descalificado o penalizado de otra manera.

77. Reconsideraciones.

- 77.1. Un competidor que alegue que su resultado ha sido materialmente perjudicado sin ninguna culpa por su parte, por:
 - i. una acción u omisión de Comité de Competición, o
 - ii. prestar ayuda según lo establecido en la regla 3.2, o
 - iii. ser dañado por otro participante que debía haberse mantenido libre, o
 - iv. un competidor al que se le ha impuesto una multa según la regla 20.15 (grave infracción de las buenas maneras o conducta antideportiva),puede solicitar reconsideración al Comité de Competición.

PARTE 5 – BOARDER CROSS

DEFINICIONES

78. Definiciones

78.1. Competir:

Un competidor está compitiendo desde su señal de preparación hasta que termina y deja libre la línea de llegada o se retira, o hasta que la prueba haya sido aplazada, suspendida, o hasta que se haya hecho una señal de llamada general.

78.2. Salir:

Un competidor sale cuando, después de su señal de salida, cualquier parte de su cuerpo en posición normal de navegación, cruza por primera vez la línea de salida en la dirección del recorrido hacia la primera baliza.

78.3. Salida desde la playa:

Cuando la línea de salida se encuentra en la playa, o tan cerca de la playa que el competidor debe permanecer de pie en el agua para salir, se considera una Salida desde la playa.

78.4. Terminar:

Un competidor termina cuando cualquier parte de su cuerpo en posición normal de navegación, cruza la línea de llegada en la dirección prescrita. Un competidor no podrá corregir un error de recorrido después de cruzar la línea de llegada.

78.5. Transición:

Una tabla se encuentra en transición cuando está realizando cualquier maniobra deliberada distinta de la navegación en línea recta para cambiar el sentido de navegación. Una transición empieza en el momento que se altera el rumbo y termina cuando navegamos en el nuevo sentido.

78.6. En una bordada:

Una tabla está en una bordada excepto cuando se halla volcada, o en transición, o ejecutando un truco. Una tabla está en la bordada (estribor ó babor) correspondiente a su banda de barlovento.

78.7. Ejecutando un truco o maniobra:

Se considerará que una tabla está ejecutando un truco desde el momento en que altera el rumbo en preparación para la ejecución del truco hasta el momento que recupera un rumbo normal en una bordada.

78.8. Baliza:

Una baliza es cualquier objeto especificado en las Instrucciones de Competición, que un competidor tiene que pasar por una banda prescrita.

78.9. Baliza de maniobra:

Una baliza colocada en una posición determinada donde deben ejecutarse trucos o maniobras obligatorias.

78.10. Obstáculo:

Cualquier objeto indicado en el diagrama de competición que debe pasarse saltando por encima o de cualquier otra forma indicada para poder completar el recorrido correctamente tal y como se especifica en las Instrucciones de Competición.

78.11. Espacio:

El espacio que necesita una tabla en las condiciones dadas para maniobrar.

78.12. Aplazamiento:

Prueba aplazada es aquella que no comienza a la hora programada y que se puede realizar en cualquier momento que decida el Comité de Competición.

78.13. Suspensión:

Prueba suspendida es aquella que el Comité de Competición declara nula en cualquier momento después de la señal de salida y que se puede volver a realizar cuando lo considere oportuno.

78.14. Volcada:

Una tabla está volcada cuando no se encuentre navegando debido a que el competidor se encuentra en el agua por haber perdido el control o contacto con ella o cuando el competidor está saliendo desde el agua.

78.15. Enredar:

Se considerará que dos kites están enredados cuando las líneas de ambos se encuentran enredadas, ya sea entrando un kite dentro del otro o enredándose entre ellas.

78.16. Navegación peligrosa:

Navegación de forma que pueda ser considerada peligrosa o amenazante para la seguridad de otros competidores.

78.17. Regla:

- (a) Las reglas de este Reglamento, incluyendo las definiciones, las señales de competición, los preámbulos y las reglas de un apéndice cuando son aplicables (pero no los títulos);
- (b) las prescripciones de la autoridad nacional, a menos que resulten modificadas por las Instrucciones de Competición, si las hay;
- (c) las reglas de clase salvo cualquier conflicto con el presente Reglamento;
- (d) el Anuncio de Competición;
- (e) las Instrucciones de Competición;
- (f) cualesquiera otros documentos que rijan el evento.

ELEMENTOS DE SEGURIDAD

79. Elementos de seguridad

79.1. Protección:

Debido a la extrema naturaleza del Boarder Cross, todos los competidores deberán llevar obligatoriamente un casco adecuado mientras compitan y además se recomienda llevar un chaleco de protección. La idoneidad del equipo de protección será decidida por el Comité de Competición. Seguirá siendo responsabilidad exclusiva de cada participante decidir si toma o no la salida o si continua en la prueba y velar por su propia seguridad y si llevar o no chaleco de protección.

CONDICIONES ADECUADAS, CABEZAS DE SERIE Y PROCEDIMIENTO DE ELIMINATORIAS

80. Condiciones

80.1. La modalidad de Boarder Cross deberá disputarse en condiciones adecuadas.

81. Cabezas de serie y procedimiento de eliminatorias

81.1. La modalidad de Boarder Cross no se disputará en la categoría Infantil.

81.2. El número máximo de participantes en una competición de Boarder Cross es de 40 hombres, y 20 mujeres.

81.3. Los participantes de un evento de Boarder Cross deberán asignarse según el siguiente cuadro:

Inscritos	40 HOMBRES	20 MUJERES
Cabezas de serie	1 - 36	1 - 18
Wildcard AEK	37 - 38	19
Wildcard Organizador	39 - 40	20

81.4. Cabezas de serie:

La lista de cabezas de serie de Boarder Cross para un evento se calculará como sigue:

- Para el primer evento AEK de Boarder Cross del año, se utilizará el ranking anual de Boarder Cross AEK del año anterior.
- Después de un evento AEK de Boarder Cross válido durante el año en curso, se contabilizará el 50% del resultado obtenido en dicho evento y el 50% del ranking anual de Boarder Cross AEK del año anterior.
- Después de dos eventos AEK de Boarder Cross válidos durante el año en curso, se contabilizará el ranking provisional de Boarder Cross AEK del año en curso.
- Si se han realizado 4 o más eventos AEK de Boarder Cross durante el año en curso, se descartará uno y se contabilizará el número total de eventos no descartados para calcular el ranking anual de Boarder Cross provisional.

Si un competidor incluido en la lista de cabezas de serie no está inscrito en la competición, el siguiente participante de la lista de cabezas de serie subirá una plaza, y así sucesivamente.

Cuando en un evento se disputen más de una serie de eliminatorias, la lista de cabezas de serie se basará en la última serie disputada.

81.5. Eliminatorias:

Las eliminatorias serán múltiples eliminatorias simples con un máximo de 10 competidores por manga.

81.6. El Director de Competición decidirá, previa consulta con el representante de la AEK, el número de competidores por manga así como el número de competidores que pasan a la siguiente.

81.7. El procedimiento de eliminación será como sigue:

- a) Los nombres de los participantes se colocarán en el correspondiente panel de las eliminatorias para las primeras series de las eliminatorias de acuerdo con la lista de cabezas de serie del evento calculada según la regla 81.3 y el cuadro de distribución de cabezas de serie. Aquellos participantes inscritos que estén incluidos en la lista de cabezas de serie, serán cabezas de serie en orden consecutivo en las posiciones 1, 2, 3, etc. empezando por el mejor situado en el ranking y acabando con el clasificado más bajo.
- b) Los nombres de los participantes invitados por la AEK y/o el Organizador (wildcards), y aquellos que no aparezcan en las listas de cabezas de serie se realizará por sorteo público delante del panel de las eliminatorias.
- c) Los desemparejados o "Byes", si los hay, se colocarán de manera que correspondan a los participantes colocados en lo más alto del ranking.

81.8. La programación de las eliminatorias, indicando la secuencia de las mangas, los nombres de los competidores de cada manga y la secuencia de banderas utilizada en el procedimiento de salida se expondrá en el Tablón Oficial de Avisos al menos 15 minutos antes de la salida de la primera manga. Será responsabilidad exclusiva de cada participante saber en que manga competirá y el procedimiento de salida utilizado.

DISTRIBUCION Y PUNTUACION DE ELIMINATORIAS

82. Distribución, cuadro y puntuación de eliminatorias

82.1. No habrá más de 11 eliminatorias simples en un evento de Boarder Cross. Todas las eliminatorias serán igualmente puntuadas.

No habrá más de 4 eliminatorias simples por día de competición.

82.2. El número de competiciones o eliminatorias mínimo para que el resultado de un evento sea valido y por lo tanto se otorguen puntos y se distribuyan los premios en metálico, es de una eliminatoria donde parte de la flota ha quedado eliminada pero no se han decidido los puestos de los mejores 8 hombres en categoría masculina y/o 4 mujeres en la categoría femenina.

82.3. En un evento de Boarder Cross, las posiciones se establecerán a través de la puntuación total obtenida en el computo de todas las pruebas validas, siendo el ganador aquel competidor que haya obtenido la puntuación más baja tras aplicar los descartes.

82.4. Las competiciones de Boarder Cross se puntuarán según el siguiente principio:

Los competidores en la final puntuarán de acuerdo con su posición final, obteniendo 0,7 puntos la primera plaza. Los competidores de la final de perdedores puntuarán de acuerdo a su posición final más el número de competidores en la final. Los competidores de las mangas anteriores puntuarán la media de las posiciones cubiertas por todos los competidores que terminen en la misma posición en otras mangas de la misma vuelta o ronda de la eliminatoria.

82.5. Puntuación de eliminatorias incompletas:

Cuando se ha completado el mínimo número de mangas para validar una eliminatoria simple de Boarder Cross pero no se han podido determinar todas las posiciones, los competidores calificados para las mangas que no se han disputado obtendrán el total de los puntos por decidir dividido por el número de competidores calificados.

82.6. Ranking final del evento de Boarder Cross:

Las posiciones finales de un evento de Boarder Cross se establecerán a través de la puntuación total obtenida en el cómputo de todas las pruebas (competiciones o eliminatorias simples) validas.

82.7. Descartes:

En función del número de descartes permitido, la mayor y segunda mayor puntuación son descartadas. La puntuación total menor, aplicando los descartes si los hubiese, sería la ganadora.

El número de descartes aplicado es:

No. Competiciones / Eliminatorias simples	Descartes
1 - 3	0
4 - 6	1
7 - 11	2

82.8. Distribución de competidores en una eliminatoria simple de máximo 40 competidores:

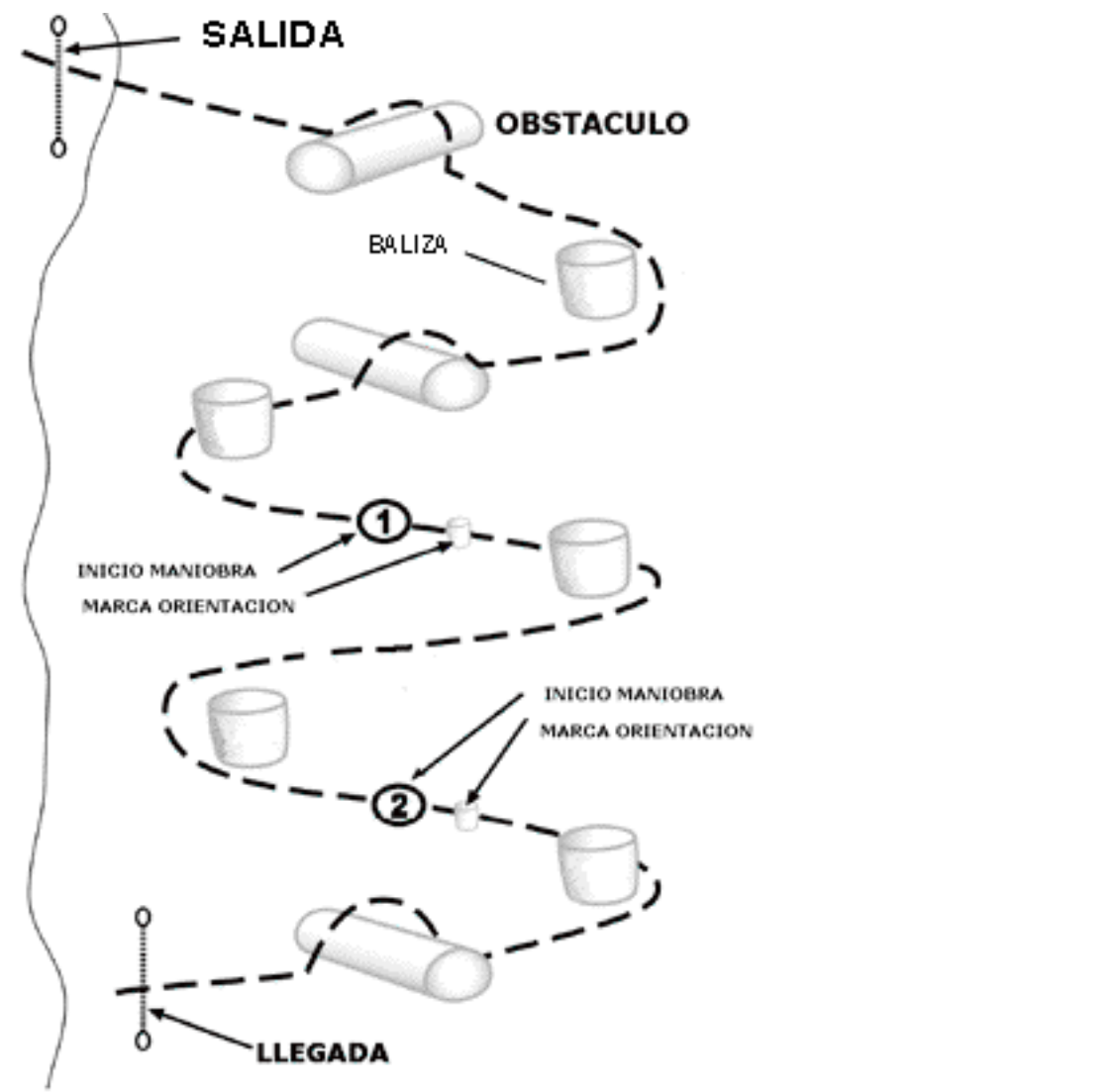
Manga	Competidor	Competidor	Competidor
1	6	22	38
	11	27	
2	3	19	35
	14	30	
3	7	23	39
	10	26	
4	2	18	34
	15	31	
5	5	21	37
	12	28	
6	4	20	36
	13	29	
7	8	24	40
	9	25	
8	1	17	33
	16	32	

RECORRIDOS

83. Recorridos

83.1. Puede utilizarse cualquier forma de recorrido que, a discreción del Director de Competición previa consulta con el Representante de la AEK, mejor se adapte a las especificidades del lugar y a las condiciones meteorológicas.

83.2. El diagrama del recorrido se anunciará en el Tablón Oficial de Avisos al menos 20 minutos antes del comienzo de la primera manga. (ver ejemplo de diagrama de recorrido).



83.3. **La línea de salida y llegada será:** una línea recta imaginaria entre los objetos indicados en el diagrama o descripción del recorrido. Esta línea se tomará entre aquellos puntos de los objetos indicados que se encuentren más orientados hacia el recorrido.

83.4. Cada competidor cruzará la línea de salida, navegará el recorrido y cruzará la línea de llegada pasando cada baliza por la banda prescrita y en el orden correcto.

83.5. **Limite de tiempo:** Todos los competidores que no consigan llegar en un tiempo del 50% o superior del tiempo del primer clasificado, a partir de la llegada de éste, deberán ser penalizados con la retirada. (ej. si el primer tiempo de llegada es de 4 minutos, el total del tiempo permitido para todas las llegadas será de 6 minutos).

83.6. Cuando el 50% de los competidores salidos terminen una prueba en las condiciones adecuadas (Regla 80.1), la prueba será válida y los demás competidores serán puntuados hasta el tiempo límite.

- 83.7. No hay ninguna penalización por abordar una baliza, pero los competidores no se sujetarán a una baliza de salida ni del recorrido.
- 83.8. Un competidor no cambiará su equipo ni recibirá ayuda exterior, después de la señal de preparación. Los ayudantes no deberán estar en el recorrido o en el área de salida durante este tiempo. Aquellos competidores cuyos ayudantes no mantengan despejadas estas áreas podrán ser descalificados.
- 83.9. Cualquier competidor que salga en alguna manga por error será descalificado de las series eliminatorias de competición y se le adjudicará el último lugar en esas series.

83.10. Navegar en el área de competición cuando no corresponda competir:

- a) Cuando sea razonablemente posible, un competidor que no esté en competición evitará interferir con cualquier competidor que esté compitiendo.
- b) Un competidor no deberá navegar en el área de competición indicada en el diagrama o descripción del recorrido mientras las competiciones se estén realizando, a no ser que sea su turno de competición. Un competidor infringiendo ésta regla deberá ser penalizado tal y como se especifica en la Regla 20.2.

83.11. Maniobras obligatorias:

- a) Las maniobras obligatorias serán especificadas en el diagrama del recorrido y deberán ser completadas en la posición y de la manera indicadas en dicho diagrama. Las maniobras no podrán combinarse y no podrán ejecutarse sobre los saltos u obstáculos salvo indicación contraria en el diagrama del recorrido.
- b) Serán obligatorias las maniobras definidas por el Comité de Competición antes del inicio de la prueba. Dichas maniobras serán de ejecución sencilla.
- c) El área designada para la ejecución de las maniobras obligatorias será indicada con balizas específicas (de maniobra) u obstáculos. Los participantes que, según la opinión de los jueces, no completen o hayan intentado adecuadamente la maniobra en el lugar indicado, serán descalificados de la manga. Un intento adecuado por completar la maniobra será considerado si, según la opinión de los jueces, el participante se esfuerza y se compromete lo suficiente en intento de ejecutar la maniobra obligatoria.
- d) Un competidor será descalificado, según la opinión de los jueces, si falla deliberadamente una maniobra para intentar mejorar su posición en la manga.

83.12. Obstáculos y saltos:

Los obstáculos, ya sean saltos, marcas o puertas se deberán especificar en el diagrama del recorrido. Todos los obstáculos se deben superar como se describe en el diagrama del recorrido. Cualquier participante que no supere el obstáculo tal como se indica en el diagrama del recorrido será descalificado.

83.13. Identificación:

Cada competidor recibirá una lycra o dorsal identificativo numerado que lo identificará frente a los otros competidores

DESARROLLO DE LA COMPETICION Y PROCEDIMIENTOS

84. Señales de salida

84.1. Mástil Oficial de Banderas:

Todas las señales se darán desde el lugar indicado en las Instrucciones de Competición.

84.2. Señales de salida de una competición desde el agua:

a) Las señales de salida serán:

Señal de atención	Izado de bandera roja.
Señal de preparación:	Izado de bandera amarilla.
Señal de salida:	Izado de bandera verde.

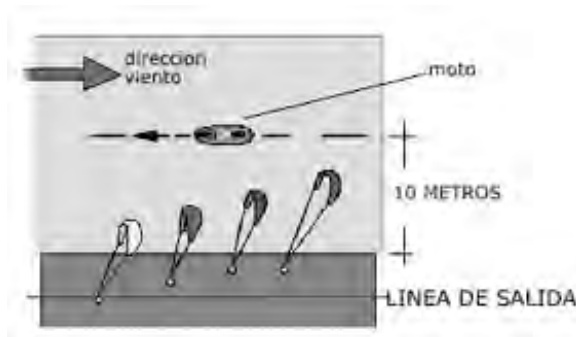
b) El intervalo entre las señales de salida es a discreción del Director de Competición y deberá anunciarse en el Tablón Oficial de Avisos, o tal y como se establezca en las Instrucciones de Competición. Cada señal se debe arriar antes de que la próxima señal sea izada.

c) Cada señal visual puede acompañarse de una señal fónica, pero los tiempos se tomarán por las señales visuales y un fallo o error de cronometraje de una señal fónica no será tenido en cuenta.

d) Una cámara fotográfica, o cualquier otro aparato de grabación de imágenes, podrá ser utilizado en la línea de salida para identificar salidas prematuras. Las fotos no serán mostradas a los competidores y serán de uso exclusivo para el Comité de Competición. La no disponibilidad de una imagen de salida dado el mal funcionamiento del aparato de grabación, o cualquier otro motivo razonable, no será motivo para una protesta válida.

84.3. Señales de salida de una competición desde la playa:

a) A cada participante en una manga se le asignará al azar un puesto de salida en la línea indicado por un número frente a su posición de salida. El número 1 de la posición de salida será el situado más a barlovento, a menos que se estipule de otra forma. Será responsabilidad exclusiva de cada participante conocer en qué manga y en qué posición saldrá. (ver ejemplo de diagrama de salida desde la playa).



- b) Después de que los participantes en una eliminatoria hayan sido llamados a tomar sus posiciones de salida, el juez de salida dará una señal de preparación izando una bandera roja y emitiendo tres señales fónicas. En cualquier momento después, el juez de salida dará la señal de salida bajando la bandera roja y emitiendo una señal fónica.
- c) Cuando, en el momento de la señal de salida, cualquier parte del cuerpo de un participante se encuentre en el lado del recorrido de la línea de salida, será descalificado de esa eliminatoria. No habrá llamadas para las salidas prematuras.
- d) Una vez que la señal de salida se ha dado, cada participante tomará el camino más corto posible desde la posición de salida a la posición de navegación en el agua (ambos pies en la tabla). Normalmente será un recorrido en ángulo recto a la línea de la orilla.
- e) Alteraciones de este procedimiento pueden hacerse en las Instrucciones de Competición.

85.Llamadas

85.1. Llamadas para salidas desde el agua:

En competiciones, cuando al dar la señal de salida, y un minuto antes, cualquier parte del cuerpo de uno o más participantes estén en el triángulo formado por ambos extremos de la línea de salida y la primera baliza del recorrido, el Comité de Competición actuará, tan pronto como sea razonablemente posible, de la siguiente forma:

- a) En caso de uno o más competidores sin identificar: una "**llamada general**" mostrando la bandera Primer Repetidor. Dos señales fónicas pueden acompañar el izado de la bandera.
- b) En caso de que uno o más competidores sean identificados, la salida se dará normalmente y el competidor o los competidores identificados serán descalificados sin audiencia, incluso si la prueba es aplazada o anulada. El Comité de Competición voceará o mostrará su número de dorsal y el competidor deberá abandonar el recorrido inmediatamente. Si por cualquier razón se vuelve a dar la salida a la prueba, los competidores descalificados no podrán participar.

86.Aplazamiento y suspensión de una prueba

86.1. El Comité de Competición puede:

- a) aplazar la prueba por cualquier motivo, antes de la señal de salida;
- b) suspender, después de la señal de salida, una prueba debido a condiciones de viento insuficientes, o porque una baliza ha garreado, o porque el recorrido no está orientado correctamente, o por cualquier otra razón que afecte directamente la equidad de la competición;
- c) aplazar o suspender una manga en cualquier momento por razones de seguridad.

86.2. Aplazar:

El aplazamiento se señalará izando la bandera de "aplazamiento" o de "inteligencia" acompañada de dos señales fónicas. Tras el aplazamiento se usarán las señales de salida normales de acuerdo con la Regla 84.2. La señal de aplazamiento se arriará

acompañada de una señal fónica, un minuto antes de que se ize la primera señal de atención.

86.3. **Suspender:**

- a) El izado de la bandera "N", acompañado de tres señales fónicas, significará que la prueba en curso queda suspendida.
- b) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "X" con tres señales fónicas, significa: "La prueba actual se suspende y se volverá a correr en breve. La señal de atención se izará un minuto después de arriar esta señal".
- c) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "G", acompañado de tres señales fónicas, significará: "sólo se suspende la prueba actual de seniors".
- d) El izado de la bandera "N" sobre la bandera de "Inteligencia", con tres señales fónicas, significa: "Se suspende la prueba actual, volver a la orilla inmediatamente para recibir información sobre próximas actividades".
- e) El izado de la bandera "N" sobre la bandera "Fun", con tres señales fónicas, significa: "Se suspende la prueba actual, pero se les invita a continuar en la prueba y terminarla, para divertirse, entrenar y por consideración a la prensa y espectadores."
- f) El Comité de Competición notificará a todos los competidores por señal u otros medios cuando se volverá disputar una prueba aplazada ó suspendida.

87. Señales adicionales

87.1. **Señales adicionales a bordo:**

- a) La bandera "Fun" largada antes de la salida de una prueba significa: "La siguiente prueba será una prueba extra-oficial y se celebrará sólo como diversión, entrenamiento, y por consideración a la prensa y espectadores".
- b) El izado de la bandera "M" significa: "Virar ó pasar el objeto sobre el que se larga esta señal en vez de la baliza a la que reemplaza".
- c) Exhibición de la bandera "L" al terminar una prueba significa: Permanecer en las proximidades de la línea de salida. Otra prueba comenzará pronto".
- d) Izado de la bandera "Z" significa: "Vuelvan inmediatamente a la playa para recibir instrucciones".
- e) Exhibición de la bandera de "Inteligencia" sobre la bandera "A", con dos señales fónicas, significa. "No más pruebas hoy".

87.2. **Señales adicionales en tierra:**

- a) La bandera de "Inteligencia" se izará en tierra si el horario de salidas programado ha sido aplazado sustancialmente.

- b) La bandera de "Inteligencia" se arriará según el tiempo que determine las instrucciones de competición o el anuncio oficial, antes de que se dé la nueva señal de atención. Un minuto después se izará la bandera "Z".
- c) La bandera "Z" izada significa: "Vayan al área de competición ahora".
- d) La exhibición de la bandera de "Inteligencia" sobre la bandera "A" con dos señales fónicas, significa. "No más pruebas Hoy".

EQUIPO DE BOARDER CROSS

88. Equipo de Boarder Cross

- 88.1. No hay restricciones en el equipo de Boarder Cross. La AEK se reserva el derecho de imponer posteriores restricciones en el equipo en interés de la seguridad y/o del fair play. Tales prohibiciones no se llevarán a cabo sin establecerlo así en el Anuncio de Competición.

REGLAS DE PASO

89. Reglas de derecho de paso

89.1. Tablas en bordadas opuestas:

- a) Cuando dos o varios competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen pero sin rumbo de colisión, el competidor más a barlovento deberá subir su kite colocándolo en la parte alta de la ventana del viento y dejar espacio al competidor más a sotavento que deberá bajar su kite para evitar el riesgo de enredo en el momento del cruce.
- b) Cuando dos competidores se encuentren en bordadas opuestas y se crucen con rumbo de colisión, el competidor amurado a babor se mantendrá separado del competidor amurado a estribor (mano derecha delante) que tendrá preferencia. El competidor amurado a babor deberá pasar por sotavento bajando su kite para evitar el riesgo de enredo y no obstaculizar en el momento del cruce al competidor de barlovento con preferencia.

89.2. Evitar el contacto:

Cuando sea razonablemente posible, una tabla evitará el contacto con otra tabla y un kite con otro kite. Sin embargo, un competidor con derecho de paso o con derecho de espacio para pasar:

- a) no necesita actuar para evitar el contacto hasta que sea evidente que el otro competidor está cometiendo una infracción de las reglas de paso, y
- b) no debe ser penalizado por un contacto intrascendente o colisión fortuita.

89.3. Limitaciones a la alteración del rumbo:

- a) Cuando un competidor tiene que mantenerse separado de otro, el competidor con derecho de paso no alterará el rumbo de manera que impida al otro mantenerse separado, ni de manera que lo obstaculice mientras se mantiene separado.

- b) Las limitaciones a la alteración del rumbo son también aplicables cuando los competidores están navegando en dirección a la línea de salida.

89.4. **Tablas ejecutando un truco:**

Un competidor ejecutando un truco debe mantenerse separado de otro que no esté ejecutando ningún truco.

89.5. **Competidores volcados**

- a) Un competidor navegando se mantendrá separado de aquel que haya volcado.
- b) No se penalizará a un competidor si no consigue mantenerse separado de otro que ha volcado justo delante de él.
- c) Un competidor que haya volcado, no llevará a cabo ninguna acción que estorbe a otro competidor.

89.6. Cuando un competidor haya perdido control de su kite y éste se encuentre en el agua, ningún competidor podrá pasar navegando o saltando por encima de las líneas extendidas entre el competidor y el kite que se encuentren en el agua, siempre y cuando exista una posibilidad de evitarlo.

89.7. El competidor que no respete cualquiera de las reglas de paso arriba mencionadas será amonestado, sancionado o incluso descalificado de la prueba.

PROTESTAS, PENALIZACIONES Y RECONSIDERACIONES

90. Protestas.

90.1. **Arbitraje Directo:**

Las protestas podrán resolverse por Arbitraje Directo. En las Instrucciones de Competición se informará a los competidores de que se puede utilizar el Arbitraje Directo. El principio del Arbitraje Directo es que el proceso normal de protestas y reconsideraciones se reemplaza por una protesta instantánea e inapelable hecha por el Comité de Competición sobre el competidor que haya infringido una de las siguientes reglas:

- i. tablas en bordadas opuestas
- ii. navegación peligrosa

Una bandera negra será izada en la línea de llegada. En este caso, todos los competidores deberán consultar el Tablón Oficial de Avisos inmediatamente después de terminar su manga. En el Tablón Oficial de Avisos se mostrará el nombre de los competidores descalificados y cualquier reconsideración otorgada. Todas las decisiones son definitivas y no podrán ser apeladas. Cualquier competidor que no compruebe correctamente el Tablón Oficial de Avisos y compita en la siguiente manga habiendo sido con anterioridad descalificado, será sancionado según la regla 20.2. Al final de cada jornada de competición se publicará un registro de protestas y sanciones, indicando el nombre del competidor, número de manga, regla infringida y decisión.

91. Penalizaciones.

91.1. Un competidor puede quedar descalificado de una prueba por infringir las Instrucciones de Competición o el Reglamento de Competición de la AEK.

92.Reconsideraciones.

92.1. Un competidor que alegue que su resultado ha sido materialmente perjudicado sin ninguna culpa por su parte, por:

- i. una acción u omisión de Comité de Competición, o
- ii. prestar ayuda según lo establecido en la regla 3.2, o
- iii. ser dañado por otro participante que debía haberse mantenido libre, o
- iv. un competidor al que se le ha impuesto una multa según la regla 20.15 (grave infracción de las buenas maneras o conducta antideportiva),

puede solicitar reconsideración al Comité de Competición.

92.2. Si el Comité de Competición decide que la posición de llegada fue materialmente perjudicada en algunas de las circunstancias expuestas anteriormente, hará un arreglo tan equitativo como sea posible para todos los competidores afectados. Este puede consistir en mantener los resultados de la prueba, ajustar la puntuación del competidor perjudicado, suspender la prueba y que eventualmente se vuelva a correr o en la adopción de otras medidas.

92.3. Los competidores no podrán solicitar reconsideración al Comité de Competición por incidentes que han sido juzgados por Arbitraje Directo.

CODIGO DE BANDERAS



ROJA - Señal Atención



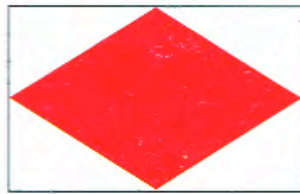
AMARILLA - Señal Preparatoria



VERDE - Señal Salida



A - Bajo Inteligencia:
No más pruebas hoy



F - Bajo N:
Sólo se suspende juniors y féminas



G - Bajo N:
Sólo se suspende seniors



L - En Tierra: Aviso en TOA
En Agua: Próxima salida



M - Baliza reemplazada



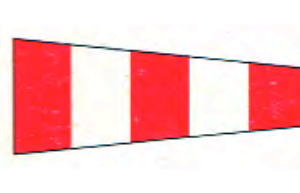
N - Suspensión



X - Bajo N:
Próxima salida en breve



Z - En Tierra: Todos al agua
En Agua: Todos a tierra



INTELIGENCIA - Aplazamiento



FUN - Prueba no oficial



PRIMER REPETIDOR - Llamada general



NEGRA - Arbitraje Directo

SEÑALES DE REGATA

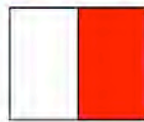
Los significados de las señales visuales y acústicas se describen a continuación. Una flecha hacia arriba o hacia abajo (↑↓) significa que hay que mostrar o arriar una señal. Un punto (•) significa un sonido; cinco rayas cortas (-----) significan sonidos repetidos; una raya larga (—) significa un sonido largo. Cuando se muestra una señal visual sobre una bandera de clase, la señal se aplica sólo a esa clase.

Señales de Aplazamiento



GI Gallardete de Inteligencia

Las pruebas que no han salido quedan *aplazadas*. La señal de atención se dará 1 minuto después de arriar esta señal, a menos que en ese momento la prueba se *aplace* nuevamente o



GI sobre H Las pruebas que no han salido quedan *aplazadas*. Más señales en tierra..



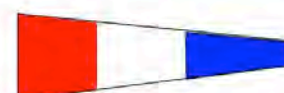
GI sobre A Las pruebas que no han salido quedan *aplazadas*. No hay más pruebas hoy.



Numeral 1 ↑•••↓•



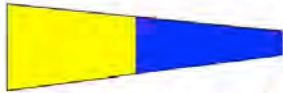
Numeral 2 ↑•••↓•



Numeral 3 ↑•••↓•



Numeral 4 ↑•••↓•



Numeral 5 ↑•••↓•



Numeral 6 ↑•••↓•

GI sobre gallardete numeral 1-6 *Aplazamiento* de 1-6 horas desde la hora de salida programada.

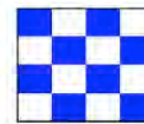
Señales de Anulación



N Todas las pruebas empezadas quedan *anuladas*. Regresar a la zona de salida. La señal de atención se dará 1 minuto después de arriar esta señal, a menos que en ese momento la prueba se *aplace* nuevamente o se *anule*



N sobre H Todas las pruebas quedan *anuladas*. Más señales en tierra



N sobre A Todas las pruebas quedan *anuladas*. No hay más pruebas hoy.

Señales de Preparación



↑ ● ↓ —
P Señal de Preparación



↑ ● ↓ —
I La regla 30.1 es de aplicación.



↑ ● ↓ —
Z La regla 30.2 es de aplicación.



↑ ● ↓ —
S Bandera Negra. La regla 30.3 es de aplicación.

Señales de Llamada



↑ ●
X Llamada Individual



↑ ● ● ↓ ●
S Primer Repetidor Llamada General. La señal de atención se dará 1 minuto después de arriarse.

Recorrido Acortado



↑ ● ●
S Se ha acortado el recorrido. Se aplica la regla 32.2.

Cambio del Siguiete Tramo



C Se ha cambiado la posición de la siguiente baliza:



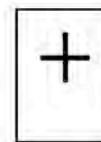
a estribor;



a babor;



Para reducir la distancia del tramo:



Para aumentar la distancia del tramo.

Otras Señales



↑ ●
L En tierra: se ha publicado un aviso para los participantes.
 En el agua: Acerquense al alcance de mi voz o sigan a esta embarcación



M El objeto que muestra esta señal reemplaza a una baliza perdida.



↑ ●
Y Usen la flotación personal



(Sin sonido)
S Bandera o forma Azul. Esta embarcación del comité de regatas está en posición en la línea de llegada.