



Bases competencia ÑubleFest 2019 16 de Noviembre

En la competencia, todos los equipos deben tener una oportunidad justa de entrar y ganar, y el evento debe ser dirigido de una manera justa y creíble, con el fin de generar confianza en los competidores de que se está desarrollando de la manera más transparente posible. Es por lo anterior que se dispone de lo siguiente:

1. Miembros del Equipo y Reservas.

A. Cada equipo deberá estar conformado por 6 miembros.

B. La organización pondrá un guía por equipo.

***** No se permite más de un guía por equipo, ya que se apunta a un campeonato amateur.**

C. Para cada equipo de R6 con guía, se permite una reserva, quien debe estar registrado como miembro del equipo antes al inicio del evento.

D. Los 7 (R6) miembros finales del equipo no pueden ser suplantados después de ser oficialmente registrados para el evento.

E. La infracción de cualquiera de estas reglas resultará en la descalificación del evento.

2. Los equipos serán conformados como estimen conveniente (solo varones – solo mujeres – mixtos), deberán competir bajo las reglas de competencia de la categoría mixta.

3. Los competidores podrán participar en un evento con una edad mínima de 15 años, nunca antes.

4. Un Competidor quien está legalmente definido como un menor (usualmente se refiere a una persona menor de los 18 años), debe cumplir con todas sus leyes y regulaciones domésticas aplicables a los menores en el evento.

FORMATO DE LA CARRERA

1. Las competencias de Rafting consisten en dos disciplinas: *Downriver* y *Head to Head* (H2H).

2. Las Líneas de Salida y Meta en todas las disciplinas deben estar claramente marcadas idealmente veinticuatro (24) horas antes de la carrera. Los métodos aceptables incluyen: Boyas o banderas muy visibles situados a ambos lados del recorrido que indican claramente la Línea de Inicio o de Finalización.

3. El Director de Carrera tiene derecho a cambiar las Líneas de Salida o de Meta debido a circunstancias inusuales (por ejemplo, cambios en el nivel del agua).
4. Todas las disciplinas deben ser realizadas por los equipos. El orden de las disciplinas debe ser: Downriver - H2H.

5. DISCIPLINAS

DOWN RIVER

- A. La carrera Downriver es la más exigente de todas las disciplinas y, por lo tanto, la más alta en el sistema de puntos.
- B. La duración total de la carrera Downriver será entre 15 a 20 minutos.
- C. La carrera se iniciará en un solo grupo.
- D. La Línea de salida debe ser lo más justa posible para cada Equipo.
- E. Los equipos clasificados más alto correrán en el primer heat, los equipos clasificados en el segundo, y así sucesivamente.
- F. Los resultados de la carrera de Downriver están determinados por la posición de llegada en la carrera, independientemente de la posición inicial.
- G. Un arranque Le Mans se puede utilizar si hay una playa en el lugar con suficiente espacio para los competidores para correr hacia las balsas alineadas en la orilla. Las balsas se alinearán según el ranking de cada equipo. Todos los competidores deben estar detrás de una línea claramente marcada antes de dar la señal de inicio.
- H. Las salidas en bote son permitidas donde el lugar tiene suficiente espacio para que todas las balsas de un grupo de inicio puedan cruzar la línea de inicio una al lado de la otra. Se deben usar postes o boyas para marcar los carriles de salida. Los equipos pueden acercarse a la línea de salida a cualquier velocidad que deseen, pero si un equipo cruza la línea de Salida antes de que se dé la señal de inicio, se dará una salida en falso contra el equipo (penalización de 10 segundos).
- I. Para evitar salidas en falso, cada balsa debe ser retenida por un Pre-arrancador (arranque de agua).
- J. El bloqueo intencional está prohibido en el Downriver. El bloqueo intencional se define como un Equipo que cambia intencionalmente la dirección de su balsa más de una vez, con el objetivo de impedir el progreso de un equipo más rápido. Penalización por infracción: 10 segundos. Si un equipo es intencionalmente bloqueado por otro equipo, el equipo bloqueado tendrá 10 segundos restados de su tiempo total por cada infracción de bloqueo".

HEAD TO HEAD (H2H)

- A. Los equipos compiten en parejas, el Head-to-Head en un formato de eliminatoria "knock-out".
- B. El H2H se celebrará en un lugar donde la exploración del curso es viable (sector el puente san Fabián). Que pueda ser observado por todos.
- C. Todos los Equipos califican para el H2H, sin embargo, sólo un número limitado de Equipos procederá a la Etapa 2 del Concurso. La etapa 1 consiste en un formato de eliminatoria regular de los últimos 8, 4, 2, etc.
- D. Los ganadores de las semifinales competirán en la " Final A " para determinar

las primeras y segundas posiciones. El ranking final de todos los demás equipos se determina por su tiempo comparado con el tiempo de los otros equipos que fueron eliminados en la misma ronda. (Por ejemplo, los 4 equipos eliminados en los cuartos de final se clasifican por su tiempo en esa ronda; Y en base a su tiempo, tomarán de la 5a a la 8a posición).

E. Los intervalos de carrera en una sola ronda no deben exceder los 3 minutos y la duración de una sola carrera debe estar entre 1 y 2 minutos.

POSICIONES Y CARRILES DE SALIDA

El carril inicial se define como la sección sin obstáculos del curso que va desde la posición inicial hasta el primer obstáculo (como un rápido, una roca, una curva u otro obstáculo común) en el que los oponentes de H2H tienen más probabilidades de tener su primer contacto físico. El Jurado tiene la obligación de asegurarse de que las dos posiciones de partida y las líneas de inicio sean lo más iguales posible. El Director de Carrera o el Jurado pueden elegir dividir las Líneas de Inicio con una línea claramente marcada de boyas. Cruzar la línea marcada antes del inicio de la carrera por cualquier parte del barco, cuerpo o equipo resultará en una penalización de 10 segundos.

REGLAS GENERALES DE LA COMPETENCIA

- 1.** Una balsa debe estar en posición correcta y todos los miembros del equipo deben estar dentro de la balsa (con los pies fuera del agua) al cruzar la línea de meta. Penalización por infracción: 50 segundos.
- 2.** Es responsabilidad del equipo asegurarse de que la balsa esté en condiciones de carrera desde el comienzo. Si se descubre que una balsa está defectuosa, el equipo debe avisar a los oficiales de la carrera tan pronto como se descubre el problema para que se pueda buscar una solución. Los equipos que no avisen a los oficiales de carrera de un defecto dentro de los 5 minutos de su inicio, recibirán un "warning" si no pueden comenzar. El organizador no es responsable si una balsa se desinfla o se daña durante la carrera. No se permitirá volver a correr.
- 3.** El contacto intencional entre la pala para remar, la paleta a la persona, la paleta a la balsa, o persona a persona es ilegal. Se permite el contacto de balsa a balsa (ramming) intencional. Penalización por infracción: 10 segundos.
- 4.** Si un miembro del equipo no puede seguir compitiendo debido a una lesión, el equipo sólo podrá continuar una vez que el miembro del equipo lesionado haya sido entregado al cuidado del personal médico / de seguridad del evento.
- 5.** La asistencia externa (por personas que no sean miembros del equipo) está prohibida durante la competencia, a excepción de situaciones peligrosas. Pena por infracción: descalificación de la carrera.
- 6.** Después de las carreras, los equipos deben, si se solicitan, ayudar al personal del evento a llevar balsas de regreso al inicio o a cargar los remolques para el transporte. Los arreglos se establecerán en la reunión de capitanes previa a la carrera.

SISTEMA DE PUNTAJES

- 1.** Los equipos reciben puntos en cada disciplina según su posición final.

2. Los resultados generales se determinan por la clasificación de los equipos de acuerdo con el total de puntos que han alcanzado durante la duración de la competencia.
3. Los máximos puntajes otorgados son:

Disciplina	Puntaje
Down River	600
Head to head	400
TOTAL	1000