

REMO BEACH SPRINT

MANUAL TÉCNICO

Versión 5
Confederación Suramericana de Remo
18.05.2023



1. BIENVENIDOS

2. ORGANISMOS DEPORTIVOS

2.1. ORGANIZACIÓN DEPORTIVA SURAMERICANA ODESUR

2.1.1. Comité Ejecutivo

2.1.2. Comisión Técnica

2.1.3. Comisión Médica

2.1.4. Comisión de seguimiento de los V Juegos Suramericanos de Playa 2023

2.2. COMITÉS OLÍMPICOS NACIONALES MIEMBROS

2.3. COMITÉ ORGANIZADOR DE V JUEGOS SURAMERICANOS DE PLAYA SANTA MARTA 2023

2.3.1. Comité Organizador

2.3.2. Comité Operativo

2.4. CONFEDERACIÓN SURAMERICANA DE REMO (CSAR)

2.5. FEDERACIÓN COLOMBIANA DE REMO - FEDECOREMO

3. INFORMACIONES SOBRE LA COMPETICIÓN

4. PROGRAMA DE LA COMPETENCIA Y MEDALLAS

4.1. Medallas

5. PARTICIPANTES

6. ELEGIBILIDAD

6.1. Nacionalidad de los competidores

6.2. Edad de los competidores

7. INSCRIPCIONES

- 7.1. Inscripciones numéricas**
- 7.2. Inscripción lista larga**
- 7.3. Inscripción nominal definitiva**
- 7.4. Envío**

8. REGLAMENTO DE REMO BEACH SPRINT

- 8.1. Normatividad**
- 8.2. Staff de competencia: Jueces, Jurados y Oficiales Técnicos**
- 8.3. Protestas y Apelaciones**

9. EQUIPAMIENTO-UNIFORMES-INSTALACIONES

10. REUNIONES TÉCNICAS

11. INFORMACIONES MÉDICAS

- 11.1. Control de Dopaje**
- 11.2. Servicios médicos en el sitio de competición y entrenamiento**

12. PROCEDIMIENTOS LUEGO DE LA COMPETICIÓN

- 12.1. Zona Mixta**

13. INFORMACIÓN ADICIONAL

- 13.1. Clima**



1. BIENVENIDOS A SANTA MARTA

El Comité Organizador de los V JUEGOS SURAMERICANOS DE PLAYA - SANTA MARTA 2023 - presenta a los Organismos Deportivos internacionales del área, un cordial mensaje de parte de las Autoridades gubernamentales del orden nacional, departamental y distrital. Reafirmamos el compromiso de todas las entidades involucradas, de aunar los esfuerzos necesarios para alcanzar el éxito en la organización y realización de este magno certamen deportivo, que con una gran visión decidiera realizar la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA SURAMERICANA – ODESUR

El presente Manual Técnico, establece las bases que regirán las competencias de esta disciplina deportiva en el marco de los Juegos, bajo las orientaciones impartidas por los Estatutos y Reglamentos de ODESUR-, de las normas internacionales del deporte preservadas por el organismo continental correspondiente y la Federación Deportiva de este deporte en nuestro país.

La organización COSAM 2023 pone a disposición de los estamentos rectores de cada una de las disciplinas que conforman el programa de competencia, los mayores esfuerzos económicos, logísticos y tecnológicos, recurso humano, instalaciones y dotaciones, en la medida de las circunstancias, conforme a la coordinación previa realizada, siempre con el criterio de ofrecer las mejores condiciones a los deportistas que estarán en competencia.

Es nuestro deseo ser unos dignos anfitriones, por lo que esperamos la mayor colaboración de todos los de atletas, directivos, y oficiales de las delegaciones participantes que nos visitarán en Julio de 2023 y desde luego, de antemano agradecerles la comprensión por los posibles inconvenientes que se puedan presentar y que estaremos prestos a superar, a través de nuestro equipo de trabajo y del grupo de voluntarios que siempre los acompañará.

Reciban desde ya un caluroso saludo. Colombia, el Magdalena y Santa Marta los esperan con los brazos abiertos. Un afectuoso saludo y los mayores deseos de éxitos en esta nueva competición deportiva de playa.

COMITÉ ORGANIZADOR

COSAM 2023.

2. ORGANISMOS DEPORTIVOS

2.1. ORGANIZACIÓN DEPORTIVA SURAMERICANA ODESUR

Teléfono: 595 (21) 649 650

Correo electrónico: info@odesur.org

2.1.1 Comité Ejecutivo

Camilo Perez Lopez Moreira	Presidente	PAR
Mario Moccia	1er. Vicepresidente	ARG
Paulo Wanderley	2do. Vicepresidente	BRA
Miguel Angel Mujica	Secretario General	CHI
Marco Arze	Tesorero	BOL
Damaris Young	Vocal	PAN
Wanda Broeksma	Vocal	ARU
José Luis Echeverry	Vocal	COL
Ines Remersaro	Rep. Comision Atletas	URU

2.1.2 Comisión Técnica

Mario Moccia	Presidente	ARG
Jorge Delgado	Miembro	ECU
Rodrigo Moreno	Miembro	CHI
Juan Carlos Orihuela	Miembro	PAR
Victor Groupierre	Miembro	ACODESU
Fabio Ramírez García	Director Técnico	COL

2.1.3 Comisión Médica

Dr. Orlando Reyes	Presidente	COL
Dr. Hugo Rodríguez Papini	Miembro	ARG
Dr. Bernardo Chernillo	Miembro	CHI
Dr. Augusto Cornejo	Miembro	PER
Dr. José Veloso	Miembro	URU
Dr. Victor Carpio	Miembro	PER

2.1.4. Comisión de Seguimiento de los V Juegos Suramericanos de Playa 2023

Damaris Young	Presidente	PAN
Jaime Agliati	Miembro	CHI
Mario Cilenti	Miembro	ARG
Wanda Broeksema	Miembro	ARU
Ines Remersaro	Rep. Comision Atletas	URU
Fabio Ramírez García	Director Técnico	COL

2.2. COMITÉS OLÍMPICOS NACIONALES MIEMBROS

 ARGENTINA

 ARUBA

 BOLIVIA

 BRASIL

 CHILE

 COLOMBIA

 CURAZAO

 ECUADOR

 GUYANA

 PANAMA

 PARAGUAY

 PERU

 SURINAM

 URUGUAY

 VENEZUELA

2.3 COMITÉ ORGANIZADOR DE LOS V JUEGOS SURAMERICANOS DE PLAYA SANTA MARTA 2023

2.3.1. Comité Organizador

Dr. Ciro Solano Hurtado.	Presidente Comité Olímpico Colombiano - COC
Dra. Astrid Bibiana Rodríguez	Ministra de Deportes
Dr. Carlos Caicedo Omar.	Gobernador Departamento del Magdalena
Dra. Virna Lizi Johnson Salcedo	Alcaldesa de Santa Marta
Sra. Ana Edurne Camacho	Secretaria General Comité Olímpico Colombiano - COC
CF César Humberto Grisales	Comandante Capitanía de Puerto Santa Marta
CC Mario Rodríguez Muñoz	Comandante Guardacostas Santa Marta
Sr. Daniel Murcia Calderón.	Presidente Promotora del Magdalena

2.3.2. Comité Operativo

CARGO	NOMBRE	CORREO ELECTRÓNICO	CELULAR
Director General	Abraham Katime	direcciongeneral@santamarta2023.com	(+57) 3008688950
Directora Administrativa y Financiera	Alexandra Palencia	direccionadministrativa@santamarta2023.com	(+57) 3014399098
Directora Operativa	Sabrina Huertas	direccionoperativa@santamarta2023.com	(+57) 3017948414
Director Tecnico Deportivo	Rubén Darío Delgado	direcciontecnica@santamarta2023.com	(+57) 3208342283
Secretario Tecnico Deportivo	Octavio Parra M.	direcciontecnica@santamarta2023.com	(+57) 3103180540
Atención a los CONS	Daniela Alfaro	daniela.farelo26@gmail.com	(+57) 3003795069
Coordinación Médica	Dr. Jose Pallares	drpallares.jp@gmail.com	(+57) 3107399340

CARGO	NOMBRE	CORREO ELECTRÓNICO	CELULAR
Coordinación de Juzgamiento	Luis Garcia	lugarca1779@gmail.com	(+57) 3004698461
Coordinación de Implementación Deportiva	Edward Sanabria	sanabriaale71@hotmail.com	(+57) 3213085228
Coordinación Hotelera	Tatiana Trejos	ttrejosmartinez@gmail.com	(+57) 3005272177
Coordinación de Transportes	Gabriel Villalobos	direccionoperativa@santamarta2023.com	(+57) 3226135426
Asistencia Transportes Aéreos	Daniela Lopez	danielalopeznoguera@hotmail.com	(+57) 3054609470

2.4 CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE REMO (CSAR)

Presidente: Raúl Rogelio Poletti

Dirección: Chubut 775 – San Isidro, Buenos Aires 1642 – Argentina.

Teléfono: +54 91141477604

E-mail: raulpoletti@arnet.com.ar

Delegado Técnico Internacional: Raúl Poletti

Móvil: +54 911 4147 7604

E-mail: raulpoletti@gmail.com

2.5 FEDERACIÓN COLOMBIANA DE REMO - FEDECOREMO

Presidente: John Yeimer Santos Segura

Dirección: Calle 9 # 37 – 00 Cali, Valle del Cauca

Teléfono: + 57 3113705396

E-mail: fedecoremo@gmail.com

Asistente Técnico Nacional: John Yeimer Santos Segura

Dirección: Calle 9 # 37 – 00 Cali, Valle del Cauca

Teléfono: + 57 3113705396

E-mail: fedecoremo@gmail.com

3. INFORMACIONES SOBRE LA COMPETICIÓN

Las competencias de **REMO BEACH SPRINT** de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023, se realizarán en la Pista Parque Náutico Bello Horizonte en las inmediaciones del sector de playa Irotama - Hilton del 19 al 21 de julio de 2023.

V Juegos Suramericanos de Playa - Santa Marta 2023

PROGRAMA DE COMPETENCIAS

N°	DEPORTES	GÉNERO	ESCENARIO	JULIO							
				VIE 14	SAB 15	DOM 16	LUN 17	MAR 18	MIE 19	JUE 20	VIE 21
				1	2	3	4	5	6	7	8
7	REMO SPRINT	Fem Mas	Pista Parque Nautico Bello Horizonte					RT	X	X	X

3.1. FORMATO DE COMPETICIÓN

3.1.1. Se realizará de acuerdo con la reglamentación que aplica la Federación Internacional de Remo (FISA) y la Confederación Sudamericana de Remo (CSAR).

HOMBRES	MUJERES	MIXTO
1X	1X	2X
2X	2X	

3.2 Sistema de competencia. Será definido por el Delegado Técnico Internacional –DTI- conforme el número de atletas participantes por género y de países. Las competencias se llevarán a cabo bajo la modalidad BEACH SPRINT tanto en eliminatorias como finales, divididas de acuerdo con el número de inscritos. *Se adjunta como Anexo al presente el Instructivo de las competencias.*

Día 19 de julio

- Reunión Técnica.
- ELIMINATORIAS 1X M y 1X F
- FINALES 1X M y 1X F

Día 20 de julio

- Reunión Técnica.
- ELIMINATORIAS 2X M y 2X F
- FINALES 2X M y 2X F

Día 21 de julio

- Reunión Técnica.
- ELIMINATORIAS 2 X MIXTO
- FINALES 2X MIXTO

Los horarios serán determinados en la reunión técnica teniendo en cuenta la disponibilidad de embarcaciones y las condiciones climáticas.

3.3 El recorrido de eliminatorias y finales se realizará de acuerdo con el diagrama del ANEXO con sus respectivas boyas de giro y tanto la partida como llegada serán sobre la playa con un recorrido de carrera de 100 mts.

3.5 Liberación de Responsabilidad: los competidores participan de este evento por su propia decisión y responsabilidad personal y del CON que lo inscribe. La autoridad organizadora y cualquier otra parte involucrada en la organización no aceptan ninguna responsabilidad derivada de cualquier lesión, daño, pérdida o reclamación, sea durante o después del evento. Se exigirá a los competidores y al personal de apoyo que firmen una liberación de responsabilidades.

4. PROGRAMA DE COMPETENCIA Y MEDALLAS

El programa con los horarios de entrenamiento lo establecerá el Comité Organizador con posterioridad a la recepción de la totalidad de las inscripciones numéricas y se confirmará a la llegada de las delegaciones.

EVENTOS

REUNION TECNICA

REUNION JUECES

EVENTOS	GÉNERO
1X	Masculino
1X	Femenino
2X	Masculino
2X	Femenino
2X	Mixto

4.1. MEDALLAS

Las premiaciones de las competencias de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023, se otorgarán de acuerdo con el Estatuto y Reglamento de ODESUR:

PRUEBAS	MEDALLAS PUNTUABLES				MEDALLAS FISICAS			
	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
1X – M y F	2	2	2	6	2	2	2	6
2X – M y F	2	2	2	6	4	4	4	12
2X Mixto	1	1	1	3	4	4	4	12
TOTAL MEDALLAS	5	5	5	15	10	10	10	30

5. PARTICIPANTES

Podrán participar todos los atletas de los países cuyos Comités Olímpicos estén afiliados por ODESUR y que sus Federaciones Nacionales se encuentren afiliadas a la Federación internacional de Sociedades de Remo (FISA) y a la Confederación Sudamericana de Remo (CSAR), vigentes a la Fecha de la competencia.

5.1 Todos los atletas deberán cumplir con los requisitos establecidos por el reglamento vigente de ODESUR y la Confederación Sudamericana de Remo (CSAR)

5.2 Cada CON podrá inscribir 1 (una) embarcación por evento y un máximo de 4 (cuatro) atletas (2 hombres, 2 mujeres) y hasta 2 (dos) oficiales.

6. ELEGIBILIDAD

Para ser elegible y participar en los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 el atleta deberá atender al Estatuto de ODESUR y a las Reglas de la Confederación Sudamericana de Remo (CSAR) y deberá ser inscrito por su CON.

6.1. NACIONALIDAD DE LOS COMPETIDORES

Cualquier competidor que participe de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 deberá poseer la nacionalidad del país del CON que lo inscribió. La nacionalidad del competidor es determinada de acuerdo con el Reglamento de ODESUR.

6.2. EDAD DE LOS COMPETIDORES

De conformidad con los estatutos de ODESUR y respetando la reglamentación de la FISA no hay límite de edad para los competidores en los V Juegos Suramericanos de Playa.

7. INSCRIPCIONES

7.1. INSCRIPCIÓN LISTA NOMINAL DEFINITIVA

Se deberá presentar a más tardar a las 23:59:59 (hora de Colombia) del 14 de junio de 2023.

El listado definitivo de atletas y oficiales de equipo será depurado en la reunión previa en el sitio establecido por la Organización en las fechas claves, entre el Jefe de Misión o un delegado autorizado por el CON y los representantes de la Organización, denominada “Registro de Delegación (DRM).

Al momento de la Inscripción definitiva no podrán incluirse nuevas inscripciones. Se limitará a los atletas previamente inscritos en el “Listado Nominal - Lista Larga”. No podrá exceder el número de atletas indicado en los Instructivos Técnicos (Manual Técnico) por deporte. El número de oficiales de equipo de una delegación no podrá exceder el 40% del total de atletas confirmados en la DRM.

Una vez finalizada la DRM, el proceso de inscripción y acreditación de la delegación estará terminada, no siendo posible la acreditación de cualquier otro participante, excepto en casos excepcionales debidamente autorizados por ODESUR.

7.2 CIERRE INSCRIPCIÓN NOMINAL INDIVIDUAL.

Cada uno de los CON's participantes ante la Organización de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 deberá generar la inscripción de los atletas en participación de deporte y modalidad individual a más tardar a las 23:59:59 (hora de Colombia) del 14 de junio de 2023.

7.3 CIERRE INSCRIPCIÓN NOMINAL GRUPAL O CONJUNTO

Cada uno de los CON's participantes ante la Organización de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 deberá generar la inscripción de los atletas en participación de deportes grupales o conjunto a más tardar a las 23:59:59 (hora de Colombia) del 30 de mayo de 2023.

7.4 ENVIO

Cualquier información referente a inscripciones o de otra índole, pueden hacerla llegar a:

Email: direcciontecnica@santamarta2023.com

Página Web: www.santamarta2023.com

8. REGLAMENTO DE REMO BEACH SPRINT

8.1 Normatividad: Las competencias de Remo para esta modalidad se realizarán de acuerdo con el Estatuto de ODESUR, el Reglamento y las Reglas vigentes. La Confederación Sudamericana de Remo (CSAR) supervisará el desarrollo del campeonato con apoyo de la Federación Colombiana de Remo y la Dirección Técnica del Comité Organizador. En caso de desacuerdo sobre la interpretación de estas reglas, prevalecerá la versión en castellano.

Las situaciones de orden general, no previstas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador de conformidad con las regulaciones de la ODESUR.

Los casos que no se encuentran bajo las reglas serán solucionados conforme a:

- Los casos generales serán solucionados de acuerdo con el Estatuto y Reglamento de ODESUR.
- Las cuestiones técnicas serán solucionadas de acuerdo con las Reglas y el Reglamento de la FISA y la Confederación Sudamericana de Remo.

8.2. STAFF DE COMPETENCIA: (JUECES, JURADOS Y OFICIALES TÉCNICOS)

8.3.1 El control y desarrollo de las competencias estará a cargo de seis (6) jueces – árbitros principales internacionales. Además de los jueces, oficiales y demás personal administrativo y auxiliar, designado por la CSAR conforme a los cupos previamente acordados entre la Organización a través de la Dirección Técnica Deportiva de COSAN 2023 y el Delegado Técnico Internacional –DTI.

8.3.2 La Federación Colombiana de Remo apoyará a la Confederación Sudamericana de Remo (CSAR) con personal idóneo para el cumplimiento del programa de competencia, conforme los cupos previamente establecidos.

8.3.3 Los jueces internacionales y nacionales designados recibirán transporte aéreo internacional, nacional e interno, alojamiento, alimentación y el pago de honorarios de parte de la Organización. Ningún árbitro podrá realizar otras funciones, ni alojarse con su delegación.

8.3.4 La determinación de cupos para jueces internacionales, nacionales y auxiliares locales, se concertará entre el Delegado Técnico Internacional –DTI- y la Organización a través de la Dirección Técnica Deportiva de los Juegos, mediante acta que se acordará previamente.

8.3. PROTESTAS Y APELACIONES

Las protestas y apelaciones se resolverán de acuerdo con los estatutos y al reglamento de la FISA y la Confederación Sudamericana de Remo. Las decisiones del Jurado serán inapelables.

Las Reclamaciones Técnicas se harán de acuerdo con las Reglas de las Federaciones Deportivas Internacionales y los procedimientos por ellas determinados y deberán dirigirse a los Jueces de las Competencias respectivas, y éstos y el árbitro correspondiente serán quienes deberán resolverlas en primera instancia.

a. Los afectados podrán recurrir al Jurado de Apelación de su deporte dentro de las 3 (tres) horas siguientes a la notificación. Transcurrido el plazo indicado no habrá derecho a reclamación alguna.

9. EQUIPAMIENTO - UNIFORMES – INSTALACIONES

Los uniformes y los equipos deportivos usados por los atletas y otros participantes en la competición de los V Juegos Suramericanos de Santa Marta 2023 deberán atender al reglamento de la FISA y de ODESUR.

9.1 Los botes serán provistos y/o alquilados por la organización, las palas deberán ser traídas por cada CON participante. Además, deberán estar pintadas con los colores y diseños oficiales FISA de cada país.

9.2 De acuerdo con el Reglamento de ODESUR, para los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 no será permitida publicidad en los uniformes de las delegaciones.

9.3 Para la Ceremonia de Premiación, los deportistas deberán vestir los uniformes representativos de su país, conforme a las normas establecidas por la ODESUR.

9.4. instalaciones: El escenario de competencia contará con todos los servicios e implementos necesarios para el desarrollo de la competencia y la seguridad de los participantes dentro de los lineamientos oficiales internacionales de competencia y de acuerdo con lo dispuesto por la FISA y la Confederación Sudamericana de Remo.

10. REUNION TECNICA

10.1 La Reunión Técnica de Delegados será el martes 18 de Julio en la sede que estable del Comité Organizador de los Juegos.

10.2 La Reunión de Jueces será el martes 18 de Julio en la sede del Comité Organizador de los Juegos.

10.3 Podrán asistir a esta reunión hasta dos representantes de cada CON, uno con derecho a voto, junto con un intérprete o agregado, si fuera necesario.

10.4 En la Reunión Técnica se hará la confirmación de las inscripciones finales de los participantes por modalidad, el sorteo para la determinación del orden de los países competidores, como también la verificación de los pasaportes y los uniformes de competencia de acuerdo con la reglamentación FISA y ODESUR.



10.5 Conforme a la disponibilidad de EMBARCACIONES se realizará el SORTEO de las mismas y se fijarán las condiciones para el acceso a la FINAL .

También se establecerán los horarios de entrenamientos.

11. INFORMACIONES MÉDICAS

11.1. CONTROL DOPAJE

Las pruebas para el control del dopaje serán realizadas por la Comisión Médica del Comité Organizador de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 bajo la normativa de la Comisión Médica de ODESUR y de acuerdo con sus Reglas Antidopaje aprobadas por la WADA.

11.1.1. ODESUR reafirma su política de rechazar, sancionar y desalentar, por todos los medios, el uso de sustancias dopantes y métodos prohibidos para asegurar el más sano, seguro, equitativo y ético ambiente en las competencias deportivas durante los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023.

11.1.2. La selección de los atletas para la toma de muestras según la Regla Antidoping de ODESUR se llevará a cabo por la Comisión Médica de ODESUR. El análisis de las muestras estará a cargo del Laboratorio previamente designado y aprobado por WADA.

11.1.3. En los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 se tendrá en cuenta que todo competidor que participe conoce y cumple todas las políticas y normas antidopaje; y estará disponible para someterse a los controles y/o exámenes médicos que se requieran de ellos; serán responsables en el contexto de la lucha contra el dopaje, de lo que ingieren y usan e informarán al personal médico del uso de cualquier sustancia y métodos prohibidos.

11.1.4. Todo competidor que se niegue a someterse a un control de doping cometerá una Violación de la Regla Antidopaje y podrá ser separado inmediatamente de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 y retirada su credencial.

La violación por parte de un atleta individual de una norma antidopaje en relación con un control durante las competencias de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 conlleva automáticamente a la anulación de los resultados individuales en la competición con todas sus consecuencias, incluida la pérdida de las medallas, puntos y premios, además de cualquier otra sanción que pueda ser impuesta por su Federación Internacional.

En los casos en que más de dos (2) miembros de un equipo deportivo cometiese una Violación de la Regla Antidopaje durante las competencias de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 se podrá descalificar al equipo en cuestión o imponer cualquier otra medida disciplinaria que el Comité Ejecutivo de la ODESUR considere apropiada.

En los deportes que no sean de equipo, pero en los que se concedan premios a equipos, la descalificación o cualquier otra medida disciplinaria impuesta al equipo cuando más de dos miembros de este cometan una violación de la Regla Anti dopaje, se podrá descalificar al equipo en cuestión o imponer cualquier otra medida disciplinaria que el Comité Ejecutivo de ODESUR considere apropiada.

En casos de violación al Código Mundial Antidopaje, el Comité Ejecutivo de ODESUR, en consulta con su Comisión Médica, retirará las medallas y/o diplomas que hayan sido otorgados y podrá imponer cualquier otra medida disciplinaria o sanción a los atletas u otras personas involucradas en tal violación.

11.2 SERVICIOS MÉDICOS EN EL SITIO DE COMPETICIÓN Y ENTRENAMIENTO

11.2.1. Se dispondrá de un puesto médico para prestar primeros auxilios a los atletas y oficiales en cada sitio de competición y entrenamiento, que contará con todos los elementos necesarios en materia de seguridad para las actividades deportivas.

11.2.2. Habrá siempre ambulancias disponibles para los casos en que la transferencia de algún miembro de la familia de los V Juegos Suramericanos de Playa Santa Marta 2023 sea necesaria hacia un hospital acreditado.

12. PROCEDIMIENTOS LUEGO DE LA COMPETENCIA

12.1. ZONA MIXTA

Al final de cada evento, los atletas serán orientados a dejar el Área de Competición pasando por la Zona Mixta, que es un área donde los medios de comunicación acreditados podrán realizar breves entrevistas luego de la competición. Los atletas deberán pasar por la Zona Mixta para salir de la arena de competición y serán solicitados a cooperar y conversar con los representantes de los medios de comunicación.

13. INFORMACIÓN ADICIONAL

13.1. CLIMA Y COORDENADAS, CONDICIONES GEOGRÁFICAS DE SANTA MARTA – COLOMBIA

Altitud del municipio de Santa Marta: 18 metros de altitud

Temperatura 29°/25°

Coordenadas geográficas

Latitud: 11.233

Longitud: -74.2

Latitud: 11° 13' 59" Norte

Longitud: 74° 12' 0" Oeste

Uso horario UTC -5:00 (América/Bogotá)

El horario de verano y el horario de invierno son los mismos que el horario estándar

ANEXOS



BEACH SPRINT



V JUEGOS
SURAMERICANOS
DE PLAYA
2023 STA.MARTA



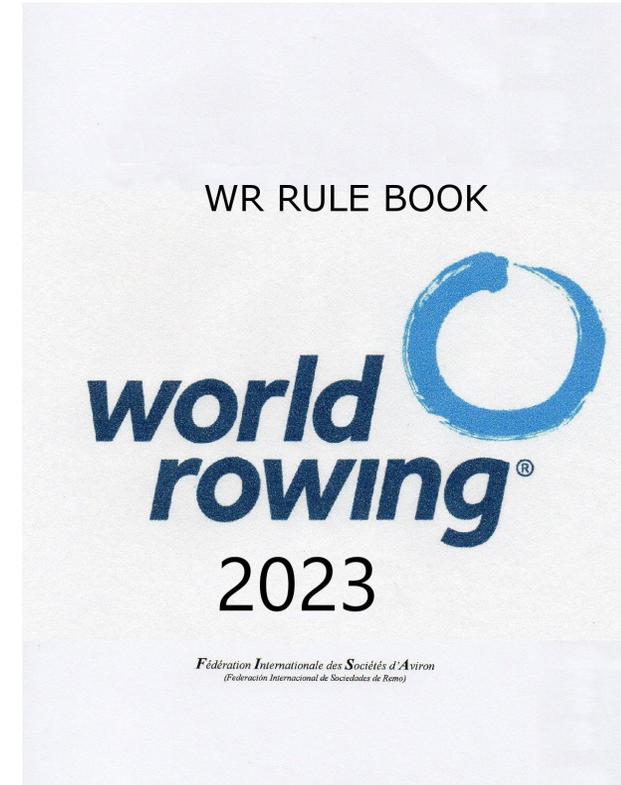
world
rowing®



Reglamento de Regatas

El Reglamento de Regatas que se aplica en este EVENTO esta en base al Reglamento de Regatas WR, publicado en el World Rowing Rule Book. Dadas las condiciones locales se aplican algunas variantes, pero el CONCEPTO y las directivas son las mismas.

Si existiera alguna duda sobre su interpretación, siempre se recurrirá a este reglamento.





world
rowing

Todos estamos en el mismo bote:

Hostigamiento y abuso no tienen lugar en nuestro deporte

- +Todos debemos sentirnos seguros y disfrutar el deporte del remo.
- +Todos los remeros, entrenadores, árbitros, voluntarios y directivos, tienen derecho a participar y trabajar en un ambiente sin violencia, seguro y de respeto.
- +Acciones y comportamientos que constituyen hostigamiento y abuso no serán toleradas.

Si está preocupado acerca de cómo usted o alguien más está siendo maltratado por otro miembro del equipo, colega u otro adulto, por favor hable con el Oficial de Salvaguarda del Evento o al correo safeguarding@worldrowing.com

world
rowing





Beach Sprint

Es otra variante de Remo Coastal, que al igual que la partida y llegada en Playa busca acercar el Coastal a los espectadores

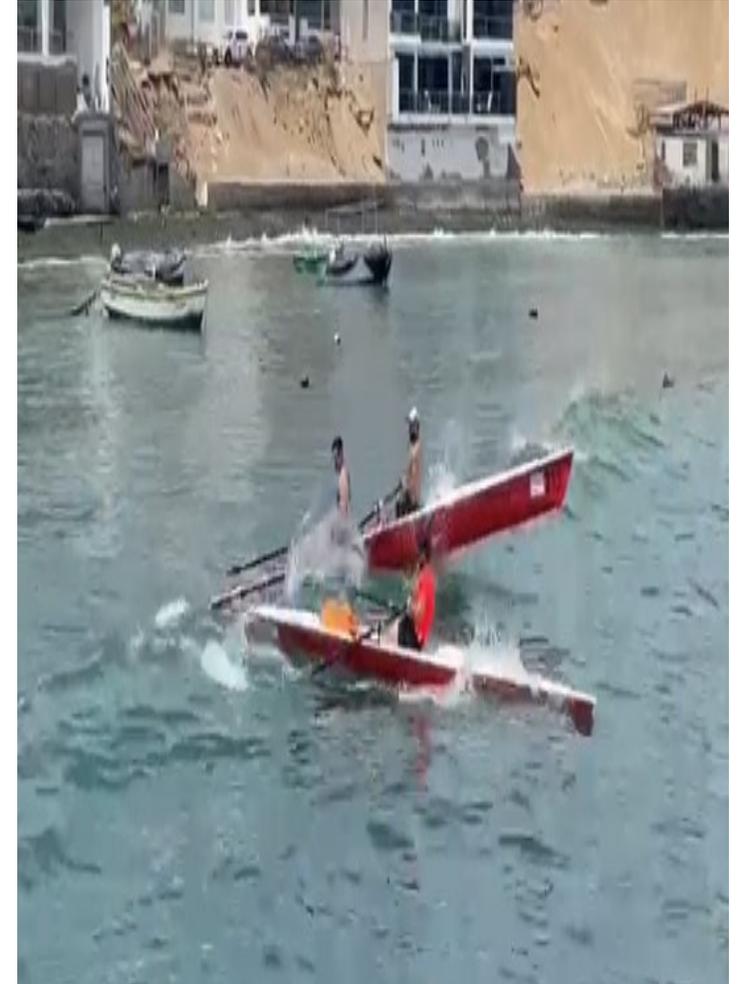




Beach Sprint



Se aplican las normas generales del reglamento de Regatas a excepción de las aprobadas específicamente para Beach Sprint tal como se describe en el Apéndice R19 del World Rowing Rule Book





Generalidades

Definiciones

- Comisión Organizadora de Regatas COR : es quien organiza la Regata (logística, infraestructura, programa, seguridad, etc)
- Comité Ejecutivo: World Rowing (Mundiales); Copare (Panamericanos); CSAR (Sudamericanos);
- Regata: Es el día o días de competencia
- Evento: Corresponde a la prueba (C1X, C2X, C2X Mix)
- Pista: Área donde se corren los eventos
- Carrera: cada una de las pruebas
- Carril: sector por donde se desplaza cada tripulación



Principios de Seguridad

Seguridad - Principios generales

1. El Comité Organizador es responsable de proporcionar todas las medidas de seguridad en su regata.

La Comisión de Control puede eliminar una regata si no esta satisfecha de que se hayan cumplido las Reglas de Carreras y los Reglamentos sobre seguridad.

2. Los remeros y Jefes de equipo actuarán y competirán en todo momento de acuerdo con las reglas relacionadas con el uso seguro y la condición segura de sus botes, remos y otros artículos del equipo.



Principios de Seguridad

Seguridad - Principios generales

3. Los remeros y Jefes de equipo deberán cumplir con las instrucciones del Jurado y del organizador sobre cualquier asunto relacionado con la seguridad.
4. Si bien el Comité Organizador de la regata toma todas las medidas razonables para proporcionar condiciones seguras de remar y las medidas de seguridad adecuadas, la responsabilidad última de competir en forma segura se encuentra ante todo en cada remero y sus jefes de equipo.



Principios rectores

Principios rectores - Seguridad e imparcialidad

1. Los principios fundamentales que guían al comité organizador y a los oficiales de regata a cargo de la regata será:
 - A. Seguridad de todos los remeros
 - B. Equidad para todos los remeros.
2. Cada remero y Jefe de equipo actuará en todo momento de acuerdo con estos principios.



Principios de Seguridad

Un miembro del Jurado puede impedir la salida de una tripulación si verifica que esta presenta un riesgo de seguridad o peligro en el agua para ella o los demás competidores.



Responsabilidades de los remeros

- Tener conocimiento del Reglamento de Regatas.
- Tener conocimiento de la reglas de tráfico.
- Estar físicamente apto para competir, dando su mejor esfuerzo
- Saber nadar por lo menos 50 metros y poder mantenerse a flote por lo menos 3 minutos.



Responsabilidades de los remeros

- Seguir las Pautas de las autoridades de la Regata
- Durante la Carrera la tripulación es responsable de su Ruta
- La tripulación es responsable de los elementos de seguridad de su bote.
- Se debe realizar regularmente ejercicios de natación , flotación y destreza de volver a subir a la embarcación



Beach Sprint

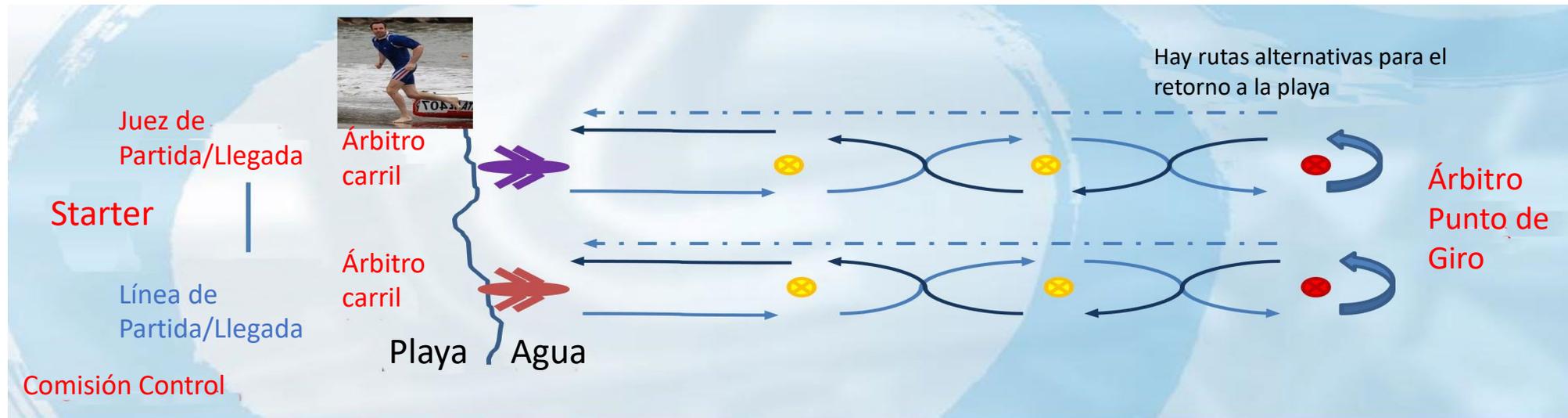
Las tripulaciones corren de dos en dos, ida y vuelta sobre un curso estilo slalom

+ El curso es de 250 metros hasta la boya de giro

+ Hay 3 boyas en cada carril con 2 opciones

Slalom interior + Slalom exterior y Slalom exterior + retorno recto

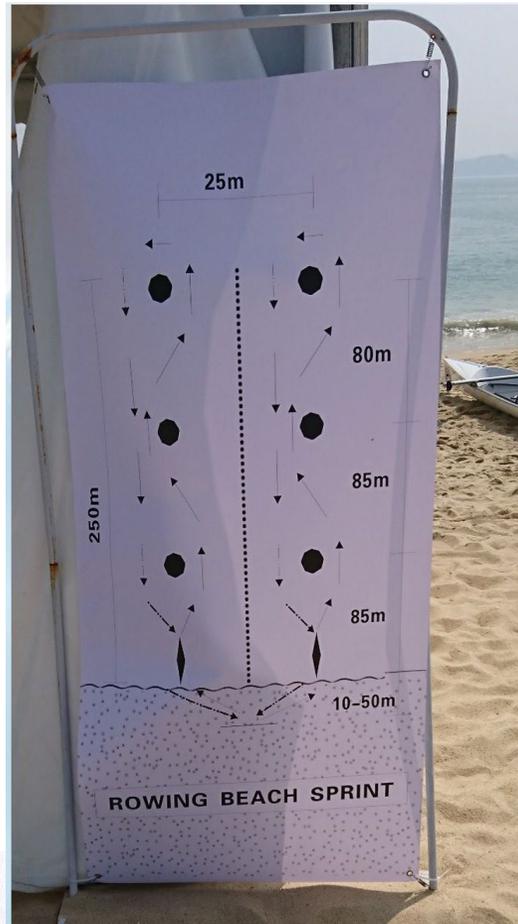
+ Se usa el procedimiento de partida y llegada en Playa, la línea de Partida/Llegada esta entre 10 y 50 metros de la línea de agua





Beach Sprint

Diagrama de Pista

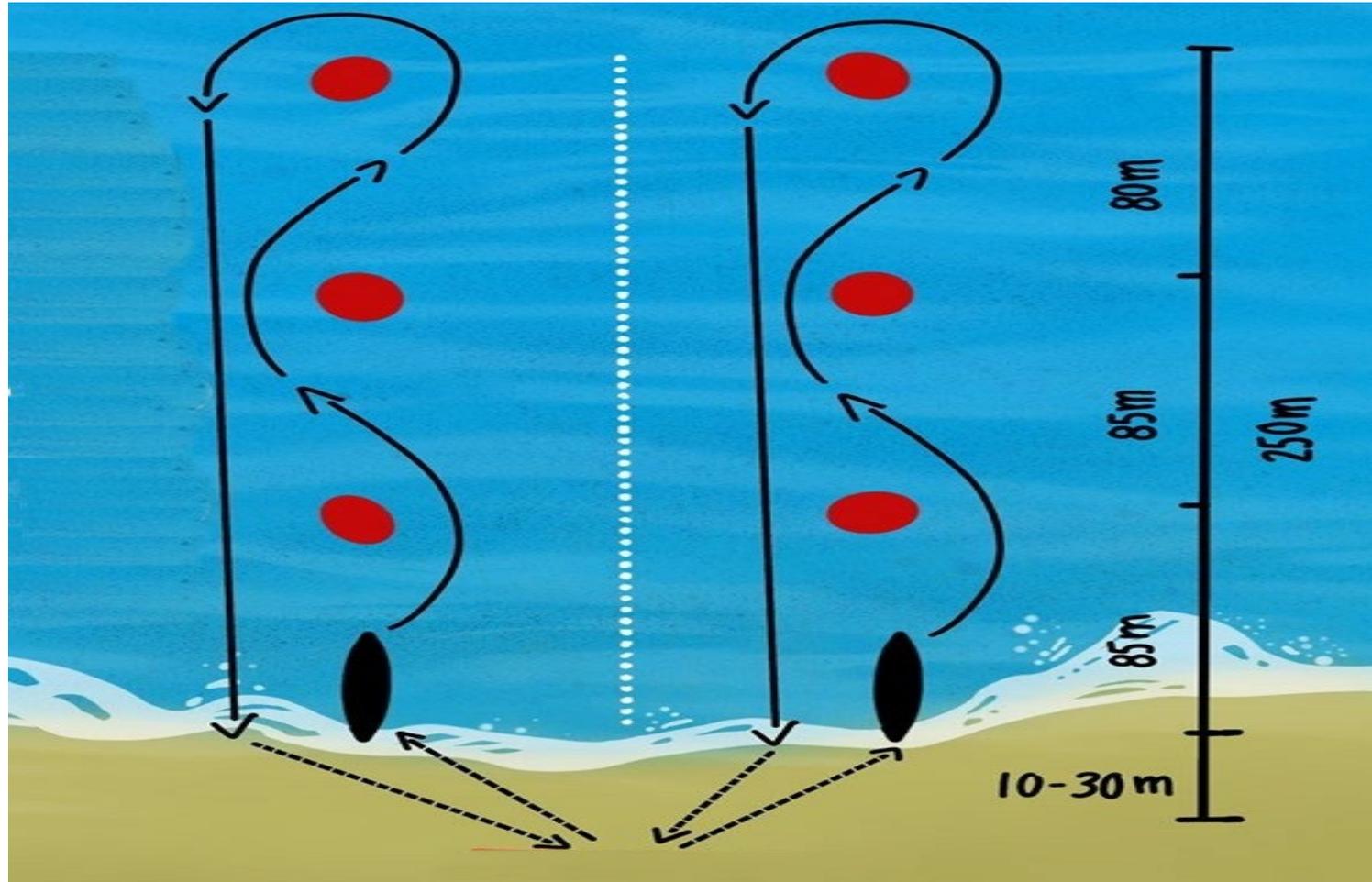


Debe existir un diagrama exacto de las reglas de trafico de la pista

- 10 a 50 metros de carrera de partida en playa
- Boyas cada 85/85/80 metros
- Slalom exterior y regreso recto
- 10 a 50 metros de carrera de llegada en playa



Beach Sprint



Partida/Llegada



Beach Sprint

Seguridad y Salud - Categorías

+Salud y Seguridad

- *Cada remero debe asegurar que tiene buen estado físico y salud que le permite competir en Beach Sprint
- *Cada remero debe asegurar que tiene habilidades de natación

+ 2 Categorías:

- Hombres y Mujeres
- Libre





Beach Sprint

Tipo de Botes y Equipamiento

Clase de Bote	Hombres (M)	Mixto	Mujeres (W)
Solo C1x	C1XM	-----	C1XW
Doble C2x		C2XMix	

Los botes Coastal tal como se definen en las Regulaciones Coastal actuales

*Excepciones:

1: No se requiere llevar chalecos salvavidas en los botes para los remeros

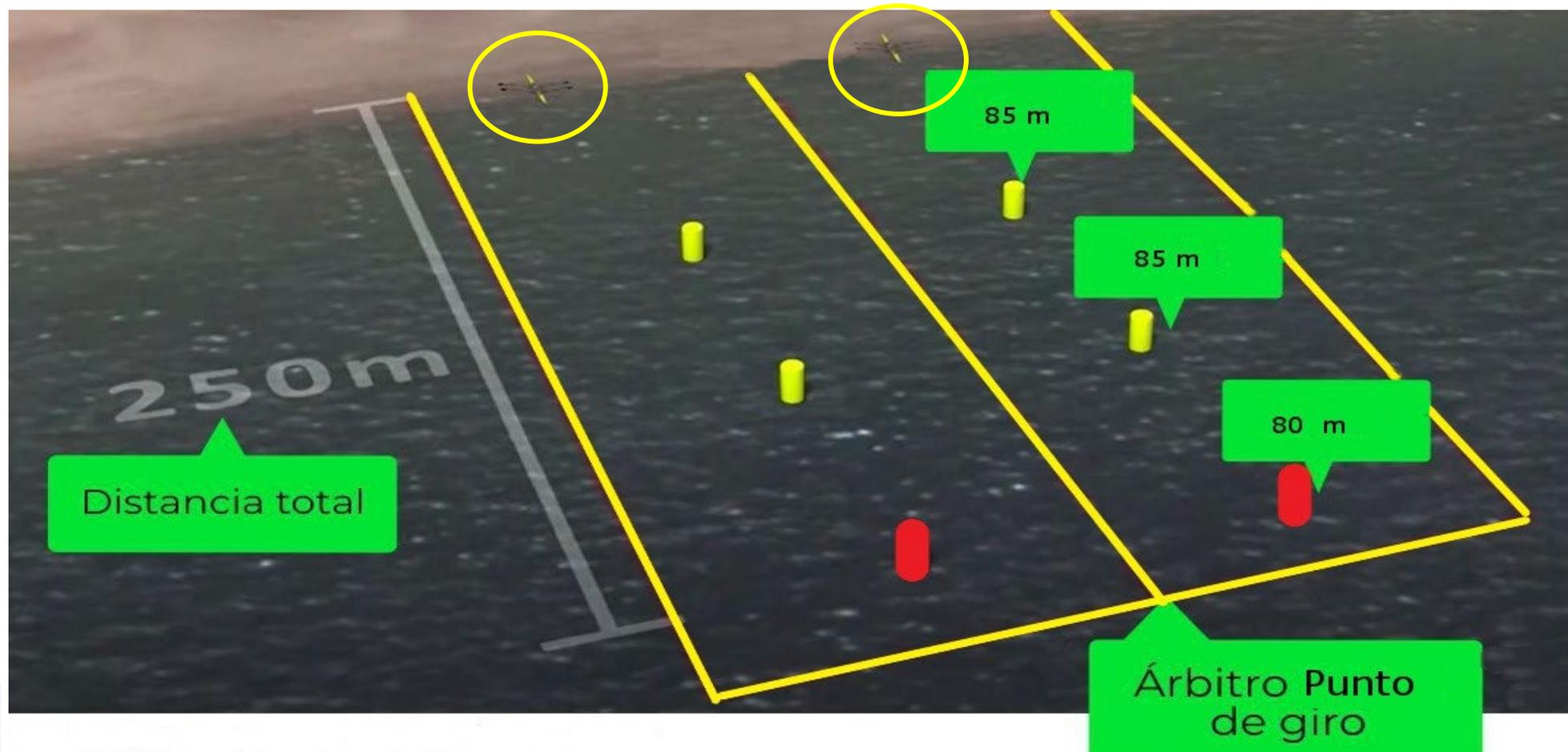
2: No se requiere tener la Línea de seguridad de 15 metros



Beach Sprint

PISTA

El diseño de la Pista puede variar dependiendo de las condiciones locales





Beach Sprint

Reunión de Capitanes



La Reunión de Capitanes es previa a la primera carrera del día y es **OBLIGATORIA** para:
+ Capitán de la tripulación
OPCIONAL para Delegados

Si no concurre a la reunión de Capitanes , el bote NO podrá participar en la carrera

En esta reunión se da TODA la información de la Regata (Seguridad, recorrido, indicaciones especiales, sanciones, etc.)



Beach Sprint

Clasificación de tripulaciones

+Se toma como base el sistema de Progresiones de World Rowing y ofrece las siguientes opciones:

- Múltiples Grupos de tripulaciones
- Time Trial, Time Trial Progresivo
- Heats eliminatorios con o sin repechajes
- o una combinación de estas posibilidades

La Meta es llegar a tener un número de **8 finalistas**



Beach Sprint

Ejemplos de Progresiones



CLASIFICATORIAS 8 INSCRITOS



TIME TRIAL

REPECHAJE

SEMI FINAL

FINAL

TT	1	R1	TT1	SF1	1R1	F1	1SF1
	2		TT8		1R2		1SF2
	3	R2	TT4	SF2	1R3	F2	2SF1
	4		TT5		1R4		2SF2
	5	R3	TT2				
	6		TT7				
	7	R4	TT3				
	8		TT6				



Beach Sprint

Ejemplo de Progresiones

		CLASIFICATORIAS 16 INSCRITOS							
		REPECHAJE		QUARTOS FINAL	SEMI FINAL		FINAL		
TIME TRIAL									
TT	1	R1	TT1	QF1	1R1	SF1	1QF1	F1	1SF1
	2		TT16		1R8		1QF2		1SF2
	3	R2	TT2	QF2	1R2	SF2	1QF3	F2	2SF1
	4		TT15		1R7		1QF4		2SF2
	5	R3	TT3	QF3	1R3				
	6		TT14		1R6				
	7	R4	TT4	QF4	1R4				
	8		TT13		1R5				
	9	R5	TT5						
	10		TT12						
	11	R6	TT6						
	12		TT11						
	13	R7	TT7						
	14		TT10						
	15	R8	TT8						
	16		TT9						





Beach Sprint

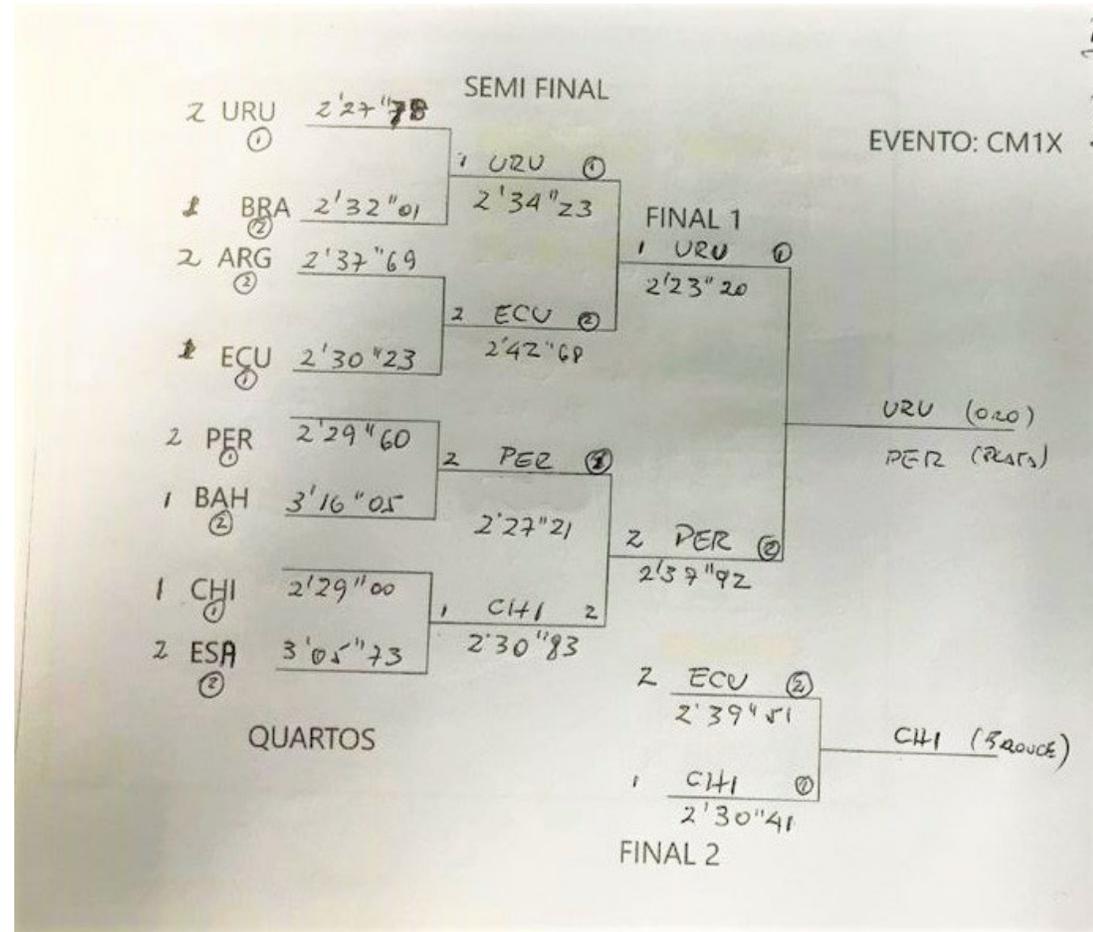
Árbol de Resultados y Selección de Carril

Para la "Final 8" (cuartos de final, semi final y finales):

- los tiempos de las tripulaciones deben ser publicados en un Árbol de Resultados en un pizarrón cerca del arco de Partida/Llegada, para permitir que las tripulaciones determinen cual es la tripulación mas rápida en las rondas previas.

- La tripulación con el mejor tiempo en la ronda previa puede escoger el carril donde va a correr.

- Excepción en las rondas previas al Repechaje





Beach Sprint

Desarrollo de la Carrera

Numero de Carriles

Se va a usar Time Trial Progresivo para la Eliminatorias
En las Finales: Los 8 finalistas compiten en 2 carriles
Los competidores con mejor tiempo o mejor ranking pueden escoger su carril en la siguiente ronda

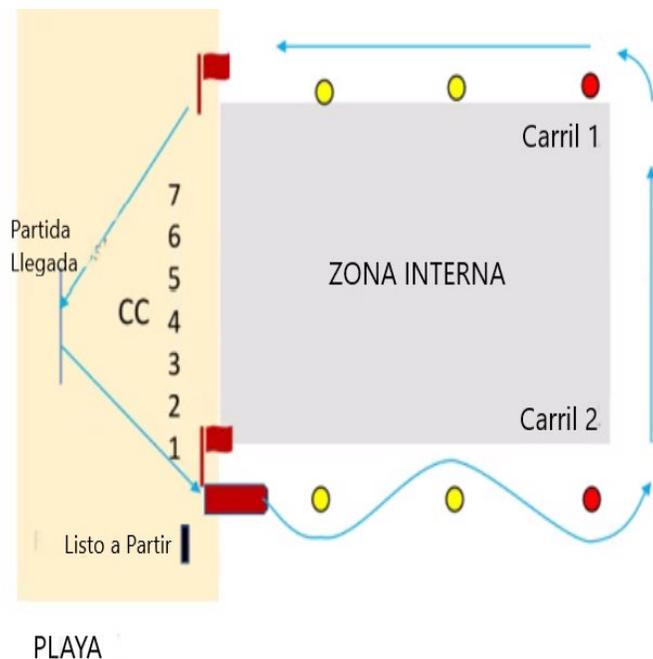


Beach Sprint

TIME TRIAL PROGRESIVO

El Recorrido

Correr 10 – 50 m/Remar 525 m/ Correr 10-50m



1. Un tripulante correrá desde la línea de Partida hasta el bote en el agua ubicado en el Carril 2 y subirá al bote
2. La tripulación recorrerá 250 m haciendo slalon entre las boyas 1 y 2 del Carril 2.
3. Al final del Carril 2, la tripulación girará 90° pasando por el exterior de la boya de giro, recorrerá 25 a 30 m hasta la boya de giro del Carril 1.
4. En esta boya girará 90° por el lado exterior e irá directamente a la playa por el lado externo del Carril 1.
5. Recorrerá 250 m hasta llegar a la playa, donde desembarcará el corredor y pasando por el lado externo de la bandera del Carril 1 e ira a la Llegada.

NOTA: En la Zona Interna solo podrán estar las tripulaciones que han tenido falla en el bote o se han retirado de la carrera

Preparación de Bote

Las tripulaciones en Time Trial deberán reportarse con la Comisión de Control (CC) para recibir el bote, inmediatamente que salga del agua. Cada tripulación y sus Cargadores de botes tendrán 3 a 4 minutos para prepararlo y moverlo a la posición de Partida



Beach Sprint

Comandos de Pre Partida

Este diagrama muestra las posiciones de los botes en la partida

3 min antes de la partida

Todos los botes en sus zonas numeradas (1-7) y los cargadores parados junto a sus botes.

Las tripulaciones 8,9,10, etc....deberán esperar para reportarse a la CC con sus cargadores y palas. La CC informará a cada tripulación que zona esta libre para que puedan ir. Cada tripulación es responsable de estar lista. Una vez que el bote 1 va la Posición Partida, ellos están bajo el control del Starter. El CC enviara los botes a la Posición Partida apenas esta este libre.

30' antes de la Partida

El Starter dirá "Tripulación 1 ponga su bote en el agua". El corredor se quedará en la línea de partida.

Momento de Partida

El Starter dirá: "ATTENTION" "GO"

30' después de la primera partida

El Starter dirá "Tripulación 2 ponga su bote en el agua". El corredor se quedará en la línea de partida.

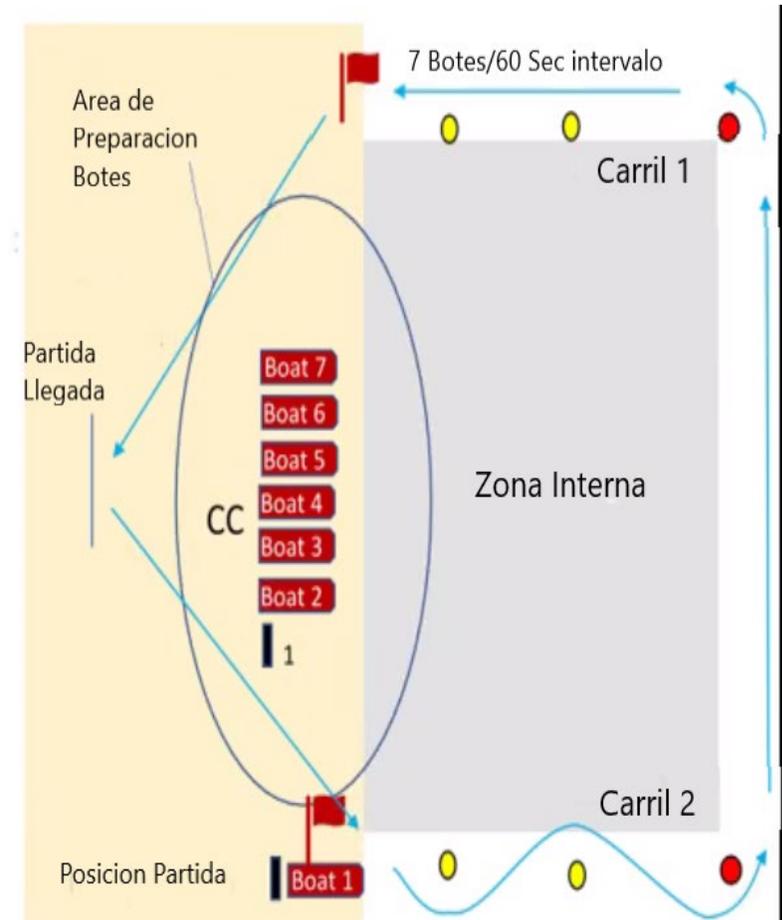
Tiempo de Partida (60 segundos)

El Starter dirá: "ATTENTION" "GO"

Esto será repetido hasta que todas las tripulaciones hayan corrido.

La tripulación 8 usara el bote 1, tripulación 9 usara el bote 2, tripulación 10 usara el bote 3 y así sucesivamente.

Si un bote se daña, a la tripulación se le permitirá tomar el siguiente bote disponible.





Beach Sprint

Preparación de botes durante la Carreras

Este diagrama muestra las posiciones de los botes durante la carrera

Preparación de Botes

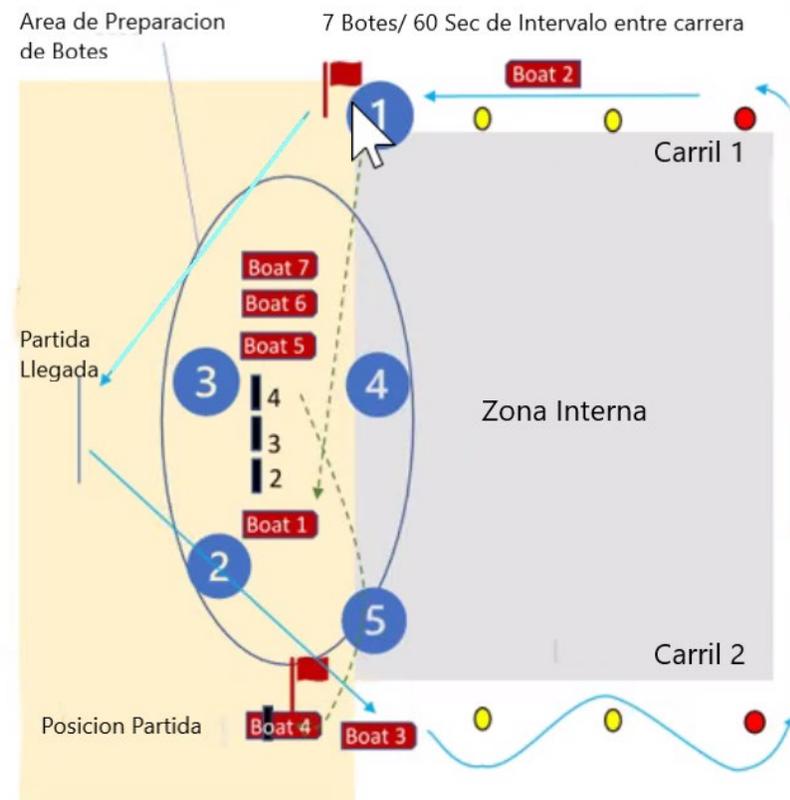
Las tripulaciones que terminan su carrera deberán salir del bote inmediatamente después terminar (y sacar sus remos) con la ayuda de sus cargadores.

Los cargadores del CO deberán llevar el bote a sus zona asignada y los cargadores de la tripulación estarán listos para ayudar.

Es responsabilidad de la tripulación preparar su bote y chequearlo por alguna falla. La Comisión de Control verificará si tienen el bote correcto.

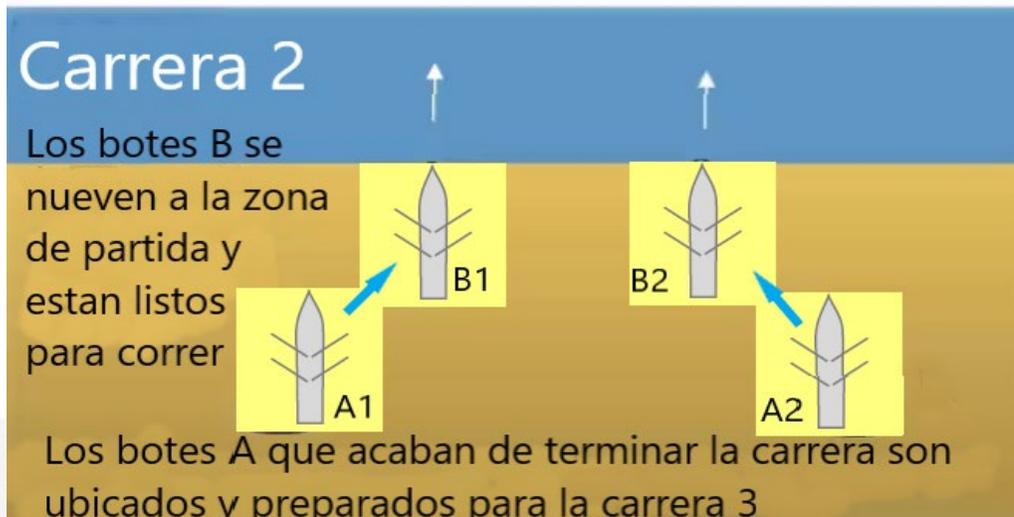
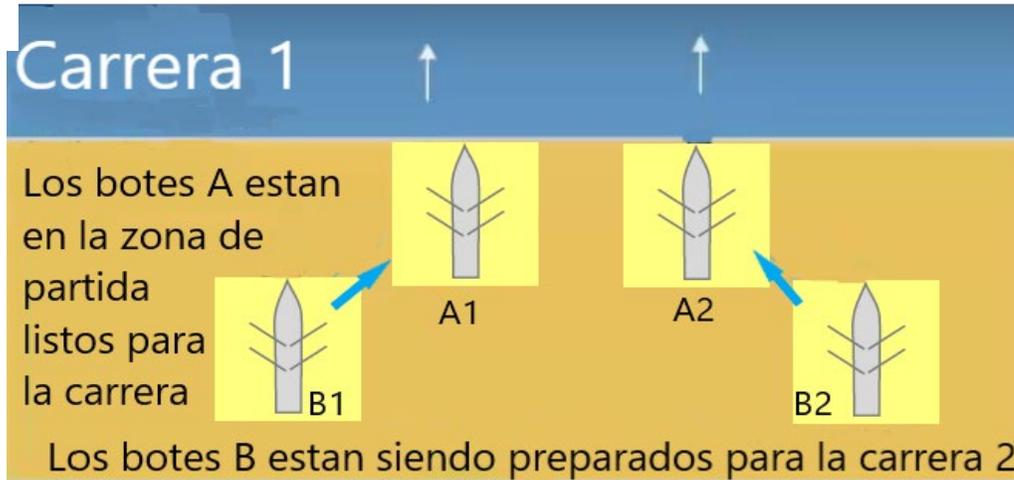
Las tripulaciones tienen aproximadamente 3 a 4 minutos para preparar su bote. Una vez que esté listo deberán moverlo a la Posición Partida. Desde ahí estarán bajo el control del Starter.

Un minuto antes del Tiempo de Partida, la tripulación debe estar en la Posición Partida y bajo las ordenes del Starter. Tan pronto el bote previo ha partido, el Starter instruirá a la tripulación a poner su bote en el agua. Si una tripulación se demora sin una buena razón corre el riesgo de que la partida de la carrera se de sin ellos, en ese caso su tiempo será tomado desde que el Starter de el "GO"





Beach Sprint



Pool de Botes

En Beach Spring se usa un pool de botes de las mismas características. Cada botes es ubicado en un carril- tanto en el carril 1 como en el 2.

Los botes se juntan por pares y se les asigna letras A, B y los números 1, 2.

Esto significa que solo los botes 1 estarán en el Carril 1 y los botes 2 en el carril 2; botes con las mismas letras correrán en la misma carrera.

Para los Repechajes, Cuartos de Final, Semi Final y Finales:

Carril 1 : A1, B1.

Carril 2 : A2, B2.

Los botes A3, B3 estarán en Stand-By.

En las finales:

Las carreras 1,3,5,7, etc. se corren con los botes A

Las carreras 2,4,6,8, etc. se corren con los botes B

Para Time Trial Progresivo se usan 3 Botes por carril

Para Finales 2 botes por carril



Beach Sprint

JURADO

- +Presidente del Jurado ***
- +Starter /Juez de Llegada ***
- +Juez de Partida/Árbitro de Carrera***
- +Árbitro de Carriles (1 por carril)***
- +Árbitro de Punto de Giro**
- +Miembros de Comisión de Control***

+El tamaño del Jurado y el número de NTOs se debe adaptar a cuantos carriles se van a usar

* Árbitros Internacionales



Beach Sprint

Partida en Playa – Procedimiento

Al recibir el anuncio de los TRES minutos:

+La tripulación se ubicara frente al Starter para la presentación. Luego un tripulante por bote se ubicara en la Línea de Partida, esperará la señal de “GO” para correr hacia su bote.

El resto se ubicara junto a su bote que esta en la orilla a espera de las indicaciones del Starter para poner el bote en el agua (apoyados por los cargadores que podrán ser del mismo equipo o proporcionados por la organización) y se pondrán al costado del bote, cuando se de la señal “GO” pueden subir al bote.

+En cuanto el corredor suba al bote, podrán partir.

*En el caso de la llegada el corredor podrá ser diferente que el corredor de la partida.





Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE PARTIDA

Hora

Starter y Anunciador

Atletas

3 min

2'45" –

1'45"

+TRES MINUTOS

+Presentación de tripulaciones
por anunciador, continua la
música

+Todas las tripulaciones en la zona de
partida bajo las ordenes del Starter
+Después de la presentación las
tripulaciones regresan a su posición

1' - 45"

+ UN MINUTO

+PONER LOS BOTES EN EL
AGUA

+Los corredores listos detrás de la línea de
partida

+Tripulación pone el bote en el agua con
personal de apoyo

30" - 20"

+GET READY (ESTAR LISTOS)

+Para la música

20" – 0"

+ATTENTION

Bandera roja arriba o luz Roja

+GO

Bajando bandera roja o luz
verde + bocina

+Comienza la carrera con la partida de los
corredores y la tripulación sube a al bote.
Apenas sube el corredor al bote pueden
empezar a remar



Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE PARTIDA

+Nótese que en los últimos 20" a 0" antes de la Partida, el Starter puede darla en cualquier momento:

¿ POR QUÉ?

+Debido a que el Starter tiene que considerar la situación del oleaje para dar a las tripulaciones las "mismas" condiciones de agua al partir



Beach Sprint

PARTIDA FALSA Y SUS CONSECUENCIAS

- +Un Corredor que parte antes del GO comete partida falsa o un miembro de la tripulación se sube al bote antes del GO
- +El Juez de Partida es la única persona que juzga si hay partida falsa
- +Si la hay, el Juez levanta la bandera Roja y el Starter parará la carrera de la manera usual: con bandera roja y bocina
- +Consecuencia para la tripulación > **TARJETA AMARILLA**
- +Si le son colocadas 2 tarjetas amarillas en la misma carrera la tripulación es EXCLUIDA EXC por **TARJETA ROJA**



Beach Sprint

Posición de los botes en la Partida y Llegada



Posición correcta del bote(antes de la orden “PONER LOS BOTES EN EL AGUA”)

Los cargadores de botes están listos para llevar el bote al agua y ponerlos alineados con las boyas

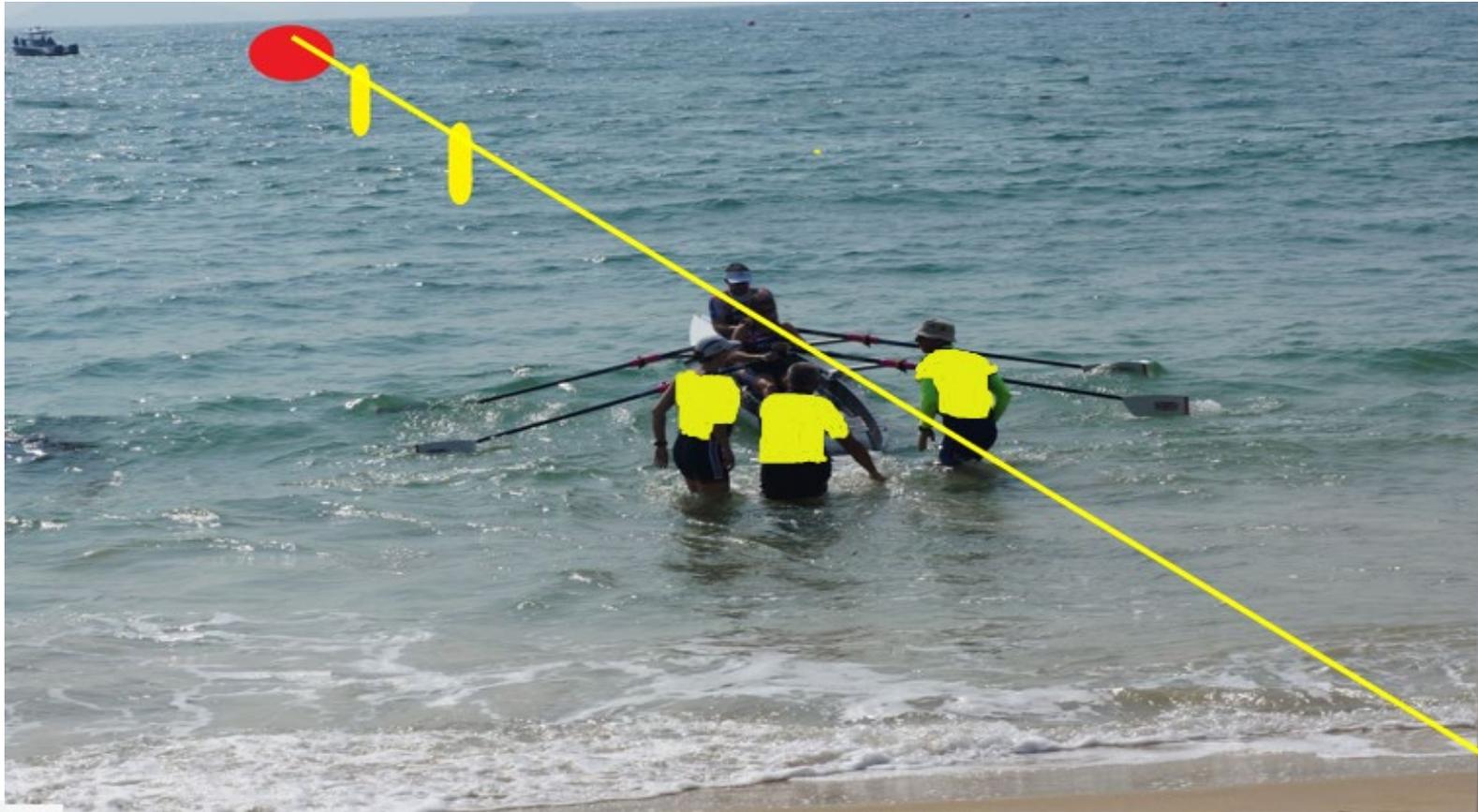
Las banderas demarcan el carril y están alineadas con las boyas

Al regreso el corredor debe pasar por el lado exterior de la bandera para asegurar que recorra la correcta distancia de la carrera.



Beach Sprint

Partida de botes y ubicación de cargadores



Al Partir el bote debe estar alineado con la bandera de playa y las boyas de su curso de carrera



Beach Sprint

Embarque de corredores



Esperando al Corredor



Corredor llegando



Embarcando



Beach Sprint

Árbitro de Carril

+UBICACIÓN: en la Playa

+Deber: responsable por un carril

- controla que el bote rodee las boyas de manera correcta
- chequea que el corredor, al retorno, pase por el lado exterior de la bandera roja (o marcador) en la playa para asegurar que la distancia sea la misma para todos los corredores





Beach Sprint

Juez de Partida – Árbitro de Carrera

Después de la Partida, el Juez de Partida deberá:

- +Actuar como Árbitro de la Carrera
- +Observar la carrera junto con el Árbitro de Carril y el Juez de Punto de Giro
- +Asegurar una conducción apropiada de la carrera
- +Detener la carrera si es necesario
- +Imponer cualquier penalidad
- +Ordenar una re – partida (en consulta con el Presidente del Jurado)
- +Levantar la bandera Blanca, si la carrera fue conforme, si no lo fue levantara la bandera Roja
- +El Juez de Llegada solo podrá dar los resultados hasta después de ver la bandera Blanca del Árbitro de la Carrera, que la levantará después de haber tomado decisiones si ha habido infracciones



Beach Sprint

Árbitro del Punto de Giro

- +Asegurarse que todos los botes giren alrededor de la boya en el sentido correcto
- +Muestra la bandera Blanca cuando todos los botes giraron





Beach Sprint

Jurado de Llegada

Miembros del Jurado : ¿Quiénes y dónde?:

+Responsable de Llegada

*En la playa, cerca del equipo técnico de llegada y de los controladores de tiempo. Da los resultados después que han llegado todos los competidores y si ha habido penalidades las adiciona al tiempo del recorrido.

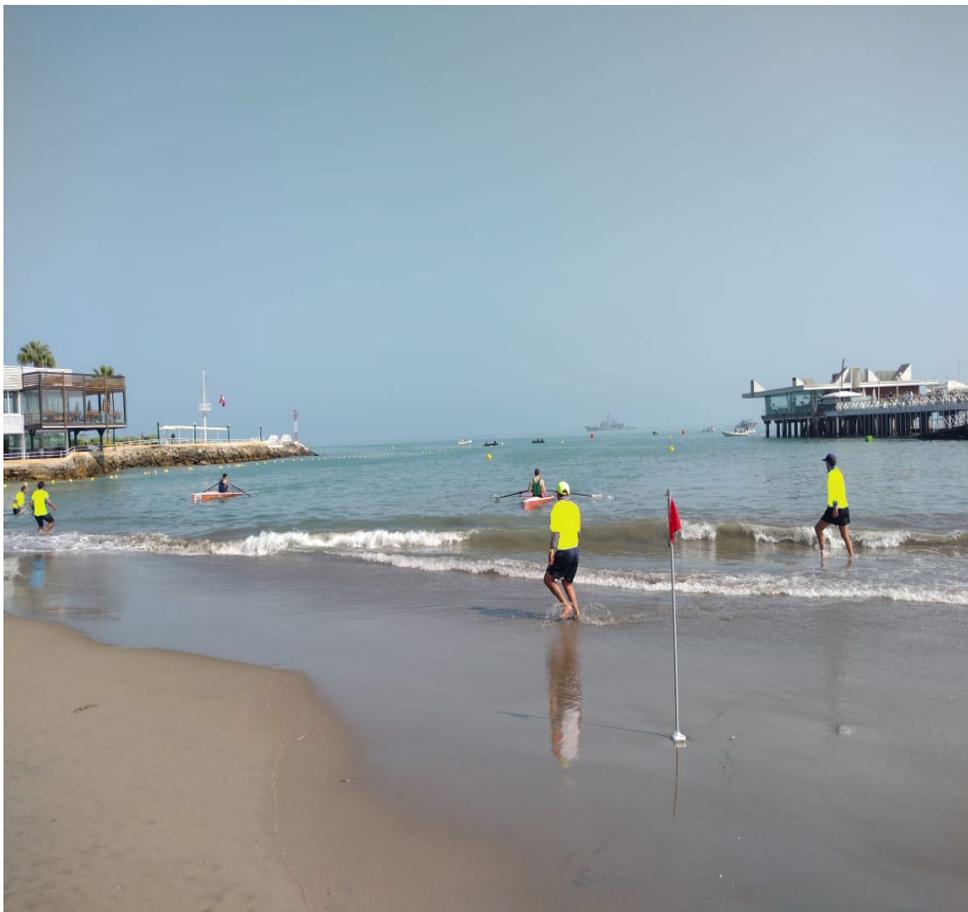
Juez de Llegada/Starter

*En la playa frente a los marcadores de la línea de llegada/partida



Beach Sprint

Llegada en Playa





Beach Sprint

Llegada



Juez de Llegada/Starter



Cuando el bote encalla en la arena, el corredor bajara del bote e ira a cruzar la Línea de Llegada
El Juez de Llegada sonara la bocina



Beach Sprint

Empate

- +Si ocurre empate en cualquier ronda que no sea la final, se hará un Re-Row, no mas allá de 10 minutos después del final de la carrera.
- +Si sucede nuevamente, el segundo Re- Row tendrán lugar 15 minutos después del primer Re- Row y así sucesivamente hasta que haya un ranking de posiciones
- +Los tiempos de llegada se registran sobre 1/100 segundos.
- +Si en la final ocurre un empate ya sea en el primer, segundo o tercer lugar se mantiene el empate en esas ubicaciones y el organizador deberá prever los premios adicionales.



Beach Sprint

Responsabilidades de los remeros

Las tripulaciones deben hacer su mejor esfuerzo para mantener el bote bajo control en posición normal y asegurarse que todos los remeros estén dentro del bote hasta la llegada a la playa.

Si el bote volcara durante el regreso a la playa, es responsabilidad de la tripulación la seguridad de todos los miembros de la tripulación y el equipamiento, esta responsabilidad tiene prioridad sobre el término de su carrera



Beach Sprint

Responsabilidades de los remeros y penalidades

Girar alrededor de las boyas por el lado asignado

Se puede tocar la boya, pero la orza del bote debe pasar por el lado correcto

+Penalidades por no hacer el giro correcto

- Las primeras dos boyas 30 segundos en cada instancia
- en la boya de giro (tercera boya): 120 segundos

+Si el corredor no pasa por el lado correcto de la bandera

- 10 segundos

+Si una tripulación rema en forma peligrosa o su ruta es considerada fuera de control puede ser excluida o sancionada por el árbitro

+Botes con Timonel: es requerido que el timonel este dentro del bote todo el tiempo que la tripulación esta remando

- Penalidad por “perder el timonel” DNF



Beach Sprint

Interferencia y Penalidades

+Si una tripulación causa interferencias a sus oponentes o su equipo y le causa desventaja a ellos la penalidad podría ser:

-EXC

-Penalidad de tiempo de 10 segundos

-Penalidad de tiempo estimando el tiempo que el oponente perdió por la interferencia

Nota: las Sanciones son las mismas que las señaladas en APP de las Regulaciones de Coastal y todos los tiempos de las sanciones deben ser añadidos al tiempo empleado por la tripulación en su recorrido.



Beach Sprint

Penalidades

En el Beach Sprint no hay Caja de Penalidades, por lo que las penalidades se sumaran al tiempo total del recorrido.

Por lo que llegar primero no significa necesariamente haber ganado la carrera, el Juez de Llegada dará los resultados después de validar los tiempos cronometrados y adicionar las penalidades impuestas durante el recorrido.



Beach Sprint

OBJECIONES

Las Objeciones y Protestas referidas a las decisiones de los Miembros del Jurado si una tripulación causo interferencia y a las penalidades impuestas NO SERAN ADMITIDAS

Las Objeciones concernientes a la conducción de la carrera deben ser notificadas inmediatamente después de finalizada la carrera, antes que la tripulación deje el área de llegada.



Beach Sprint

PROTESTA

En principio se sigue el procedimiento normal

Sin embargo:

Los Resultados solo se conocen hasta que todas las tripulaciones hayan finalizado la carrera (normal)

Tomando en cuenta que cualquier penalización de tiempo dada por el Jurado puede ser procesada después que ha terminado la carrera .

Las Protestas pueden ser presentadas mas tarde que en el remo olímpico.



Beach Sprint

Personal de Apoyo

Con la finalidad de apoyar a las tripulaciones en el Embarque o Desembarque, cada equipo tendrá un grupo de apoyo denominado Cargadores (Boat Handlers), quienes deberán ser miembros del equipo y vestir un mismo uniforme que sea claramente diferenciado al de la tripulación, podrán dar desde la orilla dar indicaciones de dirección a su tripulación. Son los únicos que podrán estar en la zona de embarque o desembarque. Se recomienda 2 cargadores por botes, en condiciones severas a discreción del Presidente del Jurado se podrá incrementar el número. Si la tripulación no cuenta con cargadores propios el CO se los proporcionara.

Los cargadores también movilizaran los botes desde y hacia la zona de almacenamiento.



Beach Sprint

UNIFORMES

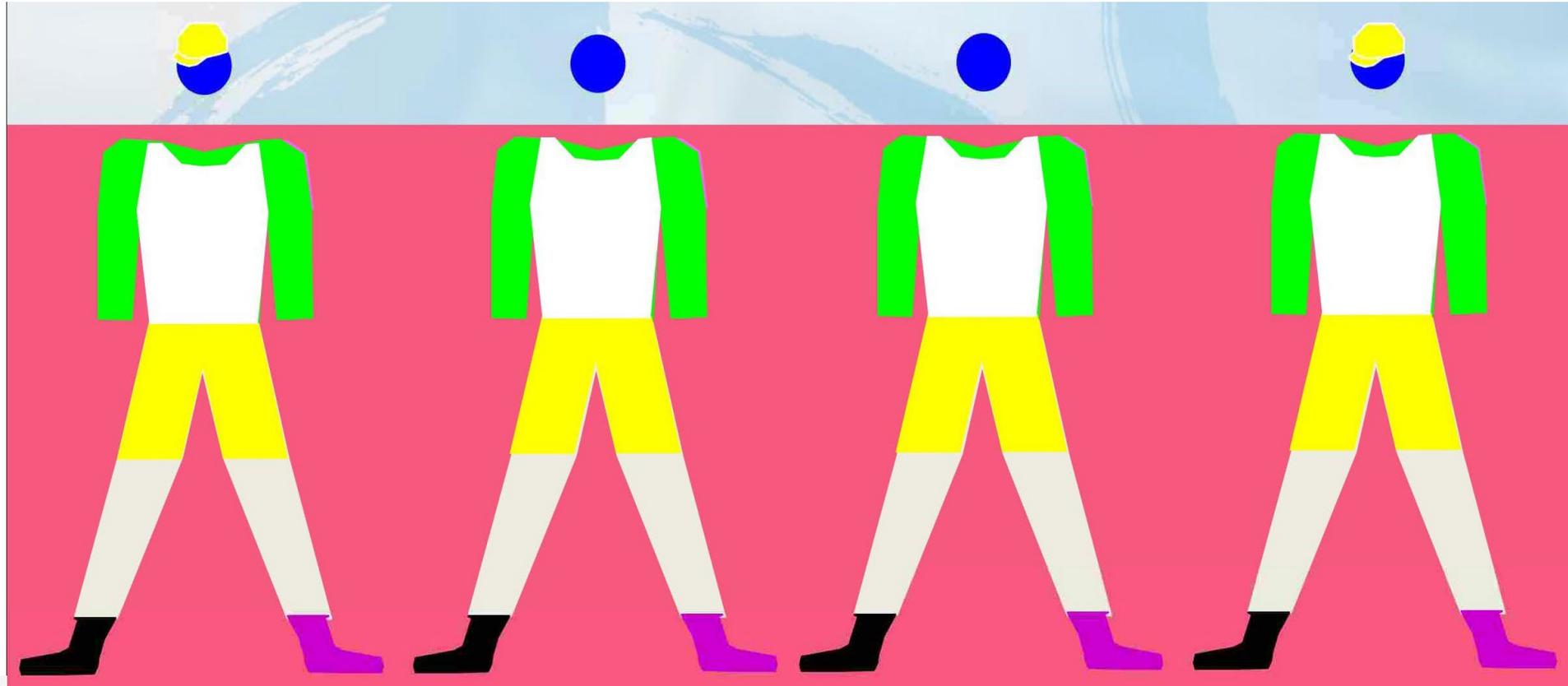
- Los uniformes oficiales deben ser aprobados por: CSAR, COPARE, WR, CO.
- consisten en polos y shorts o enterizos
- Los Uniformes incluyen:
 - Polo - Short - Camiseta - protector de piernas
 - medias –gorras – pantalones

Los anteojos están considerados como de uso personal de los tripulantes y pueden ser diferentes entre ellos.



Control de Uniformidad

Los miembros de una misma tripulación deben competir con uniformes idénticos



RIGUROSAMENTE UNIFORMADOS

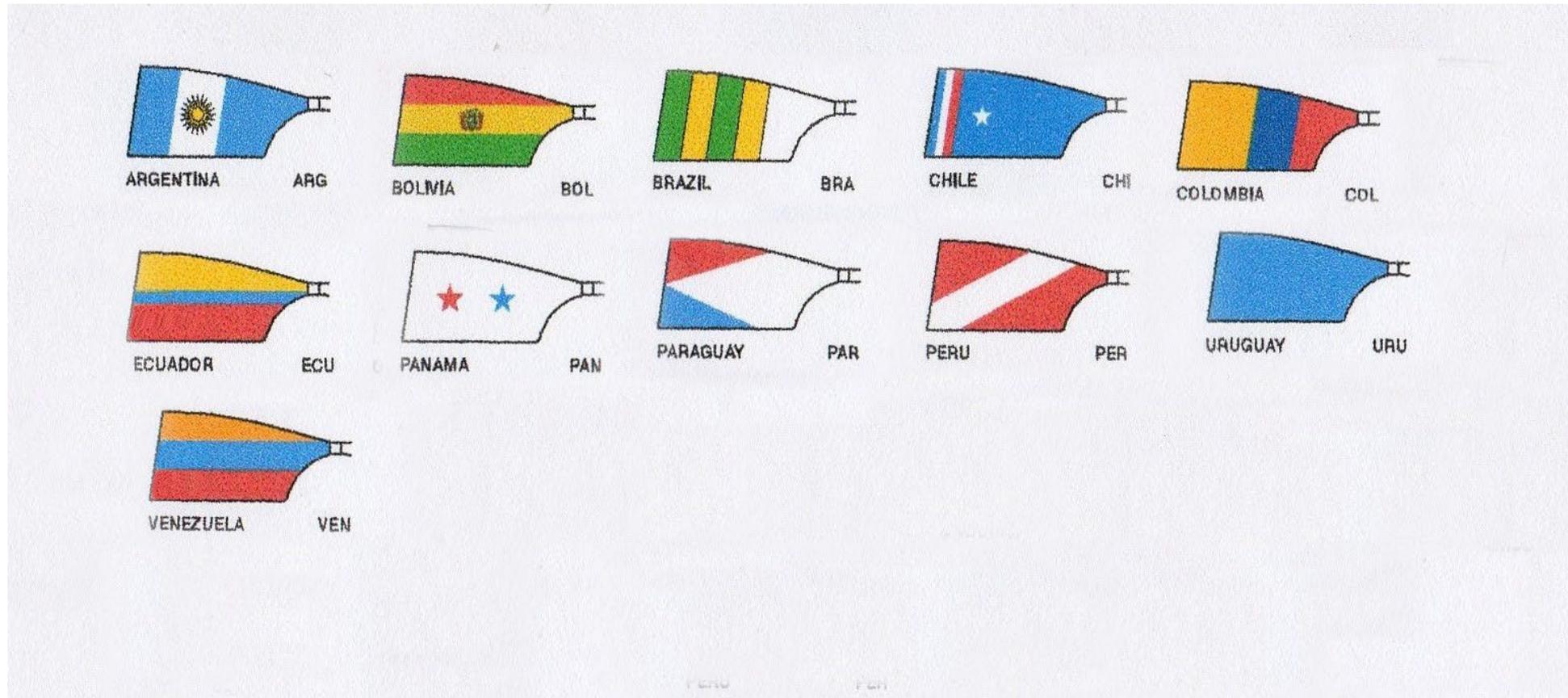


Control de Uniformidad

- En las Carreras :
 - Un uniforme definido(polo/short – enterizo)
 - Uniformes oficiales aprobados por CSAR, COPARE, WR o CO
 - Palas oficiales aprobadas por WR o proporcionadas por CO
 - Las Gorras/medias: el diseño debe ser idéntico para toda la tripulación pero no necesariamente del mismo fabricante.
 - Las camisetas y pantalonetas no son parte del uniforme, pero deben ser **IDENTICAS**.
 - Las pañoletas de cabeza si se usan por motivos religiosos en las mujeres, estas serán consideradas como de uso personal



2023 colores oficiales de las palas





Principios Generales

Un Bote que no cumple estas reglas:

- En la Playa:
 - No se le permite el embarque
- Antes de la partida en Playa:
 - No se le considera en la carrera y puede ser excluido por el Starter o el Árbitro
- Después de la Carrera:
 - Se relega al último lugar.
 - Si es por segunda vez . EXCLUSION



Beach Sprint

CLIMA ADVERSO

En caso de Clima Adverso el Presidente del Jurado consulta con el Director de la Carrera y el Comité Organizador, para tomar todas las decisiones como:

- +Demorar, posponer o cancelar la carrera

- +Estos cambios pueden ser por Clima Adverso o cualquier otra materia relacionada a la seguridad de las tripulaciones y árbitros en el agua y relacionada con la justicia y equidad de la pista



Beach Sprint

No esta permitido cambiar : Span, altura de toma, altura de cruce de remos, inclinaciones de chumaceras o ángulo de toma

Esta permitido cambiar: palas, sujetadores de pie, pads de carro

Medidas de Arbotantes en Coastal Beach Sprint

		Tolerancia
SPAN Distancia entre ejes	158 cm	' +/- 1 cm
Altura de Toma	18 cm max	
Cruce de remos	Lado Bow 1 cm mas alto	' +/- 0.5 cm
Inclinacion Adelante	5°	' +/- 1°
Inclinacion Lateral	0.5°	' +/- 0.5°
Angulo de toma	42° - 45°	' +/- 2°

Los entrenadores tiene que ser avisados previamente para:

- 1.- La confirmación de las medidas dadas por los organizadores .
- 2.- Entrenar con las medidas dadas
- 3.- Traer sus propias palas para las carreras

Se recomienda: largo de pala 288 – 286 cm/ distancia interna 86 – 88 cm



Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE TRAZADO DE PISTA

Para el trazado de la partida seguir de preferencia estos pasos:

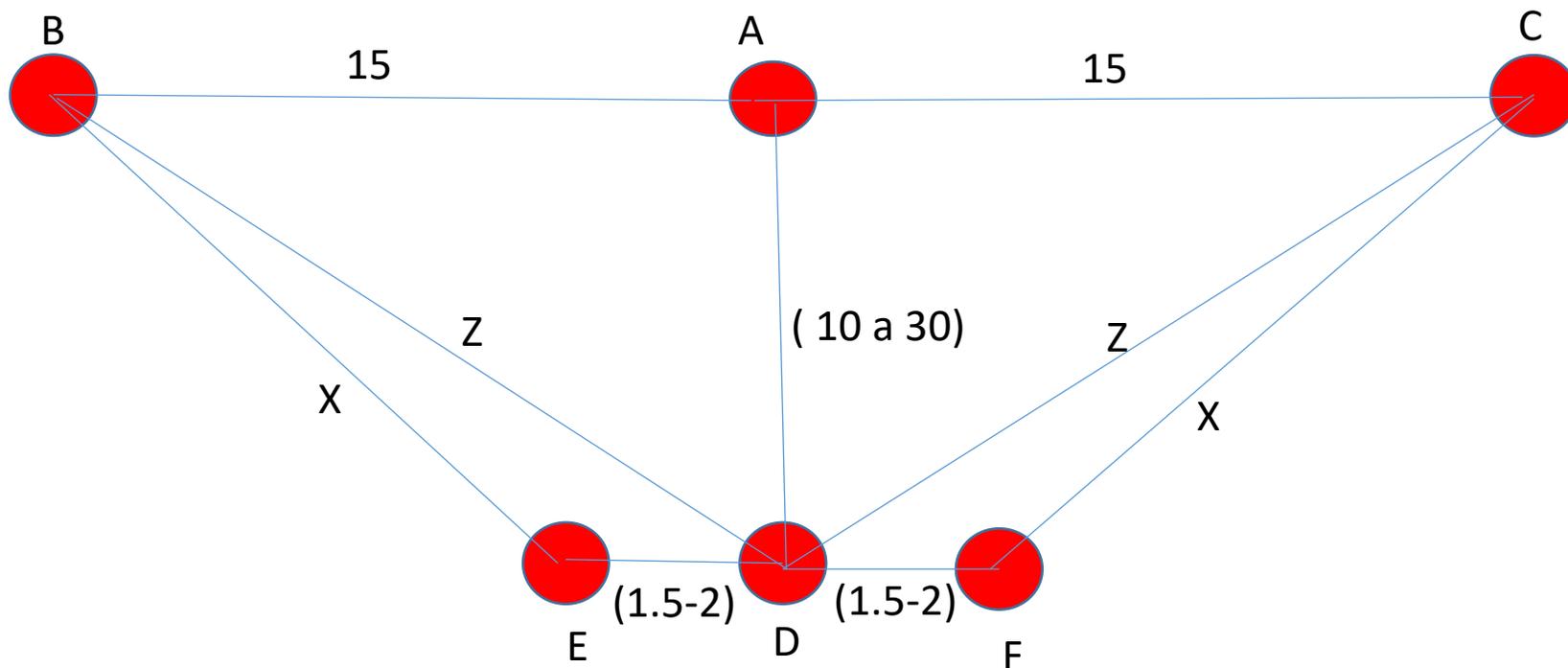
- 1 Marcar en la línea de marea alta un punto A centrado con la posible línea de llegada.
- 2 Medir en forma paralela a la línea de marea alta 15 metros desde el punto A hacia la izquierda (carril 1) marcando punto B
- 3 Medir en forma paralela a la línea de marea alta 15 metros desde el punto A hacia la derecha (carril 2) marcando punto C
- 4 Verificar que la distancia entre B-C sea 30 metros.
- 5 Medir en ángulo recto desde el punto A hacia la meta la distancia de 10 a 30 metros marcando el punto D
- 6 Verificar que la distancia entre el punto B-D (Z) , sea la misma entre el punto C-D (Z) esto define el punto D punto medio de la partida/llegada
- 7 Trazar desde el punto D, la línea de llegada, 1.5 a 2 metros a la izquierda punto E y la misma distancia a la derecha punto F , verificar que la distancia B-E (X) sea la misma de la F-C (X), esto define los extremos de la línea de partida/llegada E-F

Los puntos B y C serán los de la ubicación de las banderas de alineación con las boyas



Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE TRAZADO DE PISTA





Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE TRAZADO DE PISTA

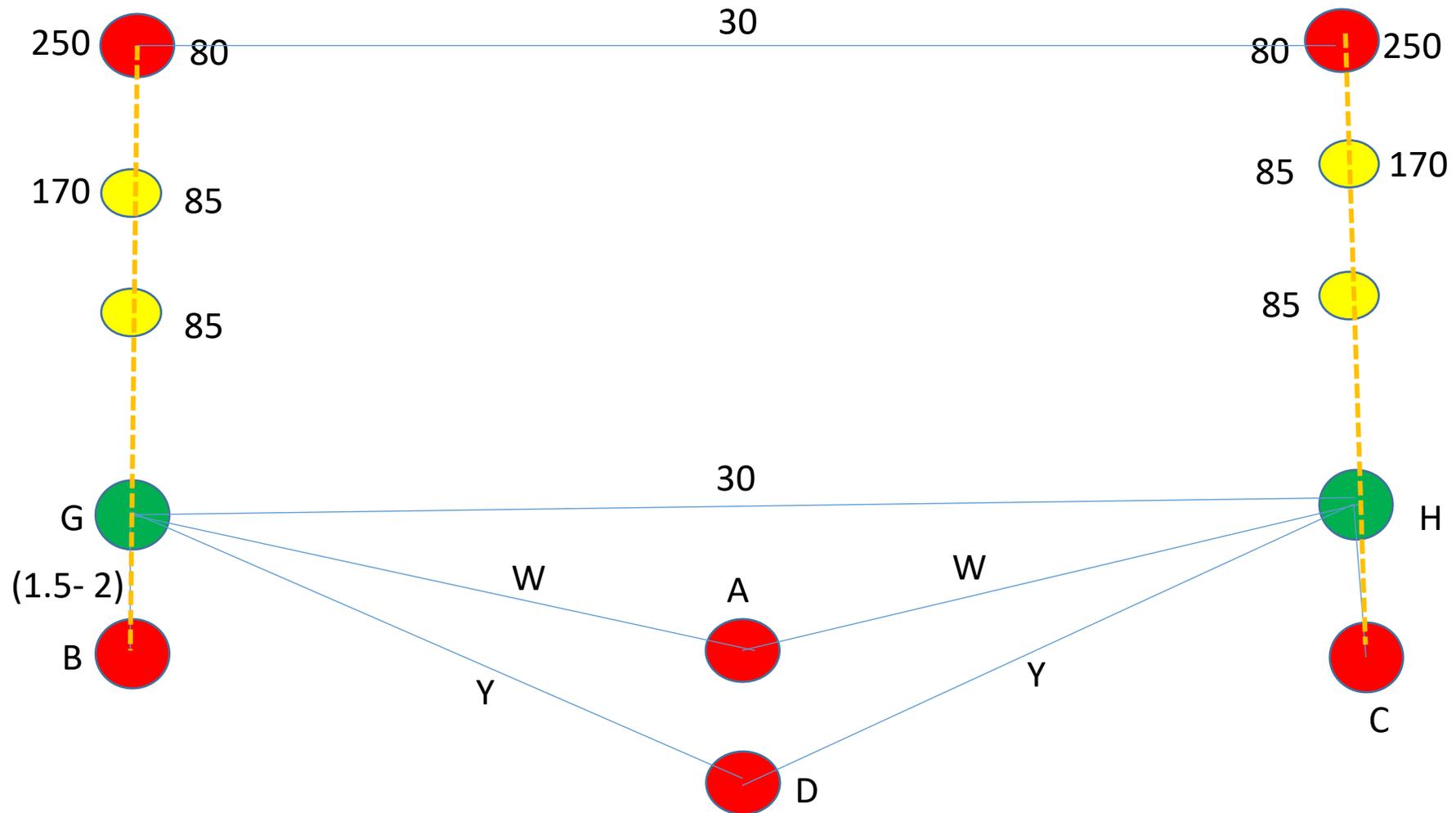
Para definir la colocación de las boyas de la pista de seguir preferencia estos pasos

- 1 A partir del punto B marcar el punto G a unos 1.5 o 2 metros en ángulo recto a la línea de marera B-C, con dirección al mar.
- 2 Medir la distancia G-D(Y) y G-A (W)
- 3 Llevar estas medidas hacia la derecha desde los puntos A y D, la intersección de estas medidas definirán el punto H frente al punto C. corroborar que la medida G-H sea la misma de la B-C, la distancia C-H deberá ser la misma de la B-G
- 4 Plantar en los puntos B, C, G, H, en forma vertical y perfectamente niveladas varillas o tubos de aluminio o PVC pesado que sobresalgan aprox 1.70 sobre el nivel de la playa.
- 5 Usar la varilla B como mira y la varilla G como contra mira para determinar la alineación de las boyas del Carril 1.
- 6 Usar la varilla C como mira y la varilla H como contra mira para determinar la alineación de las boyas del Carril 2.
- 7 Instaladas las boyas de los carriles, retirar las marcas de los puntos A,D,G,H (las contra miras pueden quedarse para verificar en forma periódica la alineación de las boyas, si hay posibilidad que la marea las mueva)
- 8 En los puntos B y C se instalan las banderas indicadoras de los carriles 1 y 2



Beach Sprint

PROCEDIMIENTO DE TRAZADO DE PISTA





¡GRACIAS!