



El presente documento es una traducción del Apéndice R19 del Libro de Normas de World Rowing en la edición de 2021 que incluye las actualizaciones de 2022

Puesto que la Federación Española de Remo no dispone de un reglamento de Beach Sprint propio, nos remitimos al Reglamento de World Rowing tal y como se indica en la disposición adicional primera del Código de Regatas.

A fin de facilitar la aplicación del mismo se han incluido, entre corchetes, adaptaciones al remo español.

APÉNDICE R19

REGLAMENTO DE REMO DE BEACH SPRINT - REGLAMENTO DE PRUEBAS Y/O VARIACIONES SOBRE LAS NORMAS DE COMPETICIÓN DE WORLD ROWING.

BEACH SPRINT - REMO DE VELOCIDAD EN LA PLAYA-

Las reglas y regulaciones que se aplican a las regatas de Remo de Mar se aplicarán a las regatas de “remo de velocidad en la playa”, excepto según lo dispuesto en el presente y aprobado por el Consejo de World Rowing como desviaciones de las regulaciones.

1) Remo, embarcaciones, regatas (Reglamento de Remo de Mar 1, Regla 1)

Una regata tipo Beach Sprint es una regata en la que todos los deportistas utilizan botes de Remo de Mar como se define en el Reglamento de competición de Remo de Mar y donde el recorrido de la competición incluye una transición entre la playa y el mar y está de acuerdo con este Reglamento.

2) Aplicación (Reglamento de Remo de Mar 2, Regla 2)

Este reglamento se aplica a las regatas internacionales de Beach Sprint, regatas del Campeonato del Mundo de Remo de Beach Sprint y regatas de Beach Sprint celebradas como parte de juegos multideportivos junto con y sin excluir las reglas del reglamento de World Rowing de competiciones de Remo de Mar.





3) Seguridad y salud de los remeros (Reglamento de Remo de Mar 5, Regla 14)

a) Cada deportista en las pruebas de remo Beach Sprint debe asegurarse de que:

- I. tienen un estado de salud y condición física que le permita competir a un nivel acorde con el nivel del evento en particular; y
- II. tienen una capacidad básica de natación, incluida la capacidad de nadar 50 metros y mantener la cabeza fuera del agua sin ayuda durante tres minutos.

b) Para el Campeonato del Mundo de Remo de Beach Sprint, todos los deportistas deben haber completado un examen de salud previo a la competición como se detalla en el Reglamento de la Regla 14 2) a).

4) Categorías de edad (Reglamento de Remo de Mar 6, Regla 17)

Las siguientes categorías de edad para remeros están reconocidas por World Rowing para remo Beach Sprint:

- a) Absoluta
- b) Sub 19

5) Clases de embarcaciones (Reglamento de Remo de Mar 9, Regla 24)

Las siguientes clases de botes están reconocidas por World Rowing para remo Beach Sprint:

- a) Individual (Solo) (C1x)
- b) Doble Scull (C2x)
- c) Cuatro Scull con Timonel (C4x +)

6) Programa de pruebas del Campeonato de Beach Sprint de World Rowing (Regla 25)

Los Campeonatos Beach Sprint World Rowing se llevan a cabo en las siguientes pruebas:

- a) Masculino (M) C1x
- b) Femenino (F) C1x



- c) Mixto (Mix) C2x, C4x +
- d) Masculino menores de 19 años (S19M) C1x, C2x
- e) Femenino menores de 19 años (S19F) C1x, C2x
- d) Mixto menores de 19 años (S19Mix) C2x

[* La FER podrá establecer otras pruebas notificándolo en la normativa de la competición.]

7) Embarcaciones y equipamiento (Reglamento de Remo de Mar 12, Regla 28)

Todos los botes utilizados en remo Beach Sprint deben cumplir con los requisitos de construcción, flotabilidad y seguridad para embarcaciones de Remo de Mar especificados en las Reglas de competición del Remo de Mar, con las siguientes excepciones:

- a) Durante la competición de remo de Beach Sprint, no se requiere que los botes lleven un chaleco salvavidas para cada competidor en el bote. Sin embargo, el Comité Organizador debe disponer de chalecos salvavidas para los deportistas que los soliciten;
- b) No es necesario que las embarcaciones tengan un cabo flotante de 15 m.

8) Peso de las embarcaciones (Reglamento de Remo de Mar 12, Regla 30)

Todas las embarcaciones utilizadas en competiciones de Beach Sprint deberán tener un peso no inferior al mínimo peso descrito en el Reglamento de Competición de Remo de Mar. Todas las embarcaciones deberán ser pesadas antes de su uso en competición. El Presidente del Jurado podrá ordenar un pesaje adicional de las embarcaciones durante la competición.

9) Características de la Zona de Competición (Reglamento de Remo de Mar 13, Regla 31)

- a) El recorrido de la competición de remo Beach Sprint deberá proporcionar, en la medida de lo posible, condiciones justas y equitativas para todas las tripulaciones. Esto requerirá un ancho suficiente del área de salida para permitir que las tripulaciones de cada manga comiencen sin interferencia de otras tripulaciones. El área de competición debe estar ubicada en una playa de arena uniforme, libre de rocas u otras obstrucciones



que puedan dañar las embarcaciones en la salida y/o llegada a la playa. La línea de salida, la línea de llegada, las banderas de giro y las boyas se colocarán para proporcionar la misma distancia a todas las calles del recorrido para la parte de carrera y la parte de remo.

La longitud del recorrido será la prevista en la Regla 10

El recorrido comprenderá (1) una sección de tierra - (2) una sección de agua - (3) una sección de tierra.

La primera sección del recorrido será una línea recta desde un punto en la playa (línea de salida/llegada) hasta el borde del agua, con una distancia aproximada de entre 10 metros y 50 metros.

La segunda sección del recorrido comprenderá, para cada calle, una línea de tres boyas, la primera boya colocada aproximadamente a 85 metros del borde del agua (orilla), la segunda boya a 85 metros de la primera, y la tercera boya a 80 metros de la segunda, todas ellas en línea recta. El número de calles así proporcionado dependerá de la naturaleza de la prueba, pero en general deberá haber un mínimo de dos calles y hasta cuatro calles. (Ver Regla 11)

La tercera sección del recorrido comprenderá una distancia aproximada de entre 10 y 50 metros, en tierra, desde el borde del agua (orilla) hasta la línea de salida/llegada.

Las distancias indicadas aquí serán una guía general, pero dependerán de las condiciones locales. En particular, la primera boya debe colocarse un poco más allá y lejos de cualquier rompiente de ola. Cualquier cambio sustancial de estas dimensiones solo se permite con la aprobación previa de World Rowing.

[Para las competiciones organizadas por la FER, será esta quien dé la aprobación previa.]*

b) Boyas de Recorrido

- i. Se incluirá un plano del recorrido que muestre la ubicación de todas las boyas en la Normativa de la Regata y también en las instrucciones emitidas a todas las tripulaciones al llegar a la Regata. Este plano también se exhibirá en la Comisión de Control;
- ii. Por motivos de seguridad y visibilidad, las boyas utilizadas para marcar los puntos de giro deben ser inflables o de otro tipo con superficie



- blanda, que no causen daños a las embarcaciones ni al equipamiento, y cada una debe tener una altura aproximada de 150 cm. Las dos primeras boyas desde la playa, de cada calle, deberán tener aproximadamente 30 cm de diámetro, y la boya de giro más lejana deberá tener entre 50 cm y 100 cm de diámetro. Las 3 boyas de una calle serán del mismo color.
- iii. El Comité Organizador tomará todas las precauciones necesarias al colocar los límites del recorrido (las balizas) para evitar cualquier riesgo de que los botes encallen en aguas poco profundas;
 - iv. El Comité Organizador se asegurará de que las distancias entre las boyas en cada calle sean iguales y, en particular, que la distancia de la boya más alejada de la playa en cada calle sea la misma;
 - v. Si el recorrido está ubicado en aguas que se ven afectadas por movimientos de marea significativos, el Comité Organizador deberá hacer arreglos para la verificación periódica (de las boyas y marcadores) y, si es necesario, el reposicionamiento del recorrido. Esto puede incluir balizas adicionales y marcadores para garantizar la seguridad e imparcialidad para las tripulaciones.
 - vi. Por motivos de seguridad, el trazado no permitirá que las embarcaciones transiten en direcciones opuestas en el mismo recorrido y la distancia entre los centros de las calles contiguas será de, al menos, 25 metros (ver los diagramas de los Anexos A y B).

c) Líneas de Salida y Llegada/Meta

- i. La Línea de Salida deberá estar marcada visualmente en la playa de una manera clara y fija, y mantendrá su posición durante toda la competición. El ancho de la línea de salida será, como mínimo, de 2 metros. La distancia desde la línea de salida a cada bote será igual para todos los deportistas. Cuando se utilice un sistema de luz de salida para iniciar la manga, se colocará una luz de salida 5 m delante de la línea de salida, de forma que la luz o las luces sean visibles para los competidores. Las luces de salida también deben ser visibles para los miembros de la tripulación que pudieran estar en la embarcación durante el procedimiento de salida. Las luces de salida operarán como se especifica en el Apéndice R4 la Sección de Campos de Regata.
- ii. El ancho de la Línea de Meta será, como mínimo, de 2 metros. Cuando sólo se utilizan dos calles, la línea de meta puede tener un diseño tipo "embudo" para acercar a los corredores de cada equipo al final. Sin



embargo, cuando se utilicen 3 o más calles, la línea de meta debe tener la longitud suficiente para garantizar que el corredor de cada tripulación tenga la misma distancia desde el punto de llegada designado de su embarcación a la línea de meta. El punto de llegada designado de cada embarcación a la playa estará marcado por una bandera en línea con las boyas de las calles y los corredores deberán pasar por el exterior de esta bandera en su recorrido hasta la línea de meta después de dejar la embarcación, para garantizar una distancia igual a la línea de meta.

- iii. El método para marcar la línea de meta y, por lo tanto, la meta de la competición puede ser cualquiera de las siguientes formas, o un arreglo similar:
 - 1) Una línea clara en la playa que el corredor de cada equipo debe cruzar;
 - 2) Una cinta por la que debe pasar el corredor de cada equipo;
 - 3) Una bandera o dispositivo similar para cada tripulación, de pie en la arena, y que debe ser recogido por el corredor de cada tripulación;
 - 4) Un botón o dispositivo similar para cada tripulación, el cual deberá ser presionado por el corredor de cada tripulación y el cual, al ser presionado, emitirá un sonido o despliegue visual, al mismo tiempo que registra el tiempo de competición transcurrido para esa tripulación.
- iv. El Comité Organizador decidirá el método de marcar la llegada y esto se incluirá en toda la información proporcionada a los equipos.
- v. La orientación de la línea de salida y llegada será, en principio, perpendicular al recorrido de remo.
- vi. Los diagramas del Anexo A y del Anexo B de este Reglamento muestran el diseño general del recorrido.

d) Formato de la Competición

i) Hay dos opciones para el formato de la sección de remo de Beach Sprint. El Comité Organizador decidirá qué formato se utilizará y esto se notificará en la Normativa, se incluirá en toda la información a los equipos y se mostrará en el Campo de Regatas. Se debe utilizar el mismo formato para todas las pruebas de una regata.

(1) Opción 1 - "Slalom de ida / slalom de vuelta "



Cuando todas las tripulaciones estén en sus embarcaciones, deberán competir desde la playa en forma de slalom en torno a cada una de las tres boyas en sus respectivas calles, girando alrededor de la última boya y nuevamente remando en slalom alrededor de cada boya de regreso a la playa, asegurando que rodeen cada boya por el lado correcto. Véase el diagrama del Anexo A.

(2) Opción 2 - "Slalom de ida / recto de vuelta "

Cuando todas las tripulaciones estén en sus embarcaciones, deberán competir desde la playa en forma de slalom en torno a cada una de las tres boyas en sus respectivas calles, dando la vuelta a la última boya. Después de rodear la última boya, volverán directamente en línea recta al punto designado en la playa. (Nota: Las tripulaciones que no tomen un rumbo en línea recta de regreso a la playa o que lleguen a la playa en otro punto que no sea el designado no serán penalizadas siempre y cuando no interfieran a otra tripulación y cumplan con los requisitos de este Reglamento). Las tripulaciones deben asegurarse de pasar cada una de las tres boyas por el lado correcto en el sector exterior. Véase el diagrama del Anexo B.

10) Distancia de la Competición (Reglamento de Remo de Mar 14, Regla 32)

En principio, el recorrido debe incluir una carrera en la playa de entre aproximadamente 10 m y 50 m para comenzar y finalizar la competición y un tramo de agua de 250 m desde la playa hasta la boya de giro más lejana. Así, la competición comprenderá una carrera de 10 m - 50 m desde la línea de salida hasta el agua, una fila de 250 m (boyas a aproximadamente 85 m + 85 m + 80 m) de ida, una fila similar de 250 m de regreso, y una carrera de 10 m - 50 m en la playa hasta la meta. Véase la Regla 9 para conocer el diseño del recorrido. Las distancias indicadas aquí serán una guía general, pero dependerán de las condiciones locales.

11) Número de calles (Reglamento de Remo de Mar 15, Regla 33)

Habrá un mínimo de dos calles hasta, en principio, un máximo de cuatro. El número de calles dependerá del espacio disponible en la playa y el agua, y del número de tripulaciones inscritas en cada prueba.

En todos los casos, la distancia de carrera en la playa y las condiciones del agua deben ser iguales para todas las tripulaciones. Se pueden proporcionar



calles adicionales si el formato de competición así lo requiriese. El número de calles se notificará en la normativa.

12) Composición del Jurado (Reglamento de Remo de Mar 17, Regla 37)

a) El Jurado estará compuesto por árbitros que desempeñen las siguientes funciones:

- i. Presidente del Jurado *
- ii. Starter /Juez de Llegada *
- iii. Juez de salida / Árbitro de regata *
- iv. Árbitros de calle (1 por calle)
- v. Árbitro de Boyas de giro
- vi. Miembros de la Comisión de Control, uno de los cuales será el responsable *.

* El Presidente del Jurado, el Starter / Llegada, el Juez del Árbitro de Salida / Carrera y el Responsable de la Comisión de Control deberán tener licencia de Árbitro Internacional. El Jurado contará con el apoyo en su trabajo de otros árbitros que posean una licencia de Juez-Árbitro Nacional.

b) Varios miembros del jurado pueden tener roles duales. El Comité Organizador también puede nombrar un asistente de Starter y asistentes de otros árbitros.

c) Habrá, al menos, un árbitro de punto de giro situado donde pueda ver las boyas de giro final. Es posible que se requieran árbitros de giro adicionales si la manga se lleva a cabo en más de dos calles.

d) Si una regata de Beach Sprint tiene una gran cantidad de participantes que requieran más de dos calles, el número de miembros del jurado puede aumentarse en consecuencia.

e) Para regatas internacionales de Beach Sprint el jurado será designado por el Comité Organizador.

f) Para los Campeonatos del Mundo de Beach Sprint el jurado será designado por el Comité Ejecutivo después de la recomendación de la Comisión de Árbitros de World Rowing.

[En las competiciones organizadas por la Federación Española de Remo el jurado será designado por el Comité Nacional de Jueces Árbitros.]*



13) Identificaciones que se muestran en la equipación y en los deportistas (Reglamento de Remo de Mar 18, Regla 38)

Los requisitos del Reglamento de Competición de Remo de Mar para las identificaciones en los uniformes y equipación de los deportistas también se aplicarán al remo Beach Sprint. Cada miembro de la tripulación exhibirá en su camiseta de competición o equivalente el código de país de tres letras y su apellido (en texto romanizado) de la siguiente manera y formato:

Camiseta de Competición	Fuente	Alto	Ancho	Tipo Letra	Ejemplo
FRENTE Apellido	Arial	50 mm	120-150 mm	Mayúsculas	GARCIA
FRENTE Acrónimo país	Arial	50 mm	60-100 mm	Mayúsculas	MEX
ESPALDA Acrónimo país	Arial	100 mm	100-150 mm	Mayúsculas	MEX

Estos requisitos son adicionales a los requisitos detallados en la Regla 39 (Ropa de los deportistas y colores de las palas).

[Esta disposición solo aplicará en las competiciones organizadas por la FER si así se indica explícitamente en la normativa.]*

14) Sistema de progresión mundial de remo (Reglamento de Remo de Mar 20, Regla 57)

a) El Sistema de Progresión de World Rowing en los Beach Sprint deberá, en principio, utilizarse para regatas internacionales de Beach Sprint y Campeonatos del Mundo de Beach Sprint de World Rowing. Si un Comité Organizador (o World Rowing en el caso de los Campeonatos del Mundo) decide adoptar un sistema de progresión alternativo, este se incluirá como parte de la información a los equipos. La última versión del sistema de progresión de World Rowing para Beach Sprint está disponible en el sitio web de World Rowing.

[La FER indicará en la Normativa específica de cada regata el sistema de progresión a aplicar.]*

b) Regatas Internacionales de Beach Sprint: El sistema de progresión para el remo Beach Sprint puede tener el formato de:

- i. Varios grupos de tripulaciones; o
- ii. Contrarreloj; o



- iii. Eliminatorias que pueden incluir o no repesca; o
- iv. Una combinación de estos, con el propósito de reducir el número de equipos que quedan en la competición por las medallas en cada prueba a las ocho (8) tripulaciones finales.

c) Las ocho tripulaciones finales.

Después de que se completen las rondas preliminares y se determinen las últimas ocho tripulaciones restantes (las Ocho Finales) de una prueba, las mangas se llevarán a cabo en todos los casos en dos calles con 4 cuartos de final, 2 semifinales y luego finales siguiendo un horario sin descansos adicionales entre mangas. La manga por la 3ª y 4ª posición tendrá lugar antes de la manga por la 1ª y 2ª posición. Las semifinales y finales adicionales para clasificar a las ocho tripulaciones finales también se pueden remar dentro de este formato.

d) El Comité Organizador, en el caso de regatas internacionales de Beach Sprint, y World Rowing, en el caso de los Campeonatos del Mundo de Beach Sprint, puede establecer un límite en el número de tripulaciones de las cuales se aceptarán inscripciones y el método de limitación de números (es decir, clasificación, orden de entrada o sorteo de tripulaciones o cualquier otro método) se incluirán en la Normativa de la Regata y en toda la información que se dé a las tripulaciones antes de la regata.

15) Sorteo y determinación de calles (Reglamento de Remo de Mar 21, Reglas 59 y 60)

a) Cuando se requiera un sistema de eliminatorias preliminares o contrarreloj, se llevará a cabo un sorteo de la primera ronda en la Reunión de Delegados. El sorteo, supervisado por el Jurado, será aleatorio, salvo en el caso de equipos seleccionados como cabezas de serie, y determinará qué equipos participan en qué eliminatorias, y qué calle utilizará cada equipo.

b) Si el Comité Ejecutivo determina que hay cabezas de serie en el Campeonato del Mundo de Remo de Beach Sprint, las tripulaciones con más ranking se colocarán en lados opuestos del sorteo, y luego los cabezas de serie descendentes deben seguir el mismo principio.

Cuando se determinen las últimas ocho tripulaciones que quedan en la prueba, las cuatro primeras marcadas como cabezas de serie en orden descendente (o menos si hay menos de cuatro cabezas de serie restantes en



las últimas ocho tripulaciones) se dibujarán alternativamente en lados opuestos del sorteo para la últimos ocho. Las plazas restantes se asignarán por sorteo al resto de las tripulaciones (es decir, los cabezas de serie restantes 1 y 4 estarán en un lado del cuadro y 2 y 3 en el otro lado).

c) Los resultados de la primera ronda se utilizarán para determinar las siguientes asignaciones de eliminatorias, y las calles se decidirán mediante sorteo aleatorio supervisado por el Jurado. Este proceso se aplicará a las rondas posteriores hasta que se llegue a los Ocho Finalistas.

d) Calles para "Los Ocho Finalistas"

Las calles para cada manga en los cuartos de final, semifinales y finales (las ocho últimas tripulaciones restantes) se determinarán de la siguiente manera:

i) La tripulación con el tiempo más rápido en su ronda anterior elegirá cuál de las dos calles utilizará para la manga. Un equipo cuya ronda anterior fue una repesca no tendrá prioridad en la elección de calles sobre un equipo que no remó en una repesca en la ronda anterior.

ii) La otra tripulación utilizará la otra calle.

Dicha determinación se tomará, a más tardar, 10 minutos antes de la hora de inicio programada de la manga y será confirmada por el Capitán de la Tripulación a la persona designada a tal efecto en la Comisión de Control, quien notificará al Capitán de Tripulación de la otra tripulación dicha decisión, así como a los oficiales de cronometraje y resultados para preparar la lista de salida.

16) Condiciones meteorológicas adversas (Reglamento de Remo de Mar 22, Regla 63)

El Presidente del Jurado, en consulta con el Director de Regata y el Comité Organizador, tomará todas las decisiones sobre cualquier retraso, aplazamiento o cancelación de mangas, o cambios en el recorrido, como resultado de condiciones meteorológicas adversas u otros asuntos relacionados con la seguridad de deportistas, equipamiento y oficiales en el agua o sobre la equidad de la pista.



17) La salida (Reglamento de Remo de Mar 23 y 24, Reglas 66 y 67)

a) La Salida

Durante el procedimiento de salida, los botes se alinearán en el agua en la posición de salida asignada y serán sujetados por miembros de la tripulación (excepto el individual 'SOLO' (C1x)) y hasta un máximo de dos asistentes por embarcación.

b) Asistentes de embarcación:

Habrán hasta dos asistentes por embarcación. Los asistentes serán, en principio, proporcionados por los equipos y serán reconocidos como miembros oficiales de la tripulación de apoyo. El papel del asistente es apoyar la salida y llegada de la tripulación desde y hacia la playa. Los asistentes de cada tripulación deben usar uniformes a juego o un chaleco que cumpla con las Reglas con respecto a las Identificaciones y que se distinga claramente de la tripulación. En condiciones adversas y a discreción del Presidente del Jurado, se puede aumentar el número de asistentes. Los asistentes deben asegurarse de que ellos, y el equipo al que auxilian, no obstaculicen a otros competidores.

Los asistentes no pueden subir al bote en ningún momento, pero pueden ayudar a la tripulación de cualquier otra forma, incluyendo fijar el timón, etc. Cuando la embarcación regresa a la playa, los asistentes pueden "atrapar" el bote para reducir su avance cuando llegue a la playa de forma que un miembro de la tripulación pueda desembarcar para correr hasta la línea de meta:

- i. Los asistentes deben de permanecer en todo momento en aguas poco profundas, por debajo de la altura de sus hombros. Los asistentes deberán cumplir con las instrucciones de los árbitros y estarán en todo momento sujetos al Reglamento de Competición. Cuando una tripulación no proporcione sus propios asistentes, el Comité Organizador los proporcionará. Las embarcaciones deberían mantenerse razonablemente alineadas y posicionadas de tal modo que el centro de las embarcaciones esté alineado con las boyas de su calle. Todos los deportistas (excepto el corredor de cada tripulación) deben estar de pie en el agua junto a su bote y no comenzarán a abordar su embarcación hasta que se dé la señal de salida.



El Juez de Salida, con la ayuda de los Árbitros de Calle, determinará si los botes están razonablemente alineados con las boyas de su calle y tomará las medidas necesarias para garantizarlo.

ii. Los asistentes apoyarán a su tripulación manteniendo la mejor orientación del barco para que los miembros de la tripulación puedan abordar y partir.

c) Los corredores y otros miembros de la tripulación

Un tripulante designado de cada tripulación será un corredor (el corredor en la salida puede ser diferente del corredor en meta, pero en ambos casos debe ser un miembro de la tripulación). Los corredores se pararán con ambos pies detrás de la línea de salida que estará claramente marcada en la playa.

El resto de tripulantes (excepto para el Solo (C1x)) deben permanecer de pie en el agua próximos a sus botes, y no comenzarán a abordar su bote ni tendrán ninguna parte del torso de o piernas dentro o sobre el bote antes de que se haya dado la señal de salida.

Cuando se dé la señal de salida, los corredores correrán hacia sus botes para unirse al resto de la tripulación. El resto de tripulantes podrán empezar a subir a sus barcos tan pronto como suene la señal de salida.

d) El procedimiento de salida

El Starter puede ser asistido por otros árbitros bajo su autoridad. La posición del Starter será elevada y al lado o detrás de la línea de salida, de modo que tenga una vista clara de la línea de salida y de todas las embarcaciones. Las señales de salida deben ser claramente audibles para todos los competidores.

El Starter informará a las tripulaciones cuando falten tres minutos antes de la hora de inicio, ya sea directamente o a través del locutor de la competición, diciendo “¡Tres minutos!”.

Habrá un Juez en la salida que se colocará en un lugar en el que pueda cumplir adecuadamente con sus responsabilidades. Cuando el Starter se encuentre en la línea de salida, también podrá actuar como Juez de Salida. Cuando lo considere necesario, el Presidente del Jurado podrá designar a otro árbitro para que asista al Juez de Salida en sus funciones.

El Juez de Salida será el responsable de decidir si algún equipo ha realizado una salida falsa.



El procedimiento de salida para los 'Beach Sprint' desde 3 minutos hasta la salida será el siguiente:

Tiempo	Acciones
3:00	Todos los miembros de la tripulación deben estar en la zona de salida y bajo el control del Starter. El Starter puede sancionar a una tripulación que llegue tarde a la salida y puede comenzar la manga sin tomar en cuenta las ausencias.
2:45 - 1:45	Los locutores presentan a las tripulaciones a los espectadores. Una vez que se completen las presentaciones, las tripulaciones regresarán inmediatamente a sus posiciones de salida.
1:00s - 0:45	Cuando falte un minuto para el inicio, el Starter dirá "¡Un minuto!" Después de esto, los corredores se colocarán detrás de la línea de salida y el Starter indicará a los demás miembros de la tripulación y/o a los asistentes: "¡Pongan los botes en el agua!". El Starter puede delegar estas indicaciones al locutor de la competición, pero será responsable de asegurarse de que se realicen correctamente y a tiempo.
0:30 - 0:20	Cuando falten entre 30 y 20 segundos para la salida, el Starter alertará a las tripulaciones diciendo "¡Preparados!". Después de este aviso podrá comenzar la manga en cualquier momento, teniendo en cuenta las condiciones de las olas y cualquier otro factor.
en cualquier momento aprox. entre 0:20 y 0:00	La música de inicio se detiene. Para dar la señal de inicio, el Starter debe decir primero "¡Atención!". Después de una pausa clara, el Starter, o bien levantará la bandera roja, o, cuando se dé la salida mediante semáforos, deberá presionar un botón (o interruptor) para cambiar los semáforos de la posición neutral a rojo. Después de una pausa clara y variable, el Starter dará comienzo a la manga, ya sea (a) dejando caer la bandera roja rápidamente a un lado y simultáneamente haciendo sonar una bocina con un pitido largo, o (b) presionando un botón que, en el mismo instante: <ul style="list-style-type: none">A. Cambie la luz roja a verde;B. Haga una señal audible a través de los altavoces;C. Inicie el sistema de cronometraje para la manga.
La señal de salida oficial será el momento en que la bandera roja comience a moverse hacia abajo o la luz roja cambie a verde.	



18) Salida falsa (Reglamento de Remo de Mar 25, Regla 68)

Una tripulación comete una salida falsa si ambos pies del corredor designado no están detrás de la línea de salida cuando se dé la señal de salida, o si cualquier miembro de la tripulación comienza a abordar su bote antes de que la señal de salida sea dada. El Juez de Salida será el único que puede juzgar si una salida es o no falsa.

a) Consecuencias de una Salida falsa:

- i. Cuando se cometa una salida falsa, ya sea por un corredor u otro miembro de la tripulación, el Juez de Salida levantará inmediatamente una bandera roja y el Starter detendrá la manga ondeando una bandera roja y haciendo sonar repetidamente la bocina hasta que todas las tripulaciones se hayan detenido. Cuando el Starter actúe como Juez de Salida, y se cometa una salida falsa, el Starter detendrá inmediatamente la manga haciendo ondear una bandera roja y haciendo sonar repetidamente la bocina hasta que todas las tripulaciones se hayan detenido.

El Juez de Salida informará al Starter qué tripulación ha provocado la salida falsa y éste le otorgará una tarjeta amarilla a la tripulación.

- ii. Una tripulación que provoque dos salidas falsas o reciba dos tarjetas amarillas que se apliquen en la misma manga recibirá una tarjeta roja y el Starter la excluirá de la prueba.

19) Responsabilidad de los deportistas (Reglamento de Remo de Mar 26, Regla 70)

a) Al virar alrededor de las boyas, las tripulaciones pueden tocar las boyas de giro con su bote o remos, pero la quilla del bote debe pasar por el lado designado de la boya. El equipo debe girar en torno a la boya en la dirección correcta.

b) Una tripulación debe rodear correctamente todas las boyas de giro establecidas y debe completar el recorrido según haya designado el Comité Organizador.

c) Una tripulación que no rodee correctamente cualquier boya en el recorrido recibirá una penalización de tiempo de la siguiente forma:



- i. No rodear correctamente la primera o la segunda boya desde la playa: 30 segundos en cada caso;
 - ii. No rodear correctamente la tercera boya desde la playa - 120 segundos
- d) Para las embarcaciones con timonel, se requiere que el timonel esté dentro del bote todo el tiempo que la tripulación esté remando; de lo contrario, se considerará que la tripulación no ha finalizado la manga y aparecerá en los resultados como DNF.
- e) Las tripulaciones que regresan a la playa deben hacer todo lo posible para mantener su barco bajo control en posición vertical con los miembros de la tripulación en contacto con el barco hasta llegar a la playa. En caso de que el barco vuelque al estar regresando a la playa, la tripulación es responsable de garantizar que todos los miembros de la tripulación y el equipamiento estén a salvo, y dicha responsabilidad debe tener prioridad sobre terminar la manga.
- f) Una vez que su bote llegue a la playa, un miembro de la tripulación desembarcará y correrá por la ruta designada hasta el punto de meta de la carrera.
- Después de salir del bote, cada corredor debe pasar por el exterior (en relación con la línea de meta) de la bandera colocada en la orilla en línea con las boyas de su calle de camino hacia la meta.
- Un corredor que no pase por el lado correcto de la bandera será sancionado con una Penalización de tiempo de 10 segundos.
- g) Las tripulaciones deberán estar al tanto en todo momento de la meteorología, las condiciones del agua, de la seguridad de ellos mismos y de los demás. Las tripulaciones que remen de una manera peligrosa o de una manera que se considere fuera de control pueden ser excluidas o penalizadas por el árbitro.

20) Interferencias (Reglamento de Remo de Mar 27, regla 27)

Una tripulación causa interferencia a sus oponentes si sus remos o embarcación invaden la superficie de agua del oponente y causan una desventaja a sus oponentes por contacto o haciendo que la otra tripulación cambie de rumbo para evitar tal contacto. Solo el árbitro de la manga



decidirá si una tripulación está interfiriendo con otra tripulación y le causa una desventaja. Si una tripulación ha causado interferencia a otra tripulación y ha afectado, en opinión del árbitro, el resultado de esa tripulación, entonces el árbitro puede excluir a la tripulación o, alternativamente, puede otorgar una penalización de tiempo de 10 segundos o cualquier otro tiempo que consideren apropiado contra la tripulación que causa la interferencia, o tomar otras medidas apropiadas bajo las reglas.

Es responsabilidad de cada tripulación permanecer en su rumbo correcto y en su zona de agua y no causar interferencia a otras tripulaciones.

21) Conclusión de la Manga (Reglamento de Remo de Mar 29, Regla 73)

- a) La finalización de la manga para cada equipo será el momento en que su miembro (el corredor) alcance el punto final y realice la acción requerida de acuerdo con la Regla 9.
- b) Cronometraje: los tiempos finales se registrarán en 1/100 de segundo.
- c) Una manga termina cuando el árbitro así lo indica levantando una bandera blanca o confirma de otra manera el resultado.

22) Empates (Reglamento de Remo de Mar 30, Regla 74)

Si hay un empate en cualquier ronda que no sea una final, deberán volver a remar el mismo recorrido las tripulaciones involucradas. La repetición debe llevarse a cabo, a más tardar, 10 minutos después de la finalización de la manga en la que se produjo el empate. Si esta repetición resulta en un nuevo empate, se requerirá que las tripulaciones vuelvan a remar de nuevo la manga, a más tardar, 15 minutos después de la finalización de esta segunda repetición. Este proceso continuará hasta que se tome una decisión.

Si se produce un empate en una final, las tripulaciones afectadas recibirán la misma clasificación y la siguiente posición quedará vacante.

23) Sanciones (Reglamento de Remo de Mar 31, Regla 65)

En cualquier caso de incumplimiento de las Reglas, un miembro del Jurado podrá imponer las sanciones correspondientes. Las sanciones disponibles son:

- a) Reprimenda, que es una amonestación formal de que la conducta del deportista o de la tripulación infringe las Reglas y que esta infracción puede tenerse en cuenta al considerar una sanción apropiada por cualquier



infracción adicional durante esa regata. Esta será la sanción apropiada cuando la infracción no justifique un alto nivel de sanción.

b) Penalización de tiempo: sanción otorgada a una tripulación que infringe el Reglamento y que requiere que el corredor cumpla la penalización de tiempo otorgada en una zona de penalización designada, antes de llegar a la línea de llegada.

c) Tarjeta amarilla: que es una advertencia formal por incumplimiento de estas Reglas y Reglamento:

i) Se aplicará una tarjeta en la siguiente manga de la prueba en que ese equipo compita. Solo caducará cuando la manga haya concluido y, por lo tanto, seguirá siendo válida en el caso de una postergación o una repetición de esa manga.

ii) Una tripulación que reciba dos tarjetas amarillas que se apliquen a la misma manga recibirá una tarjeta roja y será excluida de la prueba.

d) Relegación (REL) que coloca a una tripulación en la última posición en una manga donde se estipula específicamente en estas Reglas y Reglamento.

e) Tarjeta Roja o Exclusión (EXC): que excluye a la tripulación de todas las rondas de la prueba en cuestión. Esta sanción es por una infracción grave y/o reiterada de las Reglas que justifique que la tripulación infractora no participe más en la prueba.

f) Descalificación (DSQ): que descalifica a un remero o una tripulación de todas las pruebas de la regata.

i) Esta sanción es por la infracción más grave del Reglamento que justifique la expulsión de la regata.

ii) Cuando un remero sea descalificado, ese remero no participará más en ninguna prueba de la regata.

iii) Cuando un remero es descalificado en una situación en que las Reglas 48 y 49 solo permiten sustituciones en una tripulación por razones médicas, entonces el remero no puede ser reemplazado y la tripulación de ese remero será excluida de todas las rondas de la prueba en cuestión.

iv) Cuando una tripulación sea descalificada, ningún miembro de esa tripulación participará en ninguna otra prueba de la regata.



24) Comisión de Control (Reglamento de Remo de Mar 35, Regla 81)

Además de sus otras funciones, la Comisión de Control en las competiciones de Beach Sprint comprobará que los números de registro de las embarcaciones se muestren correctamente y que los nombres de los remeros y los acrónimos de las federaciones miembro que deben aparecer en el uniforme de cada remero (Regla 13 del presente Reglamento) estén correctamente mostrados y que las tripulaciones compitan en las embarcaciones que les fueron asignadas.

[Si la FER no requiere el uso de acrónimos y nombres estos no se comprobarán en la Comisión de Control.]*

25) El Starter y el Juez de Salida (Reglamento de Remo de Mar 36, Regla 82)

El Starter y el Juez de Salida se asegurarán de que se siga el procedimiento de salida correcto. Ambos estarán en una posición elevada (en un podio o torre) desde donde tengan una vista clara de la línea de salida/meta y el circuito de competición, y puedan ser vistos claramente por todas las tripulaciones.

El Juez de Salida determinará si algún corredor o tripulación causa una salida falsa y, de ser así, seguirá el procedimiento descrito en la Regla 18 del presente Reglamento.

Cuando el Starter esté ubicado en la línea de salida de manera que pueda determinar si ha ocurrido una salida falsa, el Starter también puede actuar como Juez de Salida.

26) El árbitro (Reglamento de Remo de Mar 37, Regla 83)

El Presidente del Jurado, en consulta con el Director de Regata, decidirá el número de árbitros que supervisarán cada manga. Cuando haya más de un árbitro, los árbitros tendrán el mismo estatus en sus áreas de responsabilidad.

a) Árbitro de regata

i) El Juez de Salida podrá actuar también como Árbitro de Regata y se colocará en tierra, elevado según sea necesario, para tener una visión clara de todas las tripulaciones durante la manga. El Árbitro de Regata tendrá prioridad sobre los árbitros de calle y el árbitro de boya de giro. El árbitro de regata, en general, no se comunicará con las tripulaciones durante la manga,



pero tomará decisiones basándose en sus propias observaciones y en el consejo de los Árbitros de Calle y del Árbitro de Giro.

ii) El Árbitro de Regata garantizará el correcto desarrollo de la manga y la seguridad de los deportistas. En particular, observará si alguna tripulación obtiene alguna ventaja o sufre alguna desventaja por parte de sus oponentes o de factores externos e impondrá las sanciones apropiadas a las tripulaciones culpables. El Árbitro de Regata no deberá dar ninguna indicación de dirección a las tripulaciones.

Si es necesario, el Árbitro de Regata puede detener la manga, imponer las sanciones necesarias y ordenar que la manga se reinicie nuevamente desde el inicio. Si por alguna razón, como daños en el equipamiento, se debe retrasar la reanudación, se decidirá una nueva hora de inicio en consulta con el Presidente del Jurado y deberá informar a las tripulaciones interesadas.

Cuando una tripulación sufre interferencia u otro impedimento y el Árbitro de Regata considera que el impedimento no afecta al resultado de la manga o considera que el efecto del impedimento no ha sido significativo, puede negarse a tomar cualquier acción o puede tomar la acción que considere necesaria en dichas circunstancias.

iii) Cuando todas las tripulaciones hayan terminado la manga, el Árbitro de Regata indicará que todo está en orden levantando una bandera blanca. Si la manga no estuviera en orden, el Árbitro de Regata levantará una bandera roja.

El Juez de Llegadas no dará a conocer ningún resultado de la manga hasta que el árbitro de Árbitro de Regata haya tomado una decisión sobre la infracción indicada por la bandera roja.

b) Árbitros de Calle:

Los Árbitros de Calle se colocarán en la playa en una posición elevada para tener una vista clara de la calle a su cargo, cada uno en línea con su calle. Se asegurarán de que los botes se mantengan alineados con su calle mientras esperan la señal de salida y notificarán al Juez de Salida si consideran que los botes no están correctamente alineados cuando se da la señal de salida (una salida defectuosa) o si algún miembro de la tripulación comienza a abordar el bote antes de que se dé la señal de salida (una salida falsa). Darán dicha



notificación levantando una bandera roja, tras lo cual el Juez de Salida seguirá el procedimiento descrito en la Regla 18.

c) Árbitro en la boya de giro:

El árbitro de la boya de giro estará estacionado en una embarcación en el punto más alejado del recorrido, observará la manga y determinará si todas las tripulaciones rodean todas las boyas correctamente. El árbitro de boya de giro indicará al Árbitro de Regata levantando una bandera después de que la tripulación en su calle haya rodeado la boya más alejada de la playa. La bandera se levantará de la siguiente manera:

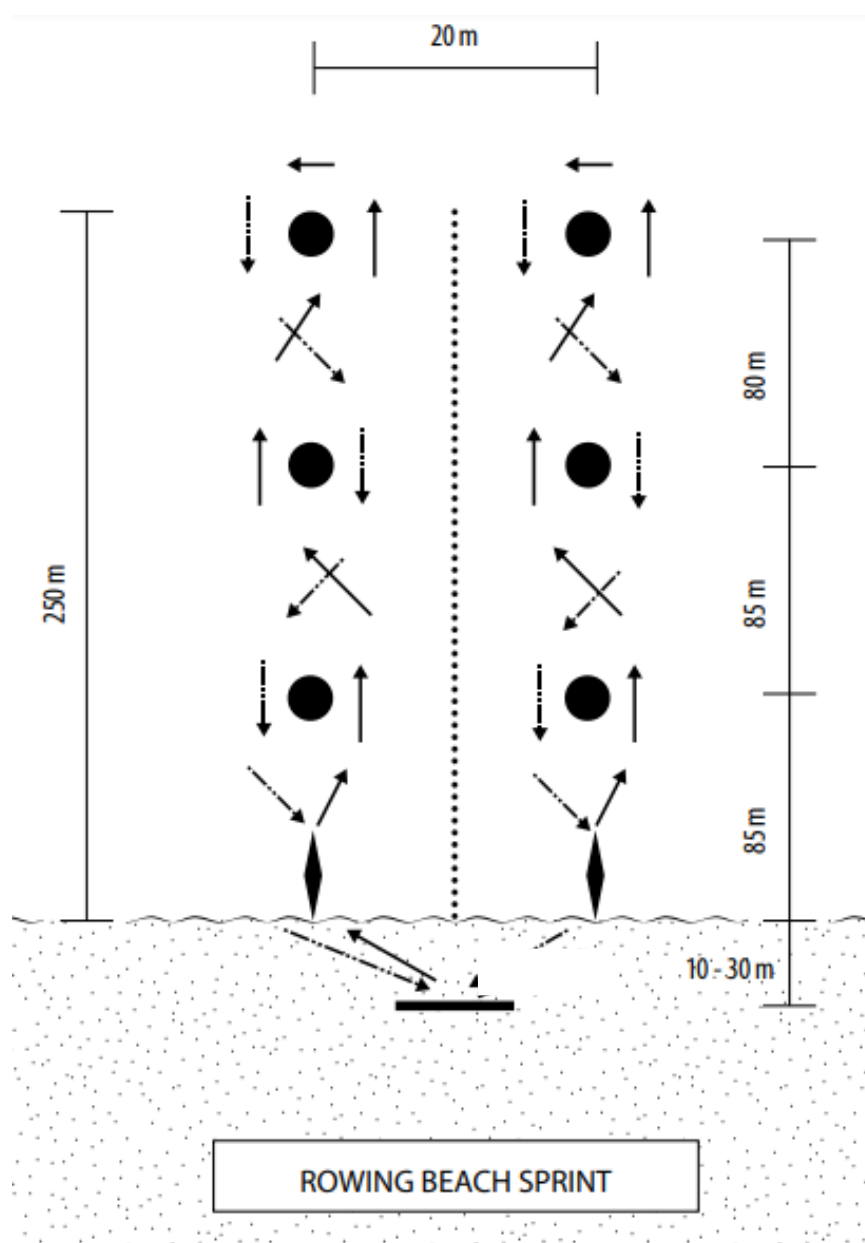
- i) Una bandera blanca si las tripulaciones han rodeado correctamente todas las boyas.
- ii) Una bandera roja si las tripulaciones no han rodeado correctamente las boyas.

El árbitro de la boya de giro también mostrará una bandera roja si considera que ha habido cualquier otra infracción del Reglamento, incluida la interferencia. Deberá informar tan pronto como sea posible después de la finalización de la manga al Árbitro de Regata de las razones para mostrar la bandera roja.

27) Jueces de Llegada (Reglamento Costero 39, Regla 84)

El Juez de Llegada determinará el orden en que los corredores de cada tripulación terminan la manga. Verificarán que la manga está en orden y serán responsables de validar los resultados.

Anexo A



Anexo B

[Nota: opción sugerida para playas con olas]

