



MODULO 1

JUEZ DE CANOTAJE EN SLALOM



A. DE QUE SE TRATA EL CANOTAJE EN SLALOM

1. Pista de slalom

- De 18 a 25 puertas entre 150 a 300 metros de río
- Mínimo de 6 puertas rojas: río arriba
- El resto son puertas verdes: río abajo

2. Puertas

Las puertas está hecha de dos palos : El Remador tiene que pasar dentro de estos 2 palos en la dirección correcta.

3. Eventos

(K1M) Masculino y (K1W) Femenino, (C1M) Masculino y (C1W) Femenino, C2M Masculino, (C2W) Femenino, (C2mx) Mixto.

Carrera de equipo consiste de 3 botes del mismo tipo corriendo al mismo tiempo.

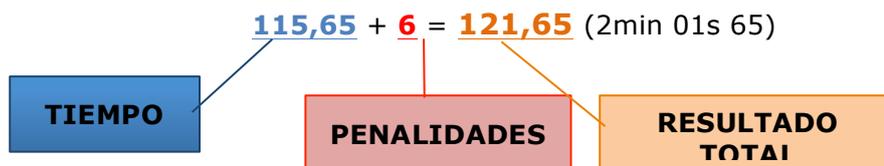
4. Reglas

Las puertas tienen que ser pasadas:

- En Orden Numerico
- En Dirección Correcta
- El diseño tiene que ser completado en el tiempo mas corto posible
- Con el mínimo de penalidades

5. Que es una Carrera (Manga o bajada)

El resultado de una manga está hecha con la adición del cronómetro (desde la línea de Comienzo hasta la línea de meta) con penalidades:



6. Formato clásico de competición

La competición está hecha por dos Carreras cada competidor

El resultado final es el mejor de las dos carreras (1 segundo = 1 punto):

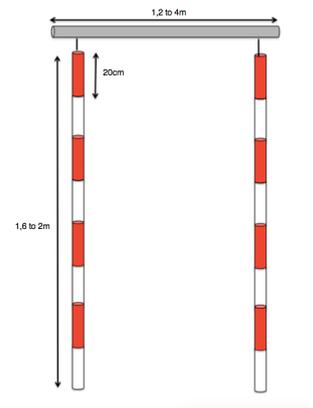
- 1ra carrera: $121,45 + 0 = 121,45$ (2min 01s 45)
- 2da carrera: $115,65 + 6 = 121,65$ (2min 01 s 65)

La que tiene menos puntos es la que gana.

7. Formato competición de la ICF (Federación internacional)

la progresión completa está basada en las clasificatorias – Semi – Final. En las Competencias de la Federación internacional (ICF) están definidas con un número de competidores que pasarán a la fase semifinal, basada en los resultados de su primera carrera de las clasificatorias.

La 2da carrera de clasificatoria será publicada, menos los que pasaron en la primera carrera de clasificación. los competidores competirán por las plazas restantes de la semifinal.



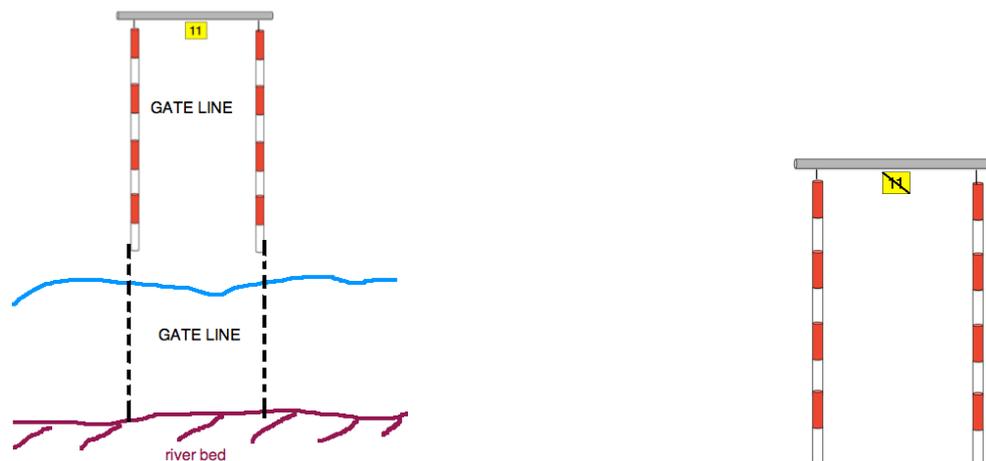
K1M	clasificatoria (1 o 2 carreras) Ejemplo: 59 participantes	Semi (1 carrera) 40 participantes	Final (1 carrera) 10 participantes
	desde clasificacion 1	Top 30 de la clasificación 1	Top 10 de semi
	desde clasificacion 2	Top 10 de la clasificación 2	

El orden de salida de las semis es resultado al revés de las clasificatorias. el orden de salida de la final es el resultado al revés del resultado de las semis

B.-JUEZ DE SLALOM

1. Lina de Puerta

- La línea de puerta está definida como la línea vertical desde donde termina del palo hasta el Agua (river bed, agua)
- No es una línea estable, la línea de puerta puede ser deformada por un toque, el viento, el agua....



2. Negociación de una puerta

- Negociación de una puerta comienza cuando el bote o el cuerpo o el remo toca la el palo de la puerta
- Parte de la cabeza del competidor (en C2, ambas cabezas) Rompe la línea de puerta.
- Negociación de una puerta termina cuando la negociación de la siguiente puerta comienza o la línea de meta es cruzada
- Todas las puertas deben ser negociadas en orden numérico
- Todas las puertas tienen que ser negociadas por el lado de la puerta que ha sido colocado el panel en el Número.

3. Negociación correcta de una puerta

- Toda la cabeza del competidor o competidores deben cruzar la puerta de la línea de acuerdo con el el lado correcto de la puerta en el plan de la pista.
- parte del bote debe cruzar la línea de puerta al mismo tiempo que toda la cabeza cruza la línea.

4. Penalidades

Todo el tiempo, las señales deben ser hacia el competidor



Cero (0)

- Correcta negociación sin tocar los palos con cualquier parte del cuerpo, equipamiento, remo o bote
- Si el Agua toca la puerta es 0

Dos (2)

- Correcta negociación de la puerta, pero con un toque de uno o ambos palos
- Repetir un toque del mismo palo o ambos es solo penalizado una vez

Cincuenta (50)

1. El toque de una puerta (ya sea uno o dos palos) sin la correcta negociación de la puerta.
2. Intencionalmente empuja la puerta para conseguir la negociación. el criterio para juzgar la intención es :
 - a) El competidor no está en una posición para negociar la puerta
 - b) Que un movimiento inesperado (remada o movimiento corporal) Activa la negociación de la puerta
3. La cabeza del competidor (En C2 uno, o ambos) rompe la línea de la puerta boca abajo. (definición boca abajo ver al final) **a menos que repita la puerta antes de negociar la siguiente.**
4. Cualquier parte de la cabeza del competidor rompe la línea de la puerta por el lado equivocado durante la negociación de la puerta, a menos que la negociación de la puerta empieza y termina en la correcta negociación antes que la puerta siguiente sea negociada
5. Saltarse una puerta
Saltarse una puerta está determinado cuando comienza la negociación de la siguiente puerta o el comienzo de la línea meta.
6. EL último miembro de la carrera en equipo, cruza la línea con mas de 15s de diferencia
7. parte de la cabeza rompe la línea de puerta (en C2, uno o los dos) en la dirección incorrecta, con o sin parte del bote, a menos que sea negociada correctamente antes que la siguiente.
8. Cortar la línea de puerta con cualquier parte del cuerpo o equipamiento no es penalizado, a excepción de si pasa solo parte de la cabeza.
9. Repetir una puerta no está penalizado si parte de la cabeza del competidor(es) no ha roto la línea de puerta en dirección incorrecta.
10. cincuenta (50) penalidades de segundos es el máximo de penalización que se puede obtener por competidor.

5. Volteado (boca abajo)

- El bote es considerado volteado cuando la cabeza del competidor está completamente debajo del agua.
- Está considerado descalificado cuando el competidor (o uno de los competidores C2) ha dejado el bote por completo

- Eskimo roll no es descalificado. en carreras de equipo, los atletas pueden ayudarse sin ser penalizados o descalificados.

6. Juez para carrera de equipos

- El último miembro del equipo cruza la meta más de 15 segundos de diferencia con el primero, son 50 segundos.
- Las penalidades en una puerta son la suma de todos los miembros.

7. Alcanzar a otro competidor

- Cuando un competidor alcanza a otro, el que es alcanzado tiene la obligación de dejar pasar al otro competidor.
- Si el el competidor alcanzado molesta o no respeta a quien lo alcanza, este tiene derecho a repetir su manga.

8. El equipo de jueces

- **El Juez Jefe** debe asegurarse que la competición vaya bien y con todas las reglas. el aplica las reglas de competición y puede descalificar un competidor o dar el pase para que repita la carrera. el juez jefe es el árbitro final en todo el proceso de jueces.

- must ensure that the competition is run correctly and in keeping with the competition rules. The Chief Judge applies the competition rules and may disqualify a competitor or grant a rerun. The Chief Judge is the final arbiter on all judging matters.

- **El asistente del Juez jefe** El que ayuda y colabora del juez jefe

- **Juez de transmisión**, Quién also actúa como primario o secundario juez de puerta, es responsable de transmitir la decisión final del juez primero para ser agregado a los resultados.

- **El juez de puerta** Es responsable de observar un competidor pasar por las puertas. el juez de puerta se le asigna una o más puertas donde tendrán la responsabilidad de tomar la decisión final de la pasada del competidor

- **Juez de video** Tiene la misma responsabilidad que el juez de puerta y tiene un recurso adicional para determinar la decisión correcta de los competidores en cualquier puerta. El juez de video reporta cualquier equivocación del juez de puerta demostrando la evidencia clara para luego cambiar los resultados.

9. Palabras clave

- DNF= Did Not Finish - No finaliza
- DSQ= Disqualified - Descalificado

- DSQ-R= Disqualified for the Run descalificado de la carrera

- DSQ-B= Disqualified for the competition descalificado de la competicion

B. JUDGE FORM



Section N°

Judge Name
Nom du Juge

Date/Time
Date/Heure

Page Number

Category
Categorie

1st Run/
1ère manche

2nd Run/
2ème manche

Semi-Final
Demi-Finale

Final
Finale

Bib n°	Gate n° Porte n°					
Note						
Note						
Note						

A - Missed gate in sequence order



B - Head & part of the boat
Not in the gate together



C - Passed through gate
in wrong direction



D - Washed back through
gate line



E - Paddles didn't go through
as one unit



F - Intentionally moved
Gate



G - Upside down in gate

Judges Signature
