

CANOTAJE

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

Las modalidades incluidas en la presente guía son las siguientes:

1. Canotaje
2. Kayak

2. Federación, unión o asociación internacional

International Canoe Federation (ICF)

www.canoeicf.com

3. Bibliografía consultada

International Canoe Federation. ICF Rules and Regulations. Tomado de

<https://www.canoeicf.com/rules-and-regulations>

CANOTAJE

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

Estas carreras mano a mano en las que los remeros van de rodillas se disputan en aguas tranquilas y sin caídas con tres distancias distintas: 200, 500 y 1000 metros. Gana el primero en cruzar la meta.

Los atletas reman a un solo lado de la embarcación y cuando reman en un evento C1 (individual), deben usar una palada en forma de “J” para mantener la embarcación derecha.

La carrera de velocidad en canoa se realiza de manera individual y en parejas.¹



Figura 1
Canotaje²

B. Características del área de juego

1. Aspectos generales

El recorrido debe ser totalmente navegable y facilitar las mismas condiciones para los palistas diestros como zurdos.

El recorrido ideal debe incluir:

- Mínimo una puerta combinada, que ofrezca al competidor varias opciones de franqueo.

¹ Tomado de <http://www.toronto2015.org/es/canotaje-kayak-velocidad>

² Tomado de <http://jjoorio2016.blogspot.pe/2013/09/piraguismo-en-rio-2016.html>

- Cambios constantes de dirección y movimientos en la corriente aprovechando las dificultades técnicas del agua (olas- rápidos- remolinos).

2. Dimensiones

El recorrido debe tener una longitud mínima de 200 m y la longitud máxima de 400 m, medidos desde la línea de salida hasta la línea de llegada (tomando la medida del eje central del recorrido).³

3. Salidas

Las salidas pueden ser a favor de la corriente o contracorriente. Las embarcaciones pueden ser sujetadas por un asistente del juez de salida hasta que se le dé la orden de salida. En la salida, la embarcación debe estar parada, preferiblemente sujeta. En las pruebas por equipo, la segunda y tercera embarcación deben estar paradas (preferentemente sujetadas) hasta que la primera embarcación active el tiempo de salida. En cualquier caso, los competidores deben obedecer la instrucción de posicionamiento del juez de salida y demás instrucciones especiales.⁴

4. Llegadas

La línea de llegada debe estar señalizada claramente en ambas orillas. Un competidor completa el recorrido al cruzar la línea de llegada. El competidor no puede cruzar la línea de llegada más de una vez o puede ser descalificado en esa manga. En una prueba por equipos las tres embarcaciones deben cruzar la línea de llegada con un intervalo máximo de 15 segundos, entre ellas, de lo contrario incurrirán en una penalización de 50 segundos. Si un competidor cruza la línea de llegada volcado, o ha abandonado completamente su embarcación, a juicio del Juez de Llegada, el competidor será descalificado para esa manga.

³ <http://rfep.es/archivos/reglamento-slalom-RFEP-2015-aprobado-por-CD-CSD.pdf> Pág. 9

⁴ <http://rfep.es/archivos/reglamento-slalom-RFEP-2015-aprobado-por-CD-CSD.pdf> Pág.10

C. Equipamiento

1. Las embarcaciones

Las canoas son embarcaciones abiertas y en ellas los competidores van sentados o arrodillados.

Cuando está sentado, el palista posiciona sus rodillas contra el borde superior y borde del bote. Cuando está arrodillado, el palista se posiciona más cerca de la parte delantera del asiento y presiona sus rodillas contra los lados del bote para tener estabilidad.

2. Remo

En esta modalidad se usa un remo de una hoja. Una ventaja de usar un remo de una sola hoja es la conservación de energía y la reducción de zigzagueo en el agua.

KAYAK

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

El atleta rema sentado y las carreras mano a mano se disputan en aguas tranquilas y sin caídas con tres distancias distintas: 200, 500 y 1.000 metros.

Las carreras de kayak pueden ser eventos individuales, dobles o de cuatro personas. Los kayaks K-4 (de cuatro personas) pueden alcanzar velocidades tan altas como para arrastrar a un esquiador.

Los remadores de kayak reman a ambos lados de la embarcación. El kayak posee un timón de dirección conectado por cables a un control de dirección que el atleta manipula con los pies.⁵



Figura 1
Kayak⁶

⁵ Tomado de <http://www.toronto2015.org/es/canotaje-kayak-velocidad>

⁶ Tomado de <http://www.toronto2015.org/es/canotaje-kayak-velocidad>

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Cada organizador presentara junto a la reglamentación específica de la prueba, un plano o carta marítima, que determinara el número de kilómetros o millas marinas a recorrer por los participantes. Al menos 1 hora antes de la primera prueba, el recorrido deberá estar medido y señalado. La línea de llegada deberá estar marcada de forma que sea correctamente visible y no induzca a error. Es recomendable señalar esta línea con dos banderas o balizas o un embudo de entrada en meta con una longitud mínima de 50 m. y que en su parte final tenga una anchura máxima de 10 m. Los árbitros de llegada deberán situarse lo más cerca posible de la línea de llegada. Las pruebas deberán estar acompañadas por Jueces de Recorrido en embarcaciones adecuadas. Las distancias recomendables de cada regata o competición oscilarán entre los 12 y 25 Km. Se debe tener en cuenta un recorrido alternativo al principal que podrá ser ordenado por el director de la competición y/o el comité de competición en el caso de que las condiciones ajenas a la organización impidan realizar el previsto.⁷

2. Salidas

El Juez de Salida llamará la atención de los competidores mediante la palabra preparados, y cuando estén correctamente colocados dará la salida mediante una señal acústica. Podrá ser un disparo, o por megafonía mediante la palabra ya, o por una bocina. Si un competidor empieza a palear después de la palabra “preparados”, pero antes de que se efectúe el disparo, habrá realizado una salida nula. Si volviera a realizar una nueva salida nula, el competidor implicado recibiría una penalización de dos minutos, siendo descalificado para la prueba si volviese a cometer la tercera salida nula. Todo competidor que, en el proceso de alineación, tras recibir el segundo aviso del juez de salida, no se coloque en posición de salida correcta, situándose por delante de los demás competidores, será excluido de la prueba en cuestión. El Juez Árbitro tiene el derecho de interrumpir una salida correcta de una prueba, si hay una causa justificada. Ordenará el regreso de inmediato de todos los participantes y dará una nueva salida. Los competidores deberán inmediatamente dejar de palear y esperar las nuevas instrucciones.

3. Llegadas

La línea de llegada es rebasada cuando la proa de la embarcación, con el competidor en el interior, haya cruzado la línea situada entre las balizas que delimitan dicha línea. Si dos o más embarcaciones cruzan la línea de meta al mismo tiempo, obtendrán la misma clasificación final. El tiempo debe ser tomado y publicado en minutos y segundos.

⁷ Tomado de <http://rfep.es/archivos/reglamento-kayak-mar-2011.pdf>

C. Equipamiento

1. Las embarcaciones

Las embarcaciones de los participantes deberán ser resistentes a la presión del agua y al choque de las olas. No se permitirán lastres o apéndices a su construcción. En ningún caso la pala debe de estar sujeta a la embarcación para su propulsión. El Kayak deberá construirse simétricamente siguiendo el eje longitudinal. Los kayaks son embarcaciones cubiertas, en ellas los competidores van sentados, los palistas se sientan más abajo al casco (fondo) del bote, en una bañera y tienen sus piernas dentro del kayak extendidas hacia adelante, con las rodillas reposando en musleras.

2. Remo

En esta modalidad se usa un remo de dos hojas.⁸ Esto se debe a que generalmente se sientan más abajo que los palistas de las canoas, y un solo remo no proporciona una propulsión adecuada. Una ventaja de usar un remo de dos hojas es su técnica fácil de aprender y su rápido ritmo.

⁸ Tomado de <http://rfep.es/archivos/reglamento-estilo-libre-2011.pdf>