



FEDERACION INTERNACIONAL DE RAFTING

Reglamento de Competencia

De Marzo 2017

(The English version is the original and deciding version)



INTRODUCCIÓN

1. Propósito de las Reglas

- a. Este documento ofrece las reglas y regulaciones con que se rige el deporte del Rafting. Las Reglas son decididas por el Comité de Deporte y Competición (Com D&C) bajo la autoridad del Capítulo V de los Estatutos de la Federación Internacional de Rafting (IRF).
- b. Las reglas de carrera se crean para asegurar el juego limpio - un concepto universalmente entendido que subyace a todo el deporte. Sin equidad, el deporte carece de cualquier significado o propósito.
- c. Las Reglas de Carrera también se crean para fomentar conceptos de buen espíritu deportivo tales como respeto, igualdad, integridad, tolerancia y excelencia.
- d. Si alguna Regla en este documento parece entrar en conflicto con otra Regla, o parece que no sea clara en su significado, la cláusula 1.b. (Arriba) se utilizará para determinar la intención básica de la Regla.

2. Autoridad

- a. Las Reglas de Competencia representan la autoridad máxima en la regulación de cómo se llevarán a cabo las Competiciones de la IRF.
- b. Ningún funcionario de IRF, organizador de eventos u otro oficial de evento puede reemplazar unilateralmente esta autoridad. Las reglas de competencia pueden ser alteradas solamente por el Com D & C o en casos raros por una sesión especial de la Junta Directiva de IRF.

3. Excepciones a la Regla

- a. Todas las reglas de la carrera deben ser seguidas a menos que una autorización sea concedida por la autoridad de la S & C Com o un Jurado de carrera (como se detalla a continuación en la Regla 3.b), o por una sesión especial de la Junta Directiva.
- b. Una excepción puede ser concedida por el S & C Com si se demuestra claramente que la excepción es necesaria para el bien del deporte de Rafting. Un Juez puede agregar, cambiar o ajustar una regla de la carrera temporalmente para una carrera o evento específico por la misma razón.

- c. Si se concede una excepción de Regla de Carrera, todas las personas afectadas por la excepción deben ser conscientes de ello de manera oportuna.
- d. La concesión de una excepción no implica que la excepción sea permanente o continuará permitiéndose en eventos futuros.

ÍNDICE

- A. Niveles de carrera
- B. Equipos y Competidores
- C. Calendario de Competencias IRF
- D. Entradas mínimas
- E. Formato de la Carrera
- F. Normas generales de competencia
- G. Sistema de calificación
- H. Balsas y Equipo
- I. Casacas y Banderas
- J. Seguridad del evento
- K. Funcionarios y funciones
- L. Protestas
- M. Jueces
- N. dopaje
- O. Entrega de premios y premios
- P. Invitaciones, inscripciones y confirmaciones

DEFINICIONES

- IRF = Federación Internacional de Rafting.
- BOD = Junta Directiva de IRF.
- S & C Com = IRF Comité de Deporte y Competencia.
- Federación Nacional = Un órgano de gobierno nacional reconocido por el IRF para el deporte del Rafting.
- País Miembro = Una nación cuya Federación Nacional es un miembro pleno o provisional de la IRF en buen estado.
- Región = Zona geográfica utilizada por el IRF para dividir y gestionar las Federaciones Nacionales por continente. Las regiones se dividen actualmente como Europa, Pan América, Australasia y África.
- Competencia = Cualquier carrera competitiva reconocida por IRF organizada entre dos o más Competidores.
- Evento = Cualquier competencia reconocida por IRF.
- Nivel = Se utiliza para distinguir eventos por nivel de importancia. Los niveles actuales son; A, B, C y D.
- División = Se utiliza para dividir un evento por edad o habilidad. Las divisiones actuales son: Juventud, Junior, Abierto y Masters.
- Categoría = Se utiliza para subdividir una División por Sexo. Las categorías actuales son: Hombres, Mujeres y Mixto.

- Fase de Desarrollo = Fase durante la cual un Evento, División o Categoría está en desarrollo. Para fomentar el crecimiento durante la fase de desarrollo, las reglas de carrera que rigen la participación se les permite una flexibilidad adicional.
- Domicilio Permanente = Lugar donde una persona tiene su casa principal permanente, ya la que regresa o tiene la intención de regresar.
- Competidor = Una persona que ha ingresado legalmente, y ha sido debidamente registrada y aceptada, como participante en una competencia reconocida por la IRF.
- Equipo = Un equipo de rafting que ha ingresado legalmente, y que ha sido debidamente registrado y aceptado, en un evento IRF.
- Miembro del equipo = Un competidor que es un miembro registrado de un equipo.
- R6 / R4 = Balsa utilizada normalmente con un equipo de 6 personas / balsa normalmente utilizada con un equipo de 4 personas.
- Organizador = Organismo a quien la IRF ha otorgado el derecho y la responsabilidad de ejecutar un Evento IRF.
- Anfitrión = El Organizador, la Federación Nacional, la Nación Miembro o la Región que está hospedando o patrocinando un Evento IRF.
- CMR = Campeonato Mundial de Rafting de la IRF.
- Selección Nacional = Evento utilizado por un País Miembro para seleccionar el Equipo (s) que los representará en una CMR.

Todos los países miembros de la IRF que estén en orden podrán participar en cualquier evento de la IRF, siempre y cuando cumplan con los requisitos específicos del evento y los requisitos que se detallan en estas reglas de carrera. Los eventos A, B y C están restringidos a R4 y R6. Esto se aplica a todas las disciplinas.

La IRF apoyará cualquier tipo de competencia de balsas en todo el mundo si se hace una solicitud oportuna y si la Competencia se ejecuta de acuerdo con los Estatutos de la IRF y estas Reglas de Carrera.

Se anima a los Países Miembros a comunicarse con la Administración del IRF si tienen preguntas sobre la elegibilidad.

A. Niveles de Carreras

- a. División Abierta
 - i. En R4 y R6. A celebrarse en años alternados.
 - ii. Deben presentarse al menos tres regiones
 - iii. Debe haber como mínimo 8 países compitiendo en la Categoría Varonil y 4 en la Categoría Femenil.
 - iv. Cada una de los países Miembros podrá inscribir sólo un Equipo en cada Categoría.
 - v. Los equipos deben ser seleccionados y nominados de manera justa por su Federación Nacional ganando Selectivos Nacionales justos y creíbles
- b. Las Divisiones Juvenil, Junior y Master (en fase de desarrollo) (La División Junior se incluirá a partir de 2016 en adelante por decisión del Congreso Dic. 2015):
 - i. En R4 y R6. Preferentemente a celebrarse en años alternados.
 - ii. Los eventos se pueden celebrar por separado o consecutivamente con la División Abierta.
 - iii. Deben tener como mínimo dos Regiones representadas.
 - iv. Debe haber como mínimo 6 países compitiendo en la Categoría Varonil y 3 en la Categoría Femenil.
 - v. Los Organizadores de Eventos pueden permitir que los Países Miembros ingresen más de un Equipo en cada Categoría de cada División, si es aprobado por la Com. La aprobación se decidirá de en Event-by-Event, que se anunciará idealmente a más tardar un año antes del evento.
 - vi. Todos los eventos de la División Junior y la Juvenil deben estar limitados a los puntos debajo de Clase IV en dificultad.
 - vii. Todas las demás Reglas de Carrera deben ser aplicadas en consecuencia para las Divisiones de Juvenil, Junior y Masters.
 - viii. Los equipos deben ser seleccionados y nominados de manera justa por su Federación Nacional ganando Selectivos Nacionales justos y creíbles
 - ix. Si sólo hay un equipo participando en una competencia de nivel A o 2 equipos en una competencia de nivel B o C en una categoría, el Organizador del evento puede, a su elección, mover el equipo a otra categoría.
 - x. Si ninguna de las Categoría han sido combinadas o canceladas, se aplicaran los siguientes lineamientos:
 - 1. Si sólo hay un Equipo inscrito en una categoría Juvenil o Junior, ambos categorías se combinarán en la Categoría

- Junior. (Por ejemplo, un equipo femenino en la Juventud se combinaría con la categoría Junior)
2. Si sólo hay un Equipo en la categoría de Master Femenil, este Equipo será trasladado a la categoría de Master Varonil.
 3. Si un Equipo de un País Miembro debe ser trasladado a una Categoría en la que ya han ingresado un Equipo, se acepta que el País Miembro tenga 2 Equipos en esa categoría.
 4. Si se combinan o cancelan algunas Categorías, el Organizador del Evento informará a los Competidores y al Comité S & C a más tardar en la fecha de cierre para las inscripciones para ese Evento.
- xi. Las medallas en general se deben dar solamente si hay menos de 6 equipos en cualquier categoría de una división.

2. Competencias Nivel B (Campeonatos Regionales y Copas de Mundo):

- a. Campeonatos Europeos
 - i. A realizarse al menos cada dos años
 - ii. Los Países de las Regiones Europeas pueden inscribir dos Equipos en cada Categoría de cada División. Estos Equipos deben ser seleccionados y nominados de manera justa por su Federación Nacional habiendo ganado sus Selectivos Nacionales de forma justa y creíble.
 - iii. Para ser reconocidos por la IRF deberán haber un mínimo de 3 países compitiendo en una misma Categoría.
 - iv. Sólo los equipos de la Región Europea recibirán calificaciones regionales o recibirán medallas regionales. (Por lo tanto, en la disciplina de H2H, los equipos de otras regiones no deben competir contra equipos de la Región Europea a menos que todos los Estados miembros de la Región Europea estén de acuerdo, ya que esto alterará los puntos de resultados globales).
- b. Campeonatos Panamericanos, Africanos y de Australia y Asia: (en Fase de Desarrollo)
 - i. Lo ideal sería celebrarse al menos cada dos años.
 - ii. Los organizadores pueden permitir cualquier número de equipos de un país miembro en cada categoría de cada división.
 - iii. Idealmente, debería haber un mínimo de 3 Estados Miembros compitiendo en una Categoría para que sea reconocido por la IRF.
 - iv. Sólo los Equipos Regionales de la Región Anfitriona recibirán calificaciones regionales o recibirán medallas regionales. (Por lo tanto, en la disciplina de H2H, equipos de otras Regiones no

deberían competir contra Equipos de la Región Anfitriona a menos que las naciones de la Región Anfitriona estén de acuerdo, ya que esto alterará los puntos para los resultados generales.)

- c. Copas Mundiales (En Fase de Desarrollo)
 - i. En R4 y R6. Idealmente consiste en una serie de 3-5 carreras que se celebran cada año, en un mínimo de dos Regiones.
 - ii. Los organizadores pueden permitir cualquier número de Equipos de los Estados Miembros de cada División.
 - iii. Los eventos de la Copa del Mundo pueden combinarse con otros eventos de la IRF. En el caso de eventos combinados, se deben otorgar medallas separadas.

3. Competencias de Nivel C (Festivales Internacionales de Rafting, eventos previos a la WRC, Copas Regionales y similares):

- a. Incluye cualquier Competencia internacional corrida de acuerdo con el Reglamento de Carreras de la IRF.
- b. Los competidores pueden ser de cualquier nacionalidad, país de residencia o sexo.
- c. Ni los competidores ni los equipos requieren ser miembros de la Federación Nacional, pero es altamente recomendado.
- d. Un equipo asumirá la nacionalidad de la mayoría de los Miembros del Equipo. En el caso de que no haya mayoría, el Capitán del Equipo habrá de decidir la nacionalidad.
- e. Eventos Previos al Campeonato Mundial de Rafting:
 - i. Los equipos deben ser miembros de su Federación Nacional, y su Federación Nacional debe ser un País Miembro de la IRF.
 - ii. Si el Organizador establece condiciones o límites específicos en la participación (por ejemplo, límite en el número de Equipos por país), las condiciones o límites deben ser publicados al menos con tres meses de anticipación al Evento.

4. Competencias Nivel D (Eventos Nacionales):

- a. Incluye cualquier Competencia nacional que se lleve a cabo de acuerdo con las Reglas de Carrera de la IRF.
- b. Los competidores y equipos deben ser miembros de su Federación Nacional.
- c. Si el Evento es un Selectivo Nacional, todos los Equipos deben tener una oportunidad justa de entrar y ganar, y el Evento debe ser dirigido de una manera justa y creíble.
- d. Es altamente recomendado (pero no obligatorio) que las Competencias nacionales sigan las Reglas de Carrera de la IRF para asegurar un alto nivel de competencia.

Nota: Definición de “justo y creíble”

- a. La Federación Nacional debe ser capaz de probar, por medio de una demanda y la satisfacción del Comité Ejecutivo de la IRF que su Selectivo Nacional fue justo y creíble.
- b. Una notificación de la Selección Nacional y sus fechas deben ser publicadas por la Federación Nacional en su página web, redes sociales, y/o a través de cualquier otro medio de comunicación usado normalmente para contactar a sus miembros y al público en general. La publicación debe ocurrir por lo o menos dos meses antes de que el Selectivo tenga lugar. La Administración de la IRF debe de ser notificada de las fechas elegidas, y recibir una copia de la publicación y ligas de internet de la información. Las excepciones en las fechas límites o cambios hechos en la elección de las fechas después de ser publicadas, deben ser aprobadas por el Com S&C
- c. El evento debe ser accesible a todos los miembros de la Federación Nacional, y las opciones para convertirse en miembros deben ser fáciles de obtener para todos, como se requiere en los Estatutos de la IRF. Equipos o remadores individuales rechazados de cualquier Evento sancionado por la IRF por razones que no cumplan con los Estatutos de la IRF o las Reglas de la Carrera pondrán en peligro el estado del evento de ser "justo y creíble".
- d. Los resultados finales de la carrera deben ser presentados a la Administración de la IRF, ya sea enviados por correo electrónico o a través de un enlace. Cuando se solicite, se debe proporcionar una lista de miembros del equipo de cada equipo.
- e. Si no hay suficientes equipos para ejecutar un Selectivo Nacional, la Federación Nacional debe probar esto a la satisfacción de la Comité Ejecutivo de la IRF S & C. Si sólo hay 1 equipo en una Categoría, el IRF aceptará este equipo si cumple con todos los demás requisitos.
- f. El Selectivo Nacional debe incluir al menos una o más disciplinas, idealmente Slalom o Downriver.
- g. Los jueces y los oficiales de la Carrera deben suscribirse y respaldar plenamente las cláusulas de "Propósito de las Reglas", "Autoridad" y "Excepciones a las Reglas de Carrera" que se detallan en la Introducción de este documento; asegurando que todos los competidores sean juzgados de manera justa, y que las Reglas de la Carrera apropiadas se apliquen igualmente a todos.

B. Equipos y Competidores

1. Para Eventos Nivel A y B:
 - a. Únicamente un competidor que sea miembro de su Federación Nacional, quien a su vez es País Miembro de la IRF, es elegible para competir en un Evento Nivel A o B de la IRF.
 - b. Un Competidor no podrá competir en más de una Federación Nacional en el mismo año calendario. Esta regla no se aplica en el caso de cambiar residencia o ciudadanía por matrimonio. En todos los casos de cambio de residencia o ciudadanía, una vez confirmada, la Federación Nacional no tiene derecho a impedir que un Competidor compita en un Evento.
 - c. Si un competidor desea competir por un país miembro en un evento de nivel A o B y no tienen pasaporte o residencia permanente oficial en ese país, deben:
 - i. Proporcionar prueba de que están domiciliados permanentemente en esa nación extranjera a satisfacción de la S & C Com.
 - ii. Proveer autorización de su Federación de origen a menos que haya domiciliado durante 2 años o más en esta nación extranjera o haya contraído matrimonio con un ciudadano de esa nación extranjera.
 - iii. Hayan competido en las selecciones nacionales de la nación extranjera.
 - iv. Traiga estos casos a la atención del IRF antes de la fecha límite anunciada para las inscripciones del equipo.
 - d. Si lo solicitan el Organizador, el Jurado, S & C Com, o sus designados, los Competidores deben presentar prueba de uno de los siguientes:
 - i. Son ciudadanos legales de la nación que representan
 - ii. Son residentes legales permanentes de la nación que representan
 - iii. El S & C Com ha reconocido que han establecido un domicilio permanente en la nación que representan al Organizador, Jurado, S & C Com, o sus designados.
2. Se les permite a los competidores participar en ambas pruebas, R4 y R6 en un mismo Evento si hay esas dos opciones.
3. Se les permite a los competidores participar en más de una División durante un mismo Evento si ellos califican para eso. De cualquier forma, el competidor debe cumplir con todos los requisitos de la carrera. Ninguna carrera se retrasara o reprogramara para acomodarla al Competidor.
4. Miembros del Equipo y Reservas:
 - a. Para cada equipo de R6 o R4 se permite una reserva, quien debe estar registrado como miembro del equipo antes al inicio del evento.
 - b. Los 7 (R6) o los 5 (R4) miembros finales del equipo no pueden ser cambios después de ser oficialmente registrados para el Evento.

- c. UNICAMENTE los Miembros del Equipo registrados estarán autorizados para competir en un Equipo. Se permiten múltiples sustituciones durante el evento, de cualquier forma, las sustituciones no se permiten a lo largo de una misma disciplina.
 - d. La infracción de cualquiera de estas reglas resultaran en la descalificación del evento.
- 5. Los Equipos Mixtos deberán competir bajo las reglas de competencia de la Categoría Varonil a menos que exista una Categoría de Equipos Mixtos.
- 6. Los competidores podrán participar en un evento del calendario de la IRF en el año que haya cumplido los 15 años, nunca antes.
- 7. Un Competidor quien está legalmente definido como un Menor (usualmente se refiere a una persona menor de los 18 años), debe cumplir con todas sus leyes y regulaciones domésticas aplicables a los Menores en el Evento. Igualmente, el Organizador del Evento debe cumplir con todas las leyes y regulaciones para Menores (por ejemplo, el Organizador deberá arreglar que todas las autorizaciones estén firmadas por adelantado), y que las Federaciones Nacionales deben observar que sus Competidores cumplan con sus reglas y regulaciones que gobiernan a los Menores en su país de residencia.
- 8. La División Juvenil (U19): un Competidor es elegible para competir en la División Juvenil al comienzo del año calendario cuando él/ella cumpla 15 años (como en la regla B.6) hasta el año calendario que cumpla 19 años. Todos los Competidores deberán estar en la edad prescrita para competir en la División Juvenil.
- 9. División Junior (U23): un Competidor es elegible para competir en la División Junior al comienzo del año calendario cuando él/ella cumpla 15 años (como en la regla B.6) hasta el año calendario que cumpla 23 años. Todos los Competidores deberán estar en la edad prescrita para competir en la División Juvenil.
- 10. División Master: un Competidor es elegible para competir en esta División al comienzo del año calendario cuando él/ella cumpla 40 años. Todos los Competidores deberán estar en la edad prescrita para competir en la División Juvenil.
- 11. División Abierta: un Competidor es elegible para competir en la División Abierta al comienzo del año calendario cuando él/ella cumpla 15 años (como en la regla B.6) no aplican ninguna otra restricción de edad, de cualquier forma, los Competidores más jóvenes deberán demostrar sus habilidades profesionales al Director de Seguridad antes de ser autorizado a competir en la División Abierta.
- 12. Selección y Elección de los Equipos para las Copas Mundiales de Rafting:
 - a. Los Selectivos Nacionales (que no necesariamente son sus Campeonatos Nacionales) deben acostumbrarse a determinar cuál Equipo es elegible para ser invitado por la IRF para competir en una Copa Mundial de Rafting (WRC) o en un Campeonato Europeo de Rafting (ERC) como se anota en la Regla A1 y A2a, las Invitaciones para los equipos serán basadas en los acuerdos de su Federación nacional con los estatutos y Reglamento de Carreras de la IRF, con particular atención en su elección de ser “justos y creíbles”.

- b. Los Equipos elegidos que queden no pueden reemplazar a as de 2 Miembros del Equipo Original que participó en el Selectivo Nacional (a menos que haya más de un evento Selectivo)
- c. Cuando sea posible, los Selectivos Nacionales Master y Abierta deberán correrse en ríos con rápidos Clase IV de dificultad y los Selectivos Juvenil y Junior en rápidos Clase III. La IRF debe de estar segura de que los equipos Nacionales en las WRC y las ERC son capaces de remar de forma segura y competitiva la clase de rápidos encontrados en los ríos para WRC y ERC. El S&C Com, el organizador del Evento o el Director de Seguridad podrá negarle la entrada a un Equipo si sus capacidades para remar son dudosas.
- d. Si el Equipo ganador del 1er lugar del Selectivo Nacional no puede asistir a la WRC, entonces el 2º lugar deberá de ser elegible para una invitación a la WRC y así en orden descendente.
- e. En la Región Europea, si ni el equipo en 1er lugar ni el equipo en 2º pueden asistir a la ERC, entonces el equipo ganador del 3er lugar se hace elegible para la invitación a ala ERC, y así en orden descendente.
- f. Con respecto al punto d y e antes mencionados, la decisión de si un Equipo invitado deberá participar o no en la WRC o en el ERC deberá ser hecha con antelación (mínimo 2 semanas antes del registro para el evento) para que los equipos alternativos puedan ser invitados con suficiente tiempo y puedan prepararse.
- g. Si no hubo un Selectivo, entonces los equipos del año pasado son elegibles.

Cualquier desviación de la Federación Nacional a los puntos a, b, c y d antes mencionados deberá ser del interés de los Competidores y si se requiere las desviaciones deberán ser explicadas y aceptadas por el S&C Com de la IRF.

13. En caso de lesión o enfermedad probada durante la competición, o por razones compasivas excepcionalmente convincentes, un equipo puede ser permitido iniciar una carrera con cinco (5) miembros del equipo en una competición R6, o tres (3) miembros del equipo en una R4 si obtienen la aprobación previa del Juez Principal y del Director de Seguridad. Recibirán una penalización de 50 segundos al inicio y deberán terminar con el mismo número de Miembros del Equipo o recibirán una penalización adicional de 50 segundos.

C. Calendario de Competencias de la IRF

1. General

- a. La IRF mantendrá un Calendario de Competencia lo mejor que sea posible dentro de su página de internet (www.internationalrafting.com)
- b. Los eventos deberán calendarizarse en el calendario de Competencia de la IRF para así ser reconocidos por la IRF.
- c. Los Organizadores del Evento o las Federaciones Nacionales deben asegurarse que todos los detalles de sus Eventos sean presentados a la Administración de la IRF con antelación. Estos detalles deben incluir la información de contacto, fechas, localización del río, disciplinas, clase de rápidos para cada disciplina, tipo de carrera (R4, R6), opciones de hospedaje, opciones de transporte, tarifas de inscripción, posibilidades de entrenamiento y otra información relevante.

2. Eventos Nivel A y B.

- a. Los eventos A y B requieren que el Organizador presente una oferta competitiva.
- b. Las ofertas WRC deben ser recibidas 2 años antes del primer día del año calendario del Evento. (Por ejemplo, las ofertas WRC 2017 deben recibirse en 1-1-2015).
- c. Los requisitos de la licitación pueden ser encontrados en el sitio web de IRF o solicitados a la Administración de IRF.

D. Entradas Mínimas

1. Si el número de Equipos o Países Miembros ingresados en un Evento es menor que el mínimo requerido, el Organizador puede solicitar una excepción a la S & C Com para que el Evento sea reconocido.
2. No es necesario que el número mínimo requerido de Equipos o Países Miembros termine en todas las disciplinas del Evento para que los resultados sean válidos.

E. Formato de la Carrera

1. General:

- a. Las competencias de Rafting consisten en cuatro (4) disciplinas: Sprint, Head to Head (H2H), Slalom y Downriver.
- b. Las Líneas de Salida y Meta en todas las disciplinas deben estar claramente marcadas, preferiblemente por lo menos veinticuatro (24) horas antes de la carrera. Los métodos aceptables incluyen:
 - i. Una línea aérea muy visible a través del agua. La línea debe ser marcada, o marcada con banners de "Salida" o "Meta" para la máxima visibilidad.
 - ii. Balizas, postes o banderas muy visibles situados a ambos lados del recorrido que indican claramente la Línea de Inicio o de Finalización.
 - iii. Cualquier otro método aprobado por el S & C Com o el Jurado.
- c. El Director de Carrera tiene derecho a cambiar las Líneas de Salida o de Meta debido a circunstancias inusuales (por ejemplo, cambios en el nivel del agua).
- d. En los eventos A y B:
 - i. Todas las disciplinas deben ser corridas.
 - ii. El orden de las disciplinas debe ser: Sprint-H2H-Slalom-Downriver.
 - iii. La carrera de Downriver para las Divisiones Abierta y Masters debe incluir al menos un rápido clase IV o clase V. Los Equipos Abiertos y Masters que son seleccionados para competir en el Nivel A y B deben ser competentes en rápidos Clase IV o superiores.
 - iv. La carrera de Downriver para las Divisiones Juvenil y Junior no debe incluir rápidos superiores a la Clase III.
- e. En eventos de nivel C y D:
 - i. No hay obligación de correr cada disciplina.
 - ii. Se prefiere, pero no es obligatorio, que la carrera Abierta y Masters de Downriver incluya un rápido clase IV o V.
 - iii. La carrera Downriver para las Divisiones Juvenil y Junior no debe incluir rápidos superiores a la Clase III.

2. Sprint

- a. Cada competencia debe comenzar con el Sprint.
- b. El orden de salida del Sprint debe ser seleccionado al azar (por ejemplo, sacado de un sombrero).

- c. El intervalo de inicio entre equipos no puede exceder de 3 minutos y la duración de una sola carrera debe ser de 1 minuto a 3 minutos.
- d. Los entrenamientos en el Sprint no son obligatorios.

3. Head to Head (H2H)

- a. Los equipos compiten en parejas, el Head-to-Head en un formato de eliminatoria "knock-out". Se recomienda que el H2H siga inmediatamente el Sprint.
- b. El H2H se debe celebrar en un lugar donde la exploración del curso es viable. Que pueda ser observado por todos.
- c. Todos los Equipos califican para el H2H, sin embargo sólo un número limitado de Equipos procederá a la Etapa 2 del Concurso. Con base en los resultados del Sprint, algunos Equipos procederán directamente a la Etapa 2, mientras que otros equipos deben competir primero en la etapa 1 para continuar. El Formulario de Sistema de H2H (Addendum 1) define qué Equipos deben proceder directamente y qué Equipos deben competir en la Etapa 1 (vea el formulario y otra información relevante adicional que se incluye en el mismo documento). La etapa 1 consiste en un formato de eliminatoria regular de los últimos 2, 4, 8, 16, 32 etc. El orden de carrera se especifica en el Formulario de Orden de Carrera de H2H (vea el formulario / formularios).
- d. En la Etapa 1 y la primera ronda de la Etapa 2, el equipo con el tiempo más rápido en el Sprint se le otorga la elección de carril. Posteriormente, el equipo con el tiempo más rápido en la ronda anterior se le otorga la opción de carril.
- e. Los ganadores de las semifinales competirán en la " Final A " para determinar las primeras y segundas posiciones.
Los perdedores de las semifinales competirán en la "Final B" para determinar las posiciones tercera y cuarta. El ranking final de todos los demás equipos se determina por su tiempo comparado con el tiempo de los otros equipos que fueron eliminados en la misma ronda. Por ejemplo - los 4 equipos eliminados en los cuartos de final se clasifican por su tiempo en esa ronda; Y en base a su tiempo, tomarán de la 5ª a la 8ª posición.
- f. Los intervalos de carrera en una sola ronda no deben exceder los 3 minutos y la duración de una sola carrera debe estar entre 1 y 2 minutos.
- g. Los equipos que lleguen tarde a su salida pueden perder su turno.
- h. Las prácticas en el H2H son obligatorias.
- i. Posiciones y carriles de salida:
 - i. El carril inicial se define como la sección sin obstáculos del curso que va desde la posición inicial hasta el primer obstáculo (como un rápido, una roca, una curva u otro obstáculo común) en el que los oponentes de H2H tienen más probabilidades de tener su primer

contacto físico. El Jurado tiene la obligación de asegurarse de que las dos posiciones de partida y las Líneas de Inicio sean lo más iguales como sea humanamente posible. .

- ii. En los eventos de nivel A, se deben utilizar "Equipos de Prueba" para probar los carriles de inicio. Cuando sea posible, los Equipos de Prueba serán cronometrados en cada Carril Inicial para comparación. Si el tiempo no es posible, entonces dos Equipos que estén igualados competirán entre sí dos veces, con los Equipos emparejados probando cada Carril de Inicio para la comparación. Las pruebas deberán repetirse hasta que el Jurado esté convencido de que los Carriles de Inicio son iguales como sea humanamente posible. En lugares donde los niveles de agua fluctúan, las pruebas deberán realizarse lo más cerca posible de la carrera.
- iii. El Director de Carrera decidirá el método de selección de los Equipos necesarios para las pruebas, sin embargo ningún Equipo se verá obligado a participar contra su voluntad. Los métodos de selección pueden incluir, pero no se limitan a:
 1. Seleccionados de equipos locales adecuados que no compiten;
 2. Seleccionados de equipos compiten uniformemente igualados;
 3. Seleccionado de manera aleatoria Equipos sacados de un sombrero;
 4. Seleccionados de los Equipos que están disponibles en el momento de la prueba
- iv. Los equipos escogidos para estas pruebas deberán cooperar con el Jurado y competir al máximo de su capacidad para lograr los mejores resultados.
- v. El Director de Carrera o el Jurado pueden elegir dividir las Líneas de Inicio con una línea claramente marcada de boyas. Cruzar la línea marcada después del inicio de la carrera por cualquier parte del barco, cuerpo o equipo resultará en una penalización de 10 segundos. Cuando no existe línea divisoria, los Equipos pueden establecer contacto legal en cualquier momento después de que se dé la señal de inicio.

Nota: La S & C Com está diseñando nuevas reglas para la disciplina de H2H para hacerla más interesante y menos predecible. Éstos se probarán primero en los eventos de nivel C y D antes de introducirse en los niveles A y B (lo más probablemente posible para 2018). Estas nuevas reglas se harán públicas tan pronto como se finalicen.

4. Slalom

a. Puntaje

- i. A cada equipo se le permiten dos corridas. La corrida más rápida será usada para determinar el puntaje del Equipo.
- ii. En caso de empate, los tiempos de la corrida más lenta se comparan para determinar quién es el ganador.

b. Salida y Meta

- i. En los eventos de nivel A y B, la salida y la meta utilizarán un sistema de temporización electrónico.
- ii. Si es posible, el orden de salida debe estar en orden inverso de acuerdo con el total de puntos anteriores alcanzados, por lo que el equipo de mayor clasificación comenzará en último lugar.
- iii. Los intervalos de inicio entre los equipos deben estar entre 1 y 4 minutos.
- iv. La línea de meta también se juzga.
- v. Los entrenamientos en la sección del río utilizados para el curso de slalom no son obligatorios.

c. Diseño de la Pista de Slalom

- i. La longitud del recorrido debe permitir que la duración de una sola carrera sea entre 3 y 4 minutos.
- ii. La pista debe ser construida en una sección de río o vía fluvial donde la exploración es viable. Donde pueda ser vista claramente.
- iii. Debería haber un mínimo de 8 puertas y un máximo de 14 puertas, de las cuales un mínimo de dos y un máximo de seis deberían ser puertas contracorriente, distribuidas equitativamente para el acercamiento izquierdo y derecho.
- iv. Para los eventos de nivel A y B, el posicionamiento final de las puertas será decidido por 3 personas - el Diseñador de la Pista y dos personas no locales, adecuadas y nombradas por el S & C Com o el Jurado.
- v. La pista debe estar lista para ser inspeccionada por el Jurado, idealmente 24 horas pero no menos de 2 horas, antes de la primera carrera.
- vi. La pista puede ser cambiada por voto del Jurado.
- vii. Los equipos no están autorizados a practicar la pista de slalom antes de la carrera. La penalización por dicha infracción será la descalificación del slalom.

d. Construcción y marcaje de las puertas

- i. Las puertas se construyen usando uno o dos postes.
- ii. Las puertas deben colgarse de modo que el fondo del poste esté entre 50 cm y 1 metro por encima del agua (considerando la

pulsación del agua y el tipo de balsa y con respecto al juicio justo y fácil).

- iii. La distancia mínima entre dos postes debe ser de 2,50 metros.
- iv. Las puertas de un solo poste deben cumplir con las siguientes especificaciones:
 - 1. Sólo pueden utilizarse para puertas de aguas arriba.
 - 2. Deben usar un segundo poste como referencia visual para un juicio justo y fácil de la línea de la puerta. Un poste de referencia visual no es parte de la puerta, no está sujeto a penalización y no debe interferir con la negociación de la puerta.
 - 3. El poste de referencia visual debe estar fuera de la vista del público para evitar disturbios y no puede ser cambiado ni alterado durante o entre las dos carreras de slalom.
- v. Las puertas aguas abajo y contracorriente deben distinguirse fácilmente entre sí. Las puertas aguas abajo deben ser pintadas con anillos verdes y blancos, y las contracorriente pintadas con anillos rojos y blancos.
- vi. La longitud mínima de los postes de la puerta es de 2 metros. El diámetro de los postes recomendado es de 70 mm, pero no debe ser inferior a 50 mm, y debe ponerse peso en la base para evitar movimientos excesivos por el viento o el agua.
- vii. Cada puerta debe ser numerada claramente con la pintura negra contra un fondo blanco o amarillo. La placa de matrícula, que debe ser fijada dentro de la parte superior de cada puerta, debe tener el número inscrito en ambos lados. La placa debe medir un mínimo de 30 cm x 30 cm, y el número debe medir 20 cm de altura. En el lado de la placa opuesto a la dirección de la negociación correcta, una línea roja diagonal debe ser pintada a través del número.

e. Negociación de la puerta

- i. La 'línea de la puerta' se define como el área bidimensional delineada por una puerta de slalom y la superficie del agua. Esta área puede variar en tamaño y ángulo, dependiendo de si un poste de puerta es estático o está en movimiento.
 - 1. Cuando una puerta tiene dos postes, el área de la línea de la puerta se encuentra entre los dos postes.
 - 2. Cuando una puerta tiene un solo poste, el área de la línea de la puerta se proyecta horizontalmente desde el poste de la puerta hacia el poste de referencia visual. El lado de la puerta sin un poste no está delineado.

3. En todas las circunstancias, si un poste es estático o está en movimiento, el área de la línea de la puerta se proyecta verticalmente desde el borde exterior de la parte inferior de un poste hasta la superficie del agua.
- ii. Una puerta se considera ingresada en el momento en que la cabeza completa de un miembro del equipo ha cruzado la línea de puerta.
- iii. La negociación de una puerta comienza cuando se introduce la puerta o se toca un poste.
- iv. La negociación de una puerta termina cuando se negocia una puerta numerada más alta (se entró o se tocó), o se cruzó la línea de meta.
- v. Negociar una puerta correctamente:
 1. La puerta debe ser negociada en el orden numérico correcto.
 2. Todos los miembros del equipo deben estar en la balsa.
 3. Toda la cabeza de cada miembro del equipo debe cruzar la línea de puerta en un solo intento.
 4. Ninguna cabeza puede cruzar la línea de la puerta en la dirección incorrecta.
 5. Ningún miembro del equipo puede tocar un poste con ninguna parte del cuerpo, del equipo, del remo o de la balsa.

f. Penalización del Slalom

Un equipo podrá ser penalizado con un máximo de 50 puntos en cada puerta. Una puerta que es negociada correctamente como se define en la Regla E.4.e.v, no será penalizada. Los equipos que lleguen tarde a sus salidas serán descalificados de su corrida.

i. Penalización de 5 (cinco) puntos

1. Si se toca un poste de la puerta con cualquier parte de cuerpo, el equipo, el remo o la balsa. Tocar el mismo, o ambos postes repetidamente se penaliza sólo una vez.

ii. Penalización de 50 (cincuenta) puntos

1. Si la línea de meta es cruzada sin todos los miembros del equipo en la balsa.
2. Por cada puerta que se negocie sin todos los miembros del equipo en la balsa.
3. Por cada puerta que la balsa haya pasado al revés por la puerta.
4. Por cada puerta en la que la cabeza de cada miembro del equipo no cruce la línea de puerta durante un intento de negociación.
5. Por cada puerta donde la cabeza completa de un miembro del equipo cruza la línea de la puerta en la dirección incorrecta.
6. Por cada puerta que no se negocia antes de que se negocie una puerta numerada más alta o se cruce la línea de meta.

7. Por el desplazamiento intencional de un poste para permitir la negociación de una puerta. El desplazamiento intencional se define como empujar un poste con una acción anormal o inesperada (por ejemplo, con un remo o movimiento del cuerpo), de modo que un miembro del equipo pueda negociar la puerta cuando no está en condiciones de hacerlo.

5. Carrera de Downriver

- a. La carrera Downriver es la más exigente de todas las disciplinas y, por lo tanto, la más alta en el sistema de puntos. **¡Los entrenamientos en la carrera Downriver son obligatorios!**
- b. La duración total de una carrera de Downriver debe ser entre 20 a 60 minutos dependiendo de los rápidos y el acceso al río (la duración de la carrera de Downriver debe ser presentada en el momento de la propuesta a la IRF).
- c. La carrera se iniciará en grupos de entre 4 y 8 balsas dependiendo de las condiciones del lugar. Sin embargo, si existe la posibilidad de que se inicien simultáneamente más de 8 balsas, se debe elegir esta configuración.
- d. La Línea de Salida debe ser lo más justa posible para cada Equipo. Si las condiciones del lugar no lo permiten, los Equipos podrán seleccionar su posición inicial en orden de la clasificación más alta a la más baja según el total de puntos alcanzados anteriormente.
- e. Si varios grupos se corren uno inmediatamente después del otro, los equipos clasificados más alto correrán en el primer heat, los equipos clasificados en el segundo, y así sucesivamente.
- f. Los intervalos entre los grupos deben ser de un minuto como mínimo.
- g. Los resultados de la carrera de Downriver están determinados por los últimos tiempos de carrera, independientemente de la posición inicial o grupo.
- h. Un arranque Le Mans se puede utilizar si hay una playa en el lugar con suficiente espacio para los competidores para correr hacia las balsas alineadas en la orilla. Las balsas se alinearán según el ranking de cada equipo. Todos los competidores deben estar detrás de una línea claramente marcada antes de dar la señal de inicio.
- i. Las salidas en bote son permitidas donde el lugar tiene suficiente espacio para que todas las balsas de un grupo de inicio puedan cruzar la Línea de Inicio una al lado de la otra. Se deben usar postes o boyas de slalom para marcar los Carriles de Salida. Los equipos pueden acercarse a la Línea de Salida a cualquier velocidad que deseen, pero si un Equipo cruza la Línea de Salida antes de que se dé la señal de inicio, se dará una Salida en Falso contra el Equipo.
- j. Para evitar salidas en falso (excepto en el caso de un arranque en lancha), cada balsa debe ser retenida por un Pre-arrancador (arranque de agua).

- k. Los equipos tarde para el comienzo pueden perder la carrera.
- l. El bloqueo intencional está prohibido en el Downriver. El bloqueo intencional se define como un Equipo que cambia intencionalmente la dirección de su balsa más de una vez, con el objetivo de impedir el progreso de un equipo más rápido. Penalización por infracción: 10 segundos.
Si un equipo es intencionalmente bloqueado por otro equipo, el equipo bloqueado tendrá 10 segundos restados de su tiempo total por cada infracción de bloqueo”.

F- Reglas Generales de Competencia

1. Una balsa debe estar en posición correcta y todos los miembros del equipo deben estar dentro de la balsa (con los pies fuera del agua) al cruzar la línea de meta. Penalización por infracción: 50 segundos.
2. Cuando el organizador asigna una balsa a los competidores para una prueba, entonces se convierte en la responsabilidad del equipo asegurarse de que la balsa esté en condiciones de carrera desde el comienzo. Si se descubre que una balsa esta defectuosa, el equipo debe avisar a los oficiales de la carrera tan pronto como se descubre el problema para que se pueda emitir un reemplazo. Los equipos que no avisen a los oficiales de carrera de un defecto dentro de los 5 minutos de su inicio, recibirán un DNS si no pueden comenzar. El organizador no es responsable si una balsa se desinfla o se daña durante la carrera. No se permitirá volver a correr.
3. El contacto intencional entre la pala para remar, la paleta a la persona, la paleta a la balsa, o persona a persona es ilegal. Se permite el contacto de balsa a balsa (ramming) intencional. Penalización por infracción: 10 segundos.
4. Si un miembro del equipo no puede seguir compitiendo debido a una lesión, el equipo sólo podrá continuar una vez que el miembro del equipo lesionado haya sido entregado al cuidado del personal médico / de seguridad del evento.
5. La asistencia externa (por personas que no sean miembros del equipo) está prohibida durante la competencia, a excepción de situaciones peligrosas. Pena por infracción: descalificación de la carrera.
6. Después de las carreras, los equipos deben, si se solicitan, ayudar al personal del evento a llevar balsas de regreso al inicio o a cargar los remolques para el transporte. Los arreglos se establecerán en la Reunión de Capitanes previa a la carrera.
7. Reuniones de capitanes para los eventos Nivel A y B:
 - a. La primera Reunión de Capitanes debe celebrarse la noche anterior al primer día oficial del Evento. El programa/horario de evento se debe proporcionar a todos los capitanes de equipo en ese momento.

- b. Las siguientes Reuniones de Capitanes deben celebrarse el día anterior a cada prueba.
- c. Los organizadores del evento deben proporcionar minutas escritas a todos los Capitanes al final de todas las Reuniones de Capitanes, o tan pronto como sea posible después de la reunión. Las actas deben destacar cualquier detalle importante del evento que se discutió durante la reunión de capitanes, y cualquier desviación o cambio de decisiones anteriores.
- d. La Sala de Reuniones de los Capitanes debe estar separada y aislada, sin actividades o distracciones no relacionadas que se produzcan durante las reuniones.
- e. Sólo son permitidos en las Reuniones de Capitanes el Capitán y un Manejador o Entrenador por equipo, y donde sea necesario, sus intérpretes. Las excepciones deben ser aprobadas por el juez principal.
- f. Todos los capitanes deben firmar el registro al entrar en la reunión y asegurarse de que obtengan una copia de las minutas de la reunión después (según la Regla F.8.c).

8. Reuniones de Capitanes para eventos de Nivel C y D:

- a. Debe celebrarse el día anterior a cada disciplina competitiva.
- b. Durante Selectivos Nacionales u otros eventos importantes. Los organizadores del evento deben proporcionar minutas escritas a todos los capitanes al final de todas las Reuniones de Capitanes (según la regla F.8.c).

9. En cada disciplina, el tiempo comienza cuando el Juez de Arranque o sustituto especificado da el comando "GO" y el (los) Pre-Starter (s) lanzan simultáneamente la balsa O cuando la primera parte de la balsa cruza la Línea de Salida. Cuando la salida no se mide electrónicamente, el Juez de Arranque o el sustituto especificado puede pedir remos fuera del agua hasta que él/ella da el comando "GO".

10. El cronometraje se detiene cuando cualquier parte de la balsa cruza primero la Línea de Meta.

11. El cronometraje electrónico es obligatorio para eventos de nivel A y B. Los sistemas de cronometraje y puntuación deben estar integrados, de manera que el manejo manual sea mínimo.

12. Intentar engañar las señales de salida o meta, las celdas fotográficas o los sistemas de cronometraje es ilegal. Penalidad por infracción: 50 segundos al inicio, 10 segundos al final.

13. Si se produce una salida en falso, debe repetirse el arranque. Si un equipo hace dos salidas en falso, automáticamente se descalifican de la disciplina. La posición de salida vacante no será llenada por otro equipo.

14. En un caso en el que haya empate en puntos y tiempo, los Equipos seleccionarán sus posiciones iniciales sacando su turno de un sombrero o lanzando una moneda al aire. Si

los equipos están empatados para posiciones en la carrera de Downriver, donde sea posible, deben comenzar en el mismo grupo.

15. Al final de la competencia, en el caso poco probable de que dos equipos terminen con puntos iguales en las posiciones generales, el puntaje del Slalom será utilizado para romper el empate.

16. Los Jueces de Puerta y los Jueces de Sección deben estar designados a un área aislada o acordonada. Los competidores pueden ser penalizados por no moverse fuera de esta área cuando lo solicite cualquier Juez.

17. El Jurado se reserva el derecho, y es responsable de corregir errores técnicos de juicio antes de que comience la siguiente disciplina.

18. Para eventos de nivel A y B (y sugeridos para eventos C y D), el organizador del evento debe tener un sistema confiable para transferir rápidamente todas las hojas de penalidad al equipo participante en la prueba. Si hay una falla en este sistema, el Jurado puede optar por retrasar la publicación de los resultados oficiales hasta que se hayan recuperado y examinado las hojas de penalización para asegurarse de que no se han producido errores técnicos o errores inespecíficos que afecten a la puntuación.

19. En caso de que en un evento de la IRF un miembro de un Equipo —incluidos sus Competidores, Manejadores, Entrenadores o seguidores—sea declarado culpable de llevar el deporte de rafting, la IRF, los organizadores o cualquier grupo o persona que sea parte de la Evento, en descrédito, esa persona o su equipo o su Federación Nacional puede ser sancionado. Tal comportamiento podría incluir, pero no está limitado a:

- a. Indiscutible mala deportividad o comportamiento.
- b. Desobediencia flagrante a las Reglas de Competencia o Reglas de Evento de IRF.
- c. Incumplimiento flagrante de las solicitudes hechas por oficiales de carrera o personal del evento.
- d. Falta de respeto a los jueces, jurados, personal del evento u otro personal oficial.
- e. Comportamiento que es irrespetuoso para la IRF, el deporte del rafting, los organizadores del evento, los espectadores del evento y/o los participantes.

20. Durante el evento, todos los equipos deben respetar el calendario de entrenamiento oficial y las peticiones de la organización. Los equipos que no respeten un calendario oficial de entrenamiento incumplirán la Regla B.F.20.

21. El Jurado del Evento puede ser informado, por cualquier persona y por escrito dentro de las siguientes 24 horas, de un hecho que se cree que ha llevado el deporte a descrédito. A continuación, se reunirá lo antes posible para escuchar, por separado o conjuntamente, pruebas de atenuantes y de agravación. La sanción debe ser apropiada y dependiente de la severidad del delito; y puede incluir pero no estar limitado a:

- a. Penalidades de tiempo
- b. No hay puntos para la disciplina
- c. No hay puntos para toda la competición

- d. Expulsión de un Equipo o Competidor de una disciplina o el Evento sin el reembolso de las cuotas de inscripción pagadas
 - e. Prohibición de correr un número definido de años en Eventos de la IRF
22. Si un Equipo es descalificado de una disciplina, el Equipo no recibirá puntos en esa disciplina. Si un Equipo es descalificado del Evento, el Equipo pierde el derecho a competir en las disciplinas restantes.

G. Sistema de Puntaje

1. Los equipos reciben puntos en cada disciplina según su posición final.
2. Los resultados generales se determinan por la clasificación de los equipos de acuerdo con el total de puntos que han alcanzado durante la duración de la competencia.
3. El máximo de puntos otorgados son:

Disciplina	Puntaje Máximo
Sprint	100
H2H	200
Slalom	300
Downriver	400
TOTAL	1000

4. Los puntos otorgados a cada Equipo se calculan como un porcentaje del máximo de puntos disponible como sigue:
 - 1er lugar - 100%,
 - 2º puesto - 88%,
 - 3º puesto - 79%,
 - 4º puesto - 72%
 - 5º a 18º lugar - menos 3% cada lugar;
 - 19 a 32 lugar - menos 2% por cada lugar.
 - El 32º puesto recibirá por lo tanto el 2% de puntos.
5. Un equipo que no inicia una carrera, no recibirá puntuación ni puntos por la carrera.
6. Un equipo que no termine una carrera, no recibirá puntuación ni puntos por la carrera.

H. Balsas y Equipo

1. Las balsas utilizadas en los eventos de la IRF son el diseño simétrico básico de la balsa fluvial utilizado en todo el mundo por varios proveedores y entusiastas de aguas bravas, o balsas proporcionadas por los organizadores y aprobadas por la S & C Com.
2. En los eventos A y B:
 - a. Los organizadores de eventos deben proporcionar balsas idénticas.
 - b. El número de balsas suministradas debe ser igual al menos a la mitad del número total de equipos presentes, más una o dos balsas de repuesto.
 - c. Las balsas usadas para una disciplina individual deben ser idénticas en longitud, anchura, peso, diámetro del tubo, construcción material y diseño a menos que una excepción sea permitida por la Com. S & C.
3. Idealmente, todas las balsas deben ser auto-desaguables y cumplir con los siguientes requisitos específicos:

Tipo	4-personas	6-personas
Longitud Mínima	365 cm (12 pies)	425 cm (14 pies)
Ancho mínimo	170 cm	200 cm
Pontones	2	3
Posa pies (opcional)	4 - 6	6 - 8
Diámetro Min. tubo	45 cm	50 cm
Peso Mínimo	40 kg	50 kg

4. Todas las balsas deben proporcionar una línea de seguridad fija alrededor del exterior de los tubos externos inflados. Las líneas de proa y popa están permitidas, sin embargo, cualquier otra cuerda y aparejo, por razones de seguridad, está estrictamente prohibido. Los remos de repuesto se permiten que se fijen a la balsa, si se hace de una manera segura.
5. Todas las balsas deben estar equipadas con conos de pie u otros dispositivos aceptables para permitir que cada remador establezca su posición de remada. Pueden utilizarse frenos fijos inflables para este propósito, a menos que el Director de Seguridad lo prohíba expresamente. Idealmente, si se van a montar conos de pie, éstos deben ser fijados por el fabricante con antelación. Los bucles, las correas o las cuerdas abiertos del pie NO son aceptables.
6. El piso inflado debe ser de puntada estándar o construcción de viga en I usando material de tela de balsa. Se recomiendan válvulas de liberación de presión en los pisos.

7. Cada Competidor es libre de usar su propia paleta C1 de una sola hoja. Los remos están prohibidos.
8. En los eventos de nivel A, y preferiblemente en los eventos de nivel B, las balsas deben ser revisadas antes de cada carrera con un manómetro para asegurar que todas las balsas estén igualmente infladas. La revisión debe hacerse una vez que la balsa haya entrado en el agua.
9. Cualquier Competidor que se encuentre manipulando una balsa recibirá una penalización de tiempo en la disciplina siguiente de su Equipo y posiblemente sanción. La pena de tiempo será decidida por el Jurado de Carrera y estará de acuerdo con la gravedad y el tipo de adulteración, y la duración del tiempo de la siguiente disciplina. La manipulación implica, pero no se limita a:
 - a. Inflar la balsa por encima de la presión especificada después de haberla comprobado.
 - b. Bloquear las válvulas de liberación.
 - c. Cambiar el diseño o la estructura de una balsa de cualquier manera para dar al equipo una ventaja.
 - d. Alterar la presión o configuración de otra balsa de los Equipos sin su consentimiento.

I. Casacas y Banderas

Eventos de Nivel A y B:

- a. Los organizadores del evento deben proporcionar a todos los Competidores de cada Equipo una casaca que identifique de manera exclusiva a su Equipo (incluyendo su Nación, División y Categoría) de todos los Equipos que compiten en el Evento. Para cumplir con este requisito, las casacas deben diseñarse de la siguiente manera:
 - i. La casaca de cada Equipo debe tener impreso por un lado su bandera nacional, y un código de identificación que incluye:
 1. El código internacional de tres letras de la COI del equipo (Alemania - GER, Estados Unidos - USA, Rusia - RUS, Brasil - BRA, etc.)
 2. El código de división del equipo (Abierta-O, Master-M, Junior-J, Juvenil-Y)
 - ii. El código de categoría del equipo (Hombres - M, Mujeres - W)
Ejemplos del código de identificación serían los siguientes: Costa Rica Master Varonil (CRCMM), Bulgaria Abierto Femenil (BUL-OW), Indonesia Junior Varonil (INA-JM), República Checa Juvenil Femenil (CZE-YW)
 - iii. En competiciones en las que se permite tener más de un Equipo de la misma Nación compitiendo en la misma División y Categoría, el código de identificación también debe incluir un número de Equipo

correspondiente (por ejemplo, AUS-OW1, AUS-OW2, SLO-MM1, SLO-MM2, etc.).

- iv. El tamaño mínimo de bandera y código de identificación combinados debe ser 15 x 23 cm. El espacio debajo de la bandera y el código de identificación, y el reverso de la casaca, pueden reservarse para los logotipos de patrocinadores solamente.
 - v. Si se desea, las divisiones y categorías se pueden distinguir mediante el uso de codificación de colores, rayas u otros medios visibles que sean rápidamente reconocibles por los oficiales de la carrera.
- b. Cada miembro del equipo es totalmente responsable de su casaca. Puede ser requerido un depósito de cada equipo cuando las casacas patrocinadas. Si un Competidor no está usando su casaca durante la carrera, su Equipo será multado con una cuota de \$ 50 USD, o se le dará una penalización de 10 segundos.
 - c. En los Eventos Nivel A- y los Campeonatos Euro, el frente de cada balsa debe mostrar la bandera nacional del Equipo participante. La bandera debe ser de al menos 30 x 40 cm, fijarse firmemente al frente de la balsa, y mostrarse correctamente (con el lado derecho hacia arriba). En los campeonatos Panamericanos, Australianos y Africanos se prefiere lo anterior, pero no es obligatorio.
 - d. La bandera IRF debe estar presente en el sitio de la carrera.

2. Los requisitos para casacas y banderas son opcionales en eventos Nivel C y D.

J. Seguridad en el Evento

1. Cada competidor debe traer su propio equipo de seguridad personal. Este equipo debe ser utilizado durante todo el Evento en todo momento mientras esté en el agua. El equipo de seguridad personal debe ser de fabricantes reconocidos y establecidos que garantizan la calidad del material y cumplen con los estándares de la industria; y la estructura, forma o composición del equipo no debe modificarse de ninguna manera que no sea recomendada o aprobada por el fabricante. El equipo de seguridad personal mínimo requerido consiste en lo siguiente:

- a. Un dispositivo de flotación personal (PFD) en forma de un chaleco de flotación que está diseñado específicamente para el uso de aguas bravas. La IRF recomienda el uso de chalecos de flotación equipadas con tirantes reforzados y un sistema de cincha ajustable que permite que el PFD esté bien ajustado.

- b. Un casco de seguridad para aguas bravas que cumpla con las normas nacionales e internacionales
- c. Calzado de protección adecuado. Estar descalzo no está permitido.

2. Antes del comienzo de una carrera IRF, un juez de IRF o un miembro del personal del evento puede inspeccionar y / o probar los chalecos de flotación para determinar su valor de flotabilidad. El procedimiento de inspección y ensayo puede incluir lo siguiente:

- a. Una inspección visual para asegurar que el chaleco de flotación no ha sido modificada de ninguna manera.
- b. Inspección visual para asegurar que el chaleco de flotación lleva el etiquetado apropiado, que debe ser EN ISO 12402-5 (Nivel 50) (o norma nacional equivalente aprobada). Esto se aplica a todos los tamaños de chaleco de flotación independientemente del peso corporal.
- c. Una prueba física del levantamiento del chaleco de flotabilidad utilizando un peso de acero inoxidable calibrado de 6,12 Kg o su equivalente en otros metales.

(NOTA: En el caso de que los organizadores de la carrera requieran que se aumente el nivel de flotabilidad del nivel 50 (J.1.a.ii), los procedimientos de inspección y prueba se ajustarán para adaptarse al estándar más elevado)

3. cuando la temperatura del agua es baja, el Organizador del Evento puede recurrir al uso de un traje mojado o seco, o cualquier otra protección para el agua. La IRF recomienda usar protección para agua fría cuanto la temperatura sea menor a los 15 °C.

4. En veneros artificiales, el equipo de seguridad para cada equipo será definido por el Director de Seguridad. En ríos naturales es obligatorio en todas las disciplinas que por lo menos un miembro del equipo cargue el siguiente equipo mínimo de seguridad por equipo:

- a. Flip line
- b. Cuchillo de río. Los cuchillos de río deben estar accesibles con una sola mano.
- c. Bolsa de Rescate. Las bolsas de rescate deben estar almacenadas de forma segura y deben tener un mínimo de 15 metros de longitud o mano que el Organizador del Evento diga lo contrario.

5. Los Organizadores del Evento deben anunciar en el programa con tres meses de anticipación como mínimo de lo siguiente:

- a. Equipo de seguridad mínimo requerido por personal como en la Regla J.1
- b. Ningún incremento en la flotación requerida del chaleco como en la Regla J.2
- c. Especificaciones requeridas para la ropa de protección para agua fría
- d. Equipo de seguridad mínimo requerido por Equipo como en la Regla J.4
- e. Longitud requerida para la Bolsa de Rescate como en la Regle J.4

6. Previo al comienzo de la primera carrera, el Director de Seguridad o un miembro delegado del Equipo de Seguridad debe checar el equipo mínimo de seguridad de cada Equipo. El Juez de Salida o un asistente delegado puede hacer lo mismo. Ningún Equipo que no cumpla con los requerimientos mínimos del equipo de seguridad no le será permitido continuar hasta que esos requisitos sean cubiertos. Un equipo puede su turno si no cumple con los requisitos de equipo de seguridad en el momento de su salida asignada.
7. El Director de Seguridad tiene el derecho de parar la Competencia inmediatamente si cualquiera de los competidores o los jueces u oficiales se lastima. Las carreras no pueden dar inicio sin la aprobación del Director de Seguridad.
8. En cuestiones de seguridad, el Equipo de Seguridad tiene la última palabra. Todos los Equipos / Competidores deben seguir las órdenes del Equipo de Seguridad. Si el equipo de seguridad requiere que un competidor o un equipo detengan o ayuden con una situación de seguridad, darán una señal establecida y esta señal deberá ser obedecida. Esta señal será descrita en la Reunión de Capitanes antes de cada disciplina. Cualquier competidor o equipo que ignore las instrucciones de seguridad dadas por un oficial de carrera, o que muestra irresponsabilidad por su propia seguridad o de otra persona equipo, puede recibir sanciones o ser descalificado de una disciplina o el evento.
9. En cualquier evento, los competidores participan bajo su propio riesgo. Ni la IRF, ni los patrocinadores del evento, ni los organizadores ni los oficiales de carrera asumen la responsabilidad por accidentes o daños que puedan ocurrir durante una competición. Cada participante, incluido el personal del evento y los competidores, está obligado a actuar de una manera consciente de la seguridad en todo momento para minimizar el riesgo de un accidente o daño.
10. Bajo ninguna circunstancia el IRF respaldará una competencia con rápidos Clase VI. Si hay un rápido Clase VI u otra característica potencialmente peligrosa del río en, o río abajo del lugar de la carrera, los competidores deben ser informados y la parada segura por encima del peligro debe ser garantizada.
11. Los organizadores que registren Competidores para el Evento deben requerir la prueba de que los competidores tienen la capacidad de realizar auto-rescate. Los competidores y / o Equipos deben tener los siguientes conocimientos mínimos de auto rescate y habilidades demostrativas:
 - a. Enderezar una balsa girada rápidamente y sin ayuda.
 - b. Subir a una balsa sin ayuda.
 - c. Técnicas de natación pasiva y agresiva en aguas blancas.
 - d. Uso pasivo y agresivo de una bolsa de lanzamiento.
 - e. Conciencia y comprensión de todos los riesgos involucrados en las carreras de balsas.
12. Los competidores son responsables de sus acciones en la orilla y en el agua con respecto a la seguridad. Cada Competidor debe actuar de una manera segura, consciente de su propia seguridad, así como de su Equipo y otros participantes del Evento. Los competidores están obligados a mantener con seguridad su equipo personal, su posición

en la balsa y su puesto en la balsa (por ejemplo, eliminar peligros potenciales a su alrededor tales como bordes afilados, cuerdas sueltas, bucles, mosquetones abiertos, etc.).

13. El Equipo de Seguridad del Evento tiene derecho a requerir ajustes en el equipo personal de un Competidor, su posición en la balsa y su instalación para cumplir con los requisitos de seguridad. El incumplimiento de las instrucciones o requerimientos del Equipo de Seguridad puede resultar en sanciones o descalificación de una disciplina o del Evento.
14. El Director de Carrera y el Director de Seguridad tienen el derecho de cambiar las reglas arriba indicadas donde se considere necesario para mejorar la seguridad. Tales cambios deben ser anunciados de antemano.
15. Los equipos que terminan sus carreras deben permanecer en su balsa justo debajo de la línea de meta para actuar como seguridad, hasta que los siguientes 2 equipos de la competencia hayan completado exitosamente sus carreras. Esta medida de seguridad se aplicará a todas las carreras IRF a menos que el director de seguridad haya informado específicamente y oficialmente a todos los equipos durante las reuniones del capitán que esta medida de seguridad no es necesaria”.

K. Oficiales y sus Responsabilidades

1. Cabeza del Comité Organizador o Director del Evento:

- a. El Director del Evento es responsable de supervisar el funcionamiento del acontecimiento y de coordinar todos los preparativos locales.
- b. Las responsabilidades específicas incluyen, pero no se limitan a,
 - i. el registro de equipo,
 - ii. la coordinación con las autoridades locales,
 - iii. la gestión del personal del evento,
 - iv. la coordinación de los medios de comunicación,
 - v. la organización de equipamiento técnico y de balsas,
 - vi. la entrega de premios,
 - vii. la organización del alojamiento y
 - viii. las instalaciones de reuniones para los funcionarios del evento, jueces y competidores.
 - ix. De los contratos de licitación
 - x. Los contratos con la IRF.

2. Director de la Carrera

- a. El Director de Carrera, en coordinación con el Jurado, es responsable de llevar a cabo las Carreras de Evento de acuerdo con las Reglas de Carrera IRF.

3. Director de Seguridad

- a. El Director de Seguridad informa al Director de Carrera y se encarga de la seguridad durante el Concurso.
- b. El Director de Seguridad puede solicitar una parada inmediata al Concurso si considera que se presenta cualquier situación peligrosa o potencialmente peligrosa o que el nivel del río alcanza un nivel inseguro.
- c. El Director de Seguridad, junto con el Comité Organizador, es responsable de la entrega de la Evaluación de Riesgos y el Plan de Seguridad y Rescate, tal como se detalla en el Documento de Seguridad del IRF. (Apéndice 2.)
- d. El Director de Seguridad tiene el derecho de verificar las habilidades de auto-rescate de cualquier Competidor y puede descalificar a un Competidor que no pueda cumplir con las expectativas mínimas definidas en la Regla J.11.
- e. El Director de Seguridad puede probar las habilidades de remada de cualquier Competidor, y puede descalificar a los competidores que no posean las habilidades mínimas necesarias para remar la clase de agua blanca requerida para el lugar. Si después de las pruebas, el Director de Seguridad duda de las habilidades de un Competidor, el Competidor puede solicitar una segunda prueba.
- f. El Director de Seguridad, junto con el Director de Carrera, tiene el derecho de cambiar las posiciones de Salida y Meta por razones de seguridad.

4. Representante de Seguridad de la IRF

- a. El Representante de Seguridad de IRF es un Evaluador de GT & E de la IRF responsable de asegurar que sea aprobado un Plan de Seguridad y Rescate (SRP) es aprobado y seguido (ver Anexo 2). El Representante de Seguridad del IRF trabaja en estrecha colaboración con el Director de Seguridad del Evento y puede detener la carrera o el Evento si el SRP es ignorado videntemente y/o son evidentes los riesgos de seguridad inaceptables.
- b. Si el Director de Seguridad del Evento es un Evaluador de GT & E certificado por la IRF, él/ella puede asumir el rol de Representante de Seguridad de IRF.

5. Jurado y Juez Principal

- a. El Jurado es un panel de tres personas compuesto de tres Jueces, incluyendo uno que es el Juez Principal. Para un CMR o un Campeonato Euro, el Juez Principal debe ser un Asesor Certificado y los dos miembros restantes del Jurado deben ser Asesores o Jefes de Jueces.
- b. El Jurado se asegura de que toda la Competencia se ejecute correctamente de acuerdo con las Reglas de Carrera, y es responsable de supervisar a todos los jueces y su desempeño.
- c. El Jurado recibe protestas con respecto a las penalizaciones y el incumplimiento de las Reglas de Carrera y emite decisiones sobre estas protestas.

- d. El Jurado puede conceder una re-ejecución si una protesta tiene éxito (aunque no están obligados a hacerlo). El Jurado también puede descalificar a un Competidor o un Equipo por razones detalladas en las Reglas de la Carrera.
- e. El Jurado es responsable de asegurar que se realice un Taller de Jueces antes del evento, y que el Formulario de Taller de Jueces sea completado por el Asesor del Taller, y enviado a la Administración de la IRF.
- f. Los deberes específicos del Juez Principal son:
 - i. Sirve como contacto principal entre los jueces y el Organizador y los Directores de Eventos.
 - ii. Representa al jurado en todas las reuniones de Capitanes.
 - iii. Supervisa el trabajo general del equipo de jueces.
 - iv. Ordena y dirige todas las reuniones de los Jueces.
 - v. Dirige el procedimiento de protesta.
 - vi. Decide asuntos no cubiertos por las Reglas de Carrera, y decide los puntos empatados.
 - vii. Asienta todos los resultados de la carrera antes de que se llamen oficiales.
 - viii. Proporciona un informe completo al Com S & C dentro del siguiente mes posterior al Evento.
 - ix. Envía una lista completa de todos los Jueces de Eventos a la Administración de IRF.
- g. Responsabilidades específicas del 2º juez:
 - i. Supervisa los tiempos
 - ii. Establece la línea de Salida y la de Meta
 - iii. Revisa todos los resultados y los tiempos.
- h. Responsabilidades específicas del 3er Juez
 - i. Asigna las posiciones y tareas del Juez dentro del Evento.
 - ii. Asegura que todos los jueces tengan el equipo y la información que necesitan.
 - iii. Revisa el trabajo de los jueces para el control de calidad.
 - iv. Recoge y asegura todas las fichas de jueces después de cada carrera.
 - v. Revisa todas las hojas del Juez (por ejemplo, compara las hojas de puntuación del Juez de Puerta y del Juez de Sección con los resultados finales).

6. Juez de Salida

- a. El Juez de Salida asegura que los Equipos están en el orden de carrera correcto y da permiso para comenzar.
- b. El Juez de Salida será asistido por jueces asistentes para asegurar que cada balsa tenga un inicio lo más justo posible y para evitar una salida en falso.

Las balsas se sostienen siempre desde la popa al principio, preferiblemente por la línea exterior, el asa trasera o una cuerda de popa.

- c. El Juez de Salida puede negarse a iniciar una Carrara si el Equipo o un Miembro del Equipo:
 - i. No respeta las reglas de seguridad.
 - ii. Llega tarde a la línea de Salida.
 - iii. No está usando la casaca oficial
 - iv. No sigue las órdenes del Juez de Salida.
- d. En el caso de una salida en falso, el Juez de Salida detendrá la carrera inmediatamente y dará al Equipo responsable una advertencia oficial. En el caso de un segundo inicio falso causado por el mismo Equipo, el Juez de Salida debe descalificar al Equipo de esta carrera en particular.
- e. El Juez de Salida o sustituto asignado anuncia una cuenta atrás a los Equipos al comienzo según el intervalo de inicio: 5 minutos, 1 minuto, 30 segundos, 20 segundos, 10 segundos, "Remos fuera del agua" (a 5 segundos antes de comenzar). En "0" se emite la señal de arranque. La señal de salida debe ser fuerte y clara.

7. Juez de Sección

- a. El Juez de Sección está a cargo de una sección del lugar de la carrera de Slalom, y es responsable de los Jueces de Puerta en esa sección, y la recolección de hojas de puntuación de estos jueces.
- b. El Juez de Sección enviará las puntuaciones de las hojas de puntuación al Juez de Puntaje tan pronto como sea posible por radio, teléfono o con un mensajero.
- c. Si un Juez de Sección ve una discrepancia evidente en la puntuación de puerta de su sección, pueden anularlo inmediatamente.

8. Juez de Puerta

- a. Un Juez de Puerta es responsable de anotar el desempeño de un equipo en las puertas de Slalom de acuerdo con las Reglas de Carrera descritas en la sección D.4.
- b. Se requiere un mínimo de dos Jueces de Puerta para supervisar cada puerta del curso de Slalom.
- c. Los Jueces de Puertas deben tener una visión clara y sin obstáculos de las puertas que están calificando, y deben colocarse a la izquierda y al derecho del río cuando sea necesario.
- d. Cada Equipo debe ser calificado en cada puerta. Las penalizaciones deben estar claramente marcadas en las fichas de puntuación oficiales y debe darse una razón para cada penalización.
- e. Los Jueces de Puerta son responsables de mantener sus hojas de puntuación seguras hasta que se las entreguen al Juez de Sección o al Jefe de Puntuación.

9. Juez de Llegada (Meta)

- a. El Juez de Llegada determina cuando los Equipos han cruzado la Línea de Final y en qué orden.
- b. El Juez de Llegada será asistido por, y trabajará en estrecha colaboración con el Custodio del Cronometraje, y coordinará con el Juez de Salida.
- c. El Juez de Llegada debe tener una visión clara y sin obstáculos de la Línea de Meta.

10. Custodio del Cronometraje

- a. El Custodio del Cronometraje es responsable de mantener los tiempos y transmitirlos al Jefe de Puntuación. El Custodio del Cronometraje trabaja muy de cerca con el Juez de Salida y con el Juez de Llegada.
- b. El Custodio del Cronometraje debe respaldar los tiempos independientemente para todos los equipos y carreras en caso de que el sistema de cronometraje oficial falle, y los respaldos de los resultados del tiempo deben estar disponibles si el Jurado lo solicita.

11. Jefe de Puntaje

El Jefe de Puntaje es responsable de calcular los resultados de acuerdo con el Sistema de Puntuación de IRF y asegurar que se entregan al Enlace de Medios o a un representante de medios de comunicación designado por la IRF inmediatamente después de que los resultados sean oficiales. Los resultados oficiales deben generarse en un formato de fácil comprensión y publicable en Internet.

12. Diseñador de Pista

- a. El Diseñador de la Pista es responsable de diseñar la pista de Slalom y ayudar en las otras disciplinas. Para los eventos de nivel A y B, el posicionamiento final de las puertas de Slalom debe ser acordado por el diseñador de la pista y las otras dos personas no locales, adecuadas y nombradas por el S & C Com.
- b. El Diseñador de la Pista es responsable de la suspensión adecuada de las puertas de Slalom y se asegura que la pista de Slalom se mantiene en su diseño original durante la carrera de Slalom. Él puede interrumpir el Slalom en curso si una puerta ha cambiado de posición por cualquier razón.

13. Enlace de Medios

- a. El Enlace de Medios de Comunicación es responsable de asegurar que los resultados diarios de los eventos de Nivel A y B se publiquen en el sitio web de IRF lo antes posible.
- b. El Enlace de Medios de Comunicación es responsable de recopilar y reunir tantos comunicados de eventos como sea posible, y asegurar que sean puestos a disposición de los Equipos y los miembros de la IRF a través del sitio web de la IRF.

NOTA: - Los Jueces 2 y 5-10 deben ser jueces certificados de la IRF para los Campeonatos de la CMR y del Euro. Para todos los demás eventos de la IRF este requisito no es obligatorio, pero se recomienda encarecidamente siempre que sea posible.

L. Jueces

1. Los Jueces de la IRF están bajo el control y supervisión del Subcomité de Jueces de la Comisión de S & C. Todos los jueces oficiales de la IRF deben completar con éxito un proceso de certificación.
2. Hay 4 tipos de Certificaciones de Juez de IRF: Asistente, General, Jefe y Asesor. Se definen como:
 - a. **Juez Asistente** (entrenado específicamente para jueceo en Eventos Nivel C o D):
 - i. Jueceo: puede jueceo Eventos de Nivel C o D. en Eventos Nivel A o B, un Juez Asistente puede solo asistir a un Juez General, Jefe o Asesor. (puede jueceo en los Campeonatos Pan Americanos, Australianos o Africanos hasta que haya suficientes Jueces Generales disponibles en esas áreas)
 - ii. Evaluación - Debe aprobar un examen sobre las secciones E, F, G de las Reglas de Carreras y tener un conocimiento práctico de las secciones J, K, L y M.
 - iii. Vencimiento - Debe juzgar en un mínimo de un (1) Evento durante un período de dos (2) años O asistir a un Taller de Jueces para permanecer actual.
 - iv. Renovación si caducó - Debe ser reevaluada.
 - b. **Jueces Generales** (cualquiera que desee ser juez de por vida)
 - i. Jueceo - Puede juzgar en cualquier evento de nivel.
 - ii. Evaluación - Debe completar el Taller de Jueces del IRF con un Asesor de IRF. Debe aprobar un examen de conocimiento completo de todas las secciones de las reglas, y debe aprobar una evaluación de habilidades prácticas durante una carrera sancionada por IRF.
 - iii. Vencimiento - Debe juzgar en un mínimo de un (1) Evento O asistir a un Taller de Jueces durante un período de dos (2) años para permanecer actual.
 - iv. Renovación si caducó - Debe ser reevaluada o a discreción de S & C Com.
 - c. **Jefe de Jueces:**
 - i. Jueceo - Puede juzgar en cualquier nivel de evento. No puede ser juez principal en eventos de nivel A.

- ii. Evaluación - Debe informar de antemano al comité de IRF / Juez de su intención de convertirse en Jefe de Jueces para que puedan ser designados a niveles más altos de responsabilidad en eventos. Debe llenar un Formulario de Evaluación de Jefe de Jueces y presentarlo a la Administración de la IRF y al Comité de Jueces. Debe ayudar a un Asesor en, mínimo, un Taller de Jueces, quien entonces evaluará la capacidad o no de enseñar y examinar a los Jueces Auxiliares.
 - iii. Capacitación y evaluación - Capacitación y evaluación de jueces auxiliares.
 - iv. Representante de la IRF - Cuando un Jefe de Jueces es el Juez Principal en el Jurado en un Evento (B, C o D) también sirven como el representante de la IRF. Estarán involucrados en las ceremonias de medallas, y para los eventos de nivel B, también se asegurará de que haya una reunión para todos los representantes de la IRF para asistir a discutir cualquier asunto para esa región.
 - v. Expiración - DEBE juzgar por lo menos un (1) Evento durante un período de un (1) año, y DEBE juzgar por lo menos un (1) Evento durante un periodo de dos (2) años o una degradación de riesgo al estado de Juez General.
 - vi. Renovación si expiró - A discreción de S & C Com.
- d. **Asesores:**
- i. Juzgar - Puede juzgar en cualquier evento de nivel. Puede ser juez principal del jurado en cualquier evento.
 - ii. Evaluación - Los Potenciales Asesores son propuestos al Subcomité de Jueces por un Asesor. Los candidatos deben ser un Juez Principal en buen estado y deben presentar una solicitud detallando su historial de jueces. Debe asistir a un Asesor en un mínimo de un (1) Taller de Jueces. Debe tener un conocimiento profundo de las reglas IRF.
 - iii. Capacitación y evaluación - Los asesores pueden capacitar y evaluar a los jueces asistentes, generales y jefes.
 - iv. Representantes de la IRF - Los asesores son representantes de la IRF. Al servir como Juez Jefe en un Evento, deben participar en las ceremonias de medallas y son responsables de asegurar que se lleve a cabo una reunión para los representantes de la IRF para discutir cualquier asunto.
 - v. Expiración - Debe juzgar en un mínimo de un (1) evento de nivel A o B O asistir / enseñar un Taller de Jueces cada dos (2) años o será degradado a Jefe de Juez. Los evaluadores relegados pueden recuperar el estatus completo después de juzgar un evento de nivel A o B y asistir a un taller de jueces.

vi. Renovación si expiró - A discreción de S & C Com.

3. Entrenamiento y certificación de Jueces

- a. El entrenamiento y la certificación de los Jueces de la IRF debe hacerse en un formato de taller siguiendo los criterios establecidos por el Subcomité de Jueces. Estos criterios se detallan y se mantienen continuamente actualizados en el Libro de Trabajo del Juez IRF.
- b. Se requiere que todos los Asesores de la IRF y los Jefes de Jueces sigan exactamente los requisitos y recomendaciones en el Cuaderno de ejercicios del Juez de la IRF cuando se conduce un Taller del Juez de la IRF.
- c. En los eventos de nivel A o B, los talleres deben ser realizados inmediatamente antes del evento para entrenar a nuevos jueces y para informar a jueces certificados de cualquier cambio reciente en las reglas. La asistencia es obligatoria para cualquier Juez que desee jueceo en el Evento. Los competidores del evento, los oficiales del evento y los participantes interesados deben ser fuertemente alentados a asistir a los Talleres del Juez para aumentar el número de Jueces certificados del IRF.
- d. El examen de los jueces consistirá en una sección teórica y una práctica. El examen variará según la profundidad del conocimiento de las Reglas de Carrera que los Jueces necesiten saber, de acuerdo con el tipo de certificación que el candidato del Juez desea obtener.
- e. El entrenamiento y certificación de los jueces se puede hacer regionalmente si lo hace un asesor.
- f. Después de cada Taller de Jueces, un Formulario de Taller de Jueces debe ser completado y devuelto a la Administración de la IRF por el Juez responsable de dirigir el taller.

Notas:

- a. Todos los jueces deben llevar un libro de registro con los siguientes datos: *Fecha, nombre, ubicación y nivel del evento; Nombre del juez principal; Y cargo ocupado en el Evento.*
- b. Los jueces deben cumplir con criterios específicos (por ejemplo, habilidades lingüísticas y literarias, agilidad, etc.) antes de que sean nombrados jueces en cualquier evento específico, en particular para los eventos de nivel A y B. (Esto es para asegurar que todos los jueces sean capaces de comunicarse claramente con el jurado, así como físicamente capaces de cumplir con sus deberes.)
- c. Durante los eventos de Nivel A y Nivel B, un individuo no puede servir como Juez Oficial si también es entrenador / gerente oficial de un equipo competidor.
- d. Cualquier Juez que no cumpla con los requisitos de la IRF, o desacredite a la IRF, o por cualquier razón que la BOD o S & C Com considere válida, puede tener su certificación degradada o revocada.

M. Protestas

1. Para la disciplina de Sprint, las protestas deben presentarse ante el Juez de Llegada o Meta o al Jurado dentro de los 5 minutos siguientes a la publicación de los resultados provisionales.
2. Para la disciplina de H2H, las protestas deben ser presentadas al Jurado dentro de los 10 minutos posteriores a la publicación de los resultados provisionales.
3. Para la disciplina Downriver, las protestas deben ser presentadas al Jurado dentro de los 5 minutos siguientes a la publicación de los resultados provisionales.
4. Las protestas en Slalom deben ser presentadas por el Capitán del Equipo a un Miembro del Jurado dentro de los 15 minutos de la publicación de los resultados provisionales del Slalom.
5. El Jurado puede cambiar el tiempo límite para una protesta si determina que el tiempo asignado no es suficiente para dar a los Equipos una oportunidad justa de protestar. El límite de tiempo debe colocarse en la carpa del jurado para que los equipos estén al tanto de ello.
6. Las protestas oficiales deben ser hechas por escrito en los formularios de protesta que serán suministrados por el Juez o Jurado de Llegada o Meta y sólo podrán ser presentados por un miembro del equipo o su entrenador o manejador.
7. Las protestas deben ser escuchadas en un área aislada, y atendidas sólo por el Jurado y el Capitán del Equipo (o el Miembro del Equipo que presenta la protesta). Esta área cerrada debe tener instalaciones técnicas para ver video u otro material relevante si es posible. La asistencia de otros Miembros del Equipo o testigos sólo se permite con el permiso expreso del Jurado.
8. La tarifa de protesta será de \$ 100 USD o la cantidad equivalente en Euros o en la moneda local. El Juez Principal fijará los montos equivalentes en USD durante la primera reunión de capitanes. El monto de la protesta debe ser presentado junto con la protesta escrita o la protesta no será aceptada. ¡Sin dinero, no hay protestas!
9. Cuando el Organizador haya proporcionado una cobertura completa de video / TV de la carrera, el Jurado deberá usar esto como la fuente oficial de video de evidencia. Si el Jurado considera que el video oficial no es adecuado para una revisión justa, o no está disponible para revisar de manera oportuna, puede optar por aceptar evidencia de video de (una) fuente (s) externa (s).
10. Si la protesta procede, el depósito será devuelto.
11. Durante un Evento, un representante oficial de la Federación Nacional puede demandar otra Federación Nacional una (1) vez sin pagar la cuota. La investigación debe hacerse por escrito dentro de una hora después de que se hayan publicado los resultados finales de la disciplina. El Juez Principal revisará toda la información disponible para el procesamiento de la investigación. Si la investigación culmina en

un cambio en el resultado de la carrera, la Federación que realiza la demanda no perderá su (1) demanda y todos los Equipos afectados por el resultado deberán ser informados. La decisión del juez principal será entonces una cuestión de hecho y no se puede protestar más.

12. Para anular una decisión del juez, el Jurado debe ser provisto de evidencia clara e indiscutible de que se ha cometido un error de juicio
13. Si después de que un Evento haya terminado, una Federación Nacional desea que la IRF investigue cualquier parte de la carrera porque cree que se ha cometido un error de juicio, procedimiento o técnico, la solicitud debe cumplir con las siguientes condiciones:
 1. Debe ser solicitado por un representante oficial de la Federación Nacional
 2. Debe ser recibido por la Administración de la IRF dentro de una semana después de que se publiquen los Resultados Oficiales de la Carrera.
 3. Debe hacerse por escrito y especificar el punto exacto de su preocupación.
 4. Debe estar acompañado por una cuota de investigación de \$ 300 USD.

Procedimiento:

- a. Las investigaciones posteriores al evento serán dirigidas por el Juez Principal y / u otros oficiales de la IRF bajo la dirección de la Administración de la IRF usando toda la información disponible. Si la investigación revela que ocurrió un error que afectó los resultados oficiales de la carrera, los detalles y conclusiones de la investigación deben ser pasados a la Junta de Directores de la IRF.
- b. Sólo la Junta de Directores de IRF, después de una cuidadosa deliberación, tendrá el poder de cambiar los Resultados de la Carrera después de un Evento Oficial.
- c. Una vez concluido el proceso, la decisión a partir de entonces será una cuestión de hecho y no se podrá protestar más. Si la decisión requiere un cambio en los Resultados Oficiales de Carrera, se informará a todos los equipos y Federaciones Nacionales afectados por el resultado cambiado, y se devolverá la cuota de solicitud.

N. Dopaje

1. El Dopaje está estrictamente prohibido y la IRF opera en plena conformidad con las políticas y reglamentos establecidos por la Agencia Mundial Antidopaje (WADA).
2. La IRF ha elaborado una completa adición de las Reglas Antidopaje, que se han adoptado y aplicado de conformidad con las responsabilidades de la IRF en virtud del Código de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), y en apoyo de los esfuerzos continuos de la IRF para erradicar el dopaje en broma.
3. Las Reglas Antidopaje de la IRF (Anexo 3) servirán como una enmienda a estas Reglas Oficiales y regirán todos los aspectos de los esfuerzos anti-dopaje de la IRF.

O. Entrega de premios y reconocimientos

1. Los reconocimientos se otorgan para cada disciplina y en general.
2. Siempre que sea posible la entrega de premios para cada disciplina debe celebrarse el mismo día que la carrera.
3. La entrega de premios generales debe realizarse inmediatamente después de la entrega del premio para la última carrera.
4. Las actividades de entrega de premios pueden ser organizadas de acuerdo con los requisitos del patrocinador principal. La decisión será tomada por la S & C Com.
5. Para eventos de Nivel A y B:
 - a. Las medallas deben ser facilitadas en oro, plata y bronce para los tres primeros equipos en cada División y en cada Categoría.
 - b. En cada disciplina, las medallas deben ser otorgadas a cada Competidor, es decir 4 medallas para R4 y 6 medallas para R6.
 - c. Para los resultados Generales, las medallas deben ser otorgadas a todos los miembros del equipo, es decir 5 medallas para R4 y 7 medallas para R6.
 - d. Las medallas pueden ser proporcionadas por el IRF o la organización anfitriona. El anfitrión está obligado a cubrir los costos de las medallas, así como de su transporte.
 - e. El anfitrión debe informar al IRF al menos 3 meses antes del evento sobre si desea que el IRF proporcione medallas.
 - f. Las medallas que son proporcionadas por el anfitrión necesitan primero ser aprobadas por el IRF BOD. La mayoría de la parte delantera debe ser el logotipo de la IRF según lo proporcionado por el IRF, y la parte posterior se puede diseñar según el acontecimiento y de la cultura que el anfitrión está representando.
 - g. Las medallas deben incluir el lugar (1º, 2º o 3º a menos que sea muy clara la diferencia entre el oro y el bronce), el río y el lugar, el año, la disciplina, la Categoría (Mujeres o Hombres) y la división (Abierto, Juvenil, Junior o Masters)
 - h. Todos los miembros del equipo deben ser llamados al podio.
 - i. Sólo las medallas de la tabla general deben darse si hay menos de 6 equipos en cualquier categoría. (Como se indica en la Regla A.1.b.xi)
6. En la entrega de premios en los eventos A y B, el himno nacional del equipo ganador debe ser tocado después de que las medallas sean otorgadas a cada uno de los atletas.
7. Las medallas serán otorgadas por un miembro de la IRF BOD, S & C Com, Jurado, Funcionarios del Evento o por Patrocinadores/Vips.
8. Sólo los ganadores de medallas y un máximo de un entrenador o manejador se permiten en el podio.

9. Todos los atletas del equipo deben llevar su uniforme nacional o de equipo. Si la entrega de premios se lleva a cabo inmediatamente después del final de la carrera, los equipos pueden llevar su uniforma nacional para el río. Se permite que los remos se lleven al podio.
10. Los equipos deben tomar nota de la Regla F.19 con respecto a la conducta en la entrega de premios.

P. Invitaciones, entradas y confirmaciones

1. Todos los países miembros de la IRF tienen derecho a competir en cualquier evento de la IRF. Las invitaciones a un Evento pueden ser enviadas electrónicamente o físicamente a la Federación Nacional de la País Miembro, o publicadas en el sitio web de IRF y en Redes Sociales.
2. Normalmente, todos los Eventos tendrán requisitos y restricciones específicos y los Países Miembros deberán familiarizarse con estos detalles antes de intentar inscribirse para el Evento.
3. Eventos A y B:
 - a. Los organizadores deben definir sus requisitos para el registro de eventos y el pago de la cuota de inscripción al menos 8 meses antes del comienzo del evento.
 - b. Los organizadores deben coordinar estos requisitos con la Administración de la IRF y comunicar inmediatamente los requisitos a todas las Federaciones Nacionales de la IRF.
 - c. Los organizadores deben confirmar cada entrada del Evento dentro de la semana de su recepción, y la parte que lo registra debe ser informada del estado del registro.
 - d. Si un registro es rechazado, el Organizador debe informar a la parte que registra el motivo del rechazo y (si es posible) lo que se puede hacer para remediar el rechazo.
4. Eventos Nivel C y D:
 - a. Los organizadores pueden determinar sus inscripciones y plazos a su discreción.