SPAIN 24 es la única prueba de resistencia 24 horas en Stand Up Paddle del mundo. El objetivo de la misma es dar el mayor número de vueltas a un recorrido establecido durante un periodo de 24 horas.

REGLAMENTO BASICO SPAIN 24

OPCIONES DE PARTICIPACION

DISTANCIA '24 horas'

'SOLO-24' – INDIVIDUAL
- Masculino
- Femenino

'TANDEM-24'
- Masculino
- Femenino

'RELEVOS-24' – EQUIPOS
- Mixto

  Los equipos estarán formados por 2, 3 o 4 personas. Todos clasifican en la misma categoría. El reparto de sexos en el equipo no está regulado por lo que todos entrarán en la misma clasificación independientemente del número de individuos que haya de cada sexo.
  El reparto del tiempo en el agua de cada miembro del equipo es libre.

DISTANCIA '6 horas'

'SOLO-6' – INDIVIDUAL
- Masculino
- Femenino

'TANDEM-6'
- Masculino
- Femenino

MODALIDADES

Se podrá participar en modalidad SUP – STAND UP PADDLE

CATEGORIAS

14' – Se establece una única categoría determinada por el tamaño de la tabla en la modalidad 'solo' o 'relevo', en esta categoría los deportistas podrán utilizar cualquier tabla hasta 14', pudiendo cambiar de tabla siempre que lo consideren oportuno mientras no excedan esa medida.

20' – Se establece una única categoría determinada por el tamaño de tabla en la modalidad 'tandem', en esta categoría los deportistas podrán utilizar cualquier tabla de hasta 20', pudiendo cambiar de tabla siempre que lo consideren oportuno mientras no excedan esa medida.

SEGURIDAD

CAMBIOS EN EL ESTADO DEL RECORRIDO

Si una vez iniciada la competición se producen modificaciones importantes en el estado de la mar o embalse, meteorológicas, o de cualquier otra índole que a juicio del organizador y dirección federativa pueda poner en peligro la integridad del deportista se podrá:

- Variar el recorrido de la prueba, reduciendo o alargando las distancias.
- Neutralizar la prueba hasta que se resuelva la circunstancia, inclemencia, o problema que haya causado la neutralización.
- Si no se ha cumplido ¼ parte de la prueba aplazarla si las condiciones adversas no tienen visos de solucionarse.
- Si se ha cumplido ¼ parte de la prueba darla por finalizada si las condiciones no tienen visos de solucionarse, tomando las clasificaciones de ese momento como finales.

NOTA IMPORTANTE: Los deportistas podrán sugerir cambios en el recorrido tras apreciar cualquier problema o cambio en el estado del mismo, pero el cambio del recorrido lo establecerá el comité de competición tras reunirse y haber comprobado la situación que motivaba la solicitud del cambio.

MATERIAL DE SEGURIDAD OBLIGATORIO

El deportista deberá de llevar siempre consigo y cumplir las medidas de seguridad que la organización considere oportunas. Estas medidas de seguridad estarán dirigidas por las indicaciones y obligaciones que nos proponga o imponga Comandancia de Marina o Confederación Hidrográfica involucrada. Como avance exponemos las siguientes:

<u>PERIODO NOCTURNO:</u>

- Chaleco salvavidas homologado con banda reflectante puesto - obligatorio
- Sistema de iluminación homologado 'TODO HORIZONTE' en la tabla - obligatorio
- Sistema de iluminación frontal y posterior sobre el cuerpo - opcional
- Invento/leash - obligatorio
- Silbato - obligatorio

- Bengala - opcional
- Teléfono móvil o walkie talkie - opcional

PERIODO DIURNO:

- Invento - obligatorio
- Silbato - obligatorio
- Chaleco salvavidas homologado - opcional
- Teléfono móvil o walkie talkie - opcional

NOTA IMPORTANTE. Los materiales de seguridad obligatorios pueden ser compartidos por los diferentes miembros de un mismo equipo, en el caso de que sean compartidos el relevo deberá de hacerse en la zona de equipo no en la de avituallamiento/intercambio.

AVITUALLAMIENTO

Dadas las características de la prueba el avituallamiento es parte vital de la misma por lo que serán los propios deportistas los responsables de su propio avituallamiento.
Aun teniendo en cuenta el punto anterior la organización facilitará a los deportistas que lo soliciten un avituallamiento básico compuesto por agua, bebida isotónica y fruta.
El avituallamiento se dispondrá en la zona de intercambio de deportistas o de control de salida y llegada.
Es aconsejable llevar consigo camelback o similar para hidratación.
La organización podrá aportar otro tipo de suplementos como geles, barritas energéticas, o bebidas energéticas, pero lo hará en la bolsa del deportista y nunca durante la prueba. El consumo de estos productos se hará bajo la responsabilidad del propio deportista.
El deportista podrá salir del agua para avituallarse y podrá recibir el avituallamiento de su equipo de apoyo. El equipo de apoyo será de solo una persona y esta solo podrá permanecer en la zona de avituallamiento de equipos el tiempo mínimo, si por cualquier motivo el deportista debe alargar su avituallamiento/descanso deberá de hacerlo en la zona designada para ello.
La zona de avituallamiento de la organización podrá ser independiente de la de equipos y estará delimitada. A esta zona solo podrán acceder los deportistas que estén en competición no los compañeros de tierra.
Los productos que entreguen los equipos en la zona de avituallamiento de equipos los deberá de aportar/suministrar el propio equipo bajo su total responsabilidad. En ningún caso se podrán extraer de la zona de avituallamiento neutra.
No se podrá avituallar al deportista en el agua, solo en la zona designada para ello.

TIEMPO DE LA PRUEBA

La prueba tiene un tiempo real de 24 horas.
Durante este tiempo el deportista no podrá salir del área designada de competición.
El área de competición comprende:

- Circuito de carrera – zona de agua, pontón de salida y llegada.
- Zonas técnicas:
    - o Zona de avituallamiento.
    - o Zona de intercambio.
    - o Zona de descanso.
    - o Zona de recuperación.
    - o Zona de equipos.

Durante las 24 horas el deportista podrá salir del agua tantas veces crea oportunas sin necesidad de pedir autorización, aunque deberá dejar constancia al juez de zona.
Las 24 horas son de tiempo real por lo tanto este sigue corriendo cuando el deportista sale del agua.
La duración de los periodos de descanso es libre.

DISTANCIAS

Número de vueltas.
El vencedor de la prueba será aquel que realice el mayor número de vueltas al circuito, y en caso de empate el que menos tiempo haya empleado para realizarlas.

Distancia final de carrera.
Será la distancia obtenida de multiplicar el número de vueltas COMPLETAS que realice el deportista/equipo dentro de las 24 horas de la prueba, por la distancia recta medida entre las boyas delimitadoras del campo de regata. *Esta medición tendrá carácter informativo.*

Distancia real de carrera. Será la distancia obtenida por la medición GPS que lleve el deportista después de restarle los movimientos en tierra. Esta medición tendrá carácter informativo y por el momento los dispositivos los deberá de aportar el corredor.

Velocidad relativa de carrera. Es el coeficiente obtenido de relacionar la distancia final de carrera con el tiempo real que el deportista/equipo ha empleado en realizarla. El tiempo real es el tiempo que el deportista/equipo ha estado en el agua. Esta distancia tendrá carácter informativo y la aportará la organización.

CONTROL DE VUELTAS

El sistema de control de vueltas oficial es el manual y será realizado por los jueces y cronometradores habilitados por IOSU.

Los sistemas de seguimiento o trackers, y los sistemas de cronometraje electrónicos que pudieran utilizarse tendrán solo valor informativo y no oficial.

Será obligación de cada deportista la correcta disposición y visibilidad de los dorsales facilitados por la organización: pecho, tabla, chaleco,… de no poder ser comprobado en un paso el juez puede requerir al deportista que se lo coloque adecuadamente y de no hacerlo podría perder ese control de paso.

DRAFTING

Teniendo en cuenta que la prueba se lleva a cabo en un recorrido acotado, compitiendo contra otros competidores, y que la táctica durante la misma juega un papel importante, consideramos que el drafting es una herramienta táctica más, y saber utilizarlo y zafarse de él podrá dar aún más juego al desarrollo de la prueba, por lo tanto, el drafting está permitido.

ZONAS DE COMPETICION

ZONAS DE TRANSICION/INTERCAMBIO

Es la zona donde los equipos se darán el relevo y la zona situada entre el circuito y zona de descanso.
El deportista que salga del agua para descansar a cualquiera de las zonas técnicas deberá de sacar del agua por sus propios medios la tabla, remo, y propiedades, hasta salir de la zona de intercambio/avituallamiento/neutra.
El deportista NO podrá dejar la tabla en el agua libre en ningún momento, teniendo que llevar siempre colocado el invento. En el caso de que las zonas técnicas se establezcan en playa el deportista podrá quitarse el invento y dejar la tabla en la arena bajo su total responsabilidad en cualquier zona que NO sea de paso para el resto de deportistas.
Cada vez que un deportista o equipo salgan del agua deberán notificarlo al juez de la zona.

ZONAS DE DESCANSO/RECUPERACION

Son las zonas donde los equipos/deportistas podrán colocar sus ‘boxes’, una diseñada para carpas y otra para vehículos o caravanas.
Estas zonas estarán apartadas de la zona de carrera para permitir un mejor descanso.

ZONAS DE EQUIPO

Son las zonas cercanas al circuito donde los equipos podrán establecer y colocar sus carpas, o servicios.
El cuidado, mantenimiento y la seguridad de las carpas y el material situado en ellas es responsabilidad de cada deportista o equipo, por lo que la responsabilidad de lo que pase en las carpas o con las carpas, es solo de ellos y no de la organización, del puerto, o del ayuntamiento.