



FESURF

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE SURF

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN 2010

1 - CALENDARIO.

Las pruebas del Campeonato de España en las modalidades de Surfboard, Bodyboard, Longboard, Kneeboard, Stand Up Paddle Surf y Skimboard, se disputarán según el calendario aprobado por la asamblea de la Federación Española de Surf.

2 - ÁMBITO GEOGRÁFICO

Las pruebas del campeonato de España se disputaran en todo el territorio nacional.

3 - MODALIDADES

Las modalidades de competición en las que se disputarán los campeonatos oficiales de la Federación Española de Surf son las siguientes:

- Surf
- Bodyboard.
- Longboard.
- Kneeboard.
- Stand Up Paddle Surf
- Skimboard

Surf: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla de surf en posición erguida.

Bodyboard: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla de bodyboard en posición tumbada. Las tablas de bodyboard tendrán las siguientes características:

- a) Serán flexibles e incluirán alguna porción del cuerpo sobre el exterior de la tabla.
- b) Las tablas no excederán de 152 cm.
- c) El uso de las aletas es opcional.

Longboard: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla o tablón de determinadas características y medidas en posición erguida. Las medidas del tablón o longboard serán las siguientes:

- a) La longitud mínima será de 274 cm. medido en línea recta (no sobre el tablón).
- b) La anchura será de 127 cm. como mínimo en su punto más ancho, más la anchura de 30 cm. hacia arriba desde la cola y la anchura de 30 cm. hacia atrás desde la punta.

Kneeboard: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla en la posición de rodillas pudiéndose utilizar aletas.

Stand Up Paddle Surf: Forma de deslizarse de pie en posición erguida sobre las olas con una tabla ayudados por un remo.

Skimboard: Forma de deslizarse con una tabla, comenzando desde la arena de la playa hacia la ola y volver deslizando sobre ella.

4 - CATEGORÍAS.

Los campeonatos oficiales de la Federación Española de Surf se podrán celebrar en las modalidades expuestas en el punto 3 y en las siguientes categorías.

<u>Categorías</u>	<u>restricciones sexo/edad</u>
a) Femenino	mujeres sin limite de edad
b) Infantil	mixto menores de 14 años
c) Cadete	mixto menores de 16 años
d) Juvenil	mixto menores de 18 años
e) Juvenil Femenino	mujeres menores de 18 años
f) Absoluto	mixto sin limite de edad
g) Senior	mixto 28 años o más
h) Master	mixto 35 años o más

5 - PARTICIPANTES

Podrán participar en el Campeonato de España de la F.E.S. todos aquellos competidores que tengan la condición de españoles y estar en posesión de la licencia federativa, bien sea expedida por la Federación Española de Surf o validadas las de las Federaciones asociadas. Además de cumplir con los criterios de clasificación aprobados por la Comisión Delegada de la Federación Española de Surf.

Para poder participar en cualquiera de las pruebas del Circuito Nacional, será obligatorio estar en posesión de una licencia federativa de deportista en vigor, bien sea expedida por la F.E.S., Federaciones Autonómicas adheridas, o Asociaciones reconocidas por I.S.A. (Asociación Internacional de Surf) o E.S.F. (Federación Europea de Surf) que posean convenio de reciprocidad. Estos 2 últimos se podrán limitar en los eventos con inscripciones limitadas.

Todos los competidores de los Circuitos Nacionales que quieran participar en más de un evento deben pagar la Tasa del Circuito Nacional que corresponda con anterioridad al segundo evento en que se inscriban.

6 – REGLAS DE COMPETICIÓN.

Todas las Federaciones u organizaciones cuando organicen o participen en los campeonatos de la Federación Española de Surf, deberán aplicar las reglas de competición contenidas en este reglamento.

En aquellas situaciones que, por cualquier causa, no se contemplen en el presente reglamento, o requieran alguna precisión no prevista, podrán resolverse fuera de la misma por el Comité de Competición, tomándose como referencia el Reglamento de la European Surfing Federation (E.S.F.), Internacional Surfing Association (I.S.A.) o a criterio del Comité de Competición.

Las modificaciones de las reglas son prerrogativa de la Comisión Delegada de la F.E.S., y el Secretario General advertirá a cada Federación una vez ha sido aprobada una modificación. Las modificaciones a las reglas solamente se aplicarán a los campeonatos celebrados posteriormente a su aprobación.

El desconocimiento de este Reglamento no exime de la obligación de su cumplimiento.

6.1 - Circuito Nacional de Surfing.

El Circuito Nacional de Surfing en todas sus modalidades estará coordinado directamente por la F.E.S., en colaboración directa con las Federaciones, clubes o entidades organizadoras de cada una de las pruebas.

Para ello, en cada campeonato estará presente un Delegado de la F.E.S. o Director Técnico del Circuito que velará para que se cumpla el Reglamento y se sigan las directrices que previamente haya establecido la Federación Española de Surf con el organizador.

La organización dispondrá de un Director de Competición nombrado por la F.E.S., que trabajará en coordinación con el Director Técnico del Circuito.

Las pruebas se celebrarán en fines de semana o festivos principalmente. Podrá existir un periodo de espera acordado con la organización y previamente aprobado por la Comisión Delegada de la FES.

6.2 - Organización de un Campeonato.

Para organizar un campeonato de la F.E.S. debe tenerse la aprobación de la Comisión Delegada de la F.E.S. y estar situado adecuadamente en el calendario oficial.

La organización de campeonatos de la Federación Española de Surf, estará formada por:

1. Delegado de la Federación Española de Surf.
2. Director Técnico de Competición.
3. Jefe de jueces.
4. Jueces (mínimo 5).
5. Responsable de sistema informático.

Staff organización:

6. Juez de Playa (Beach marshal).
7. Comentarista (Speaker).
8. Vigilante o juez de ola (Sooter).
9. Encargado de infraestructura y montaje.
10. Colaboradores montaje.
11. Responsable de medios de comunicación.

Todos los componentes de la organización deben:

Los que desempeñan los puestos 1, 2, 3, 4, 5 tener Licencia de Federado en vigor.
 Llevar uniforme de campeonato (si existe).
 Llevar acreditación.
 Cumplir Horario.
 Seriedad y profesionalidad en el trabajo.
 Seguir directrices del Director de Competición.
 Tener acceso a la zona restringida a jueces y organización.

6.3 - Horario (Seeding)/ Tablón De Anuncios / Resultados.

El Director de Competición junto con el Delegado o representante de la Federación Española de Surf son los únicos autorizados a fijar o alterar el horario, pudiendo consultar al Jefe de Jueces o al organizador. Cualquier otra fuente no será oficial.

En el horario de competición deberá figurar la hora prevista y la duración para inscripciones y confirmación de inscripciones, reunión con competidores y técnicos, inicio de la competición, orden previsto de mangas y horario aproximado de finales y entrega de premios.

La hora de comienzo, tanto de la jornada de cada campeonato, podrá retrasarse, pero no adelantarse sobre las anunciadas, salvo acuerdo de todos los participantes involucrados y el Comité de Competición.

El nombre del Director de Competición figurará en el tablón de anuncios de cada campeonato y a él se dirigirán todas las reclamaciones.

Si un competidor abandonase la zona del campeonato y perdiese su manga fiándose de cualquier otra fuente, se dará por no presentado y no tendrá derecho a reclamar, además de recibir la sanción correspondiente. Si por cualquier circunstancia se celebrara una manga tras anunciar el Director de Competición su aplazamiento y algún participante no asistiera a ella, la manga si se podrá repetir.

Habrà un tablón de resultados y anuncios en el que se publicarán con la debida antelación la composición de cada fase, con los nombres de los participantes y los colores correspondientes, pudiéndose dar una información de horario aproximado para los participantes, que no será vinculante para la Organización.

En este tablón se publicarán lo antes posible los resultados de las fases y mangas obtenidos después de la exacta verificación por el Jefe de Jueces.

Los resultados de las finales se podrán reservar para anunciarlos en el acto de entrega de premios.

6.4 - Comité de Competición.

En cada campeonato se constituirá un Comité de Competición, que estará formado por los siguientes miembros: Delegado o representante de la Federación Española de Surf, representante de la organización y el Director de Competición, que puede estar asistido del Jefes de jueces.

Dicho comité quedará igualmente constituido ante la falta de alguno de los cargos anteriores, o la concurrencia de alguno de ellos en una misma persona, siendo en cualquier caso imprescindible que lo compongan un mínimo de dos personas, de las cuales una pertenecerá a la Federación Española de Surf y otra a la organización.

El Comité de Competición se encargará de resolver, en primera instancia, todos aquellos problemas que afecten al normal desarrollo de la prueba.

6.5 – Espacio Publicitario.

La organización reservará un espacio publicitario para los patrocinadores propios de la F.E.S. y facilitará en lo posible el trabajo del personal de prensa propio de la F.E.S.

6.6 - Zona de Competición.

La zona de competición, estará debidamente señalizada con cuatro banderas que se clavarán en la arena dos a dos, por encima del límite aproximado de la marca alta del mar. Deberá estar totalmente libre de practicantes de surf y de bañistas en el momento de comenzar cada manga.

La Organización del campeonato será directamente responsable de tener libre la zona de competición durante la misma, efectuando los avisos al efecto que se consideren necesarios para ello. Si algún participante desobedeciera reiteradamente estos avisos, podrá ser sancionado por ello.

6.7 - Ranking del Circuito Nacional.

Las pruebas del Circuito Nacional serán clasificadas por la Comisión Delegada de la F.E.S. a través de los criterios:

Premios repartidos, organización y entorno de la prueba.

Esta clasificación se mostrará por un número de estrellas, mínimo de una, en función del número de estrellas irá el reparto de puntos para el ranking nacional.

La tabla de puntos correspondientes se encuentra en el Anexo I.

El número de pruebas mínimo que puntuarán en el Circuito será 2. Si existen más pruebas, el ranking se hará “generalmente” con la mitad de las pruebas más una, tomando por arriba el redondeo si hay decimales. Ejemplo de 5 pruebas, la mitad 2.5 mas 1 es 3.5, por lo tanto son 4 pruebas puntuables. Esta norma puede cambiarse en los circuitos para limitar en lo posible los grandes desplazamientos de los deportistas.

El ranking cambia en cada prueba, tomándose:

- en la 1ª prueba el ranking del año anterior
- en la 2ª prueba el ranking del año anterior mas la 1ª prueba de este año
- después de esto se hace con las pruebas del circuito actual, es decir, en la 3ª prueba cuentan únicamente las 2 pruebas de este año

Un competidor sólo puede participar en más de un evento de un Circuito Nacional si paga la Tasa del Circuito Nacional correspondiente.

En el Circuito Nacional de Bodyboard, cuando se realicen pruebas junto con el Circuito Europeo de Bodyboard (E.T.B.). Las reglas a seguir serán las propias del E.T.B. y los competidores que cumplan con los requisitos del Circuito Nacional (licencia FES o de autonómica adherida y la Tasa del Circuito Nacional pagada) obtendrán los puntos correspondientes a su posición en la prueba para el ranking nacional. El mismo caso puede darse para Longboard y el E.T.L.

Casos de Empate en el Ranking Final Nacional:

En caso de que dos o más competidores obtengan los mismos puntos al finalizar el Circuito Nacional, se realizará el desempate de la siguiente forma y sin cambiar el orden:

1. Contarán menos un resultado para el total, así sucesivamente. Si cuentan 3 mejores y hay empate, se suman 2 mejores, luego mejor resultado, buscando el desempate.
2. Si el empate persiste, se comparan los resultados en los eventos en que han coincidido, y saldrá el desempate del que mas veces ha estado por encima.
3. Si persiste el empate, se toman +1 resultados sucesivamente hasta llegar al desempate. Si cuentan 3 mejores, tomamos 4 mejores, 5 mejores... hasta conseguir desempate. Si no es posible romperlo, se comparte la posición.

6.8 Control Antidoping.

La Federación Española de Surf siguiendo la reglamentación establecida para la lucha contra el doping, podrá realizar controles a los participantes de las pruebas para la detección de sustancias dopantes. La realización del control y, si es preciso, posterior sanción se realizarán de acuerdo a las leyes establecidas a tal efecto.

7 - NORMAS DE COMPETICIÓN

7.1- LAS MANGAS.

- a) Los campeonatos organizados por la F.E.S. se celebrarán en mangas eliminatorias, desde triales (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final.
- b) Las mangas estarán compuestas, como máximo, por cuatro competidores, que serán diferenciados por el color de sus lycras (se clasificarán para la siguiente ronda al menos el 50% de los competidores).
- c) Las mangas comenzarán con un golpe de sonido en un instrumento tipo claxon o sirena y terminaran con dos golpes de sonido. Se entiende que el primer golpe de sonido final es el que determina la finalización de la manga. El Jefe de Jueces indicará cuando va a comenzar una manga. Un competidor que hace el take-off durante el sonido de comienzo de manga

contará su ola, un competidor que hace el take-off durante el primer sonido de final de manga no contará su ola.

e) Además se utilizará una señal visual (bandera, disco o cuadrado) con los colores verde y rojo. Cuando comience la manga se colocará el distintivo de color verde y faltando 5 minutos para el final se colocará el distintivo de color rojo. La señal debe tener una posición neutra (sin color) para el tiempo que no se desarrollan mangas.

f) Las mangas pueden comenzar tanto desde el agua o desde una línea de salida en la playa prefijada por el Director de Competición.

g) Donde se permitan las salidas desde el agua los competidores podrán remontar con el permiso del Director de Competición y de una forma pre-acordada (ejemplo: podrán remontar 5 minutos antes de finalizar la manga anterior, sin molestar a los que todavía están compitiendo) y se reunirán fuera del área de competición. Los competidores serán penalizados si interfieren a algún competidor que está en la manga no finalizada. La penalización será considerada como una interferencia y se actuará como tal. Si algún competidor comienza a remontar antes del permiso del director de competición, tiene la obligación de salir del agua totalmente y volver a realizar la remontada o será descalificado de la competición.

h) Si es posible, el comentarista dará una cuenta atrás de 5 segundos, tanto al comienzo como a la finalización de las mangas.

i) Se deben usar al menos dos dispositivos para el control de tiempos.

j) Entre el final de una manga y el comienzo de la siguiente, deberá transcurrir como mínimo un tiempo de 30 segundos.

7.2 - TIEMPOS DE MANGAS Y CONTABILIZACIÓN DE OLAS.

a) Las mangas serán de 15 a 25 minutos de duración. Cada competidor podrá coger un máximo de 10 o 12 olas, el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido su penúltima y última ola, pero él es responsable de su propio cómputo de olas. Se contabilizarán las 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2).

b) Las finales tendrán una duración de 20 a 30 minutos. Cada competidor podrá coger un máximo de 15 olas (el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido 14 y 15 olas). Se contabilizarán las 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2).

c) El Jefe de Jueces, el Director de Competición y el Director Técnico, tras consulta del Jefe de Jueces, deben decidir los tiempos de duración de las mangas, número de olas a contar y si se realizan salidas desde la playa o desde el agua.

d) Cualquier competidor que surfee una ola una vez terminada su manga y continúe cuando la siguiente comience será penalizado y no contabilizará esa ola, la penalización consistirá en una interferencia y será marcada por el Jefe de Jueces, poniéndolo en conocimiento del Director de Competición de inmediato. Se recomienda a todos los competidores que una vez finalizada su manga salgan del agua sin hacer maniobras.

- e) Para que una ola puntúe, el competidor debe estar claramente en posesión de la ola e iniciar el Take-off (soltar ambas manos de la tabla, excluyendo las maniobras con agarre de canto). Los bodyboarders deben bajar la pared de la ola definiendo su dirección o completar una maniobra para que puntúe.
- f) No habrá ampliaciones de tiempo para una manga ya comenzada. Si por alguna razón tuviera que pararse una manga, ésta se reanudará en el momento en que fue parada y correrá el período de tiempo originalmente establecido. Una excepción a esta regla será cuando el Director de Competición considere que las condiciones han variado radicalmente, y se repetirá la manga en su totalidad.
- g) El Director de Competición junto con el Director Técnico decidirán el orden en que se desenvolverán los eventos y los expondrá previamente en el tablón de anuncios.
- h) Cuando están en marcha las mangas cualquier competidor no autorizado en el área de competición será penalizado. La penalización consistirá en la inmediata descalificación del competidor o multa económica.
- i) Las hojas de jueces serán recogidas diariamente por el Jefe de Jueces y cualquier juez inconsistente será excluido del panel y podrá realizar otras labores (ejemplo: spooter). El Director de Competición, Jefe de Jueces y el Director Técnico decidirán juntos si un juez debe ser excluido.
- j) Las hojas de puntuación de los jueces estarán a disposición de los competidores para examinarlas, preferentemente en el tablón de resultados. Si se tienen que requerir a la organización se examinarán en presencia del Director de Competición o persona delegada por este.
- k) Cualquier competidor o técnico que sea encontrado culpable de conducta antideportiva en competición o en la zona de competición, puede ser objeto de sanción.
- l) Las mangas darán comienzo aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su lycra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si una manga estuviese compuesta por sólo dos competidores, en triales, estos se clasificarían automáticamente para la siguiente ronda sin entrar al agua. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración de la manga se reduciría a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda, si antes de finalizar este tiempo entrase en el agua otro competidor, la manga continuaría con su duración habitual. En el caso de que solamente se presentase un competidor a su manga, el Director de Competición dará por finalizada la misma sin la necesidad de entrar en el agua y el competidor se clasificará para la siguiente ronda.
- m) Los competidores están obligados a colocarse, de manera correcta, y quitarse la lycra en el lugar que se les entregue en presencia del Juez de Playa (beach marshall) y hacer el recorrido de ida y vuelta con ella puesta. La no observancia de esta regla será penalizada como una sanción o multa económica.

- n) Los competidores están obligados a llevar la lycra de la competición en todos los momentos que el Director de Competición estime necesarios. (ejemplo: entrega de premios, entrevistas, presentaciones etc...).

8 - BODYBOARD.

Los bodyboarders tendrán las siguientes características.

- a) Serán flexibles e incluirán alguna porción del cuerpo sobre el exterior de la tabla.
- b) Las tablas no excederán de 152,5 centímetros
- c) El uso de aletas es opcional.

9 - LONGBOARD.

a) La longitud mínima será de 274,5 centímetros (9 pies) medido en línea recta (no sobre el tablón). Las dimensiones de anchura serán de 127, 5 centímetros como mínimo. Ese es el total del punto mas ancho, más la anchura de 30 centímetros hacia arriba desde la cola y la anchura de 30 centímetros hacia atrás desde la punta frontal.

b) En la forma del Longboard Malibu tradicional se podrán usar aletas y escaarpines permitidos.

10 – SUP

El Stand Up Paddle Surf (SUP) la tabla se complementa con un remo de pala única y la posición del surfista será siempre de pie en la tabla, incluso en la fase de remontada. Ver anexo SUP.

11 - GENERAL.

a) Tiene que haber un mínimo de 45 centímetros de altura de ola para que pueda estimarse surf de competición, excepto SUP.

b) Podrán estar un máximo de dos fotógrafos en la zona de competición durante una manga con no más, de uno con cámara fotográfica y él otro con cámara de video. Los fotógrafos no podrán usar tablas duras para flotar y los artefactos que utilicen deberán estar autorizados por el Director de Competición.

c) El Director de Competición y el Jefe de Jueces podrán hacer salir del agua a los fotógrafos cuando lo estimen necesario.

12 - RECLAMACIONES.

a) Cualquier competidor tiene el derecho a reclamar sobre el resultado de una manga. Todas las reclamaciones deben ser por escrito y ser presentadas en nombre del competidor por su entrenador, o si no lo tuviese, por él mismo al Director de Competición. Los puntos de cada protesta serán considerados por el Director de Competición, el Jefe de Jueces y el Director Técnico, después, el Director de Competición resolverá la reclamación.

b) Las reclamaciones deben realizarse en su tiempo adecuado. Si se refiere a problemas de inscripciones antes del comienzo del evento o en plazo abierto para ello, si son referidas a lo acontecido en una manga, en los minutos posteriores a su finalización y antes del comienzo de la siguiente ronda.

c) En caso de que a un competidor le sea marcada una interferencia, se la notificará el comentarista a petición del jefe de jueces lo más rápido posible, así como al perjudicado (si hay) la posibilidad de coger una nueva ola. Cualquier reclamación relacionada con la interferencia debe ser presentada por escrito en los 10 minutos posteriores a la manga.

d) El resultado de la resolución será comunicado al entrenador, o en su caso al competidor, por el Director de Competición y su decisión será definitiva. Si un entrenador, o en su caso un competidor, está insatisfecho con el resultado de la resolución sobre su reclamación, tendrá derecho de reclamar al Comité de Apelación de la F.E.S. Tal reclamación deberá efectuarse por escrito en las oficinas de la F.E.S. Contra la decisión de este comité cabe recurso.

13 - MÁXIMO DE OLAS

Si un competidor coge más de su número permitido de olas, el competidor o bien será penalizado con 5 puntos menos de su total por cada ola extra o bien multado económicamente. Además un competidor que permanece en el agua después de terminado su cupo de olas será penalizado con una interferencia si:

- 1) Coge alguna ola extra que obviamente impide a otro competidor conseguir una ola.
- 2) Interfiere con algún otro competidor remando, posicionándose o alguna otra razón.

14 - CONTABILIZACIÓN DE LA MANGA POR EL SISTEMA MANUAL.

El sistema manual sólo debe utilizarse en casos de urgencia o por problemas para utilizar el sistema informático. Al finalizar la manga se trasladarán las notas de las hojas de jueces a la Hoja de Tabulación (ANEXO II). En esta hoja se realizará la media de cada ola desechando la peor y mejor nota. Posteriormente se realizará la suma de las dos mejores olas para determinar las posiciones, obteniendo la primera posición el deportista con mayor puntuación total y así sucesivamente.

15 - EMPATES.

En el caso de empate en la puntuación total de dos deportistas se procede de la siguiente manera:

1. Primero se comprueba la mejor ola, si son diferentes el primero será el que posee esta ola de mayor puntuación.
2. Si esto no sucediera se sumarian las siguientes olas, es decir, se tomaría el total de las 3 mejores olas.
3. Si se mantiene el empate se sumarán las 4, 5... mejores olas hasta deshacer el empate.
4. Solamente se repetirán los empates irrompibles.

16 - CONTABILIZACIÓN POR ORDENADOR.

El sistema de ordenador es obligatorio, salvo en casos particulares o problemas técnicos o meteorológicos. Cuando se usa el sistema del ordenador, la contabilización se efectúa ola a ola. La mayor y menor puntuación de cada ola no computa. La puntuación media se calcula a partir de las dos o tres restantes.

17 - EVALUACIÓN POR ORDENADOR DE LOS JUECES.

El nivel de fiabilidad de un juez se mide comparando la puntuación dada por un juez en una ola con la media computada por el sistema.

La distancia entre la puntuación del juez a la media computada determina la cantidad de errores que el ordenador atribuye al juez según la siguiente tabla:

DESVIO A LA MEDIA	Nº de ERRORES
De 0 a 0,9	0
De 1 a 1,4	1
De 1,5 a 2	2
De 2 a 2,4	3
Cada tramo de 0,5	suma 1 error

En cualquier momento el ordenador puede imprimir un informe con la cantidad de olas juzgadas y la cantidad de errores acumulados. También estarán en el informe la cantidad de olas perdidas y el numero de cambios de puntuación que el juez ha realizado.

18 - CALIFICAR.

- a) Los paneles de calificación para cada manga constarán de 4 o 5 jueces que rotarán en el panel. Un panel de 6 jueces es el mínimo necesario para dirigir un evento a tiempo total, con 4 jueces trabajando y 2 descansando en rotación. Cada panel de calificación funcionará bajo el control y dirección del Jefe de Jueces cuyos deberes se describen más detalladamente en el punto 21.
- b) Los jueces deben comparecer ante el Jefe de Jueces al menos 30 minutos antes de comenzar la 1ª manga del día. Así disponen de tiempo suficiente para tener una visión realista de las olas y tipo de surfing, adaptando de esta forma la escala de trabajo a las condiciones de la prueba.

- c) Antes de que de comienzo la siguiente manga deben rellenarse en la sección apropiada de la hoja de jueces la manga y en numero de juez que tiene asignado en el panel.
- d) Las hojas de jueces han de entregarse rápidamente al finalizar la manga. Los jueces no deben ajustar las hojas ni alterar sus puntuaciones. Si una puntuación no esta clara y es conveniente retocarla, borrar la cuadrícula y utilizar la siguiente. Todas las alteraciones deben ser confirmadas por el Jefe de Jueces.
- e) Cada juez debe esforzarse al cien por cien. Es esencial la máxima concentración para asegurar que se eliminen preferencias personales y se alcance una eficacia total.
- f) Se puede precisar la ayuda de uno o más vigilantes (spotter) para evitar cualquier posibilidad de dejar de ver las olas, a petición del jefe de jueces.
- g) Los jueces tienen que puntuar cada ola de cada competidor.
- h) Los jueces son responsables de las llamadas de interferencias reguladas en la sección 20.
- i) Una vez finalizada la competición, los jueces permanecerán disponibles hasta que no haya posibilidad de que surjan reclamaciones.
- j) La puntuación de la ola será de 0 a 10. Se utilizarán decimales en incrementos de 0.1, aconsejando la utilización de las décimas 2,5 y 8.
- k) Los jueces deben estar visiblemente separados y es responsabilidad del Jefe de Jueces que los jueces no discutan las puntuaciones ni las llamadas de interferencias.
- l) Los jueces no deben cambiar sus puntuaciones ni las llamadas de interferencias en la terminal del ordenador ni en las hojas manuales de calificación. Si se ha cometido un error, el juez debe solicitar que el Jefe de Jueces haga la corrección por él.
- m) Si un juez se pierde una ola o parte de ella debe poner una "M" en la cuadrícula correspondiente de la hoja manual o en el ordenador, se aplicará la media aritmética de las puntuaciones de los demás jueces.
- n) A veces se producen errores de naturaleza especial respecto a la calificación. Incluidas puntuaciones y tiempos. El Director Técnico con el Jefe de Jueces, decidirán sobre esas circunstancias especiales caso por caso. El Director Técnico puede consultar con aquellos observadores cualificados como jueces fuera de servicio, vigilantes u otros funcionarios, que puedan haber sido testigos del incidente en cuestión.
- o) Ningún juez debe contar lo que ha sucedido en el palco de jueces a los responsables de los equipos, medios u otros competidores. Un juez que revelare lo sucedido en el palco, el Director Técnico, Director de Competición y el Jefe de Jueces lo excluirán

del panel de jueces, se emitirá informe al comité de jueces y este podrá emprender otras acciones contra él.

19 - CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y SUGERENCIAS

a) Antes de calificar.

Asegúrese de que forma parte en la reunión, previa al campeonato, en la que se establecen los criterios y las reglas que se utilizarán. El juez debe estar en el palco de jueces puntualmente. Esto significa, una manga antes de su primera manga. De esta manera el juez puede comprobar las condiciones del medio y estar disponible en caso de que algún juez no se presente. Esté preparado para todas las situaciones y si es necesario traiga ropa de abrigo, toalla, pantalones o un impermeable para casos de lluvia. Los jueces deben conocer las reglas y poder aplicarlas en cualquier situación. Estudie detenidamente los criterios que se mencionan a continuación.

b) Criterios para usar en la calificación.

El competidor debe ejecutar MANIOBRAS RADICALES CONTROLADAS en las SECCIONES MÁS CRÍTICAS de las olas con VELOCIDAD, FUERZA y FLUIDEZ, para maximizar su potencial de puntuación. El SURF INNOVADOR y PROGRESIVO, así como la VARIEDAD del repertorio de MANIOBRAS, serán tenidas en consideración para la atribución de los puntos.

El competidor que ejecute este criterio con un mayor grado de DIFICULTAD, CONTROL y DETERMINACIÓN (empeño/riesgo) debe ser recompensado con las más altas puntuaciones.

c) Criterios sobre surfing.

Los criterios han sido divididos en dos apartados. El primer apartado es el de mayor énfasis del criterio, se refiere a las maniobras, como son de radicales y controladas y la sección de la ola en la que se realizan. Los criterios pueden encuadrarse en cuatro grandes secciones:

c.1. Maniobras radicalmente controladas.

Las maniobras modernas se basan en cambios de dirección de la tabla en la ola y no del competidor en la tabla. Las maniobras principales son: re-entries, cutbacks, floaters, todas las combinaciones aéreas, snaps, tubos...

Cuando estas maniobras son efectuadas con un alto grado de determinación (commitment) y CONTROL, deberán ser incluidas en la zona más alta de la escala de puntuación. Cuando son realizadas en conjunción con los otros factores del criterio de juzgamiento (fluidez, fuerza y velocidad) y en la zona crítica de la ola, deberán ser recompensadas por los jueces debidamente.

Es importante destacar que si un competidor ha realizado el 90% de la maniobra, ésta no puntuará si el competidor pierde el control y se cae sin finalizar la maniobra. El juez debe tener en cuenta que lo que no puntúa es esa última maniobra y si las anteriores.

c.2. Sección más crítica.

Esta parte del criterio describe en que parte de la ola deben ser realizadas las maniobras para alcanzar la máxima puntuación. La sección crítica de la ola es el "pocket", pared más cercana al pico de la ola. El grado de realización (necesidad de mucho control) y el riesgo de realizarlo cerca de este punto es la razón de que sea lo que más alto puntúe. El grado de dificultad y el riesgo deben recompensarse adecuadamente.

c.3. Las mejores olas.

La elección de la ola es el factor más importante para un competidor. Las olas que él selecciona dictan las maniobras que es capaz de realizar. Hoy se pone menos énfasis en el tamaño de la ola, en las condiciones de olas pequeñas y medianas, ya que las mejores olas pueden no ser necesariamente las mayores.

Sin embargo, en una competición con condiciones de olas grandes, la parte más importante del criterio sería el tamaño. El competidor que está preparado para coger la ola más grande muestra mayor compromiso. Un competidor no puntúa alto automáticamente por el tamaño o la calidad de la ola. Debe satisfacer la primera sección de los criterios y la selección de la ola para capitalizar el potencial total de la puntuación.

c.4. Fuerza, velocidad y fluidez:

La palabra estilo tiene que ver con la palabra control, en otras palabras, si un competidor ejecuta maniobras radicales con control entonces su estilo funciona. Fuerza y velocidad serán visualizadas más fácilmente cuando las maniobras son efectuadas en la zona crítica de la ola.

Fluidez está relacionado en la capacidad del surfista de enlazar sus giros y como de funcionales son sus maniobras para adquirir potencia y velocidad al ejecutarlas. Un surfista que va fluido es aquel que lee lo que la ola pide y ejecuta las maniobras adecuadas en las secciones surfeadas.

El SURF INNOVADOR y PROGRESIVO, así como la VARIEDAD del repertorio de MANIOBRAS, serán tenidas en consideración para la atribución de los puntos.

La referencia a las palabras INNOVADOR y PROGRESIVO en este criterio, transmiten al competidor la necesidad de efectuar sus maniobras de una forma más expresiva, dinámica y futurista, tal como son creadas y realizadas por los mejores surfistas del mundo. Como maniobras innovadoras pueden ser clasificadas tanto los aéreos con elementos, giros aéreos y deslizamientos de gran potencia.

Otro aspecto importante en este criterio será la palabra EMPEÑO (commitment). Las mayores maniobras innovadoras y progresivas ejecutadas con velocidad, fuerza y empeño son más visibles cuando son efectuadas en la zona crítica de la ola.

“**Variación del repertorio**” de maniobras indica al competidor la necesidad de efectuar diferentes maniobras en la ola, mostrando su capacidad de surf.

d) Puntuación.

El sistema de puntuación 0 a 10 usado por la F.E.S. se divide en los siguientes apartados:

- 0 - 2 malo
- 2.1 - 4 pobre
- 4.1 - 6 medio
- 6.1 - 8 bueno
- 8.1 - 10 excelente.

Para establecer las diferencias en las primeras olas use puntos entero y medios puntos tanto como sea posible durante la manga. Recorra a las décimas cuando sea necesario. Trate de usar la escala de 0 a 10 durante toda la manga en relación a las condiciones existentes. Califique las olas buenas alto y las malas bajo. Evite puntuar más alto o más bajo según avanza la manga, mantenga la escala. La puntuación de la última ola debe de estar en concordancia con la primera ola puntuada en la manga. Recuerde las principales olas de referencia de la manga. Es importante que un juez se concentre en la puntuación de las olas individuales e ignore el resultado final de la manga.

Ningún competidor es idéntico, por eso intente diferenciar entre todas las olas puntuadas, especialmente las mejores. No deliberar sobre sus puntuaciones.

Si un juez pierde una ola o parte de ella, poner un "M" en la casilla correspondiente y avisar inmediatamente al Jefe de Jueces para que su ola conste en la hoja del Jefe de Jueces o en la del director técnico.

Los jueces no deben intercambiar puntuaciones ni interferir en las puntuaciones de otro juez. Si se ha cometido un error, el juez debe hacer que el Jefe de Jueces haga la corrección. Evite ser influenciado por los espectadores, comentarista, amigos u otras influencias externas. Tenga confianza para mantenerse en sus propios criterios. Durante la manga haga continuos controles del número de olas para comprobar que no se ha perdido ninguna. No exprese su opinión a otros jueces, hable con el Jefe de Jueces.

e) Método de calificación.

Es importante calificar correctamente la primera buena ola de la manga, esto establecerá la escala para el resto de la manga. Califíquela con una nota acorde a la escala de malo, pobre, media, buena o excelente utilizada para esas condiciones.

Procure dejar, al menos, un punto entre la 1ª y la 2ª ola puntuada. Así la siguiente ola está entre las dos primeras Ud. tendrá todavía un buen margen. La comparación entre las puntuaciones es imperativa en una manga. Intente ver las olas en términos potencial de puntuación. Mientras el competidor esta surfeando la ola, maniobrando, Ud. esta poniéndole los puntos que se sumarán en su mente. Así al final de la ola o en caso de una caída, Ud. automáticamente tiene la puntuación. No reste puntos por la caída del competidor.

Cada juez debe esforzarse al 100%. Es esencial la máxima concentración para asegurar que, se eliminan las preferencias personales y su contribución al panel es significativa.

f) Calificación en malas condiciones.

Muchísimos eventos se realizan en condiciones marginales. Todos los sitios pueden sufrir unas condiciones de mala calidad para surfear, por eso el juez tiene que adaptarse a estas condiciones. En estas condiciones debe fijarse en los competidores que utilizan la escasa fuerza de las olas para realizar maniobras explosivas y combinarlas con la mayor fluidez posible, no necesitando de impulso, botes o aleteo para encadenar las secciones. Fijarse en la calidad de ejecución de las maniobras y la velocidad que le imprimen los competidores.

g) Calificación de mangas difíciles.

Las mangas difíciles deben ser consideradas un reto por un Juez. Esto significa calificar metódicamente, ser extremadamente crítico, observar detalles, representar la ola entera en su mente. En cada competición habrá siempre algunas mangas más difíciles que otras; bien porque son las primeras del día o porque las condiciones empeoran o porque es una manga complicada por el nivel del surf que se esta realizando, bueno o malo. Es aquí cuando los mejores jueces cobran protagonismo.

Deben considerarse los siguientes factores:

- a. Donde se ejecuta la primera maniobra.
- b. Como de bien se ejecuta (calidad).
- c. Como se encadenan las maniobras (fluidez).
- d. Realiza el competidor giros en las diferentes secciones que ofrece la ola o pasa éstas de largo.
- e. Comparar la maniobras en Outside (rompiente más alejada) con las del Inside (rompiente cercana a la orilla).
- f. Comparar el punto de take-off y la profundidad del competidor en el momento de realizarlo.
- g. Considere como utiliza la fuerza de la ola el competidor.
- h. Habilidad del competidor para pasar las secciones y la funcionalidad de las maniobras en cada una.
- i. Completó la maniobra el competidor y lo hizo con control.
- j. Verticalidad de la maniobra y profundidad del botton turn antes de realizarla.
- k. Que realiza el competidor antes de caerse.
- l. Comparar entre las primeras y las últimas olas es extremadamente importante, los jueces inexpertos tienden a olvidar lo ocurrido durante la manga y no realizan la comparación con las primeras olas, lo que altera el resultado de la manga.

h) Calificación de mangas de 4.

La clave es la concentración al 100%. No solo para anotar correctamente cada puntuación sino también para ayudar al Jefe de Jueces con los avisos de ola o interferencia. En estas mangas es de máxima importancia la habilidad para puntuar la ola instintivamente en su mente y para situar la puntuación automáticamente al final de la ola.

Cuando están surfeando varios competidores al mismo tiempo, es importante observar a cada uno. Sin embargo es esencial que el juez se fije en las zonas más críticas. El principio

de la ola es por lo general donde se realizan las maniobras más importantes, el final de las olas suele ser la parte con menor potencial. Es importante tomar nota de las puntuaciones lo más rápidamente posible y realizar un control de número de olas continuo.

Si está inseguro a cerca de una puntuación nunca pregunte a un compañero, porque él puede haber perdido algo de la ola o estar en una escala diferente a la suya. Pida siempre ayuda al Jefe de Jueces porque esta allí para eso.

20 - CASOS DE INTERFERENCIA.

20.1. REGLA BÁSICA (preferencia de la ola)

1.a. El competidor considerado como poseedor de la posición interior de la ola (más cerca al pico o la espuma de la ola) tiene **PREFERENCIA INCONDICIONAL EN LA COMPLETA DURACIÓN DE LA OLA**. Será marcada una interferencia si la mayoría de los Jueces encuentran que otro competidor **ha perjudicado** el potencial de puntuación de quien tenía atribuida la preferencia de la ola.

1.b. Cualquiera que coja una ola delante de otro competidor con la preferencia en una manga de 4 competidores tiene la posibilidad de salir de la ola sin considerarse interferencia, a menos que sea considerado que **perjudique el potencial de puntuación del competidor con preferencia**, al romper una sección, obligar al otro a cambiar su trazada natural...

1.c. La posesión de la preferencia en una ola depende de la regla de la situación en que se desarrolla el evento. Básicamente es responsabilidad del juez determinar que competidor tiene la posición más interior o cuando una ola posee más potencial, a izquierda o a derecha. Si en el punto inicial de take-off no es posible definir una dirección superior, la preferencia será para el competidor que gire definitivamente en su dirección elegida.

20.2. REGLAS DE INTERFERENCIA

a. Point break

Cuando existe solo una dirección disponible en cualquier ola, el competidor en la POSICIÓN INTERIOR DE LA OLA TIENE DERECHO INCONDICIONAL DE PREFERENCIA DURANTE TODO SU PERÍODO DE DURACIÓN.

b. Pico

Cuando existe un pico con izquierda y derecha con igual calidad en el punto de partida "TAKE OFF", la preferencia es para el primer competidor que gira en la dirección de la ola (izquierda o derecha). Otro competidor puede coger la ola sin interferencia si va en la dirección contraria, o en la misma sin molestar al competidor con preferencia.

c. Picos múltiples (Beach Break)

En este caso de picos múltiples y aleatorios la posesión de la ola varía de acuerdo a la naturaleza de cada ola individualmente.

1) Picos separados que eventualmente se juntan.

1.1 El competidor que se pone de pie primero junto a su pico tiene preferencia en la ola y el segundo competidor debe salir de la ola antes de cruzarse para no incurrir en interferencia.

1.2 El Bodyboarder que primero defina la dirección tiene prioridad incondicional en la ola y el segundo competidor debe salir de la ola antes de cruzarse para no incurrir en interferencia.

2) Si los dos están de pie al mismo tiempo o si los Bodyboarders ejecutan o definen dirección al mismo tiempo:

2.1 Si ambos salen de la ola no habrá penalización.

2.2 Si se cruzan en el camino y chocan, o se perjudican el uno al otro, los jueces penalizarán al competidor que fue el agresor en el punto de contacto.

2.3 Si ninguno de los dos competidores cede el camino saliendo de la ola, y ambos comparten la responsabilidad de confrontación, será marcada una interferencia doble.

20.3. EL CRITERIO DE PREFERENCIAS.

La elección del criterio de la regla de interferencia aplicable a las condiciones de la competición es responsabilidad del Jefe de Jueces y debe estar expuesta en el tablón de anuncios con el resto de la información de competición.

20.4. SNAKING.

Si un competidor coge una ola, en la espuma, detrás del punto de take-off del otro competidor que tiene claramente establecida la preferencia de la ola e interfiere de cualquier forma al primer competidor, le será marcada la interferencia. Un competidor puede coger una ola detrás del que tiene la posesión siempre que no lo moleste. La ola será válida para los dos.

20.5. INTERFERENCIA DE REMADA.

Cuando un competidor haya establecido su preferencia, otro participante cometerá interferencia de remada si:

5.1.- Lo estorba, obligándole a cambiar su dirección, o impidiéndole coger la ola, incluyendo al remontar o remando la misma ola.

5.2.- Rompe una sección delante de quien tiene preferencia.

5.3.- Estas interferencias las podrá realizar un competidor que reme con quien tiene prioridad, o quien esté remontando al pico.

5.4.- En caso de que dos competidores remen por una misma ola que abre en dos direcciones, el que haya realizado el giro más tarde deberá ceder el paso al otro.

5.5.- En caso de litigio, los jueces determinarán la prioridad en base a que dirección de la ola posee mayor potencial de puntuación.

5.6.- Si no fuera posible determinar la dirección más aprovechable, se dará la preferencia al competidor que primero haya fijado su dirección.

5.7.- Si no fuera posible establecer la preferencia, en caso de contacto entre los dos competidores se aplicará interferencia doble.

20.6. QUE SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA

1. Para que sea marcada una interferencia, la mayoría de los jueces tendrán que haber señalado interferencia en sus hojas individuales. En el caso de 3,4... mejores olas, el competidor tendrá un cero en una de sus olas del recuento final. (Cuando se cuentan las 3 mejores olas solo se tendrán en cuenta las 2 mejores para el competidor con interferencia). Esta regla se aplica en todos los tipos de interferencia...
2. Caso de 2 mejores olas. Si se marca por la mayoría de los jueces una interferencia, la ola del competidor infractor donde produce la interferencia se puntúa como un cero '0' en la hoja de tabulación. En el cómputo final del competidor penalizado, se tomará el 50% del valor de la peor de sus 2 olas del cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
3. Caso de 2 mejores olas. Si la interferencia es de remada, en el cómputo final del competidor penalizado se toma el 50% de su peor ola de cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
4. Si un competidor realiza una segunda interferencia, será automáticamente descalificado de la manga, ocupando la última posición, y deberá salir inmediatamente del agua sin molestar al resto de competidores. Si no es así podrá ser sancionado.
5. El Jefe de Jueces puede ser considerado, contando para llegar a la mayoría, a la hora de marcar una interferencia.
6. Los jueces marcan la interferencia en las hojas de puntuación, marcan la puntuación del competidor que hace la interferencia en un triángulo, marcando a quien, y en que ola, se hizo la interferencia con una flecha.
7. Con una interferencia de remada el triángulo se sitúa entre las dos puntuaciones, si no hay olas. Con ola, se marcará con un triángulo dentro de la casilla de la ola, pero sin envolver la nota.
8. Todas las interferencias deben ser penalizadas y la decisión de anularlas sólo puede hacerse tras una resolución de una reclamación oficial.
9. El competidor que ha sufrido la interferencia podrá coger una ola mas en su manga, sí el máximo era de diez olas podrá coger 11 olas.
10. Si es una interferencia doble, ningún competidor tiene derecho a una ola más.
11. El tiempo de duración de la manga será siempre el establecido para el competidor que sufre la interferencia.

12. Si un competidor incurre en un UP AFTER, perjudicando a otro competidor, será penalizado con una interferencia si en la competición no existen premios en metálico o con una multa económica si existen premios en metálico.

21 - DEBERES DEL JEFE DE JUECES.

- a. Convocar una reunión del panel de jueces el primer día de competición, o a ser posible, el día anterior. Tal reunión tendrá el propósito de instrucción, estandarización de procedimientos y métodos, así como establecer una serie de pruebas durante las cuales será contrastada y evaluada la habilidad de los jueces. El Jefe de Jueces convocará también una reunión con todos los jueces cada día de competición antes de que la primera manga entre al agua. El propósito de esta reunión es poner a los jueces al día de cualquier cambio y comentar algunos errores ocurridos el día anterior.
- b. Los jueces cuya habilidad es considerada por debajo de la media en opinión del Jefe de Jueces y del Director Técnico serán separados del panel de jueces y no se les permitirá juzgar más ese evento.
- c. El Jefe de Jueces organizará a los restantes jueces en turnos de forma que sólo puedan juzgar tres mangas consecutivas.
- d. El Jefe de Jueces hará frecuentes escrutinios de las hojas de puntuación de los jueces e identificará a aquellos que no mantengan un nivel aceptable. Él informará al Director Técnico y deberá tomar la decisión de apartar al juez o no.
- e. Mientras se desarrollan la mangas el Jefe de Jueces escrutará las hojas de puntuación para asegurar el mantenimiento del criterio uniforme entre una manga y la siguiente y el uso de toda la escala de puntuación (0 a 10) por los jueces. Se asegurará que las reglas de interferencia son aplicadas correctamente. Deberá informar a un juez que sus medias o criterios no son compatibles con los del resto del panel. Tal medida deberá ser tomada por el Jefe de Jueces entre el final de una manga y el comienzo de la próxima.
- f. El Jefe de Jueces será el responsable de mantener la cuenta de las olas en cada manga y asegurar que los jueces pueden identificar ordenadamente las olas.
- g. El Jefe de Jueces es el responsable del recuento de olas que puede hacer el Spotter o Vigilante.
- h. El Jefe de Jueces debe adjudicarse las olas perdidas y determinar la puntuación adecuada.
- i. Debe dar las ordenes oportunas al comentarista (speaker) para notificar al competidor que ha sido interferido que dispone de una ola extra.
- j. Indicar al comentarista cuando debe dar la información a los competidores, tras comprobar su corrección.

22 - DEBERES DEL JUEZ DE TABULACIÓN.

- a. Al recibir del Jefe de Jueces las hojas de puntuación una vez finalizada la manga, inmediatamente comprobarán para ver si:
 - Se han entregado todas las hojas de los jueces.
 - Ha sido anotado en cada hoja el número correcto de olas.
 - Se ha anotado las llamadas de interferencia.
- b. En la manga donde se anota una llamada de interferencia por la mayoría de los jueces, el juez de sumas notificará al Director de Competición de este hecho.
- c. No se informará del resultado de una manga una vez sumada hasta que el Director de Competición de su conformidad.
- d. Si en una manga un juez ha perdido una ola colocado una "M" en la correspondiente casilla, el juez de sumas hallará la media aritmética del resto de los jueces para esa misma ola y colocará el resultado en la casilla correspondiente. Esta operación debe ser supervisada por el Director de Competición.
- e. El juez de sumas calculará con ayuda de calculadora o equipo informático la media de cada una de las olas de los competidores, utilizando las puntuaciones de los jueces para cada ola. Eliminando la puntuación más alta y más baja para la ola y realizando la media de las restantes. Una vez realizadas todas las medias sumará las 2, 3 ó 4 mejores olas de cada competidor y el que obtenga la mayor puntuación ocupará la 1ª posición y así sucesivamente. En caso de empate el tabulador procederá a deshacerlo según el método de restar olas.

23 - DEBERES DEL COMENTARISTA.

En las competiciones que se utilice sistema informático de puntuación el Comentarista (speaker) pasa a ser parte del panel de jueces y estará bajo las órdenes del Jefe de Jueces y Director Técnico o de Competición. Las reglas de discreción con lo que ocurre en el palco y de puntualidad serán las mismas que las aplicables a los Jueces. La información que ofrezca el comentarista debe siempre ser autorizada por el Jefe de Jueces o por el Director Técnico o de Competición.

El Comité de Competición podrá apartar e imponer una sanción económica al Comentarista si observa incumplimiento de estas normas o cualquier otra acción que se pueda considerar como daño a la imagen de la competición.

24 - REQUISITOS DEL LUGAR DE COMPETICIÓN.

En el lugar de competición es necesario que existan los elementos siguientes.

- a. Un palco de jueces, o similar edificio adecuado (preferible módulo), que debe tener suficiente altura para dar a todos los jueces una visión sin obstáculos de todo el área

de competición. El palco debe ser lo suficientemente grande para alojar a los jueces y sus ayudantes. Debe ser cerrado, aislado en lo posible del sonido de megafonía y con fluido eléctrico para la correcta utilización del sistema informático de puntuaciones.

- b. Debe haber instalaciones adecuadas en forma de caravanas o carpas para los jueces de tabulación, Director Técnico y Director de Competición, en la proximidad del palco de jueces, con toda el área cercada. El acceso a esta zona debe restringirse a los funcionarios de la competición y directores de los equipos únicamente, siempre previa acreditación.
- c. Zona de competidores. Debe existir una zona acotada para facilitar a los competidores seguir la competición, cambiarse en las mejores condiciones y resguardar su material. Su acceso debe controlarse con acreditación.
- d. Debe facilitarse un sitio para el aparcamiento de los competidores y personal de la organización. También será necesario habilitar sitio para el aparcamiento del público.

25 - SUSPENSIÓN DE UN CAMPEONATO.

25.1 Suspensión durante los días del evento.

Si un campeonato se tiene que suspender por cualquier causa, se tendrá en cuenta si se han realizado las mangas de octavos de final. En caso de haberse realizado se adjudicarán a los competidores la puntuación hasta la fase que han alcanzado, o hasta la última fase que se haya realizado en su totalidad. Los puntos y los premios en metálico no disputados se repartirán entre los competidores que han alcanzado la última fase sin ser eliminados.

En caso de no haberse realizado la totalidad de las mangas de octavos, el campeonato será suspendido y se dará por no celebrado, devolviendo a los competidores la cuantía de la inscripción y no se repartirán ni puntos ni premios.

25. 2 Suspensión o aplazamiento anterior al evento.

El Director Técnico de Competición, tras consulta con la organización local, Jefe de Jueces y el Director Técnico Nacional de la F.E.S., basándose en todas las previsiones y datos posibles debe tomar la decisión de suspensión de un evento en torno a 60 horas antes del comienzo del mismo (si un evento comienza un sábado a las 8:00, debería ser publicada la decisión aproximadamente a las 20:00 horas del miércoles).

26 - PARTICIPANTES NO PRESENTADOS A SUS MANGAS.

Si algún participante clasificado para una ronda, o algún TOP clasificado directamente para octavos, no se presentase a su manga, no recibirá ninguna puntuación por esa manga, tampoco será sustituido por otro competidor. En caso de que el participante venga de mangas anteriores alcanzará la puntuación de su mejor resultado.

Se considera a un participante presentado si recoge su lycra en el juez de playa (beach marshall). En caso de lesión, el competidor debe ponerlo en conocimiento del Director de Competición.

Los TOP16 de cada campeonato inscritos en el mismo y no presentados sin previo aviso y justificación, podrán ser penalizados con puntos en el ranking o una multa económica.

27 – CRUCES PARA ELABORACIÓN DE MANGAS

Las pruebas de los Circuitos Nacionales deben contar con equipo informático que llevará los modelos oficiales para la creación de eventos nacionales, aprobados por el Director Técnico Nacional F.E.S. El Director Técnico de Competición será el encargado de la realización de las mangas del evento según los modelos oficiales.

Los eventos de los circuitos nacionales serán simple eliminación y en mangas de 4 competidores, por lo general, pudiendo utilizar el hombre-hombre en fases finales. Los eventos nacionales únicos podrán utilizar la doble eliminación, la ronda de perdedores y el sistema hombre a hombre.

Campeonato con Doble Eliminación.

El formato de Doble eliminación será utilizado, por lo general, en el **Campeonato de España** y es el utilizado en las competiciones internacionales en las que participa la Selección Española de Surf.

Si por cualquier razón, el tiempo restante no es suficiente para terminar el campeonato a Doble Eliminación, la competición continuará a simple eliminación por el cuadro principal.

La disposición para 9 a 12 competidores:

Manga P1				
1	3	4	9	10
2	1	6	7	11
3	2	5	8	12

Manga R1			
4	3/1	3/2	4/3
5	3/3	4/1	4/2

Manga P2			
6	1/1	1/2	2/3
7	1/3	2/1	2/2

Manga R2			
8	1/4	2/5	3/6
9	1/5	2/4	3/7

Manga R3				
10	1/8	1/9	2/8	2/9

Manga P3				
11	1/6	1/7	2/6	2/7

Manga R4				
12	1/10	2/10	3/11	4/11

Manga P4 (Final)				
13	1/11	2/11	1/12	2/12

Tiempo total (mangas 20 minutos) = 4 horas 20 minutos

La disposición para 16 competidores será:

P1

Manga 1	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga 2	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga 3	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga 4	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

R1

Manga 5	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga 6	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

P2

Manga 7	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga 8	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

R2

Manga 9	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Manga10	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

R3

Manga11	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

P3

Manga12	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

R4

Manga13	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Gran Final

Manga14	Nombre	Posición
Negro		
Blanco		
Rojo		
Amarillo		

Total duración (mangas 20 minutos) = 4 horas y 40 minutos

MODELO 24 competidores con LOSER ROUND (ronda de perdedores)

En este modelo, los competidores eliminados en la primera ronda tienen una ronda de perdedores (loser round) para volver a la competición principal. Posteriormente el resto del evento continuará con simple eliminación.

ROUND 1

	Heat 1	Name	Pts.	P
Re	5			
Wh	8			
Ye	17			
Bk	20			

	Heat 2	Name	Pts.	P
Re	3			
Wh	10			
Ye	15			
Bk	22			

	Heat 3	Name	Pts.	P
Re	2			
Wh	11			
Ye	14			
Bk	23			

	Heat 4	Name	Pts.	P
Re	1			
Wh	12			
Ye	13			
Bk	24			

	Heat 5	Name	Pts.	P
Re	4			
Wh	9			
Ye	16			
Bk	21			

	Heat 6	Name	Pts.	P
Re	6			
Wh	7			
Ye	18			
Bk	19			

ROUND 2 - LOSER ROUND

	Heat 7	Name	Pts.	P
Re	3,1			
Wh	3,2			
Ye	4,3			
Bk	4,4			

	Heat 8	Name	Pts.	P
Re	3,5			
Wh	3,6			
Ye	4,1			
Bk	4,2			

	Heat 9	Name	Pts.	P
Re	3,3			
Wh	3,4			
Ye	4,5			
Bk	4,6			

ROUND 3

	Heat 10	Name	Pts.	P
Re	1,1			
Wh	2,2			
Ye	1,7			

	Heat 11	Name	Pts.	P
Re	1,2			
Wh	2,1			
Ye	2,7			

	Heat 12	Name	Pts.	P
Re	1,3			
Wh	2,4			
Ye	1,8			

	Heat 13	Name	Pts.	P
Re	1,4			
Wh	2,3			
Ye	2,8			

	Heat 14	Name	Pts.	P
Re	1,5			
Wh	2,6			
Ye	1,9			

	Heat 15	Name	Pts.	P
Re	1,6			
Wh	2,5			
Ye	2,9			

ROUND 4 - 1/4 FINALS

	Heat 16	Name	Pts.	P
Re	1,10			
Wh	1,11			
Ye	2,12			
Bk	2,13			

	Heat 17	Name	Pts.	P
Re	1,14			
Wh	1,15			
Ye	2,10			
Bk	2,11			

	Heat 18	Name	Pts.	P
Re	1,12			
Wh	1,13			
Ye	2,14			
Bk	2,15			

ROUND 5 - 1/2 FINALS

	Heat 19	Name	Pts.	P
Re	1,16			
Wh	1,17			
Ye	2,18			

	Heat 20	Name	Pts.	P
Re	1,18			
Wh	2,16			
Ye	2,17			

ROUND 6 – FINAL

	Heat 21	Name	Pts.	P
Re	1,19			
Wh	1,20			
Ye	2,19			
Bk	2,20			

28 – CASOS OMISOS

Será responsabilidad del Comité de Competición resolver cualquiera caso que no se encuentre reglamentado en este documento. Pudiendo acudir a otros reglamentos como Federación Europea Surf, I.S.A. o en su defecto ASP o IBA.

REGLAS DEL CAMPEONATO POR EQUIPOS (I.S.A.)

I.-FORMATO DE LOS CAMPEONATOS

Los Campeonatos por Equipos (Tag Team) se desarrollarán en series eliminatorias, desde 1/4, si hay un número suficiente de participantes, hasta la final. Si hubiera más de 16 equipos inscritos, se celebraran las mangas de triales necesarias.

Los Campeonatos por Equipos, se regirán por el presente Reglamento y por el Reglamento, Normas de Competición y Normas complementarias del Campeonato.

2.-MANGAS: DATOS TÉCNICOS

- a. La competición consta de equipos de 5 deportistas, obligatoriamente 1 mujer. Los deportistas pueden sustituirse en rondas posteriores.
- b. 4 deportistas competirán en cada manga, cada uno representando a un equipo.
- c. Los deportistas deben comenzar desde una línea de salida predeterminada.
- d. El orden de los deportistas no se puede cambiar una vez dado en el control previo. Un deportista sólo podrá surfear una vez. Cada equipo deberá elegir un Capitán (power surfer).
- e. Cada deportista puede coger un máximo de 3 olas. Los deportistas pueden elegir 2 de sus 3 olas como las computables, elevando los brazos sobre sus cabezas antes de comenzar a remontar de nuevo. Cuando un deportista computa 2 olas, regresa a su puesto de salida dando el relevo al siguiente deportista.
- f. Los deportistas deben hacer contacto con la marca de playa o compañero para dar el relevo al siguiente deportista.
- g. La duración de las mangas será de 40 a 60 minutos, a elección del Director de Competición.
- h. Los resultados finales serán calculados por el Juez de tabulación o el operador informático.
- i. Las interferencias seguirán las reglas del reglamento de la F.E.S.
- j. Cada equipo tendrá un Capitán (power surfer). El Capitán tiene la peculiaridad que sus tres olas computarán en el resultado final.
- k. Si se marca una interferencia, el equipo del deportista infractor es sancionado con 3 minutos de penalización que cumple el siguiente deportista tras el relevo. Si la interferencia la hace el último relevo del equipo se reducirá del tiempo total del equipo.

l. En el caso de que una interferencia, el Jefe de Jueces puede permitir el cambio de ola al deportista que ha sido perjudicado. El deportista será notificado de la posibilidad por anuncio público.

m. Los deportistas pueden dejar sus tablas en la orilla cuando retornan a la marca de playa o línea de llegada.

n. Todos los miembros del equipo deben permanecer en su zona o box de equipo con las lycras puestas. A menos, que el Director de Competición decida otra cosa, debido a condiciones específicas. Las áreas o boxes de equipo deben ser lo suficientemente grandes para albergar a todo el equipo.

o. Penalizaciones:

- Competir fuera de turno o en otro orden al establecido: 5 puntos
- Abandonar el box: 5 puntos
- Hacer relevo fuera del box: 5 puntos
- No hacer contacto en el relevo con el siguiente o la marca de playa: 5 puntos
- Surfear dos veces el mismo: equipo descalificado
- Surfear más olas del límite permitido: 5 puntos por ola extra
- Interferencia: Penalización de 3 minutos
- No completar las olas computables en el tiempo establecido: 5 puntos
- Quitarse la lycra durante la ronda: 5 puntos

PRUEBAS HOMBRE A HOMBRE (MAN-ON-MAN).

Esta modalidad de competición consta de series o mangas eliminatorias de dos competidores, donde se clasificará el que obtenga una mayor puntuación en su cómputo final.

1.- MANGAS: DURACION Y NUMERO DE OLAS.

Las mangas de esta modalidad serán de 15 a 25 minutos, a criterio del Director Técnico. Cada participante podrá coger un máximo de 10 olas, de las que puntuarán las dos mejores. Las finales podrán ser de hasta 40 minutos y un máximo de 15 olas para cada participante.

2.- CADDIES.

Los participantes podrán disponer de un ayudante en las mismas condiciones que en el Campeonato por Equipos. Si un caddie molesta al contrario, el competidor a quien este ayudando será penalizado con una interferencia.

3.- NORMATIVA.

Los campeonatos Hombre a Hombre, se regirán por el presente Reglamento y por el Reglamento, Normas de Competición y Normas complementarias del Campeonato.

4.- DERECHO DE OLA EN LA MODALIDAD HOMBRE A HOMBRE.

En este tipo de competición debemos distinguir entre la PREFERENCIA de ola que se contempla en el reglamento general y la PRIORIDAD propia de esta modalidad.

En el comienzo de la manga no existe prioridad, rigiéndose por la regla de interferencias, al coger una ola un competidor la prioridad la obtendrá el otro competidor.

La prioridad se gana remando hacia un punto marcado con una boya... o bien remando a la línea de outside. El competidor que primero llegue a tal punto obtendrá la primera prioridad, el otro competidor obtendrá la segunda prioridad al llegar.

NORMATIVA DE PRIORIDAD.

1.- REGLA BASICA: El participante con (primera) prioridad tiene derecho incondicional en la ola que elija en un pico determinado, aunque esta abra en dos direcciones.

2.- El segundo participante no podrá bajar la misma ola que el que tiene la prioridad en un pico, por muy separados que estén o por diferente que sea la dirección en que vayan. Si puede coger una ola en un pico diferente.

3.-Una vez que el participante con prioridad comience a ponerse de pie o marque la dirección en su ola, el segundo participante debe dejar de remar y ceder el paso. Si no lo hace le será marcada una interferencia de prioridad, que se contabiliza como una interferencia.

4.- Si el competidor con segunda prioridad coge la misma ola que el competidor con primera prioridad y lo hace en la dirección opuesta o en la misma dirección pero diferentes picos suficientemente alejados sin conectarse, recibirá una puntuación cero para esa ola, pero no será penalizado como interferencia.

5.- Un competidor puede perder la prioridad si:

- a. Surfea una ola.
- b. Rema una ola y la pierde.

6.- Si el participante con segunda prioridad tiene la posición más cercana al pico de una ola y su contrario la intenta coger sin conseguirlo, automáticamente el segundo participante pasará a tener la prioridad. Por tanto, si él también la intenta coger sin conseguirlo, perderá la prioridad. Es decir, en una misma ola pueden perder la prioridad ambos participantes.

7.- Si un participante con prioridad rema por delante del contrario para, deliberadamente, impedirle que coja una ola, perderá la prioridad.

8.- Mientras no haya prioridad definida, si ambos participantes bajan una misma ola en dos direcciones diferentes, serán válidas ambas y se dará prioridad al primero que se levante. Si se levantan simultáneamente, o no se puede determinar quien lo ha hecho primero, no será asignada prioridad a ninguno.

9.- Si, mientras no haya prioridad definida, un participante realiza una interferencia, además de la sanción, automáticamente dará la prioridad al contrario.

10.- Una vez agotada la prioridad por un participante, esta pasará al contrario si posee la segunda prioridad.

11.- Causas de cesión de prioridad:

- coger una ola, aunque no se termine.
- remar una ola y no cogerla cuando el contrario posea segunda prioridad.
- realizar una interferencia.
- coger una ola antes del comienzo de la manga.

12.- Debe existir una señal visual de prioridad, disco o bandera de prioridad, con dos colores, distintos del verde-rojo (disco de tiempos) y generalmente del color de las lycras de los competidores (rojo-blanco). El sistema de megafonía debería informar de los cambios a los deportistas.

13.- Existe la posibilidad, en ciertas condiciones, de realizar la competición hombre a hombre sin prioridades, es decir, simplemente con las reglas básicas de preferencia y posesión de ola generales. La decisión debe tomarse por el comité de competición, siendo aconsejable tomarla tras una reunión con los competidores.

CAMPEONATO DE ESPAÑA INTERCLUBES.

El Campeonato de España de Clubes o **Campeonato Nacional Interclubes**, seguirá las normas generales establecidas en este Reglamento de Competición y las propias de la competición recogidas en el Reglamento Nacional Interclubes relativas a los participantes, jueces, organización...

COPA FEDERACIÓN

El evento Copa Federación viene a ocupar el espacio que existe en otros deportes con la Copa del Rey o Reina. Las normas de competición se rigen por este reglamento, y sus normas de organización y clasificación tendrán sus propias reglas, recogidas en un documento revisable cada año, intentando que los participantes sean los mejores surfistas de España provenientes tanto del Circuito Nacional como de los circuitos internacionales.

Los deportistas clasificados por el criterio establecido, deben seguir las normas específicas del evento y las generales del reglamento de competición.

ANEXO SUP (Stand Up Paddle Surf)

MODALIDADES:

Existen cuatro modalidades SUP bien diferenciadas:

- A. SUP Olas
- B. SUP Open Race
- C. SUP Travesía
- D. BOP RACE

Descripción:

A) SUP Olas:

Se rige por las normas de competición del Surf ya existentes. La diferencia estriba en las características técnicas y de material propias de la modalidad.

El remo es un instrumento importante de este deporte, por lo tanto, no debe ser utilizado únicamente como ayuda para remar la ola y remontar. Debe ser un instrumento de ayuda a la hora de surfear las olas como elemento multiplicador, similar a un bastón de esquí al esquiar.

Un SUPer debe demostrar habilidades de manipulación a bordo, tanto en la fase de transición (desde que termina una ola, hasta que conecta con otra) como en la fase de surf en la ola, así considerarse como un SUPer completo.

El **criterio de juzgamiento** básico es el mismo que en el surf sin remo. La particularidad introducida será:

Las maniobras radicales controladas, **deben realizarse usando el remo como herramienta clave**, en las secciones críticas demostrando velocidad, fuerza y fluidez para maximizar el potencial de puntuación. El surf innovador y progresivo, la variedad en el repertorio en las maniobras, así **como el uso del remo para aumentar la intensidad de las maniobras** deben tenerse en cuenta en la adjudicación de puntos.

El SUPer que ejecute estos criterios con el máximo grado de dificultad y compromiso sobre las olas será recompensado con las mayores puntuaciones.

B) SUP Open Race:

El Open Race Clásico, consta de una zona de salida marcada como tal, por la línea marítima de playa, un recorrido con un viraje a una baliza situada en el mar a no más de media milla náutica. La distancia de la misma dependerá de las características de la playa.

Después del viraje, vuelta a la zona de salida marcada por dos boyas y una carrera de no menos de 20 metros y no más de 40 metros, sin soltar el remo y manteniéndolo recogido para así no estorbar con él a los demás participantes.

Enarbolar el remo, agitarlo o utilizarlo de manera que los Jueces lo consideren peligroso o agravante para los demás RIDERS, es causa de penalización. Al pasar la línea de meta la carrera está finalizada.

Los infantiles y cadetes competirán recorriendo una distancia proporcional a una tercera parte del recorrido y los juveniles dos terceras partes del recorrido.

Compete al **Director de Competición** la orientación de la boya, así como el lado de viraje de la misma y demás decisiones necesarias para el buen desarrollo de la carrera. Éste si lo desea, puede formar un grupo de competidores expertos y conocedores del emplazamiento, con el único fin de asesorarle.

c) Travesía SUP:

Son carreras de pura resistencia física y mental, con salida desde línea de playa y recorriendo una distancia mínima de 5 millas náuticas (8,05 km). La llegada se registrará por la normativa del Open Race.

En este tipo de prueba, más distancia significa más dureza y mayor complicación a la hora de organizar el evento, ya que se tienen que solicitar los permisos correspondientes a Capitanía Marítima, porque los RIDERS se encontrarían navegando por aguas con tráfico de embarcaciones. Ni que decir tiene que esa distancia será la que le dará o quitará importancia a la Travesía. La más famosa es la de Molokai Channel en Hawaii, 35 millas náuticas (56,33 km).

Categorías:

- Stand Up Solo Stock (máximo 12'6'')
- Stand Up Solo Unlimited (a partir de 14')
- Stand Up EQUIPO Stock (máximo 12'6'')
- Stand Up EQUIPO Unlimited (a partir de 14')

En esta última modalidad de EQUIPO, uno de los competidores empezará la travesía y tendrá que pasar 30 minutos hasta poder efectuar el cambio con el otro competidor, que estará en todo momento en la embarcación escolta.

D) BOP RACE. La BOP (Battle of The Paddle) dispone de un campo offshore diseñado para desafiar a las técnicas de competición, condiciones físicas y las habilidades en surf de los participantes. Dispone de una sola categoría, Élite RACE, en la que los competidores (mujeres y hombres) tienen que llevar tablas de STOK CLASS (12'6 "o menos) y los SUPers deberán completar tres vueltas (distancia total aproximada de 5,0 millas) a un circuito costero. Cada vuelta también incluirá un área de intercambio donde los competidores deben saltar de sus tablas a la playa, para completar un corto recorrido (25 metros) alrededor de un campo marcado.

SALIDA:

La carrera élite se iniciará con una salida desde la playa. Los palistas deberán seguir las instrucciones de la Dirección de carrera que se darán a conocer antes del inicio de la misma.

FINAL:

Después de rodear la última boya con el hombro izquierdo, los SUPers terminarán con una carrera a pie, circulando por la zona de cambio hasta la línea de meta llevando su remo. La tabla será dejada en la orilla. Cada palista debe cruzar la línea de llegada para recibir una hora de finalización y puesto. Cualquier cambio o poner pegas a la posición en el embudo de la línea de llegada resultará la descalificación. Los competidores no deben abandonar la zona de meta hasta que su posición, nombre y número, sea registrado por el anotador. Será el momento de devolver el dispositivo electrónico de cronometraje a la organización.

CERTIFICACIÓN de la TABLA:

Todas las tablas serán medidas y certificadas por la Dirección de Carrera antes de ser admitidos en la Élite RACE. Deben medir 12'6 "stock con timones fijos y de un diseño de casco mono. Las tablas se encontrarán almacenadas cerca de zona del Comité de Organización. Después de la certificación, cada tabla se le colocará una pegatina con un "Aprobado por la Organización". Es necesario poner la etiqueta en la cubierta superior de la tabla. Si no se tiene la pegatina de Aprobado tendrán como resultado la descalificación.

La clase SUP 12,6 está definida de la siguiente forma:

- Longitud - 12'6 "pies máximo (381,0 cm) pueden ser más cortos.
- Peso - No hay restricción de peso.
- Las quillas serán fijas.
- El diseño es abierto, excepto cascos múltiples que NO están permitidos.
- Timón (es) no están permitidos.
- Foil(s) no están permitidos.

CAMISETA DE COMPETICIÓN:

Todos los competidores deben llevar su camiseta de competidor en el comienzo, la duración y el final de todos los eventos. El no hacerlo así en cualquier punto tendrá como resultado la descalificación. No usar artículos que puedan ocultar los números de la camiseta.

PROTESTAS:

La posible protesta debe ser presentada dentro de los 15 minutos después que último participante termine el evento y por escrito. Las quejas deben presentarse al Director de Carrera, que junto con el Comité de Carrera del evento determinará el resultado de cualquier protesta presentada.

CARRERA:

El curso es alrededor de todas las boyas según las indicaciones de la Organización. En ningún momento durante la carrera un competidor puede molestar a otro competidor. La conducta antideportiva o acciones similares tendrán como resultado la descalificación. Cualquier competidor que no pueda redondear todas las boyas será descalificado de la carrera. Los palistas deben completar tres (3) vueltas alrededor del campo designado y ejecute el intercambio a través del área. La carrera de fondo es de aproximadamente 5,0 millas. Al final, los competidores dejarán sus tablas en la playa y correrán por la zona de cambio a la línea de llegada controlando siempre el remo.

La ley de la 5 paladas: Artículo de carrera:

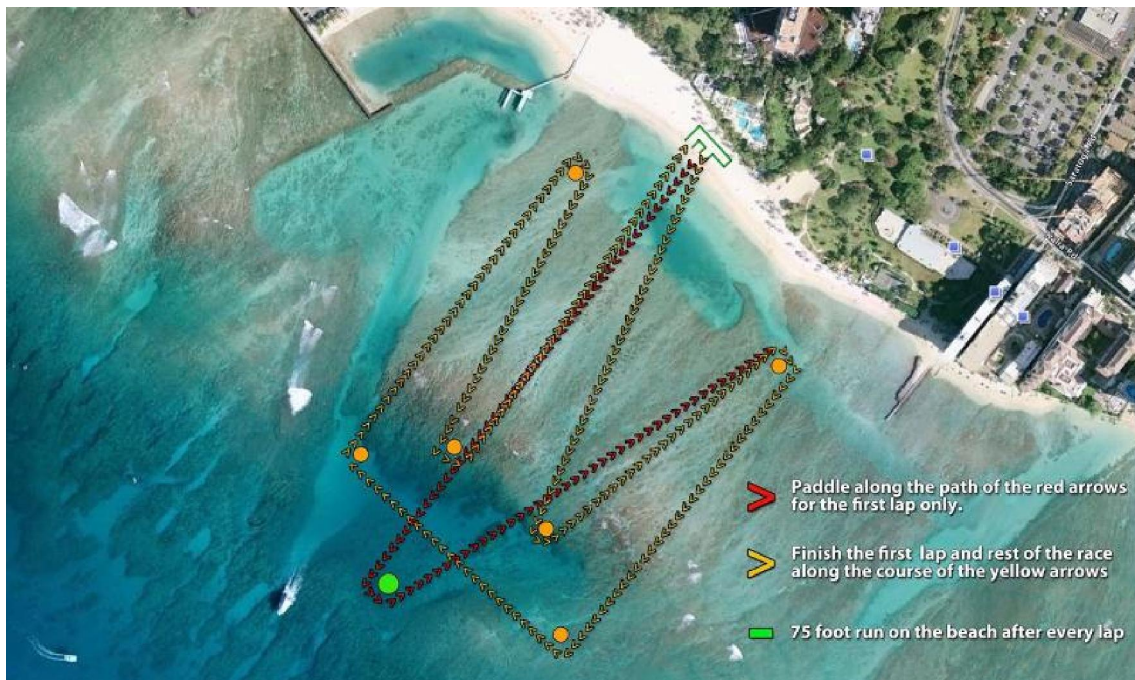
Si un competidor se cae, se le permitirá 5 paladas para volver a colocarse y permanecer de pie. Esta norma está en vigor ya que un palista no logra una ventaja al no ponerse de pie. Cada competidor debe completar la carrera en una posición de pie sobre su tabla.

Zona de Intercambio:

Después de rodear la última boya con el hombro izquierdo, los palistas deben ejecutar la carrera en la arena controlando siempre el remo. El palista debe volver a entrar en la carrera de olas, entre los marcadores designados después de cada paso por la playa.

Manipuladores:

Cada competidor Carrera Elite está obligado a tener (1) controlador de equipo que puede volver a la posición de los competidores las embarcaciones SUP para el recurso de ingreso. Los manipuladores deben permanecer dentro del área designada hasta que su competidor ha redondeado el último curso de boyas que conduce a la zona de cambio. Los manipuladores deben obedecer todas las instrucciones de la Dirección de Carrera. El incumplimiento da lugar a descalificación.



Reglas Generales para SUP:

1. Deben usarse remos de pala única.
2. Los competidores deben estar de pie durante todo el tiempo mientras reman.
3. Los competidores deben seguir el recorrido marcado, para poder ser vigilados por los jueces y los equipos de ayuda o rescate.
4. La punta (nose) de la tabla es la que determina el punto de cruce en la meta.
5. Las líneas de salida y llegada deben estar definidas por dos boyas o señales oficiales.
6. No se permiten otras ayudas como aletas, motores, velas, personal de ayuda...
7. Trajes de neopreno y gorras de protección solar son permitidos.
8. Los competidores pueden ser requeridos a tener una identificación oficial (licra, número...) que deben portar individualmente a lo largo de todo el evento. Ningún competidor debe ser reconocido como un finalista si no porta la identificación.
9. Organizadores se reservan el derecho a aceptar, rechazar o cancelar inscripciones según los criterios de la Federación Española de Surf.
10. Las reclamaciones o protestas deben realizarse de forma escrita al director de competición, en los 15 minutos posteriores al anuncio provisional. El director de competición emitirá respuesta y su decisión será definitiva.
11. Los jueces de carrera tendrían la autoridad de retirar a un competidor de la carrera si observan un peligro para su salud.
12. Todos los participantes deben firmar en el formulario de inscripción la exención de responsabilidades antes del evento. Si son menores, debe firmar el padre o tutor.

ANEXO SKIMBOARD

Definiciones:

Take Off: corresponde al inicio de una ola y se dará cuando el competidor pone los dos pies sobre la tabla.

Solamente se puntuará a un competidor que ha realizado el take-off.

Las maniobras realizadas o terminadas hacia atrás de la ola se considerarán incompletas.

Criterio de puntuación:

El competidor debe realizar maniobras radicales con control en las secciones más críticas de la ola, con velocidad, fuerza y fluidez, para maximizar su potencial de puntuación. El Skimboard innovador y progresivo, así como la variedad del repertorio serán tomados en cuenta para maximizar los puntos.

La distancia funcional desde que la ola se coge hasta que se llega a la arena de la playa también debe tenerse en cuenta en la atribución de puntos.

El competidor que ejecute este criterio con mayor grado de dificultad, control y empeño, debe ser recompensado con las más altas puntuaciones.

Interferencias:

Será penalizado con interferencia el competidor que no teniendo la prioridad perjudique el potencial de puntuación del competidor con prioridad. La interferencia conlleva una penalización recogida en el reglamento general.

Definición de prioridad: El competidor con prioridad es el que realiza el take off en primer lugar. En los casos en que no han realizado ninguno de los competidores el take off se dará prioridad al que inició la carrera en primer lugar.

Zona de Competición:

La zona de competición debe estar delimitada con banderas a cada lado.

Los competidores deben comenzar la carrera dentro de la zona de competición o su ola puede no ser puntuada o sólo en parte por el panel de jueces.

No está permitida la presencia de terceros en la zona de competición, salvo con autorización expresa del Jefe de Jueces.

Tiempo y número de olas:

Recogido en el reglamento general de la FES, aunque podrá ser adaptado a las necesidades de la competición por criterio del Director de Competición.

ANEXO I**TABLAS DE PUNTOS DEL RANKING NACIONAL**

	*	**	***	****	*****
1	1000	1400	1800	2200	2600
2	860	1204	1548	1892	2236
3	730	1022	1314	1606	1898
4	670	938	1206	1474	1742
5	610	854	1098	1342	1586
6	583	816	1049	1283	1516
7	555	777	999	1221	1443
8	528	739	950	1162	1373
9	500	700	900	1100	1300
10	488	683	878	1074	1269
11	475	665	855	1045	1235
12	462	647	832	1016	1201
13	450	630	810	990	1170
14	438	613	788	964	1139
15	425	595	765	935	1105
16	413	578	743	909	1074
17	400	560	720	880	1040
18	395	553	711	869	1027
19	390	546	702	858	1014
20	385	539	693	847	1001
21	380	532	684	836	988
22	375	525	675	825	975
23	370	518	666	814	962
24	365	511	657	803	949
25	360	504	648	792	936
26	355	497	639	781	923
27	350	490	630	770	910
28	345	483	621	759	897
29	340	476	612	748	884
30	335	469	603	737	871
31	330	462	594	726	858
32	325	455	585	715	845
33	320	448	576	704	832
34	315	441	567	693	819
35	310	441	567	693	819
36	305	427	549	671	793
37	300	420	540	660	780
38	295	413	531	649	767
39	290	406	522	638	754
40	285	399	513	627	741
41	280	392	504	616	728
42	275	385	495	605	715
43	270	380	486	594	702
44	265	371	477	583	689
45	260	364	468	572	676

	*	**	***	****	*****
46	255	357	459	561	663
47	250	350	450	550	650
48	245	343	441	539	637
49	240	336	432	528	624
50	235	329	423	517	611
51	230	322	414	506	598
52	225	315	405	495	585
53	220	308	396	484	572
54	215	301	387	473	559
55	210	294	378	462	546
56	205	287	369	451	533
57	200	280	360	440	520
58	195	273	351	429	507
59	190	266	342	418	494
60	185	259	333	407	481
61	180	252	324	396	469
62	175	245	315	385	455
63	170	238	306	374	442
64	165	231	297	363	429
65	160	224	288	352	416
66	155	217	279	341	403
67	150	210	270	330	390
68	145	203	261	319	377
69	140	196	252	308	364
70	135	189	243	297	351
71	130	182	234	286	338
72	125	175	225	275	325
73	120	168	216	264	312
74	115	161	207	253	299
75	110	154	198	242	286
76	105	147	189	231	273
77	100	140	180	220	260
78	98	137	176	216	255
79	96	134	173	211	250
80	94	132	169	207	244
81	92	129	166	202	239
82	90	126	162	198	234
83	88	123	158	194	229
84	86	120	155	189	224
85	84	118	151	185	218
86	82	115	148	180	213
87	80	112	144	176	208
88	78	109	140	172	203
89	76	106	137	167	198
90	74	104	133	163	192

ANEXO II

HOJA DE TABULACIÓN

Prueba: _____

Fecha: _____

Categoría: _____

Fase N°: _____ Manga N°: _____

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE SURF



ROJO						BLANCO						NEGRO						AMARILLO					
Nombre:						Nombre:						Nombre:						Nombre:					
Juez					Media	Juez					Media	Juez					Media	Juez					Media
Ola 1						Ola 1						Ola 1						Ola 1					
Ola 2						Ola 2						Ola 2						Ola 2					
Ola 3						Ola 3						Ola 3						Ola 3					
Ola 4						Ola 4						Ola 4						Ola 4					
Ola 5						Ola 5						Ola 5						Ola 5					
Ola 6						Ola 6						Ola 6						Ola 6					
Ola 7						Ola 7						Ola 7						Ola 7					
Ola 8						Ola 8						Ola 8						Ola 8					
Ola 9						Ola 9						Ola 9						Ola 9					
Ola 10						Ola 10						Ola 10						Ola 10					
Ola 11						Ola 11						Ola 11						Ola 11					
Ola 12						Ola 12						Ola 12						Ola 12					
Ola 13						Ola 13						Ola 13						Ola 13					
Ola 14						Ola 14						Ola 14						Ola 14					
Ola 15						Ola 15						Ola 15						Ola 15					
Total 2 Mejores Olas						Total 2 Mejores Olas						Total 2 Mejores Olas						Total 2 Mejores Olas					
Total Mejores Olas						Total Mejores Olas						Total Mejores Olas						Total Mejores Olas					
CLASIFICACIÓN						CLASIFICACIÓN						CLASIFICACIÓN						CLASIFICACIÓN					