

REGLAMENTO COMPETICION 2020 – 2021
FEDERACION DE SURF DEL PRINCIPADO DE
ASTURIAS



1 - CALENDARIO.

Las pruebas del Campeonato de Asturias y el Circuito Regional (Copa, Liga, circuito o cualquier otra denominación) en las modalidades de Surfboard, Bodyboard, Longboard, Kneeboard, Stand Up Paddle, surf Adaptado), se disputarán según el calendario aprobado por la asamblea de la Federación de surf del Principado de Asturias FSPA.

2 - ÁMBITO GEOGRÁFICO

Las pruebas del campeonato de Asturias y Circuito Regional (Copa, Liga, circuito o cualquier otra denominación) se disputaran en todo el territorio Regional.

3 – MODALIDADES

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

- **Surf**
- **Surf Adaptado**
- **Bodyboard**
- **Longboard**
- **Kneeboard**
- **Stand Up Paddle Surf**
- **Paddleboard**

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

Surf Adaptado: Surf para diferentes disciplinas, reglamento en pagina 50.

Bodyboard: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla de bodyboard en posición tumbada („prone“ o acostado) o con una rodilla a la tabla (dropknee). 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 pero recomendable por seguridad.

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/Race): Forma de deslizarse de pie en posición erguida sobre las olas o en agua plana con una tabla, ayudados por un remo de pala única.

Paddleboard: Modalidad en la que el surfista va remando acostado o de rodillas en una tabla paddleboard de medida estandariza sin ninguna otra ayuda.

4 - CATEGORÍAS.

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

<u>Categorías</u>	<u>Restricciones</u>	<u>sexo/edad</u>
a) Benjamín Sub 10 Mixto		Menores de 10 años
b) Alevín Sub 12 Femenino		Menores de 12 años
c) Alevín Sub 12 Masculino		Menores de 12 años
d) Infantil Sub 14 Femenino		Menores de 14 años
e) Infantil Sub 14 Masculino		Menores de 14 años
f) Cadete Sub 16 Femenino		Menores de 16 años
g) Cadete Sub 16 Masculino		Menores de 16 años
h) Juvenil Sub 18 Femenino		Menores de 18 años
i) Juvenil Sub 18 Masculino		Menores de 18 años
j) Open		Sin restricciones de sexo o edad
k) Senior		Open 28 años o mas
l) Master		Open 35 años o mas
m) Kahuna		Open Mayores de 45

5 - Organización de un Campeonato.

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

La organización de campeonatos de la FSPA, estará formada por:

1. Delegado de la FSPA
2. Director Técnico de Competición.
3. Jefe de jueces.
4. Jueces (mínimo 5, recomendable 6 o 7). Podrá haber un Juez de prioridad especialista.
5. Responsable del sistema informático oficial.

Staff organización:

6. Juez de Playa (Beach marshall).
7. Comentarista (Speaker).
8. Vigilante o juez de ola (Spoter).
9. Operador de prioridades
10. Encargado de infraestructura y montaje.
11. Colaboradores montaje.
12. Responsable de medios de comunicación.

Todos los componentes de la organización deben:

Los que desempeñan los puestos 1, 2, 3, 4 tener Licencia de Federado en vigor.

Llevar uniforme del campeonato (si existe).

Llevar acreditación.

Cumplir Horario.

Llevar comida (la organización no tiene la obligación), Seriedad y profesionalidad en el trabajo.

Seguir directrices del Director de la prueba.

Tener acceso a la zona restringida a jueces y organización

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

El Director de Competición junto con el Delegado o representante de la FSPA 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, confirmación de inscripciones, reunión con competidores y técnicos, inicio de la competición, orden inicial previsto de mangas, horario aproximado de finales y entrega de premios.

Tras el check-in de inicio de jornada se mostrará la información oficial del día que puede ser modificada para asegurar el correcto desarrollo del evento.

La hora de comienzo de las jornadas 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 o no llegase a la zona del campeonato en la hora del checkin y perdiese su manga fiándose de cualquier otra fuente, se dará por no presentado y no tendrá derecho a reclamar, además puede recibir una sanción. 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.

Habrá 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. Si hay sistema informático podrá evitarse en lo posible el uso de papel. Los resultados de las finales se podrán reservar para anunciarlos en el acto de entrega de premios, aunque no es aconsejable si se utiliza sistema de puntuaciones en directo.

7 - 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 de Surf del Principado de Asturias, 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 de surf del Principado de Asturias 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.

8 - Zona de Competición.

La zona de competición, estará debidamente señalizada con cuatro banderas (mínimo de 2) 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 con la descalificación del evento y posteriores acciones tras el informe del Director de Competición al comité de disciplina.

DOBLE PICO.

Si es necesario usar dos áreas de competición en la misma playa, deben separarse lo máximo posible. Entre las dos existe la zona de amortiguamiento (buffer) que puede ser usada, a criterio de los jueces, por los deportistas si surfean las olas hacia su zona.

Si un deportista surfea una ola y cruza la zona de amortiguamiento entrado en el otro área, no se va a puntuar a partir de que sale de la zona de buffer. Si toma una ola en la otra área, no se puntuará la ola y entra en riesgo de ser sancionado con interferencia si molesta a otro competidor a criterio del jefe de jueces.

9 - Ranking Regional

Las pruebas del circuito (liga, copa...) regional serán clasificadas por la Comisión Técnica de FSPA a través de varios criterios relacionados con la organización,

servicios, premios y entorno de la prueba. Esta clasificación se mostrará en el reparto de puntos para el ranking Regional.

El número de pruebas mínimo que puntuarán en un 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 más 1 es 3.5, por lo tanto son 4 pruebas puntuables. Esta norma debe adaptarse para limitar en lo posible los grandes desplazamientos de los deportistas y publicarse oficialmente en el comienzo del circuito. Un máximo de 4 pruebas puntuables es lo aconsejable. Pueden existir pruebas como reserva para cubrir posibles cancelaciones.

El ranking cambia en cada prueba, siendo su realización descrita en el modelo de competición del año en curso. Si bien, debe tenerse en cuenta siempre, en la 1ª prueba, el ranking del año anterior.

10 - Casos de Empate en el Ranking Final Regional:

En caso de que dos o más competidores obtengan los mismos puntos al finalizar la Liga, Copa o circuito Regional, 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 comparan los 2 mejores, si persiste, el mejor resultado, buscando el desempate.
2. 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.
3. Si el empate persiste y fuese necesario romperlo (caso de nombrar un campeón), se comparan los resultados en los eventos nacionales en que han coincidido, y saldrá el desempate del que ha estado por encima un mayor número de veces (no los puntos sumados). Si persiste, se consideran los puntos sumados en esos eventos.
4. Si persiste el empate se compararán las posiciones del circuito Nacional. Si continua el empate se compartirá la posición.

11 - NORMAS DE COMPETICIÓN

11.1 - LAS MANGAS.

a) Los campeonatos organizados por FSPA se celebrarán en mangas eliminatorias, desde triales (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final. Podrán existir eventos excepcionales con otro modelo.

b) Las mangas estarán compuestas, como máximo, por cinco competidores (preferentemente 4 o menos), que serán diferenciados por el color de sus lycras. Se clasificarán para la siguiente ronda el 50% de los competidores, salvo casos excepcionales con 5 competidores en las mangas de triales, que podrán clasificar únicamente a 2. En los eventos de promoción y por necesidades de tiempo podrán utilizarse mangas de 6 competidores respetando el 50% de clasificados a la siguiente ronda.

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, si lo hace antes le contará con cero puntos y si procede, obtendrá la última prioridad. Un competidor que hace el take-off (suelta las manos o empieza a deslizar en la pared de la ola) durante el primer sonido de final de manga o posteriormente no contará su ola.

d) Se utilizará una señal visual (bandera, led, disco o cuadrado) con los colores verde y amarillo/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 amarillo (rojo). La señal debe tener una posición neutra (sin color) para el tiempo que no se desarrollan mangas.

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

f) 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 pico 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 (up-before) y se actuará como tal. Si algún competidor comienza a remontar antes del permiso del director de competición, este puede hacerle salir del agua totalmente y volver a realizar la remontada, mientras no siga las indicaciones del director no deben calificarse sus olas.

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

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

i) Entre el final de una manga y el comienzo de la siguiente, deberá transcurrir al menos un tiempo de 10 segundos.

j) Cuando se utilicen PRIORIDADES por colores, se tendrá un panel con los colores de las lycras donde indicar la prioridad de cada competidor. Tendrá un operador

que seguirá las indicaciones del juez de prioridad y del jefe de jueces de la prueba. Idealmente tener un panel LED conectado al sistema informático de forma directa.

k) Solamente los empates irrompibles serán vueltos a surfear. Solamente los deportistas empatados deben estar involucrados en el re-surf y no por más de 15 minutos. Estos empates deben decidir clasificaciones esenciales para una ronda posterior, si no es así, se hace el reparto de puntos (suma y división).

11.2 - TIEMPOS DE MANGAS Y CONTABILIZACIÓN DE OLAS.

a) Las mangas serán de 15, 20 o 25 minutos de duración. Cada competidor podrá coger un máximo de 10, 12 o 15 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 mejores olas). En eventos de carácter especial puede no existir límites de máximo de olas.

b) Las finales tendrán una duración de 20 a 30 minutos. Cada competidor podrá coger un máximo de 12 o 15 olas (el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido 14 y 15 olas) o incluso se puede determinar sin máximo de olas. Se contabilizarán las 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2).

c) El Director de la competición, tras consulta del Jefe de Jueces, debe decidir los tiempos de duración de las mangas, número de olas máximo, 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 podrá ser penalizado y no contabilizará esa ola, la penalización consistirá en una interferencia UP-AFTER y es 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 tumbados y sin hacer maniobras.

e) Para que una ola puntúe, el competidor debe estar claramente en posesión de la ola e iniciar el Take-off soltando ambas manos de la tabla (excluyendo las maniobras con agarre de canto). Los bodyboarders deben entrar en la pared de la ola definiendo su dirección o completar una maniobra para que puntúe. En general, ver que el deslizamiento del competidor es debido al empuje de la ola y hay una dirección definida.

f) No habrá ampliaciones de tiempo para una manga ya comenzada. Si por alguna razón tuviera que pararse una manga, ésta se reanuda 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 no hay un competidor destacado, entonces repetirá la manga.

g) El Director de Competición junto con el Director Técnico decidirán el orden en que se desenvolverán los eventos y los expondrá de forma oficial tras el check-in del día en el tablón de anuncios. Podrán realizarse cambios debido a las condiciones de la prueba, deben publicarse e informarse con antelación a los deportistas que deben estar atentos a las informaciones oficiales.

h) Cuando están en marcha las mangas cualquier competidor no autorizado en el área de competición puede ser penalizado. Tras un aviso, la penalización puede consistir en la inmediata descalificación del competidor del evento y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

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: vigilante o spoter). El Director de Competición, Jefe de Jueces y el Delegado FSPA 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, en la zona de competición o en el área delimitada como parte del evento, puede ser objeto de sanción. Ser apartado o descalificado de la competición y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

l) Las mangas darán comienzo a su hora aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su licra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si no se recoge la licra antes de que termine el tiempo, se dará como competidor no presentado y no recibirá clasificación alguna, salvo que venga de ronda previa y entonces obtendrá la última posición de la manga. Si una manga estuviese compuesta por sólo dos competidores, en triales, estos se pueden clasificar automáticamente para la siguiente ronda sin entrar al agua. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración de la manga se puede reducir a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda. Si antes de finalizar este tiempo recogiese la licra 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 podrá dar por finalizada la misma sin la necesidad de entrar en el agua y el competidor se clasificará para la siguiente ronda. Si en una manga con 3 ó 4 competidores, 2 ó 3 de ellos no cogen olas pasará de segundo el de mejor ranking, si no tienen ranking, el de mejor puntuación en la ronda previa, si no existe, quedarán fuera todos los que no surfearon olas.

m) Los competidores están obligados a colocarse y quitarse la licra de manera correcta 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, pudiendo ser incluso ser apartado o descalificado de la competición de inmediato y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

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

o) Los competidores están obligados a acudir a los actos de inauguración y entrega de trofeos de los eventos. Si un competidor no acude a la entrega de trofeos (sin motivo justificado) o realiza durante el mismo, acciones en contra de la imagen de la federación, la organización, los oficiales o los patrocinadores del evento podrá ser sancionado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

p) Los competidores, entrenadores o demás asistentes tendrán una actitud de respeto a las decisiones de los jueces y oficiales del evento. Cualquier acción de desconsideración a la labor de los mismos podrá ser sancionada con descalificación del evento y lo dictado a posteriori por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

12 - BODYBOARD.

El bodyboard tendrán las siguientes características.

a) Serán tablas flexibles e incluirán alguna porción del cuerpo del deportista vaya sobre el exterior de la tabla.

b) Las tablas no excederán de 152,5 centímetros

c) El uso de aletas es obligatorio por seguridad.

Según la posición que se lleve en la tabla tendremos dos modalidades diferenciadas que competirán por separado:

- Bodyboard Prone (acostado o tumbado) - Dropknee (con una rodilla en la tabla)

13 - LONGBOARD.

a) La longitud mínima será de 274,5 centímetros (9 pies) medido en línea recta (no sobre el tablón).

b) Las dimensiones de anchura serán de 119,38 centímetros (47 pulgadas) como mínimo. Ese es el total del punto más ancho, más la anchura de 30 centímetros (12 pulgadas) hacia arriba desde la cola y la anchura de 30 centímetros hacia atrás desde la punta frontal.

14 – Stand Up Paddle (SUP)

El Stand Up Paddle (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. Las medidas se tomarán en línea recta de la punta a la cola y están limitadas por categorías en las carreras con un máximo de 14 pies.

15 – Paddleboard.

La tabla será de medida 12 pies o menor, del tipo conocido por el nombre de „Tabla de rescate o paddleboard“. El competidor puede remar acostado o de rodillas, sin la ayuda de ningún otro elemento.

16 - GENERAL.

- a) Tiene que haber un mínimo de 45 centímetros de altura de ola para que pueda estimarse surf de competición, excepto en las competiciones de RACE.
- 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 el 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.
- d) En caso de tormenta eléctrica debe hacerse salir del agua a todos los competidores inmediatamente y ponerse en zona segura. Se puede reanudar una vez la tormenta pase.
- e) Si hay un competidor en problemas serios, podrá pararse la manga hasta que se resuelva la situación de seguridad.

17 - 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 y el Jefe de Jueces, que resolverán 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 al 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 FSPA (salvo los casos referentes a criterios de puntuaciones de los jueces). Tal reclamación deberá efectuarse por escrito en las oficinas de FSPA. Contra la decisión de este comité cabe recurso.

e) Las reclamaciones referidas a las puntuaciones de los jueces no tienen posibilidad de un recurso posterior.

18 - MÁXIMO DE OLAS

Si un competidor coge más de su número permitido de olas, el competidor podrá ser penalizado, especialmente si se le ha realizado un aviso por megafonía. Si 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.

19 - 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. En esta hoja se realizará la media de cada ola desechando la peor y mejor nota (no en el caso de 3 jueces) . 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.

El sistema manual de tabulación por posiciones (recurso de urgencia):

Se realiza en cada hoja de juez la clasificación de la manga sumando las mejores olas establecidas (general 2 mejores). Las posiciones obtenidas en cada hoja de juez se pasan a una hoja de tabulación por puesto, donde se eliminan la mejor y peor posición de cada juez a un competidor (si son 3 jueces, no hay eliminación). Por último, se suman las posiciones para cada competidor y se hace la clasificación de la manga de menor a mayor número de puntos.

Se deben romper los empates en cada hoja de juez siguiendo el modelo del punto 20. Si no fuese posible romper el empate, se suman las posiciones empatadas y se divide entre dos. Ejemplo: en un empate de 2º y 3º irrompible en la hoja del juez, se suman 2 y 3, igual a 5, y se divide entre dos, resultado 2,5. Esta es la posición para los dos competidores y la que se llevará a la hoja de tabulación por puestos.

20 - 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 sumarían 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.

EMPATE EN TABULACIÓN POR PUESTOS

Si hay empate, primero se utilizan las posiciones de los jueces eliminados anteriormente, sumando todas. Si se mantiene, se mira el número de veces que está por encima cada competidor empatado para conseguir romper el empate (criterio del mas o menos).

21 - CONTABILIZACIÓN POR ORDENADOR.

FSPA
Federación de Surf del

El sistema de ordenador en eventos nacionales 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 si hay más de 3 jueces. La puntuación media se calcula a partir de las dos o tres restantes

22 - 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 número de cambios de puntuación que el juez ha realizado.

CALIFICACIÓN DE JUECES EN MODO MANUAL

Se toma el resultado final de la manga y se compara con los puestos de la hoja de cada juez. Se atribuyen los siguientes errores:

- 1 error por cada cambio en las posiciones - 2 errores si el cambio de posición descalifica (1º o 2º) a ese competidor que al final si pasó a la siguiente ronda. - 1 error por ola perdida

23 - CALIFICAR.

a) Los paneles de calificación para cada manga constarán de 3, 4 o 5 jueces que rotarán en el panel. Un panel de 7 u 8 jueces es el adecuado para dirigir un evento a tiempo total, con 5 o 6 jueces trabajando (4 o 5 anotadores y 1 de prioridad) 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 26.

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 comience la siguiente manga deben rellenarse en la sección apropiada de la hoja de jueces la manga y en número 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 está 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 (spoter) 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 25.
- 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, 3, 5, 7, 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 de competición con el Jefe de Jueces, decidirán sobre esas circunstancias especiales caso por caso. El Director de competición 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 revele 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.

24 - 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.

Surf (Shortboarding):

Los surfistas deben realizar sus ejecuciones para maximizar el potencial de puntuación. Los jueces analizan los siguientes elementos principales cuando puntúan una ola surfeada:

- Compromiso y nivel de dificultad
- Maniobras innovadoras y progresivas
- Combinación de las maniobras mayores
- Variedad del repertorio de maniobras - Velocidad, fuerza y fluidez

NOTA: es importante destacar que el énfasis en ciertos elementos del criterio está ligado a la localización y las condiciones de mar en el día, así como los posibles cambios de condiciones a lo largo de la jornada.

c) Criterios sobre surfing.

Los criterios han sido divididos en apartados. Los 3 primeros apartados, de mayor énfasis del criterio, se refiere a las maniobras, como son de radicales, controladas y la sección de la ola en la que se realizan.

- Compromiso y nivel de dificultad
- Cuando las maniobras son efectuadas con un alto grado de compromiso (commitment) y riesgo, deben ser incluidas en la zona más alta de la escala de puntuación.

La sección crítica de la ola es el "pocket", pared más cercana al pico o rompiente 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. La palabra COMPROMISO (commitment) se refiere a que las mayores maniobras innovadoras y progresivas ejecutadas con velocidad, fuerza y determinación son más visibles cuando son efectuadas en la zona crítica de la ola.

- Maniobras innovadoras y progresivas
- 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 los deslizamientos de gran potencia.

- Combinación de las maniobras mayores

Las maniobras modernas se basan en cambios de dirección de la tabla en la ola y no del competidor en la tabla. Las maniobras mayores son: re-entries, cutbacks, floaters, todas las combinaciones aéreas, giros superiores o carves en todas sus versiones y los tubos.

La combinación de las maniobras mayores de forma fluida, aprovechando las diferentes secciones críticas que presente la ola debe tener la recompensa en puntos.

- Variedad del repertorio de maniobras

Indica al competidor la necesidad de efectuar diferentes maniobras en la ola, mostrando su capacidad de surfing. Las maniobras deben ser funcionales a lo largo de todo el recorrido.

- Velocidad, fuerza y fluidez

Cuando las maniobras son realizadas en conjunción con estos otros factores del criterio de juzgamiento como fluidez, fuerza y velocidad, deberán ser recompensadas por los jueces debidamente.

Fuerza y velocidad serán visualizadas más fácilmente cuando las maniobras son efectuadas en la zona crítica de la ola.

Fluidez está relacionada con 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. Con ello su velocidad no disminuye al realizar una maniobra, e idealmente aumenta al aprovechar la fuerza de la ola.

c.2. Maniobra completa

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 puntuará es esa última maniobra y si las anteriores realizadas. Debe tenerse en cuenta a la hora de asignar los puntos la calidad de la finalización.

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 puntuará

alto automáticamente por el tamaño o la calidad de la ola, pero si dispone inicialmente de un mayor potencial de puntuación.

d) Puntuación.

El sistema de puntuación 0 a 10 usado por FESurfing y FSPA se divide en los siguientes apartados:

- 0 – 1,9 malo
- 2 – 3,9 pobre
- 4 – 5,9 medio
- 6 – 7,9 bueno
- 8 - 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 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. Las "M" se cambiarán por la media de las puntuaciones del resto de jueces del panel.

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 de potencial de puntuación. No reste puntos por la caída del competidor a lo realizado anteriormente.

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 está 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 el 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 de ellas. 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 está allí para eso.

i) Singularidades del criterio.

i.1) Longboard:

El surfista debe realizar maniobras controladas en la sección crítica de la ola utilizando toda la tabla y la ola utilizando el surfing de longboard tradicional. Los surfistas que realizan esto con el mayor grado de dificultad, con el mayor estilo, fluidez y elegancia, recibirán la puntuación más alta en una ola. Los siguientes son elementos clave que los jueces deben considerar:

- Surf sobre la punta (nose surfing) y utilizando los cantos (rail).
- Sección crítica de la ola.
- Variedad de repertorio de maniobras.
- Velocidad y fuerza.
- Compromiso
- Control
- Trabajo de pies, caminando con pasos cortos y cruzados.

Se deben tener en cuenta principalmente las maniobras denominadas como tradicionales de esta especialidad como el hang ten, hang five, nose ride, roundhouse, dropknee cutback... siempre caminando con pasos cruzados cortos a lo largo de toda la tabla. El control y la fluidez en la ejecución de estas maniobras serán tenidas en cuenta para la valoración.

NOTA: es importante tener en cuenta que el énfasis de ciertos elementos está ligado a la ubicación y las condiciones del día, así como los cambios de condiciones durante la jornada.

i.2) Bodyboard:

Las maniobras únicas de gran dificultad (principalmente aéreas con elementos técnicos) deben valorarse especialmente en las olas de gran potencia. La maniobra será marcada como completa si hay un control total de su finalización, saliendo el competidor por delante de la misma ola con la tabla controlada (espuma incluida).

i.3) Bodyboard Dropknee:

Los agarres del „leash“ (amarradera o invento) o de la tabla para un control del equilibrio y de la maniobra, penalizan en la asignación de puntos. Especialmente deben penalizarse los agarres realizados en toda la ejecución de la maniobra, menos los realizados únicamente en la finalización para asegurar el equilibrio. El uso de los cantos (rails) en las maniobras será uno de los principales puntos a valorar, así como la velocidad y fluidez en la combinación de las mismas.

i.4) S.U.P.:

Las maniobras radicales controladas, deben realizarse usando el remo como herramienta clave para incrementar la intensidad de las mismas. La remontada debe realizarse en pie si las condiciones lo permiten, el jefe de jueces dará un aviso (warning) cuando se remonte acostado o de rodillas sin necesidad aparente y al tercer aviso se le penalizará con una interferencia. Un competidor no puede ganar la prioridad a otro remando acostado.

25 - CASOS DE INTERFERENCIA.

25.1. 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.

25.2. 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.

25.3. 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.

25.4. 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.

25.5. 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.

25.6. 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 100% 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 con la descalificación del evento y no asignación de puntos y premios.

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 más 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, no hay ampliaciones.
12. Si un competidor incurre en un UP AFTER o un UP BEFORE, perjudicando a otro competidor, será penalizado con una interferencia, restándole el 50% de su segunda mejor ola y rehaciendo la clasificación de la manga con la nueva situación.

25.7 - INTERFERENCIA TÁCTICA ANTIDeportiva (TPI).

Siguiendo las norma de la I.S.A., las tácticas de remada antideportivas deben ser penalizadas. Una manga se decide por las olas surfeadas y las tácticas que buscan reducir la posibilidad de surfear olas a los contrarios son negativas para el desarrollo de la manga. La prioridad de estar en la parte interior de la ola da derecho a un surfista a no ser molestado en la ola que decida, no debe ser usado como una táctica para evitar a los oponentes coger olas. Se puede utilizar en mangas sin prioridades.

La interferencia táctica antideportiva (TPI) se define: - Tomar la posición interior de la ola con respecto a un oponente y abortar el take off de forma intencionada de forma repetida (al menos dos veces) evitando al contrario coger la ola.

El proceso de ejecución:

1. Los jueces identificarán una situación (TPI) por primera vez (abortar take-off) y tomarán nota del competidor.
2. A la segunda vez, darán un AVISO de Interferencia Táctica Antideportiva (WARNING) al competidor que está utilizando esta táctica (la ha realizado al menos dos veces).
3. Si la situación se repite y ocurre otra situación TPI (tercera vez), el competidor será sancionado con una doble interferencia y será descalificado.

La TPI puede ser con diferentes oponentes.

25.8 MANGAS CON PRIORIDAD DE 3 Ó 4 COMPETIDORES

Esta norma se aplicará si el Director de Competición y el Jefe de Jueces de la prueba acuerdan que se dan las condiciones para aplicar la norma con garantías. Debe haber el sistema de señales de prioridad de 4 (mínimo de 3) y un juez de prioridad dedicado a esta labor. Su uso hace innecesario el uso de la norma TPI del punto 22.7.

I. En las mangas con prioridad, el orden de la misma otorgará la preferencia incondicional en la ola. Otro surfista sin prioridad podrá remar o surfear la misma ola si:

a- NO perjudica el potencial de puntuación del surfista con prioridad, incluso con su remada. b- NO cruza el camino o hace el 'bottom turn' alrededor del surfista con prioridad, independientemente si el surfista está surfeando una ola o en el proceso de cogerla.

Si un surfista sin prioridad no cumple con estos puntos, se le debe marcar una interferencia de prioridad. Si un surfista comete una interferencia de prioridad pierde su prioridad y el juez de prioridades establece su nueva posición.

II. Mientras no exista ninguna ola surfeada, se seguirán las normas básicas de interferencias sin prioridades descritas en este artículo 22.

El juez de prioridades marcará la Prioridad usando el sistema de colores correspondiente a las licras de los competidores en el agua. Indicando la prioridad y consultando al jefe de jueces en los casos más ajustados. En sistemas verticales la prioridad se ordena de arriba abajo. En sistemas horizontales la prioridad se ordena de izquierda a derecha. Es la responsabilidad de los surfistas vigilar continuamente el sistema de prioridades para conocer su estado. El comentarista puede reforzar la información de las situaciones más ajustadas y los cambios repentinos bajo la supervisión del jefe de jueces.

III. Norma de Bloqueo en situaciones de surfistas SIN PRIORIDAD asignada

En los eventos con prioridades, un surfista en la posición interior puede ser desplazado a la prioridad más baja si:

- Rema de forma clara una ola y evita con ello a otro surfista de coger esa ola. - Se posiciona en la zona de take-off y bloquea a otro surfista para coger esa ola. Si en situaciones SIN PRIORIDAD, el jefe de jueces y el juez de prioridad consideran que un surfista es excesivamente agresivo en sus remadas, bloqueando o interfiriendo en las remadas de otros surfistas, pueden otorgarle la prioridad más baja posible. Si fuese agresivo o antideportivo, puede marcarse una interferencia e incluso conllevar otras sanciones por conducta antideportiva, emitiendo un informe al comité de disciplina.

IV. La prioridad en la ola se pierde tan pronto como un surfista surfee una ola o simplemente con que la reme con intención de cogerla (aunque la pierda).

Esto no es aplicable en las siguientes situaciones:

- El surfista rema una ola al mismo tiempo que otro de mayor prioridad y este último la coge. - El surfista sufre una situación de bloqueo por parte de un surfista de mayor prioridad.

V. Normas de bloqueo en situaciones de prioridad asignada.

El surfista puede perder la prioridad si el Juez de Prioridad o el Jefe de Jueces opinan que:

- Rema en frente a otro surfista sin prioridad deliberadamente para impedirle coger la ola (bloqueo de remada). En este caso, el competidor de menor prioridad no la pierde. - Se posiciona en el área de take-off evitando que otro surfista coja la ola. - Usa su prioridad remando o haciendo un take-off para bloquear a un oponente sin intención de puntuar cuando este ya va surfeando en la ola.
vi. Si un surfista con prioridad superior rema fuera de la zona principal de take-off (OUTSIDE) y se sitúa en una zona más a la orilla (INSIDE), se suspenderá su prioridad hasta que vuelva a la zona de OUTSIDE. Si no regresa, no obtendrá prioridad. Cuando regrese, el jefe de Jueces determinará el nuevo orden de prioridad del surfista. Estos intentos de abandono de la zona de take-off deben ser avisados al surfista por la megafonía.

Si el equipo de un surfista es dañado o un surfista es arrastrado fuera de la zona de take off primario por una serie la prioridad del surfista podrá ser suspendida, indicando con un "sin color" la posición que le correspondía antes del incidente. La prioridad del surfista podrá ser restituida una vez que vuelva al área de take off primario.

VII. En el caso de SUP OLAS, no se dará prioridad a un competidor que haya llegado a la zona de take-off remando acostado y ganándole la prioridad a otro que rema en pie.

VIII. La interferencia de prioridad puede ser marcada individualmente por el Jefe de Jueces si la mayoría de jueces del panel no ven el incidente y él está seguro de la situación.

En los casos en los que una disputa resulte del mal funcionamiento del sistema de prioridad, el juez de prioridades consultará con el Jefe de Jueces y el Director de Competición para determinar la resolución que puede incluir el reinicio de la manga.

Resurf tras una incorrecta llamada a Interferencia

Si algunos de los surfistas de la manga ya tienen su puesto decidido matemáticamente, incluso en el caso de una llamada incorrecta, estos surfistas NO participan en el resurf. En otras palabras, el resurf debería implicar solamente a los surfistas que tienen afectados sus resultados.

- Si la simple corrección de la interferencia debida a una llamada errónea de una prioridad es suficiente para corregir la situación, sin posibles cambios, no hay resurf. - Si ocurre un resurf, debe comenzar en el momento que ocurrió el error. Corrigiendo las prioridades, las puntuaciones previas y el tiempo trascurrido. Se termina la manga con los surfistas implicados. Solo si decide el Jefe de Jueces por un cambio importante de condiciones o la imposibilidad de volver a ese momento, se comienza de cero (máximo de 15 minutos).

IX. El posicionamiento está basado en quien ha llegado a la zona de take-off primero, según el Juez de Prioridades. En casos donde los surfistas parecen llegar a la misma vez a la línea, la prioridad será para el que no tenía la prioridad en el momento anterior.

X. Una vez termine el tiempo, las prioridades desaparecen. Un surfista no puede interferir en la ola de otro, incluso aunque tenga una prioridad mayor antes del final de la manga. Si ocurre esta interferencia se penalizará con una situación de interferencia de prioridad.

PRIORIDAD EN MANGAS DE 3 SURFISTAS

a- El primer surfista en surfear una ola recibe la 3ª prioridad. b- Los dos surfistas restantes comparten la primera prioridad. c- Cuando uno de ellos coja una ola, se establecerá el orden de prioridad de la manga. 1. Primera prioridad: surfista que no ha surfado o remado olas todavía. 2. Segunda prioridad: será dada según se llegue al punto de take-off 3. El surfista con primera prioridad tiene preferencia sobre los otros dos, el de segunda sólo sobre el que posee la tercera.

PRIORIDAD EN MANGAS DE 4 SURFISTAS

- a- El primer surfista en surfear una ola recibe la 4ª prioridad
- b- Los tres restantes tendrán prioridad sobre él, que la perderán sólo surfando una ola.
- c- Si uno de los tres pierde la prioridad, los otros dos compartirán la primera prioridad hasta perderla.
- d- Una vez un tercer surfista pierda la prioridad, el orden de la manga se establecerá:
 - 1- Primera prioridad quién no ha surfado una ola.
 - 2- El resto reciben la prioridad en orden que vuelven a la zona de take-off
 - 3- El surfista con primera prioridad tiene preferencia sobre los otros, el de segunda sobre el que posee la tercera y cuarta, el de tercera sólo sobre el que posee la cuarta.

INTERFERENCIA DE PRIORIDAD

En las mangas con prioridad, el orden de la misma otorgará la preferencia incondicional en la ola. Otro surfista sin prioridad podrá remar o surfear la misma ola si:

- a- NO perjudica el potencial de puntuación del surfista con prioridad, incluso con su remada.
- b- NO cruza el camino o hace el 'bottom turn' alrededor del surfista con prioridad, independientemente si el surfista está surfear una ola o en el proceso de cogerla.

Si un surfista no cumple con las prioridades será sancionado con una interferencia de prioridad. Un surfista sancionado con interferencia perderá su prioridad que la reasignará el Juez de prioridad.

Una interferencia de prioridad será marcada, si la mayoría de los jueces la marcan. Entonces la ola surfeara en la que se comete la interferencia tendrá un valor de CERO y la segunda mejor ola del cómputo final contará como CERO. Los jueces deben marcar con un triángulo en su hoja, alrededor de la puntuación de la ola surfeara (no poner cero, esto lo hace la tabulación) y señalando hacia el que se comete la infracción.

Una interferencia de remada en el surfista con prioridad será marcada si la mayoría de los jueces la marcan. Entonces perderá su peor puntuación del cómputo final, en dos olas, perderá la segunda que valdrá CERO. Si únicamente tiene una, se le aplicará el 50% sobre esa puntuación.

26 - 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. Podrán realizar otros trabajos como vigilante.

- c. El Jefe de Jueces organizará a los restantes jueces en turnos de forma que, en lo posible, 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. Informará al Director del evento y deberán tomar la decisión de apartar al juez o no.
- e. Mientras se desarrollan las 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 órdenes 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.
- k. Controlar las prioridades junto al juez de prioridad en las mangas con sistema de prioridad de 3 o 4 competidores.
- l. Dar los avisos a los competidores de SUP que no remonten en pie.

27 – EL DIRECTOR DE COMPETICIÓN.

El Director de competición es nombrado por el comité técnico de la FSPA y está bajo la supervisión del mismo. Es el responsable máximo de todos los aspectos técnicos de una competición. Supervisa que la competición se desarrolle bajo el reglamento y normas de la FSPA Supervisa que la organización cumpla con los requisitos de infraestructura y logística para realizar el campeonato. Supervisa que todo el personal haga su trabajo de forma correcta.

Trabaja coordinadamente junto al Jefe de Jueces, el responsable de la organización y el representante o Director Técnico de la FSPA, si está presente. Si no se

encuentra otra persona, es el representante de la federación con patrocinadores y personalidades.

Verifica que las inscripciones estén dentro de las normas y si es necesario debe requerir los documentos que lo acrediten. Realiza el horario y desarrollo del campeonato, lo actualiza si es necesario y lo pública. Establece junto al jefe de jueces las condiciones de la prueba y las hace públicas. Atiende las reclamaciones de los competidores en primera instancia y toma las decisiones en consonancia con el reglamento de la prueba.

Realiza las clasificaciones oficiales de la competición y otorga su correspondencia en puntos para el ranking. Realiza los informes de la competición y los envía a la Federación lo antes posible.

Prepara el control antidopaje y supervisa que se haga bajo las normas y con las garantías para el deportista.

28 - 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 tabulación notificará al Director de Competición de este hecho.

c. No se informará del resultado oficial 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 (a partir de 3 jueces) 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.

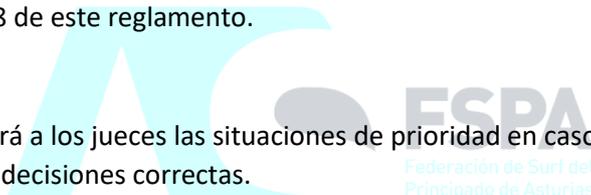
f. Si la tabulación es por puestos debe realizar el proceso correspondiente.

25.b - EL JUEZ de PRIORIDAD

a. Su figura será necesaria en el caso de aplicar la normativa de PRIORIDADES para 3 o 4 competidores.

b. Será el encargado y responsable junto al jefe de jueces de otorgar las prioridades a los competidores de una manga. Seguirá la norma establecida en el punto 25.8 de este reglamento.

c. Clarificará a los jueces las situaciones de prioridad en caso de dudas para que tomen las decisiones correctas.



29 - 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 el Director 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 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.

Si el comentarista da un resultado y está equivocado, por cualquier razón, el competidor no tendrá derecho a reclamar.

El comentarista no puede dar ningún aviso o alertar sobre la condición de las olas (ejemplo: alertar de la llegada de la serie de olas) pues pueda beneficiar a un participante sobre otro. Sólo si son indicaciones del jefe de jueces o director de competición por razones de seguridad de los competidores.

Las señales desde el agua que podrán utilizar los deportistas y debe interpretar el comentarista son:

1. Tiempo que queda de la manga, una mano tocando la otra sobre la cabeza.
2. Número de olas, una mano hacia afuera horizontalmente al agua.
3. Información de puntos y situación de la manga, ambas manos hacia afuera horizontalmente al agua.

30 - EL JUEZ DE PLAYA (BEACH MARSHALL)

Su labor principal será la de controlar que los competidores de las diferentes mangas recogen y entregan las licras de competición de forma correcta. Llevará un control escrito y dará noticias al director de competición de cualquier situación irregular (deportista no presentado, deportista que no entrega su licra correctamente...). Debe tener copia de las mangas y del horario, actualizados continuamente por el director de competición.

Podrá ser además encargado de las señales de tiempo, tanto sonoras (bocina) como visuales (piruleta) y debe llevar el tiempo de la manga en coordinación con el del jefe de jueces.

31 - 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 módulos 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.

32 - SUSPENSIÓN DE UN CAMPEONATO.

32.1 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.

32.2 Suspensión o aplazamiento anterior al evento.

El Director de Competición, tras consulta con la organización local, Jefe de Jueces y el Director Técnico Regional de la FSPA., 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 antes de las 20:00 horas del miércoles).

33 - PARTICIPANTES NO PRESENTADOS A SUS MANGAS.

Si algún participante clasificado directo 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 que falte venga de mangas anteriores alcanzará la puntuación correspondiente a su posición de último en la manga.

Se considera a un participante presentado si recoge su lycra en el juez de playa (beach marshal). 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 por el comité técnico de la federación.

34 – CRUCES PARA ELABORACIÓN DE MANGAS

Las pruebas de los Circuitos Nacionales y el Campeonato de España 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 de Competición será el encargado de la realización de las mangas del evento según los modelos oficiales.

El ranking actual debe ser tenido en cuenta a la hora de confeccionar las mangas, debiendo ordenar la lista de inscritos en el periodo establecido, según este criterio. Los que no estén presentes en el ranking entrarán por orden de inscripción. Si un participante se inscribe fuera de plazo y se acepta, perderá su ranking y cubrirá el primer hueco libre del cuadro.

Los eventos de los circuitos nacionales serán en 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. Es competencia del Director de Competición la aplicación de los mismos.

Campeonato en simple eliminación:

La progresión de ronda en los cuadros se hace mezclando primeros y segundos de dos mangas consecutivas. Esto intenta igualar los tiempos de descanso de los competidores y separar (siempre que sea posible) los primeros del ranking hasta la final. Las semifinales se formarían:

- semifinal 1: los primeros y segundos de los dos primeros cuartos - semifinal 2: los primeros y segundos de los dos últimos cuartos

Campeonato con Doble Eliminación.

El formato de Doble eliminación es el utilizado en las competiciones internacionales en las que participa la Selección Española de Surf. Los competidores deben quedar 2 veces eliminados para salir de la competición. Creándose una competición paralela con los que van siendo eliminados del cuadro principal hasta la final.

Si por cualquier razón, el tiempo restante no es suficiente para terminar el campeonato a Doble Eliminación, la competición continuará a simple eliminación con los competidores no eliminados con una reforma del cuadro. Si no es posible por tiempo realizar este cambio, se seguirá únicamente con los competidores del cuadro principal.

Campeonato con ronda de perdedores (LOOSER ROUND)

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

Final Doble.

En el caso de que los participantes sean 5 o menos y estemos en un campeonato de doble eliminación, se podrá optar por este modelo de Final Doble que es como sigue:

1. Se disputan dos rondas finales de igual duración, manteniendo las misma lycras. No es necesario realizarlas de forma consecutiva.
2. Se suman los puestos conseguidos (1,2,3,4,5) en las dos mangas y el orden final será de menor a mayor puntuación.
3. Para romper empates se compara primero la mejor puntuación (suma de 2 olas) en las 2 mangas realizadas. Si persiste, se compara la segunda mejor puntuación, si persiste, se compara la mejor ola en las 2 mangas, la segunda y así sucesivamente.

Campeonato con salto de ronda.

Los eventos con este modelo permitirán a los competidores avanzar más de una ronda según la posición obtenida en su manga.

Por ejemplo, en primera ronda los primeros de cada manga saltarán a la ronda 3, los segundos y terceros a la ronda 2.

Otros modelos.

La Dirección Técnica Nacional podrá aprobar nuevos modelos de competición en la búsqueda de la mejora en la competición que podrán utilizarse en las competiciones oficiales. Deben explicarse de forma clara a los participantes antes de su puesta en práctica.

32 – 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 Española de Surfing, Federación Europea de Surf, I.S.A. o en su defecto los de circuitos internacionales como WSL o APB.

ANEXO SUP (Stand Up Paddle Surf)

MODALIDADES:

Existen varias modalidades de SUP:

A. SUP Olas

B. SUP Técnica (Beach Race)

C. SUP Race (Carrera a Distancia I.S.A.)

D. SUP Resistencia

E. SUP Río

F. SUP Sprint o Velocidad

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. Se debe remontar en pie si las condiciones lo permiten, el Jefe de Jueces dará un AVISO (warning) al competidor que no cumpla esta norma. A los tres avisos se le marcará una interferencia.

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 TÉCNICA (BEACH RACE):



Consta de una zona de salida marcada como tal, un recorrido con virajes a varias balizas situadas en el agua en forma de circuito al que se dan una serie de vueltas. Cada vuelta, si la situación lo permite, debe ser terminada con una salida a playa con una pequeña carrera a pie (aproximadamente 10 metros) siempre con el remo (cargar la tabla es opcional y evitable). La distancia total debe estar entre los 2 km y 7 km, siendo la distancia deseable para la carrera de 4 a 5 km (oficial I.S.A.). Los circuitos pueden tener forma de N, M o W o cualquier otra que añada dificultad al recorrido.

Después de los virajes al circuito, habrá una carrera de aproximadamente 15-25 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 competidores, es causa de penalización y descalificación. Al pasar la línea de meta la carrera está finalizada.

El competidor que gire erróneamente una boya al lado contrario u omite el giro será advertido por los jueces, debiendo regresar a la boya y realizar el giro por el lado correcto, podrá ser sancionado con 2 minutos y en caso de no

realizar el giro correctamente una vez advertido será descalificado.

Los alevines (sub12) y menores distancia recomendada reglamento FES , infantiles (sub14) distancia recomendada reglamento FES, cadetes (sub16) recorridos distancia recomendada reglamento FES y los juveniles (sub18) podrán hacer los recorridos completos de los Open.

Compete al Director de Carrera la orientación de las boyas, así como el lado de viraje de la misma y demás decisiones necesarias para el buen desarrollo de la carrera. Se deben utilizar las rompientes de olas para crear zonas de surf o remonte dentro del circuito (BEACH RACE). El director, si lo desea, puede formar un grupo de competidores expertos y conocedores del emplazamiento, con el único fin de asesorarse.

Cuando por razones organizativas, meteorológicas o técnicas no sea posible realizar la Competición en una playa con rompientes, la prueba podrá desarrollarse en aguas planas, con salida desde playa, tierra o desde el agua, denominándose CARRERA TÉCNICA, donde las distancias serán las mismas anteriormente mencionadas y el circuito constará de varios giros de boya cerrados procurando que haya igualdad de giros a ambas manos (sobre hombro derecho, hombro izquierdo).

Según el número de inscritos se podrán separar las salidas por categorías en carreras diferentes o una salida con 2 minutos de diferencia. Siempre los más rápidos deben salir en primer lugar. Si en una categoría el número es grande es posible dividirlos en rondas previas y una final con los mejores clasificados de las mismas.

C) SUP RACE (Carrera a Distancia I.S.A.):

Son carreras con salida desde línea de playa (recomendado), o desde el agua marcando la salida con dos puntos alineados (boyas) y el recorriendo tendrá una distancia mínima de 7km y máxima de 20 km, siendo la distancia deseable (oficial ISA) entre 15 y 20 km. La llegada se registrará por la normativa con una carrera a pie o una llegada en el agua.

El recorrido podrá ser lineal o con giros de boyas , pudiendo haber porteos, procurándose igualdad de giros a ambas manos.

El competidor que gire erróneamente una boya al lado contrario u omita el giro será advertido por los jueces, debiendo regresar a la boya y realizar el giro por el lado correcto, podrá ser sancionado con 2 minutos y en caso de no

realizar el giro correctamente una vez advertido será descalificado.

Se tienen que solicitar los permisos correspondientes a Capitanía Marítima, porque los competidores se encontrarían navegando por aguas con tráfico de embarcaciones, además del resto de organismos afectados (Puertos, Costas). El uso de chaleco salvavidas debe ser obligatorio en pruebas alejadas más de una milla del abrigo, aunque es aconsejable en todas las carreras. El leash (invento o amarradera) es obligatorio en todas las carreras (descalificación).

D) SUP RESISTENCIA:

Son carreras de resistencia física y mental sobre una larga distancia que superen los 20 kilómetros o las 2 horas de recorrido. En este tipo de prueba, más distancia o tiempo significa más dureza y mayor complicación a la hora de organizar el evento. El tipo de prueba determinará su reglamento específico.

El competidor que supere las 2 horas o 20 kms pero no finalice la totalidad del recorrido no será considerado abandono y calificará después del último que sí haya finalizado el recorrido.

E) SUP RÍO (sup-river):



Esta modalidad se realiza en circuitos de aguas bravas y son de tipo técnico contra el cronómetro. El tiempo en realizar el recorrido así como el nivel técnico del competidor dará la clasificación final. Se definen dos modalidades: Slalom y Descenso.

Descenso: descenso por un tramo de río en el que los corredores sortearán rápidos de un máximo de NIVEL 3 Europeo. Dependiendo de las características del río y en base a la seguridad de los competidores, el número de participantes por manga variará.

Slalom: descenso por un tramo de río en el que se habrá dispuesto un circuito de boyas que habrá que sortear. Es una prueba de habilidad en la que cada corredor compite de manera individual y contra el cronómetro. Se combina también con rápidos de hasta NIVEL 3 Europeo.

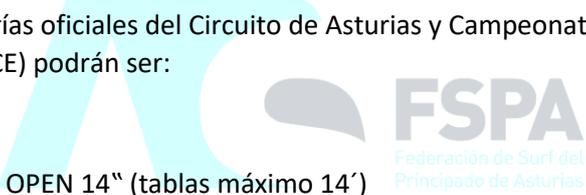
F) SUP VELOCIDAD o Sprint:

Modalidad de carrera corta en un recorrido recto aproximado de 200 o 250 metros con salida y llegada en el agua o tierra. Puede incluir un viraje en una boya a mitad de recorrido. Se corre por mangas clasificatorias hasta una manga final.

CATEGORÍAS SUP RACE:

Estarán definidas por: - La distancia y tipo de recorrido: VELOCIDAD (entre 200 y 250 metros), TÉCNICA (BEACH RACE) (entre 2km a 7km, el modelo ISA es de 4km a 5km), RACE (LARGA DISTANCIA) (de 7km a 20km, modelo ISA 15km a 20km) y RESISTENCIA (más de 20km o más de 2 horas de duración). - El sexo: OPEN (sin límite), MASCULINO (hombres) o FEMENINO (mujeres) - La edad: OPEN (sin límite), SUB18 (máximo 18), SUB16 (máximo 16), SUB14 (máximo 14), SUB12 (máximo 12) y SUB10 (máximo 10). Pudiendo premiar a los SUP MASTER (40 a 49) y KAHUNA (50 o más), - La tabla utilizada medida no puede pasar de 14 pies, para los Sub16 y Sub 14 no podrán pasar de 12"6 pies. Las tablas de los menores de 12 años serán de máximo 10"6 pies.

Las categorías oficiales del Circuito de Asturias y Campeonato de Asturias (RACE o BEACH RACE) podrán ser:

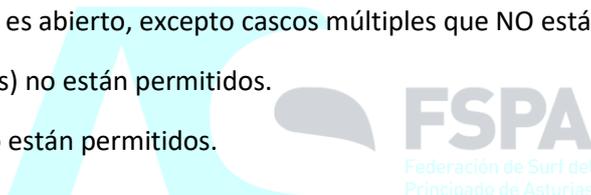
- 
- ELITE SUP OPEN 14" (tablas máximo 14')
 - ELITE SUP FEMENINO 14" (tablas máximo 14" y mujeres)
 - SUP Sub18 Masculino y máximo tablas de 14"
 - SUP Sub18 Femenino y máximo tablas de 14"
 - SUP Sub16 (distancia recomendada reglamento FES) y máximo tablas de 12"6
 - SUP Sub14 (distancia recomendada reglamento FES) y máximo tablas de 12"6
 - SUP Sub12 (distancia recomendada reglamento FES) y máximo tablas de 10"6
 - SUP Amateur Categoría popular no Oficial (Distancia recomendada de 3 a 6 Km), máximo de tabla 14"
 - * En las categorías ELITE cuando la distancia sea la oficial ISA (de 15 a 20 KMs.) por realizarse una COPA de España o Campeonato de España, y solo para efectos de Circuito Asturiano y/o Campeonato de Asturias se podrá dar la opción de realizar la mitad del recorrido tomándose el tiempo como oficial para el circuito Asturiano y/o campeonato, pudiendo si lo desea el competidor continuar y realizar la distancia total ISA para así calificar en La Copa o Campeonato de España.

CERTIFICACIÓN de la TABLA:

Todas las tablas serán medidas y certificadas por la Dirección de Carrera antes de ser admitidos. Deben medirse en línea recta 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 14" está definida de la siguiente forma:

- Longitud – mayor de 12'6 "pies (381,0 cm) y máximo 14 pies (427 cm).
- 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.



Las tablas 12"6 serán con las características anteriores y medidas: ☐ Longitud - 12'6 "pies máximo (381,0 cm) pueden ser más cortos.

La clase SUP 10"6 la longitud máxima de 10"6" pies (320 cm) y serán tablas igualmente con quillas fijas, sin timones, tipo monocasco. Podrán ser de cualquier material y tipo de shape. Deben ser aprobadas previamente por el director de carrera, que tendrá la potestad de no permitir el uso de la misma.

(Ver el REGLAMENTO BÁSICO de TABLAS SUP RACE)

Dorsal de competición:

Todos los competidores deben llevar su dorsal 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. Es aconsejable utilizar dispositivos de seguimiento en las carreras RACE y RESISTENCIA.

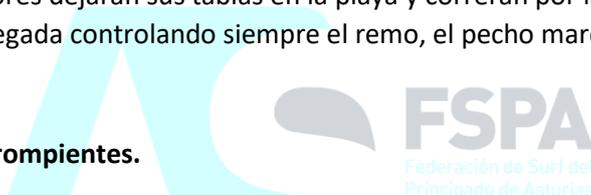
Protestas/ Reclamaciones:

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 rodear todas las boyas será descalificado de la carrera, podrá corregir el error antes de pasar por la línea de meta. Los palistas deben completar las vueltas alrededor del campo designado y ejecutar el intercambio a través del área marcada. 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, el pecho marcará la llegada.

Zonas de rompientes.



Si en la zona de rompiente del recorrido no se surfea de pie la ola, se sancionará al corredor con un minuto. Debe indicarse anteriormente al inicio de la prueba si la norma va a ser aplicada, si no se anuncia expresamente, será tomado que no es aplicable.

La ley de la 5 paladas:

Si un competidor se cae, se le permitirán 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. Se sancionará con 1 ó 2 minutos la infracción repetida de esta norma, si hay un tercer aviso o si es continuada en el tiempo y es considerada muy grave se descalificará al corredor.

El Director de Carrera podrá eliminar esta norma en una parte o en todo el recorrido si las condiciones son adversas. Debe ponerse en conocimiento de todos los competidores.

Zona de Intercambio:

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

Manipuladores:

Cada competidor está obligado a tener un 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.

Hoja de control:

Las carreras deben tener una hoja de control oficial (ver final del anexo) con todos los datos cubiertos por los oficiales de carrera. Estas hojas deben enviarse por el Director de Carrera al comité técnico de FES para validar los resultados.

Banderas (recomendación):

Para una correcta señalización, las banderas de recorrido deberían seguir el patrón I.S.A.:

ROJO: línea de meta o final

VERDE: línea de salida o comienzo AMARILLA: punto de giro del recorrido

Boyas (recomendación):

Señalizan el recorrido y marcan la dirección de giro según su color:

ROJO/NARANJA: debe ser tomada por el hombro izquierdo BLANCO/AMARILLO: debe ser tomada por el hombro derecho

Es responsabilidad del competidor conocer el recorrido y no debe preguntar a los oficiales o patrones durante la carrera, cualquier indicación incorrecta de estos en carrera no da lugar a reclamación alguna.

Salidas falsas:

En carrera TÉCNICA o SPRINT. Si un competidor sale antes del comienzo oficial, primero se le advertirá, en la segunda salida falsa se le descalificará. Se señala con un toque de bocina largo.

En carrera de RACE (DISTANCIA) o RESISTENCIA. Si un competidor sale antes de la salida oficial, se le sancionará con 2 minutos de penalización. Si sale antes de 5 segundos respecto a la salida oficial, será descalificado.

Uso de leashes:

Los leashes (inventos, amarraderas...) son obligatorios para todos los competidores, especialmente por razones de riesgo en las carreras de Distancia y Resistencia. La no observancia de esto es motivo de descalificación.

Chaleco salvavidas.

Será obligatorio en carreras que se separen más de 1 milla del abrigo. Es aconsejable en todas las carreras de larga distancia y resistencia. Los menores de 14 deben llevarlos siempre. Los menores de 12 años deben llevar además casco protector.

Drafting y adelantamientos:

Se denomina DRAFTING cuando se está a un metro o menos de la cola o los lados de otra embarcación por más de 10 segundos, durante el curso de la carrera.

No está permitido el DRAFTING con participantes de otras categorías o cualquier otra embarcación del recorrido. Si un deportista vulnerara la norma anterior recibirá un primer aviso. La segunda vez se le dará otro aviso y una advertencia. La tercera vez que infrinja la norma se le penalizará con cinco minutos. La cuarta vez se le descalificará y tendrá que abandonar el campo de regatas. Si el trazado de la carrera no permite salirse de la zona de DRAFTING no se aplicará esta norma.

Igualmente, no está permitido el cambio de dirección de una tabla que está siendo adelantada para evitar esta maniobra. Se penalizará con la pérdida de puestos o con la descalificación si se considera muy grave.

Interrupción de la carrera:

a) La competición podrá ser parada en un punto de la carrera (punto de parada) por condiciones climatológicas de cualquier tipo. Si una parte de los corredores se encuentran cerca de la meta o en una zona de seguridad, podrán terminar la carrera normalmente. Los que no hayan llegado al punto de parada deberán seguir las indicaciones del director de carrera (salir del agua, subir a los botes o ir en grupo neutralizado). Estos últimos obtendrán la última posición con el mismo tiempo otorgado por el comité de carrera.

b) La competición puede ser parada en un punto en el tiempo (time stop), cuando algo pone en riesgo la seguridad de los corredores, como la tormenta eléctrica... Todos los competidores deberán salir del agua y serán clasificados en la misma posición y con el mismo tiempo, sin importar donde se encuentran.

Elección de recorridos:

Se debe tener en cuenta al realizar el diseño de un recorrido los siguientes puntos:

a) Visibilidad del recorrido, es fundamental para la seguridad y el seguimiento del público.

b) Tiempo estimado de ayuda y traslado a un deportista en situación de emergencia.

c) Los recorridos punto a punto (salida y llegada diferentes) requieren de mayor despliegue de seguridad, debiendo el mismo acompañar a los competidores. Son más sencillos de controlar los realizados en triángulo con salida y llegada en el mismo punto.

d) Tener comunicación directa entre los patrones de embarcación y el director de carrera o el puesto de control de carrera. Se debe conocer en todo momento el número de participantes que hay en el agua y los posibles abandonos comunicarlos al director y al juez principal.

e) Si para la carrera a pie hay piedras o suelo irregular se pueden utilizar alfombras o suelos artificiales, intentando que sea no deslizante y peligroso para los deportistas al salir del agua.

f) Equipo de asistencia médica de urgencia y ambulancia deberían ser provistos para el evento. Socorristas preparados para entrar en el agua. Embarcaciones de control y ayuda rápida (tipo zodiac o Jet ski) que permitan asistencia rápida en cualquier punto del recorrido.

Descalificación:

Los corredores podrán ser descalificados de la carrera si:

1. Realizan una interferencia voluntaria en la remada de otro competidor considerada grave y antideportiva.
2. Si utilizan el remo de forma peligrosa para la integridad de otros.
3. Si no siguen el recorrido de forma estricta, saltando un giro de una boya o realizándolo de forma incorrecta y no corrigiendo antes de la meta.
4. Remar de rodillas o acostado incumpliendo la norma de las 5 paladas continuamente.
5. No llevar el dorsal o identificador oficial.
6. Salir en falso dos veces (Técnica) o salir 5 segundos antes (Distancia y Resistencia).
7. No correr con la tabla certificada por los oficiales de carrera.
8. No hacer el check-in de salida o llegada de forma correcta.
9. Tener una conducta antideportiva o que perjudique la imagen del SUP, frente a organización, federación, patrocinadores o público.
10. No seguir las órdenes de los oficiales y jueces de carrera o cualquier falta de respeto a ellos.

Carrera de relevos por equipos. Formato ISA

La carrera de relevos por equipos modelo ISA consta:

- a) Equipos formados por: 1 SUP Open, 1 SUP Femenino, 1 Paddleboard Open y 1 Paddleboard Femenino
- b) El recorrido será de ida y vuelta a una boya, total aproximado de 400 metros por relevo.
- c) Los equipos estarán en un BOX en tierra, toda la carrera. Los relevos se harán siguiendo las normas de la Aloha Cup.
- d) El final será una carrera aproximada de 25 a 50 metros para el último relevo.

Carrera de relevos por equipos sólo SUP.

La carrera de relevos por equipos modelo ISA consta:

- a) Equipos formados por: 1 SUP Open, 1 SUP Femenino, 1 SUP Sub18 Masculino y 1 Sub18 Femenino.
- b) El recorrido será de ida y vuelta a una boya, total aproximado de 400 metros por relevo.
- c) Los equipos estarán en un BOX en tierra, toda la carrera. Los relevos se harán siguiendo las normas de la Aloha Cup.
- d) El final será una carrera aproximada de 25 a 50 metros para el último relevo.

Campeonato Equipos SUP (Copa ó campeonato de España)

La clasificación se obtendrá sumándose los puntos obtenidos por cada uno de sus miembros que hayan participado en la prueba según la relación siguiente:

- 2 Mejores resultados Open Masculino
- Mejor resultado Open Femenino
- Mejor resultado SUB18 (masculino o femenino)
- Mejor resultado SUB16 o SUB14 (masculino o femenino)

Reglas Generales para SUP:

1. Deben usarse remos de pala única.
2. Los competidores deben estar de pie durante todo el tiempo mientras reman.
Regla de las 5 paladas.
3. Los competidores deben seguir el recorrido marcado estrictamente, 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 cuando está situada en el agua.
5. Las líneas de salida y llegada deben estar definidas por dos boyas o señales oficiales, ya sean en el agua o en tierra.
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 FSPA.
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 un consentimiento el padre o tutor.
13. Oficiales. Los oficiales de la carrera estarán formados por el Director de Carrera, el Juez Principal, los Jueces y los Auxiliares para control de vueltas, tiempos, recorrido, medición de tablas. Todos ellos reconocidos por la FSPA.

PADDLEBOARD

MODALIDADES:

- RACE
- BEACH RACE (Técnica)

Las modalidades de Paddleboard serán RACE y BEACH RACE (TÉCNICA) siendo el reglamento, las normas, las categorías y las distancias las mismas que en SUP con la salvedad de que el tamaño máximo de la tabla será de 12 pies.

CIRCUITO ASTURIANO DE SUP Y PADDLEBOARD

Constará de un mínimo de 3 pruebas, sumándose los puntos de cada competidor en su categoría en las pruebas finalizadas.
Las puntuaciones serán las correspondientes al Anexo de Tabla de Puntos.

CAMPEONATO DE ASTURIAS DE SUP Y PADDLEBOARD

Se realizará a una única prueba siendo las modalidades, categorías y distancias las mencionadas en el presente reglamento.
La prueba Campeonato de Asturias sumará también para el circuito Asturiano.

ANEXO



TABLA DE PUNTOS: Se usara el correspondiente a Reglamento de competición FES

ANEXO II

REGLAMENTO SURF ADAPTADO

1) Divisiones:

- **Discapacidad física-funcional:** limitación funcional (motora) de la persona. (Las causas de la discapacidad física muchas veces son congénitas o de nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes (paraplejía) o problemas del organismo (derrame cerebral).

- **Ceguera-deficiencia visual:** condiciones caracterizadas por una limitación total o muy seria de la función visual.

- **Sordera-deficiencia auditiva:** La sordera es la dificultad o la imposibilidad de usar el sentido del oído debido a una pérdida de la capacidad auditiva parcial (hipoacusia) o total (cofosis), y unilateral o bilateral.

- **Parálisis cerebral:** grupo de trastornos que afecta la capacidad de una persona para moverse, mantener el equilibrio y la postura. Tienen dificultades para caminar. También pueden tener problemas realizando tareas como escribir o usar tijeras. Algunas tienen otras afecciones médicas, como trastornos convulsivos, o discapacidad mental.

- **Discapacidad Intelectual:** La discapacidad intelectual implica una serie de limitaciones en las habilidades que la persona aprende para funcionar en su vida diaria y que le permiten responder ante distintas situaciones y lugares. La discapacidad intelectual se expresa en la relación con el entorno. Por tanto, depende tanto de la propia persona como de las barreras u obstáculos que tiene alrededor.

- **Discapacidad Orgánica:** los órganos internos los que están dañados, por eso muchas veces se asocian a enfermedades que no son perceptibles. La fibrosis quística, la hemofilia, la hepatitis, la diabetes, la enfermedad de Crohn, el VIH y las

cardiopatías congénitas son sólo algunas de las dolencias que pueden derivar en discapacidad orgánica.

CATEGORIAS

AS 1 surfistas que cogen olas de pie, pero les faltan una o mas extremidades.(Falta de pie, mano o sin movilidad)

AS 2 Surfistas que cogen olas arrodillados/as o sentados/as.

AS 3 Surfistas que cogen olas sentados/as sobre una silla.

AS 4 Surfistas que cogen olas tumbados/as y son autónomos/as.

AS 5 Surfistas que se colocan de cualquier posición sobre la tabla, excepto de pie, y que necesitan ayuda para remar las olas y mientras están en el agua.

AS 6 Surfistas ciegos/as o con discapacidad visual.(Hay dos categorías, sin visión y con visión parcial).

AS 7 Surfistas sordos/as o con discapacidad auditiva.

AS 8 Surfistas con discapacidad intelectual.

2) **Acreditación.**

Documento que certifique el grado de discapacidad.



3) **Criterio de Evaluación para los jueces.**

Se implementan los criterios estándar de evaluación de ISA y se definen como: “un surfista debe realizar las Maniobras radicales controladas en las secciones críticas de una ola con velocidad, potencia y fluidez. El surf innovador y progresivo, así como la combinación y variedad de repertorio se tomarán en consideración al puntuar el desempeño de un surfista. El surfista que cumple los criterios anteriores, mostrando el grado máximo de dificultad y compromiso en las olas, maximizará su potencial de puntuación.”

- Si no se realizan maniobras claras durante la competición, los jueces mirarán Criterios de surf fundamentales según como se describen a continuación y enfatizando en los criterios de evaluación de la ISA a juzgar bajo el grado de dificultad o compromiso:

- Los surfistas que reman y atrapan las olas de pared abierta (sin romper) siempre serán puntuados más alto que surfistas que cogen espumas (olas que ya se han roto).

- El surfista que coge una ola de cara abierta (antes de romper) y viaja a la derecha o a la izquierda puntuará más alto que un surfista que coge una ola de cara abierta y no va ni derecha ni izquierda.

- El surfista que coge una ola de cara abierta y realiza una maniobra será puntuado más alto que un surfista que monta una onda de cara abierta derecha o izquierda, pero no realiza ninguna maniobra.

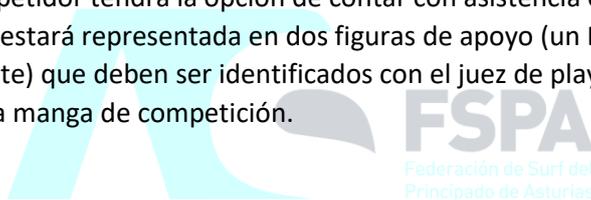
- El surfista que coge una ola de cara abierta y viaja a la derecha o a la izquierda e intenta realizar una maniobra, pero falla al no completar la maniobra al 100 por ciento (las maniobras se deben completar en 100 por ciento), generalmente puntuarán más alto que el surfista que viaja a la derecha o a la izquierda en una onda de cara abierta sin tratar de realizar una maniobra.

- Los surfistas que realizan maniobras en espumas sólo puntuarán más alto que los surfistas que Surfean espumas sin realizar maniobras.

*Todo lo anterior se aplicará en cuenta la importancia de fomentar y facilitar la participación, la diversión y desarrollo óptimo del campeonato.

4) Asistencia.

Todo competidor tendrá la opción de contar con asistencia en el agua. Dicha asistencia estará representada en dos figuras de apoyo (un Entrenador de Agua y un Asistente) que deben ser identificados con el juez de playa (beach Marshall) antes de la manga de competición.



Para cada División el Entrenador de Agua podrá ayudar al competidor a:

- Seleccionar la ola - Indicar dirección de la ola - Remar/empujar la ola dependiendo de la división Asistente:

- Recibir al competidor tras la ola - Ayudarle a volver al entrenador

5) Tecnología y equipamiento.

5.1 Principios fundamentales que se promueven son:

a) La seguridad al usuario, otros competidores, a los funcionarios, a los espectadoras y al medio ambiente).

b) Equidad, es decir, el deportista no recibe una ventaja injusta que no está dentro del “espíritu” del evento que están impugnando.

c) La universalidad (por ejemplo, razonablemente disponible comercialmente para todos) d) Destreza física (es decir, el desempeño humano es el esfuerzo crítico no el impacto de la tecnología y el equipo.

Estos principios se aplican en particular (pero no de manera exclusiva) en relación con el desarrollo de:

- a) Dispositivos protésicos específicos para deportes;
- b) Especificaciones para el equipo específico del deporte
- c) tablas de surf d) Waveskis y los remos.

5.2 Tecnología prohibida:

- a) Equipos que infrinjan los principios fundamentales anteriores.
- b) Equipos que modifican el rendimiento atlético generado por las máquinas, motores, electrónica o mecanismos robóticos.
- c) Prótesis osteo-integradas (la osteointegración se utiliza para el anclaje permanente de extremidades artificiales al hueso remanente del brazo o la pierna. Ofrece una serie de ventajas a las personas con una pierna o un brazo amputados en comparación con una prótesis de encaje. La unión de la prótesis osteointegrada es mucho más estable y permite un rango de movimiento completo de la articulación)

Ejemplos: aletas de natación, tablas de surf motorizadas, dispositivos de radiocomunicación, etc)



5.3 Ortopedia; aparato ortopédico. Dispositivo aplicado externamente utilizado para modificar las características estructurales y funcionales de los sistemas neuromusculares y esqueléticos. (Utilizado para estabilización, soporte, compensación, protección, prevención).

5.4 Prótesis; dispositivo de prótesis. Dispositivo aplicado externamente utilizado para reemplazar completamente, o en partes ausentes o un segmento de una extremidad deficiente.

5.4.1 Atletas con un deterioro/amputación de un miembro superior

- **Unilateral:** la longitud total de la extremidad, incluida la prótesis, no puede superar la longitud de la extremidad no afectada con todos los dedos totalmente extendidos.

- **Bilateral:** la medida general del brazo de la punta del acromion en el extremo distal de la prótesis no debería tener más de $0.399 \times$ altura (centímetros), con el brazo en la posición anatómica. En el caso de que el brazo no pueda descansar en dicha posición, las medidas del segmento de la extremidad deben tomarse.

- a. La medida del miembro superior: Extremidad del Acromion al epicóndilo lateral = $0.191 \times \text{altura (cm)}$
- b. La medida del antebrazo: Epicóndilo lateral a estiloides radial = $0.1485 \times \text{altura (cm)}$
- c. La medida de la mano: Estiloides radial en el extremo distal del segundo metacarpiano = $0.119 / 2 \times \text{altura (cm)}$
- d. El amputado doble (bilateral) debajo del codo que usará prótesis, el cálculo se puede simplificar a: El epicóndilo lateral hasta el final de la prótesis no debe superar los $0,208 \times \text{Altura (cm)}$

5.4.2 Atletas con una debilitación/prótesis de miembros inferiores.

- Unilateral: la longitud total de la extremidad inferior, incluida la prótesis, no puede exceder la longitud total de la extremidad inafectada.

- Bilateral: los competidores con amputaciones bilaterales por debajo de la rodilla estarán limitados por la fórmula siguiente en cuanto a la longitud total de sus extremidades inferiores, incluyendo las prótesis para propósitos de terminación del surf adaptado

Longitud total de la pierna (en cm) * = $0 < [((\text{longitud del muslo} - 13) / 04) \times 1,05$

La longitud del muslo se mide desde la Espina ilíaca superior anterior hasta el polo inferior de la rótula o al punto inferior del cóndilo femoral medial si no hay rótula. Esta medida se lleva a cabo con el atleta decúbito.

-Los atletas con amputación bilateral sobre la rodilla: la longitud de las prótesis utilizadas por atletas con amputaciones bilaterales de miembros inferiores (bilateral arriba de la rodilla, bilateral debajo rodilla, dismelia bilateral del miembro inferior), se aplican las siguientes fórmulas para medir la altura de pie máxima permitida:

Para deportistas con deficiencias debajo de la rodilla:

Hombres Altura máxima = $(-5,272) + (0,998 \times \text{altura sentada}) + (0,855 \times \text{muslo}) + (0,882 \times \text{brazo superior}) + (0,820 \times \text{antebrazo})$
 Mujeres Altura máxima = $(-0,126) + (1,022 \times \text{altura sentada}) + (0,698 \times \text{muslo}) + (0,899 \times \text{brazo superior}) + (0,799 \times \text{antebrazo})$ Canda -1

Para deportistas con deficiencias por encima de la rodilla:

Hombres Altura máxima = $(-5,857) + (1,116 \times \text{altura sentada}) + (1,435 \times \text{brazo superior}) + (1,189 \times \text{antebrazo})$
 Mujeres Altura máxima = $(-04,102) + (0,509 \times \text{medida del brazo}) + (0,966 \times \text{altura sentada})$ Canda -3

Mujeres – ecuaciones Mf del artículo Canda.

- En caso de dismelia múltiple, la fórmula con el R2 más alto para que todos los parámetros puedan ser medidos serán tomados de la publicación Canda 2009 (Canda, A.,2009. Estimación de estatura para segmentos de cuerpo largos en adultos jóvenes: Aplicación a personas con discapacidades físicas. Diarios de Antropología, 28 (2): 71-82)

La puntuación de PE se añadirá a la fórmula de la tabla de 4 (varones) o a la tabla de 5 (mujeres) de este estudio. Ver abajo

En caso de dismelia compleja, donde no se pueden tomar medidas para la extremidad superior la altura calculada y permanente se basará en la siguiente fórmula: Varones altura máxima: altura sentada/ 0,52 Mujeres altura máxima= altura sentada/0,533

Para medir alturas estando sentado: El atleta se sienta completamente erguido en una caja sin respaldo con la espalda y la cabeza contra la pared, los muslos paralelos al suelo, el cuello en posición neutral (no flexionada o extendida), los ojos mirando hacia adelante las manos descansando en los muslos. La altura del punto más alto de la cabeza se marca contra la pared y la altura que se sienta es la distancia de la superficie del asiento a la marca en la pared. Todas las medidas se toman conforme a las medidas estandarizadas Isak (Sociedad Internacional para el adelanto de Kinanthropometry). Todas las mediciones se toman en centímetros (cm) redondeado a 1 dígito detrás del punto decimal.

6) Reglas aplicadas a cada división: ☐ Discapacidad física-funcional.

a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.

b. Los competidores pueden tener ayuda para remar la ola.

c. Podrán tener ayuda para surfear la ola si su condición lo pide.

d. Los competidores surfearán en una posición de pie, rodillas, acostado o sentado según se lo permita su condición.

- De pie mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Acostado en una de las siguientes maneras:

- Tendrán el tronco de su cuerpo sobre la tabla mientras que la base del tronco estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf en mientras este surfeando.

☒ Estarán en una posición acostada similar a la susodicha posición escrita y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf mientras esté surfeando.

- Sentado en una de las siguientes maneras:

- Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo

estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o ☒ Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.

- Ceguera-deficiencia visual.

a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.

b. Los competidores remarán la ola sin ayuda.

c. Los competidores pueden usar gafas, máscara opaca aprobada o un sustitutivo apropiado antes de entrar al agua y mientras esté en su manga.

d. Competirán de pie, rodillas o sentados. - De pie, mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Sentado en una de las siguientes maneras: ☒ Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o ☒ Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.

- Sordera-deficiencia auditiva.

- a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.
- b. Los competidores remarán la ola sin ayuda.
- c. Los competidores podrán usar cualquier aparato necesario dada su condición.
- d. Competirán de pie, rodillas o sentados. - De pie, mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Sentado en una de las siguientes maneras:

- Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o

- Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.

a. Parálisis cerebral. a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.

b. Los competidores pueden tener ayuda para remar la ola.

c. Podrán tener ayuda para surfear la ola si su condición lo pide.

d. Los competidores surfearán en una posición de pie, rodillas, acostado o sentado según se lo permita su condición.

- De pie mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Acostado en una de las siguientes maneras:

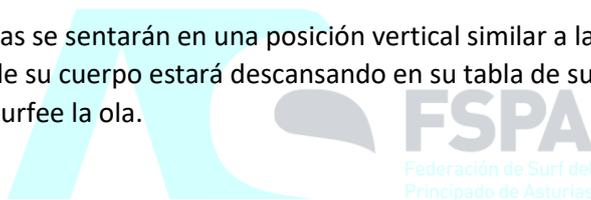
- Tendrán el tronco de su cuerpo sobre la tabla mientras que la base del tronco estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf en mientras este surfeando.

- Estarán en una posición acostada similar a la susodicha posición escrita y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf mientras esté surfeando.

- Sentado en una de las siguientes maneras:

- Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o

- Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.



- Discapacidad Intelectual.

a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.

b. Los competidores remarán la ola sin ayuda.

c. Los competidores podrán usar cualquier aparato necesario dada su condición.

d. Competirán de pie, rodillas o sentados.

- De pie, mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Sentado en una de las siguientes maneras: o Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.

- Discapacidad Orgánica. a. Los competidores pueden tener ayuda para entrar y salir del agua; subir y bajarse de su tabla.

b. Los competidores remarán la ola solos.

c. Podrán tener ayuda para surfear la ola si su condición lo pide.

d. Los competidores surfearán en una posición de pie, rodillas, acostado o sentado según se lo permita su condición.

- De pie mientras que la base de sus pies estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo serán apoyados por sus pies en la tabla de surf en todo momento mientras esté en la ola.

- De rodillas tendrán las piernas dobladas por debajo de la base de su cuerpo (nalgas) mientras que sus rodillas y piernas estarán en contacto con la tabla de surf y el peso del cuerpo descansará sobre rodillas y piernas en todo momento mientras esté en la ola.

- Acostado en una de las siguientes maneras:

- Tendrán el tronco de su cuerpo sobre la tabla mientras que la base del tronco estará en contacto con la tabla de surf y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf en mientras este surfeando.

- Estarán en una posición acostada similar a la susodicha posición escrita y el peso de su cuerpo descansará sobre la tabla de surf mientras esté surfeando.

- **Sentado en una de las siguientes maneras:**

- Los competidores tendrán las piernas en la tabla (en frente , al lado o detrás de la persona) mientras que la base de su cuerpo (nalgas) estará en contacto con la tabla y el peso de su cuerpo estará descansando en la tabla de surf en todo momento mientras surfee, o

- Los atletas se sentarán en una posición vertical similar a la posición escrita arriba y el peso de su cuerpo estará descansando en su tabla de surf en todo momento, mientras surfee la ola.

*Todas estas reglas se tendrán en cuenta bajo la perspectiva de fomentar y facilitar la participación, diversión y desarrollo óptimo del campeonato.

