



FESURFING

FEDERACIÓN · ESPAÑOLA · DE · SURFING

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN 2019

1 - CALENDARIO.

Las pruebas del Campeonato de España y el Circuito Nacional (Copa, Liga o cualquier otra denominación) en las modalidades de Surfboard, Bodyboard, Longboard, Kneeboard, Stand Up Paddle, Bodysurf y Skimboard, se disputarán según el calendario aprobado por la asamblea de la Federación Española de Surfing (F.E.S.).

2 - ÁMBITO GEOGRÁFICO

Las pruebas del campeonato de España y Circuito Nacional (Copa, Liga o cualquier otra denominación) se disputaran en todo el territorio nacional.

3 - MODALIDADES

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

- Surf
- Bodyboard.
- Longboard.
- Kneeboard.
- Stand Up Paddle Surf
- Skimboard
- Bodysurf (Surf a pecho)
- Tandem surf
- Town in surf
- Paddleboard
- Foiling (SUP/Surf)

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

Bodyboard: Forma de deslizarse sobre las olas con una tabla de bodyboard en posición tumbada ('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: 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.

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

Bodysurf: Forma de deslizarse en las olas sin la utilización de tablas o similares, únicamente utilizando el cuerpo del surfista. Puede utilizarse aletas de bodyboard y palas de mano.

Tandem Surf. Forma de deslizarse sobre una tabla especialmente diseñada para soportar a dos personas, realizando una serie de rutinas y posiciones.

Town-in Surf. Modalidad en la que el surfista es arrastrado con su tabla por una moto de agua para coger la ola y deslizarse sin ayuda posteriormente.

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

Foiling: Modalidad en la que el surfista se desliza con una tabla de surf/sup con una acople (hydrofoil) en la parte inferior que permite elevar la tabla del agua al deslizarse, se realiza en posición erguida con la posibilidad de usar un remo (sup) o ser remolcado de inicio.

4 - CATEGORÍAS.

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

<u>Categorías</u>	<u>restricciones sexo/edad</u>
a) Femenino	mujeres sin límite de edad
b) Alevín sub12	open menores de 12 años
c) Infantil sub14 masculino	hombres menores de 14 años
d) Infantil sub14 femenino	mujeres menores de 14 años
e) Cadete sub16 masculino	hombres menores de 16 años
f) Cadete sub16 femenino	mujeres menores de 16 años
g) Juvenil Masculino sub18	hombres menores de 18 años
h) Juvenil Femenino sub18	mujeres menores de 18 años
i) Open	sin restricciones de sexo o edad
j) Senior	open 28 años o más
k) Master	open 35 años o más
l) Kahuna	open mayor de 45 años

5 - PARTICIPANTES

Podrán participar en la Final del Campeonato de España de la F.E.S. todos aquellos competidores que tengan la condición de españoles o extranjeros residentes de forma legal y estén en posesión de la licencia federativa nacional, bien sea expedida por la Federación Española de Surf o validadas las de Federaciones autonómicas asociadas. Además deben cumplir con los criterios de clasificación aprobados por la Comisión Delegada de la Federación Española de Surf.

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

Todos los competidores que quieran participar en la Final del Campeonato de España deben tener licencia federativa en vigor y pagada la Tasa Nacional que corresponda, con anterioridad a la celebración del evento, además de cumplir los requisitos de clasificación de la temporada en curso. Los competidores del circuito nacional que quieran tener más de un resultado en el ranking nacional deben tener pagada la Tasa Nacional.

6 – REGLAS DE COMPETICIÓN.

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

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

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

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

6.1 –Circuito Nacional de Surfing (Copa o Liga).

El Circuito Nacional (o cualquier denominación establecida) o las clasificatorias de surfing en todas sus modalidades estarán coordinadas directamente por la F.E.S., en colaboración directa con las Federaciones, clubes o entidades organizadoras de cada una de las pruebas.

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

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

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

6.2 - Organización de un Campeonato.

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

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

1. Delegado de la Federación Española de Surfing.
2. Director Técnico de Competición.
3. Jefe de jueces.
4. Jueces (mínimo 4, 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.
Seriedad y profesionalidad en el trabajo.
Seguir directrices del Director de la prueba.
Tener acceso a la zona restringida a jueces y organización.

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

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

En el horario de competición deberá figurar la hora prevista y la duración para inscripciones y confirmación de inscripciones, reunión con competidores y técnicos, inicio de la competición, orden previsto de mangas, horario aproximado de finales y entrega de premios. Tras el check-in de inicio se mostrará la información oficial del día.

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

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

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

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

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

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

6.4 - Comité de Competición.

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

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

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

6.5 – Espacio Publicitario.

La organización reservará un espacio publicitario principal para los patrocinadores propios de la Copa de España, Circuito Nacional o Campeonato de España y la F.E.S. Toda comunicación oficial del evento llevará el logo de la F.E.S. Facilitará en lo posible el trabajo del personal propio de la F.E.S. en todos los ámbitos.

6.6 - 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.

6.7 - Ranking del Circuito Nacional

Las pruebas del circuito nacional serán clasificadas por la Comisión Técnica de la F.E.S. a través de varios criterios relacionados con la organización, servicios, premios y entorno de la prueba. Esta clasificación se mostrará por un número de estrellas, mínimo de una, en función del número de estrellas irá el reparto de puntos para el ranking nacional.

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

El número de pruebas mínimo que puntuarán en 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.

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.

Un competidor sólo puede sumar puntos en el ranking en más de un evento del circuito o la Copa de España si paga la Tasa de Competidor Nacional correspondiente.

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

Casos de Empate en el Ranking Final Nacional:

En caso de que dos o más competidores obtengan los mismos puntos al finalizar la Copa de España, 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).
4. Si persiste el empate se compararán las posiciones del campeonato de España, del circuito del año anterior.

6.8 Control Antidoping.

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

7 - NORMAS DE COMPETICIÓN

7.1- LAS MANGAS.

- a) Los campeonatos organizados por la F.E.S. se celebrarán en mangas eliminatorias, desde triales (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final. 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 terminarán 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 durante el primer sonido de final de manga o posteriormente no contará su ola.

d) Se utilizará una señal visual (bandera, disco o cuadrado) con los colores verde (amarillo) y rojo. Cuando comience la manga se colocará el distintivo de color verde y faltando 5 minutos para el final se colocará el distintivo de color rojo (amarillo). 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 4 colores de las licras 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.

7.2 - 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).

- 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). 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 (soltar 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 reanudará en el momento en que fue parada y correrá el período de tiempo originalmente establecido. Una excepción a esta regla será cuando el Director de Competición considere que las condiciones han variado radicalmente y 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 checkin 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.
- h) Cuando están en marcha las mangas cualquier competidor no autorizado en el área de competición será penalizado. Tras un aviso, la penalización consistirá 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 FES decidirán juntos si un juez debe ser excluido.
- j) Las hojas de puntuación de los jueces estarán a disposición de los competidores para examinarlas, preferentemente en el tablón de resultados. Si se tienen que requerir a la

organización se examinarán en presencia del Director de Competición o persona delegada por este.

- k) Cualquier competidor o técnico que sea encontrado culpable de conducta antideportiva en competición o en la zona de competición, puede ser objeto de sanción. 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 aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su lycra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si una manga estuviese compuesta por sólo dos competidores, en triales, estos se clasificarían automáticamente para la siguiente ronda sin entrar al agua. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración de la manga se reduciría a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda, si antes de finalizar este tiempo recogiese la lycra 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 quedarán fuera todos los que no surfearon olas.
- m) Los competidores están obligados a colocarse, de manera correcta, y quitarse la lycra en el lugar que se les entregue en presencia del Juez de Playa (beach marshall) y hacer el recorrido de ida y vuelta con ella puesta. La no observancia de esta regla será penalizada como una sanción, 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 lycra 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.

8 - 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 recomendable 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)

9 - 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.

10 – S.U.P.

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

11 – 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.

12- Foiling.

La tabla podrá ser de SURF (tabla corta) o de SUP con remo según la categoría. Deben llevar un acople (hydrofoil) en la parte inferior que va sumergida en el agua y eleva la tabla unos centímetros al deslizarse con velocidad.

13 - 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.

14 - 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 el comentarista a petición del jefe de jueces lo más rápido posible, así como al perjudicado (si hay) la posibilidad de coger una nueva ola. Cualquier reclamación relacionada con la interferencia debe ser presentada por escrito en los 10 minutos posteriores a la manga.
- d) El resultado de la resolución será comunicado al entrenador, o en su caso al competidor, por el Director de Competición y su decisión será definitiva. Si un entrenador, o en su caso un competidor, está insatisfecho con el resultado de la resolución sobre su reclamación, tendrá derecho de reclamar al Comité de Apelación de la F.E.S (salvo los casos referentes a criterios de puntuaciones de los jueces). Tal reclamación deberá efectuarse por escrito en las oficinas de la F.E.S. Contra la decisión de este comité cabe recurso.

15 - 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.

16 - CONTABILIZACIÓN DE LA MANGA POR EL SISTEMA MANUAL.

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

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 15. 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.

17 - 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.

18 - CONTABILIZACIÓN POR ORDENADOR.

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. La puntuación media se calcula a partir de las dos o tres restantes.

19 - 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

20 - 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 jueces es el adecuado para dirigir un evento a tiempo total, con 5 jueces trabajando (4 anotadores y 1 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 23.
- 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 22.
- 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 revelare lo sucedido en el palco, el Director Técnico, Director de Competición y el Jefe de Jueces lo excluirán del panel de jueces, se emitirá informe al comité de jueces y este podrá emprender otras acciones contra él.

21 - CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y SUGERENCIAS

a) Antes de calificar.

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

b) Criterios para usar en la calificación.

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

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

c) Criterios sobre surfing.

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

c.1. Maniobras radicalmente controladas.

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

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

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

c.2. Sección más crítica.

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

c.3. Las mejores olas.

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

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

c.4. Fuerza, velocidad y fluidez:

La palabra estilo tiene que ver con la palabra control, en otras palabras, si un competidor ejecuta maniobras radicales con control entonces su estilo funciona. Fuerza y velocidad

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

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

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

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

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

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

d) Puntuación.

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

- 0 – 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 sus puntuaciones.

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

en la del director técnico. 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 potencial de puntuación. Mientras el competidor esta surfeando la ola, maniobrando, Ud. esta poniéndole los puntos que se sumarán en su mente. Así al final de la ola o en caso de una caída, Ud. automáticamente tiene la puntuación. No reste puntos por la caída del competidor.

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

f) Calificación en malas condiciones.

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

g) Calificación de mangas difíciles.

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

i.2) Bodyboard: Las maniobras únicas de gran dificultad (aéreos...) 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) Dropknee: Los agarres del 'leash' (agarradera 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 o rails en las maniobras será uno de los principales puntos a valorar.

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 y al tercer aviso se le penalizará con una interferencia. Un competidor no puede ganar la prioridad a otro remando acostado.

22 - CASOS DE INTERFERENCIA.

22.1. 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 sí 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.

22.2. 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.

22.3. 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.

22.4. 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.

22.5. 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.

22.6. QUE SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA

1. Para que sea marcada una interferencia, la mayoría de los jueces tendrán que haber señalado interferencia en sus hojas individuales. En el caso de 3,4... mejores olas, el competidor tendrá un cero en una de sus olas del recuento final. (Cuando se cuentan las 3 mejores olas solo se tendrán en cuenta las 2 mejores para el competidor con interferencia). Esta regla se aplica en todos los tipos de interferencia...
2. Caso de 2 mejores olas. Si se marca por la mayoría de los jueces una interferencia, la ola del competidor infractor donde produce la interferencia se puntúa como un cero '0' en la hoja de tabulación. En el cómputo final del competidor penalizado, se tomará el 50% del valor de la peor de sus 2 olas del cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
3. Caso de 2 mejores olas. Si la interferencia es de remada, en el compute 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, si 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.

22.7 - 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.

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.

22.8 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.

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 lycras de los competidores en el agua. Indicando la prioridad y consultando al jefe de jueces en los casos más ajustados. 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.

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

Si un surfista rema una ola a la vez de otro con mayor prioridad, corren el riesgo de perder ambos la prioridad si lo determina el Juez de prioridades. Dos o tres surfistas pueden perder la prioridad en la misma ola.

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

- Rema en frente a otro surfista de menor prioridad deliberadamente para impedirle coger la ola (bloqueo de remada).
- Usa su prioridad remando o haciendo un take-off para bloquear a un oponente sin intención de puntuar.
- 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.

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.

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.

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.

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 al llegar de nuevo a la zona.
- 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 surfando 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 surfeada 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 surfeada (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.

23 - 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 Spoter 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.

24 – EL DIRECTOR DE COMPETICIÓN.

El Director de competición es nombrado por el comité técnico de la F.E.S. 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 F.E.S. 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 FES, 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.

25 - 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 22.8 de este reglamento.
- c. Clarificará a los jueces las situaciones de prioridad en caso de dudas para que tomen las decisiones correctas.

26 - 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:

- i) Tiempo que queda de la manga, una mano tocando la otra sobre la cabeza.
- ii) Número de olas, una mano hacia afuera horizontalmente al agua.
- iii) Información de puntos y situación de la manga, ambas manos hacia afuera horizontalmente al agua.

27 - 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.

28 - 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.

29 - SUSPENSIÓN DE UN CAMPEONATO.

29.1 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.

29.2 Suspensión o aplazamiento anterior al evento.

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

30 - 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 y último en la ronda (en semifinales completas sería 8º).

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

Los TOP16 de cada campeonato inscritos en el mismo y no presentados sin previo aviso y justificación, podrán ser penalizados con puntos en el ranking por el comité técnico de la federación.

31 – 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

(Ver modelos de ejemplo en el ANEXO)

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 Europea de Surf, I.S.A. o en su defecto los de circuitos internacionales como WSL o APB.

33 - REGLAS DEL CAMPEONATO POR EQUIPOS (I.S.A. – Aloha Cup)

I.-FORMATO DE LOS CAMPEONATOS

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

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

2.-MANGAS: DATOS TÉCNICOS

- a. La competición consta de equipos de 4 o 5 deportistas, obligatoriamente 1 mujer. Los deportistas pueden sustituirse en rondas posteriores.
- b. 4 deportistas competirán en cada manga, cada uno representando a un equipo.
- c. Los deportistas deben comenzar desde una línea de salida predeterminada y el equipo permanece dentro de un cajón del que no podrá salir salvo que se le haya dado el relevo.
- d. El orden de los deportistas no se puede cambiar una vez dado en el control previo. Un deportista sólo podrá surfear una vez.
- e. Cada deportista debe coger 3 olas que serán todas computadas por los jueces.
- f. Los deportistas deben hacer contacto con la marca de playa o compañero dentro del cajón para dar el relevo al siguiente deportista.
- g. La duración de las mangas será de 40 a 60 minutos, a elección del Director de Competición.
- h. Los resultados finales serán calculados por el Juez de tabulación o el operador informático sumando todas las olas surfeadas por los equipos.
- i. Las interferencias seguirán las reglas del reglamento de la F.E.S.
- l. En el caso de que una interferencia, el Jefe de Jueces puede permitir el cambio de ola al deportista que ha sido perjudicado. El deportista será notificado de la posibilidad por anuncio público.
- m. Los deportistas pueden dejar sus tablas en la orilla cuando retornan a la marca de playa o línea de llegada.
- n. Todos los miembros del equipo deben permanecer en su cajón de equipo con las lycras puestas. A menos, que el Director de Competición decida otra cosa, debido a condiciones

específicas. Las áreas o cajones de equipo deben ser lo suficientemente grandes para albergar a todo el equipo.

o. Penalizaciones:

- Competir fuera de turno o en otro orden al establecido: 5 puntos
- Abandonar el cajón de equipo: 5 puntos
- Hacer relevo fuera del cajón de equipo: 5 puntos
- No hacer contacto en el relevo con el siguiente o la marca de playa: 5 puntos
- Surfear dos veces el mismo o otra persona no registrada: equipo descalificado
- Surfear más olas del límite permitido: 5 puntos por ola extra
- Interferencia: Ola computa como CERO
- No completar las olas computables en el tiempo establecido: 5 puntos
- Quitarse la lycra durante la ronda: 5 puntos

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

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

34.1 - MANGAS: DURACION Y NUMERO DE OLAS.

Las mangas de esta modalidad serán de 15 a 25 minutos, a criterio del Director Técnico. Cada participante podrá coger un máximo de 10, 12 o 15 olas, de las que puntuarán las dos mejores. Las finales podrán ser de hasta 40 minutos y un máximo de 15 olas para cada participante.

34.2 - CADDIES.

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

Salvo permiso del Director por seguridad de los deportistas, la tabla no puede ser entregada dentro del agua, si puede ser lanzada hacia el agua desde tierra. La no observancia de esta norma es penalizada con una interferencia.

34.3 - NORMATIVA.

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

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

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

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

La prioridad se gana remando hacia un punto marcado con una boya... o bien remando a la línea de outside donde las olas comienzan a romper y definida por el jefe de jueces. El competidor que primero llegue a tal punto obtendrá la primera prioridad, el otro competidor obtendrá la segunda prioridad al llegar.

34. 5 - NORMATIVA DE PRIORIDAD.

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

2.- El segundo participante no podrá bajar la misma ola en la misma dirección que el que tiene la prioridad en un pico.

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

4.- Si el competidor con segunda prioridad coge la misma ola que el competidor con primera prioridad y lo hace en la dirección opuesta o en la misma dirección pero diferentes picos suficientemente alejados sin conectarse, recibirá la puntuación para esa ola.

5.- Un competidor puede perder la prioridad si:

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

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

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

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

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

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

11.- Causas de cesión de prioridad:

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

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

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

35 - CAMPEONATO DE ESPAÑA INTERCLUBES.

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

36 - CAMPEONATO DE ESPAÑA DE EQUIPOS AUTONÓMICOS.

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

Se creará una comisión del Director Técnico, Director de Competición, Jefe de Jueces y los jefes de equipo para aprobar posibles cambios en busca de mejorar la competición.

37 – COPA DE ESPAÑA DE SUP RACE

La Copa de España de SUP Race seguirá las normas establecidas en el reglamento de la propia competición y el reglamento general.

38 – COPA DE ESPAÑA DE SUP RESISTENCIA.

La Copa de España de SUP RESISTENCIA seguirá las normas establecidas en el Reglamento General y las específicas del reglamento de la propia competición.

39 – CAMPEONATO DE ESPAÑA DE SUP RIO.

El Campeonato de España de SUP RÍO seguirá las normas establecidas en el Reglamento General y las específicas del reglamento de la propia competición.

40 – CAMPEONATO DE ESPAÑA DE SUP VELOCIDAD (SPRINT o PISTA).

El Campeonato de España de SUP SPRINT o PISTA seguirá las normas establecidas en el Reglamento General y las específicas del reglamento de la propia competición.

42 – LIGA DE SURFING PROFESIONAL.

Circuito/Eventos de máximo nivel de la F.E.S. que pretende juntar a los mejores surfistas en las mejores condiciones. Para su organización y participación se seguirán las normas establecidas en su reglamento particular.

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.).

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.

Los alevines (sub12) y menores recorrerán un máximo de 2km, infantiles (sub14) una distancia máxima de 3km, cadetes (sub16) recorridos máximos de 5km 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.

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 y recorriendo 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.

Se tienen que solicitar los permisos correspondientes a Capitanía Marítima, porque los competidores se encontrarían navegando por aguas con tráfico de embarcaciones. 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.

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. 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) o FEMENINO (sólo 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 Campeonato de España (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 limitada) y máximo tablas de 12'6
- SUP Sub14 (distancia limitada) y máximo tablas de 12'6
- SUP Sub12 (distancia limitada) y máximo tablas de 10'6

- SUP Sub10 (distancia limitada) y máximo tablas de 10'6

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.

La 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:

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.

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 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:

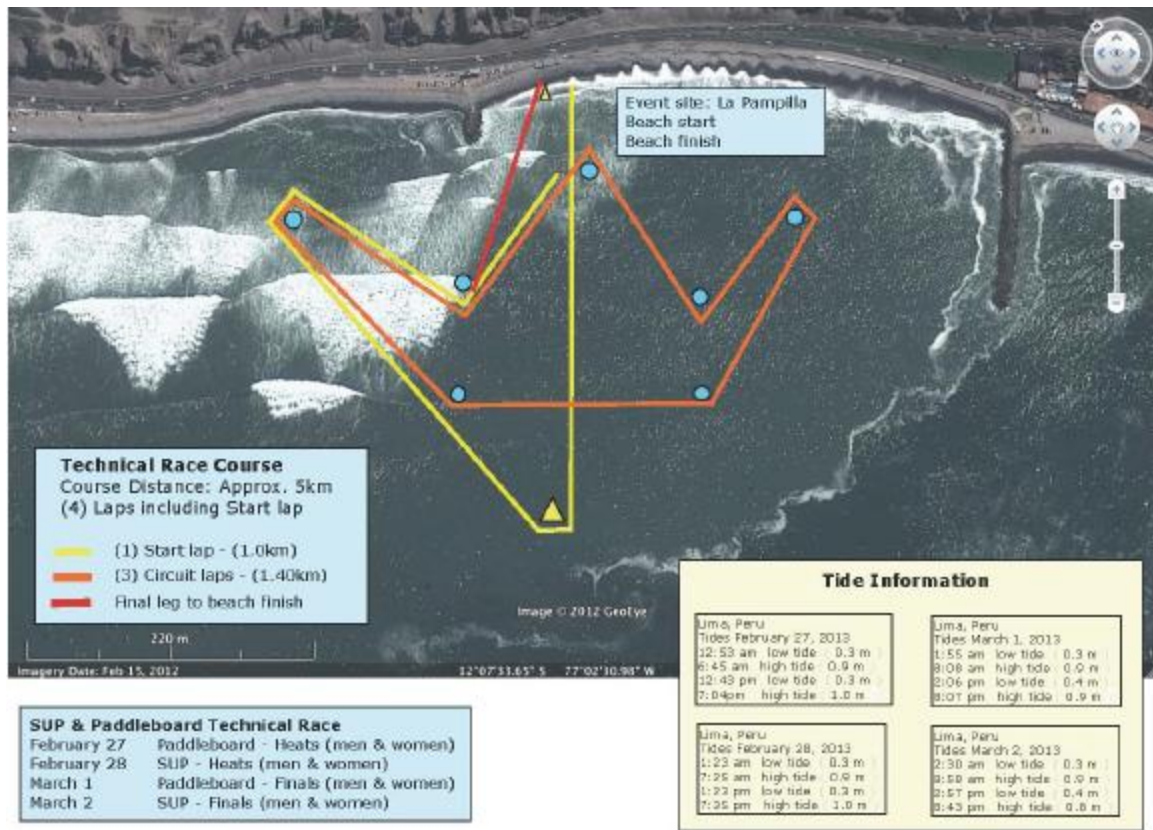
- a) Equipos formados por: 1 SUP Open, 1 SUP Femenino, 1 SUP Sub18 Masculino y 1 Sub18 Femenino.
- b) El recorrido será de ida y vuelta a una boya, total aproximado de 400 metros por relevo.
- c) Los equipos estarán en un BOX en tierra, toda la carrera. Los relevos se harán siguiendo las normas de la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

Ejemplo de BEACH RACE, carrera técnica utilizando rompientes:



Ejemplos de carreras a distancia:



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 Federación Española de Surf.
10. Las reclamaciones o protestas deben realizarse de forma escrita al director de competición, en los 15 minutos posteriores al anuncio provisional. El director de competición emitirá respuesta y su decisión será definitiva.
11. Los jueces de carrera tendrían la autoridad de retirar a un competidor de la carrera si observan un peligro para su salud.
12. Todos los participantes deben firmar en el formulario de inscripción la exención de responsabilidades antes del evento. Si son menores, debe firmar 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 FES.



HOJA DE CONTROL

EVENTO:

FECHA:

DORSAL	NOMBRE	APELLIDO	NACIDO	MEDIDA TABLA	LICENCIA	TIEMPO	POSICIÓN

ANEXO SKIMBOARD

Definiciones:

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

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

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

Criterio de puntuación:

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

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

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

Interferencias:

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

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

Zona de Competición:

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

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

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

Tiempo y número de olas:

Recogido en el reglamento general de la FES, aunque podrá ser adaptado a las necesidades de la competición por criterio del Director de Competición. Generalmente el mismo número de olas que minutos, con un máximo de 15 olas (el tiempo puede ser mayor).

ANEXO I

TABLA DE PUNTOS DEL CIRCUITO NACIONAL

TABLAS PUNTOS CIRCUITO NACIONAL

	*	**	***	****	*****	*****	*****
1	500	1000	1400	1800	2200	2600	3000
2	430	860	1204	1548	1892	2236	2580
3	365	730	1022	1314	1606	1898	2190
4	335	670	938	1206	1474	1742	2010
5	305	610	854	1098	1342	1586	1830
6	291	583	816	1049	1283	1516	1750
7	277	555	777	999	1221	1443	1665
8	264	528	739	950	1162	1373	1584
9	250	500	700	900	1100	1300	1500
10	244	488	683	878	1074	1269	1464
11	237	475	665	855	1045	1235	1425
12	231	462	647	832	1016	1201	1385
13	225	450	630	810	990	1170	1350
14	219	438	613	788	964	1139	1314
15	213	425	595	765	935	1105	1275
16	207	413	578	743	909	1074	1240
17	200	400	560	720	880	1040	1200
18	197	395	553	711	869	1027	1185
19	195	390	546	702	858	1014	1170
20	193	385	539	693	847	1001	1155
21	190	380	532	684	836	988	1140
22	187	375	525	675	825	975	1125
23	185	370	518	666	814	962	1110
24	183	365	511	657	803	949	1095
25	180	360	504	648	792	936	1080
26	177	355	497	639	781	923	1065
27	175	350	490	630	770	910	1050
28	173	345	483	621	759	897	1035
29	170	340	476	612	748	884	1020
30	167	335	469	603	737	871	1005
31	165	330	462	594	726	858	990
32	163	325	455	585	715	845	975
33	160	320	448	576	704	832	960
34	157	315	441	567	693	819	945
35	155	310	441	567	693	819	947
36	153	305	427	549	671	793	915
37	150	300	420	540	660	780	900

38	147	295	413	531	649	767	885
39	145	290	406	522	638	754	870
40	143	285	399	513	627	741	855
41	140	280	392	504	616	728	840
42	137	275	385	495	605	715	825
43	135	270	380	486	594	702	810
44	133	265	371	477	583	689	795
45	130	260	364	468	572	676	780
46	127	255	357	459	561	663	765
47	125	250	350	450	550	650	750
48	123	245	343	441	539	637	735
49	120	240	336	432	528	624	720
50	117	235	329	423	517	611	705
51	115	230	322	414	506	598	690
52	113	225	315	405	495	585	675
53	110	220	308	396	484	572	660
54	107	215	301	387	473	559	645
55	105	210	294	378	462	546	630
56	103	205	287	369	451	533	615
57	100	200	280	360	440	520	600
58	97	195	273	351	429	507	585
59	95	190	266	342	418	494	570
60	93	185	259	333	407	481	555
61	90	180	252	324	396	469	541
62	87	175	245	315	385	455	525
63	85	170	238	306	374	442	510
64	83	165	231	297	363	429	495
65	80	160	224	288	352	416	480
66	77	155	217	279	341	403	465
67	75	150	210	270	330	390	450
68	73	145	203	261	319	377	435
69	70	140	196	252	308	364	420
70	67	135	189	243	297	351	405
71	65	130	182	234	286	338	390
72	63	125	175	225	275	325	375
73	60	120	168	216	264	312	360
74	57	115	161	207	253	299	345
75	55	110	154	198	242	286	330
76	53	105	147	189	231	273	315
77	50	100	140	180	220	260	300

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE SURFING

	*	**	***	****	*****	*****	*****
78	49	98	137	176	216	255	294
79	48	96	134	173	211	250	288
80	47	94	132	169	207	244	282
81	46	92	129	166	202	239	277
82	45	90	126	162	198	234	270
83	44	88	123	158	194	229	264
84	43	86	120	155	189	224	258
85	42	84	118	151	185	218	252
86	41	82	115	148	180	213	245
87	40	80	112	144	176	208	240
88	39	78	109	140	172	203	234
89	38	76	106	137	167	198	228
90	37	74	104	133	163	192	222

GUÍA DE REPARTO DE PREMIOS EN METÁLICO (NO OBLIGATORIO)

	250	500	750	1.000	1.500	2.000	2.500	3.000	4.000	5.000	10.000	15.000	20.000
1º	100	200	250	300	450	600	750	900	1200	1500	3000	4500	6000
2º	65	130	150	200	320	410	450	540	680	750	1200	1800	2400
3º	50	100	120	150	220	300	300	360	500	600	1000	1500	2000
4º	35	70	90	110	150	250	250	300	400	450	760	1000	1500
2=5º			40	70	100	120	150	180	250	280	360	500	700
2=7º			30	50	80	100	125	120	160	180	200	360	500
4=9º							50	75	100	120	160	250	325
4=13º										75	130	210	260
8=17º											120	180	220
8=25º											100	150	200
TOTAL	250	500	750	1000	1500	2000	2500	3000	4000	5000	10000	15000	20000

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE SURFING Hoja de Reclamación

Nombre:

Fecha:

Fase: Manga:

Color de lycra:

Explique detalladamente el incidente que a su entender justifique la reclamación.
Utilice los colores de las lycras para nombrar los competidores

Firma del competidor:

Parte reservada a los técnicos de la prueba.

Decisión:
(seguir
detrás)

.....

.....

Jefe de Jueces

Director de Competición

ANEXO II

HOJAS DE TABULACIÓN MANUAL Y HOJAS DE JUECES

Prueba: _____

Fecha: _____

Categoría: _____

Fase Nº: _____ Manga Nº: _____

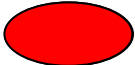




FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE SURF



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

HOJA DE TABULACIÓN POR POSICIONES

<i>Manga #:</i>		<i>Ronda #:</i>			<i>Categoría:</i>		
POSICIONES							
<i>Color</i>	<i>Juez 1</i>	<i>Juez 2</i>	<i>Juez 3</i>	<i>Juez 4</i>	<i>Juez 5</i>	<i>SUMA</i>	<i>Puesto</i>
Rojo							
Blanco							
Amarillo							
Negro							
Azul							
<i>Obs:</i>				<i>Tabulador:</i>			

<i>Manga #:</i>	<i>Ronda:</i>	<i>Categoría:</i>														
		<i>Olas</i>														
<i>Color</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>	<i>12</i>	<i>13</i>	<i>14</i>	<i>15</i>	
<i>Rojo</i> 																
<i>Blanco</i> 																
<i>Amarillo</i> 																
<i>Negro</i> 																
<i>Azul</i> 																
<p>(0.1 to 1.9 = mala) (2.0 to 3.9 = pobre) (4.0 to 5.9 = regular) (6.0 to 7.9 = buena) (8.0 to 10 = excelente)</p>																
<i>Observaciones:</i>								<i>Juez Nombre:</i>				<i>Juez N°:</i>		<i>Firma:</i>		

ANEXO III

MODELOS DE CUADROS DE COMPETICIÓN

CUADRO 8**1/2 FINAL**

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	3				
Am	6				
Ne	7				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	4				
Am	5				
Ne	8				

FINAL

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,1				
Bl	1,2				
Am	2,1				
Ne	2,2				

CUADRO 12**1/4 FINAL**

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	4				
Am	9				
Ne	10				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	6				
Am	7				
Ne	12				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	5				
Am	8				
Ne	11				

1/2 FINAL

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,1				
Bl	1,2				
Am	2,1				

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,3				
Bl	2,2				
Am	2,3				

FINAL

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,4				
Bl	1,5				
Am	2,4				
Ne	2,5				

CUADRO 16**1/4 FINAL**

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	6				
Am	11				
Ne	14				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	7				
Am	10				
Ne	15				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	8				
Am	9				
Ne	16				

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	4				
Bl	5				
Am	12				
Ne	13				

1/2 FINAL

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,1				
Bl	1,2				
Am	2,1				
Ne	2,2				

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,3				
Bl	1,4				
Am	2,3				
Ne	2,4				

FINAL

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,5				
Bl	1,6				
Am	2,5				
Ne	2,6				

CUADRO 24

RONDA 1

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	5				
Bl	8				
Am	17				
Ne	20				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	10				
Am	15				
Ne	22				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	11				
Am	14				
Ne	23				

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	12				
Am	13				
Ne	24				

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	4				
Bl	9				
Am	16				
Ne	21				

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	6				
Bl	7				
Am	18				
Ne	19				

1/4 FINAL

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,1				
Bl	1,2				
Am	2,3				

	Manga 8	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,3				
Bl	2,1				
Am	2,2				

	Manga 9	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,4				
Bl	1,5				
Am	2,6				

	Manga 10	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,6				
Bl	2,4				
Am	2,5				

1/2 FINAL

	Manga 11	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,7				
Bl	1,8				
Am	2,7				
Ne	2,8				

	Manga 12	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,9				
Bl	1,10				
Am	2,9				
Ne	2,10				

FINAL

	Manga 13	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,11				
Bl	1,12				
Am	2,11				
Ne	2,12				

CUADRO 24 con TOP 8

TRIALES

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	9				
Bl	16				
Am	17				
Ne	24				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	11				
Bl	14				
Am	19				
Ne	22				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	12				
Bl	13				
Am	20				
Ne	21				

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	10				
Bl	15				
Am	18				
Ne	23				

1/4 FINAL

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	6				
Am	1,1				
Ne	2,2				

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	7				
Am	1,2				
Ne	2,1				

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	8				
Am	1,3				
Ne	2,4				

	Manga 8	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	4				
Bl	5				
Am	1,4				
Ne	2,3				

1/2 FINAL

	Manga 9	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,5				
Bl	1,6				
Am	2,5				
Ne	2,6				

	Manga 10	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,7				
Bl	1,8				
Am	2,7				
Ne	2,8				

FINAL

	Manga 11	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,9				
Bl	1,10				
Am	2,9				
Ne	2,10				

CUADRO 48 con TOP 16

RONDA 1

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	19				
Bl	30				
Am	35				
Ne	46				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	22				
Bl	27				
Am	38				
Ne	43				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	18				
Bl	31				
Am	34				
Ne	47				

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	23				
Bl	26				
Am	39				
Ne	42				

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	24				
Bl	25				
Am	40				
Ne	41				

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	17				
Bl	32				
Am	33				
Ne	48				

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	21				
Bl	28				
Am	37				
Ne	44				

	Manga 8	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	20				
Bl	29				
Am	36				
Ne	45				

RONDA 2

	Manga 9	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	6				
Bl	11				
Am	1,1				
Ne	2,2				

	Manga 10	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	14				
Am	1,2				
Ne	2,1				

	Manga 11	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	7				
Bl	10				
Am	1,3				
Ne	2,4				

	Manga 12	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	15				
Am	1,4				
Ne	2,3				

	Manga 13	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	16				
Am	1,5				
Ne	2,6				

	Manga 14	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	8				
Bl	9				
Am	1,6				
Ne	2,5				

	Manga 15	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	4				
Bl	13				
Am	1,7				
Ne	2,8				

	Manga 16	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	5				
Bl	12				
Am	1,8				
Ne	2,7				

1/4 FINAL

	Manga 17	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,9				
Bl	1,10				
Am	2,11				
Ne	2,12				

	Manga 18	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,11				
Bl	1,12				
Am	2,9				
Ne	2,10				

	Manga 19	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,13				
Bl	1,14				
Am	2,15				
Ne	2,16				

	Manga 20	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,15				
Bl	1,16				
Am	2,13				
Ne	2,14				

1/2 FINAL

	Manga 21	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,17				
Bl	1,18				
Am	2,17				
Ne	2,18				

	Manga 22	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,19				
Bl	1,20				
Am	2,19				
Ne	2,20				

FINAL

	Manga 23	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,21				
Bl	1,22				
Am	2,21				
Ne	2,22				

CUADRO 64 con TOP 16 BACK 16

RONDA 1

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	38				
Bl	43				
Am	54				
Ne	59				

	Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	35				
Bl	46				
Am	51				
Ne	62				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	39				
Bl	42				
Am	55				
Ne	58				

	Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	34				
Bl	47				
Am	50				
Ne	63				

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	33				
Bl	48				
Am	49				
Ne	64				

	Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	40				
Bl	41				
Am	56				
Ne	57				

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	36				
Bl	45				
Am	52				
Ne	61				

	Manga 8	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	37				
Bl	44				
Am	53				
Ne	60				

RONDA 2

	Manga 9	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	19				
Bl	30				
Am	1,1				
Ne	2,2				

	Manga 10	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	22				
Bl	27				
Am	1,2				
Ne	2,1				

	Manga 11	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	18				
Bl	31				
Am	1,3				
Ne	2,4				

	Manga 12	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	23				
Bl	26				
Am	1,4				
Ne	2,3				

	Manga 13	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	24				
Bl	25				
Am	1,5				
Ne	2,6				

	Manga 14	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	17				
Bl	32				
Am	1,6				
Ne	2,5				

	Manga 15	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	21				
Bl	28				
Am	1,7				
Ne	2,8				

	Manga 16	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	20				
Bl	29				
Am	1,8				
Ne	2,7				

RONDA 3

	Manga 17	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	6				
Bl	11				
Am	1,9				
Ne	2,10				

	Manga 18	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3				
Bl	14				
Am	1,10				
Ne	2,9				

	Manga 19	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	7				
Bl	10				
Am	1,11				
Ne	2,12				

	Manga 20	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	2				
Bl	15				
Am	1,12				
Ne	2,11				

	Manga 21	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1				
Bl	16				
Am	1,13				
Ne	2,14				

	Manga 22	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	8				
Bl	9				
Am	1,14				
Ne	2,13				

	Manga 23	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	4				
Bl	13				
Am	1,15				
Ne	2,16				

	Manga 24	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	5				
Bl	12				
Am	1,16				
Ne	2,15				

1/4 FINAL

	Manga 25	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,17				
Bl	1,18				
Am	2,19				
Ne	2,20				

	Manga 26	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,19				
Bl	1,20				
Am	2,17				
Ne	2,18				

	Manga 27	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,21				
Bl	1,22				
Am	2,23				
Ne	2,24				

	Manga 28	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,23				
Bl	1,24				
Am	2,21				
Ne	2,22				

1/2 FINAL

	Manga 29	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,25				
Bl	1,26				
Am	2,25				
Ne	2,26				

	Manga 30	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,27				
Bl	1,28				
Am	2,27				
Ne	2,28				

FINAL

	Manga 31	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,29				
Bl	1,30				
Am	2,29				
Ne	2,30				

CUADRO 16 con DOBLE ELIMINACIÓN**P1**

	Manga 1	Nombre	Info	Pts.	P		Manga 2	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3					Ro	2				
Bl	6					Bl	7				
Am	11					Am	10				
Ne	14					Ne	15				

	Manga 3	Nombre	Info	Pts.	P		Manga 4	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1					Ro	4				
Bl	8					Bl	5				
Am	9					Am	12				
Ne	16					Ne	13				

R1

	Manga 5	Nombre	Info	Pts.	P		Manga 6	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	3,1					Ro	3,3				
Bl	3,2					Bl	3,4				
Am	4,3					Am	4,1				
Ne	4,4					Ne	4,2				

P2

	Manga 7	Nombre	Info	Pts.	P		Manga 8	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,1					Ro	1,3				
Bl	1,2					Bl	1,4				
Am	2,3					Am	2,1				
Ne	2,4					Ne	2,2				

R2

	Manga 9	Nombre	Info	Pts.	P		Manga 10	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,5					Ro	1,6				
Bl	2,6					Bl	2,5				
Am	3,7					Am	3,8				
Ne	4,8					Ne	4,7				

R3

	Manga 11	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,9				
Bl	1,10				
Am	2,9				
Ne	2,10				

P3

	Manga 12	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,7				
Bl	1,8				
Am	2,7				
Ne	2,8				

R4

	Manga 13	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,11				
Bl	2,11				
Am	3,12				
Ne	4,12				

BIG FINAL

	Manga 14	Nombre	Info	Pts.	P
Ro	1,12				
Bl	2,12				
Am	1,13				
Ne	2,13				

CUADRO 24 con RONDA de PERDEDORES**RONDA 1**

	Manga 1	Nombre	Pts.	P
Ro	5			
Bl	8			
Am	17			
Ne	20			

	Manga 2	Nombre	Pts.	P
Ro	3			
Bl	10			
Am	15			
Ne	22			

	Manga 3	Nombre	Pts.	P
Ro	2			
Bl	11			
Am	14			
Ne	23			

	Manga 4	Nombre	Pts.	P
Ro	1			
Bl	12			
Am	13			
Ne	24			

	Manga 5	Nombre	Pts.	P
Ro	4			
Bl	9			
Am	16			
Ne	21			

	Manga 6	Nombre	Pts.	P
Ro	6			
Bl	7			
Am	18			
Ne	19			

RONDA 2 - LOSER ROUND

	Manga 7	Nombre	Pts.	P
Ro	3,1			
Bl	3,2			
Am	4,3			
Ne	4,4			

	Manga 8	Nombre	Pts.	P
Ro	3,5			
Bl	3,6			
Am	4,1			
Ne	4,2			

	Manga 9	Nombre	Pts.	P
Ro	3,3			
Bl	3,4			
Am	4,5			
Ne	4,6			

RONDA 3

	Manga 10	Nombre	Pts.	P
Ro	1,1			
Bl	2,2			
Am	1,7			

	Manga 11	Nombre	Pts.	P
Ro	1,2			
Bl	2,1			
Am	2,7			

	Manga 12	Nombre	Pts.	P
Ro	1,3			
Bl	2,4			
Am	1,8			

	Manga 13	Nombre	Pts.	P
Ro	1,4			
Bl	2,3			
Am	2,8			

	Manga 14	Nombre	Pts.	P
Ro	1,5			
Bl	2,6			
Am	1,9			

	Manga 15	Nombre	Pts.	P
Ro	1,6			
Bl	2,5			
Am	2,9			

1/4 FINAL

	Manga 16	Nombre	Pts.	P
Ro	1,10			
Bl	1,11			
Am	2,12			
Ne	2,13			

	Manga 17	Nombre	Pts.	P
Ro	1,14			
Bl	1,15			
Am	2,10			
Ne	2,11			

	Manga 18	Nombre	Pts.	P
Ro	1,12			
Bl	1,13			
Am	2,14			
Ne	2,15			

1/2 FINAL

	Manga 19	Nombre	Pts.	P
Ro	1,16			
Bl	1,17			
Am	2,18			

	Manga 20	Nombre	Pts.	P
Ro	1,18			
Bl	2,16			
Am	2,17			

FINAL

	Manga 21	Nombre	Pts.	P
Ro	1,19			
Bl	1,20			
Am	2,19			
Ne	2,20			