



CIRCUITO OLAS PRO TOUR

2024 – 2025

(01 AGOSTO 2024 - 31 JULIO 2025)

REGLAS DE COMPETENCIA

INDICE

- 1. OBJETIVOS**
- 2. CATEGORIAS**
- 3. EDADES**
- 4. PREMIOS**
- 5. RANKING**
- 6. INSCRIPCIONES**
- 7. FORMATOS**
- 8. REGLAS DE COMPETENCIA**
- 9. EQUIPO TECNICO**
- 10. NORMAS DE COMPETENCIA**
- 11. RECLAMOS**
- 12. CRITERIOS DE CALIFICACION Y SUGERENCIAS JUECES**
- 13. REGLAS DE INTERFERENCIA**
- 14. SANCIONES**
- 15. CONCLUSIONES**

1.- OBJETIVO

El circuito Internacional OLASPRO TOUR, en su periodo de competencias, que inicia 01 de Agosto 2024 y termina 31 de julio 2025 y que es organizada por promotores de surf con gran trayectoria en la organización de eventos profesionales a nivel nacional e internacional. Este circuito está enfocado para niños, adolescentes y jóvenes, con la finalidad de buscar y potenciar nuevos talentos en la parte competitiva.

Es por ello que parte de nuestros objetivos es fomentar, promover y organizar el surf competitivo profesional de menores en nuestra región.

2.- CATEGORÍAS

En los eventos Olas Pro Tour - Internacional, podrá haber las siguientes modalidades, pruebas y categorías:

Tabla corta

Sub 18 Varones	Varón hasta los 18 años cumplidos
Sub 18 Damas	Dama hasta los 18 años cumplidos
Sub 16 Varones	Varón hasta los 16 años cumplidos
Sub 16 Damas	Dama hasta los 16 años cumplidos
Sub 14 Varones	Varón hasta los 14 años cumplidos
Sub 14 Damas	Dama hasta los 14 años cumplidos
Sub 12 Varones	Varón hasta los 12 años cumplidos
Sub 12 Damas	Dama hasta los 12 años cumplidos
Sub 10 Varones	Varón hasta los 10 años cumplidos
Sub 10 Damas	Dama hasta los 10 años cumplidos

No existe ninguna restricción para la participación de cualquier deportista, mientras cumpla con los reglamentos y normas de competencia.

3.- EDADES

Como ejemplo para participar en la categoría Sub 18, el competidor debe iniciar el circuito al 01 de agosto del 2024 con 17 años o menos, los competidores pueden terminar el circuito al 31 de julio del 2025 con 18 años. De la misma forma será para las demás categorías en competencia. Los surfistas participantes en cada categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

4.- PREMIOS

PARA CADA FECHA DEL CIRCUITO U\$ 10.200 A REPARTIR

(Cantidades expresadas en US dólares)

Cada categoría deben tener un mínimo de 4 competidores inscritos para ser programada y evaluada, si se da el caso que la cantidad es menor de 4 competidores estos serán considerados para la categoría superior más próxima a su edad y siempre que se reúna la cantidad mínima que es de 4 competidores para ser considerada para programar evaluar y premiar, las categorías que no tengan la cantidad de 4 competidores se declarara desierta de resultados y premiación, todo esto y por beneficio de los competidores.

Cambio a esta regla, puede ser acordado por los organizadores y tour manager previa solicitud formal. -

CATEGORIA VARONES	PUESTO	PREMIO	CATEGORIA DAMAS	PUESTO	PREMIO
- SUB 18. - SUB 16. - SUB 14.	1° PUESTO	US\$ 1000	- SUB 18. - SUB 16. - SUB 14.	1° PUESTO	US\$ 1000
	2° PUESTO	US\$ 400		2° PUESTO	US\$ 400
	3° PUESTO	US\$ 200		3° PUESTO	US\$ 200
	4° PUESTO	US\$ 100		4° PUESTO	US\$ 100
- SUB 12. - SUB 10.	1° PUESTO	SURFBOARD	- SUB 12. - SUB 10.	1° PUESTO	SURFBOARD
	2° PUESTO	WETSUIT		2° PUESTO	WETSUIT
	3° PUESTO	KIT AUSPIC		3° PUESTO	KIT AUSPIC
	4° PUESTO	KIT AUSPIC		4° PUESTO	KIT AUSPIC

5.- RANKING

El cálculo del ranking se basará en la sumatoria de los mejores puntajes de cada competidor, los mejores puntajes serán válidos para el ranking final y determinar a los campeones por cada categoría según cantidad de eventos

EVENTOS	SUMAN
3	3
4	3
5	5
6	5
7	5
8	7
9	7
10	7
11	7
12	7
...	7

Casos de Empate en el Ranking Final Latinoamericano:

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

1. Contarán menos un resultado de los mejores puntajes (el menor puntaje se eliminara) para el total, así sucesivamente. Si cuentan 5 mejores y hay empate, se comparan los 4 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 en que han coincidido, y saldrá el desempate del que ha estado por encima un mayor número de veces (no los puntos sumados). Si persiste, se consideran los puntos sumados en esos eventos.

4. Si persiste el empate entre los dos primeros lugares de cualquier categoría en disputa siguieran, se procederá a realizar un beat extra para desempatar en el último evento del circuito.

TABLA DE PUNTOS POR POSICIONES FINALES

<u>LUGAR</u>	<u>PUNTOS</u>	<u>LUGAR</u>	<u>PUNTOS</u>
1	1000	46	255
2	860	47	250
3	730	48	245
4	670	49	240
5	610	50	235
6	583	51	230
7	555	52	225
8	528	53	220
9	500	54	215
10	488	55	210
11	475	56	205
12	462	57	200
13	450	58	195
14	438	59	190
15	425	60	185
16	413	61	180
17	400	62	175
18	395	63	170
19	390	64	165
20	385	65	160
21	380	66	158
22	375	67	156
23	370	68	154
24	365	69	152
25	360	70	150
26	355	71	148
27	350	72	146
28	345	73	144
29	340	74	142
30	335	75	140
31	330	76	138
32	325	77	136
33	320	78	134

34	315	79	132
35	310	80	130
36	305	81	128
37	300	82	126
38	295	83	124
39	290	84	122
40	285	85	120
41	280	86	118
42	275	87	116
43	270	88	114
44	265	89	112
45	260	90	110

6.- INSCRIPCIONES

a) El evento y sus fechas de competencias debe ser publicado con al menos 60 días de anticipación del inicio, La página oficial del Circuito es: www.olasprotour.com

b) Para inscribirse:
Deberán ingresar a la página: www.olasprotour.com e inscribirse digitalmente realizando el pago de la membresía anual y eligiendo las fechas que realizarán durante el año.
ingresar sus datos personales del competidor en la ficha digital con una foto y eligiendo sus correspondientes categorías además de realizar el pago, luego se le enviará un aviso de confirmación a su correo electrónico.

c) El costo de la **membresía es de U\$ 210.00 (dólares) para el año**. Puede pagarse en 2 cuotas en las dos primeras fechas que compita

d) El costo de la **inscripción será de U\$ 65.00 (dólares) por categoría en cada fecha**, para los competidores que hayan pagado la membresía anual.

e) No se aceptan pagos de inscripción ni membresía en playa a menos que exista aprobación previa comunicada por cualquier medio escrito al tour mánager con respaldo, y su valor será de U\$ 220 y U\$ 75

f) El cierre de las inscripciones para todas las fechas será como máximo 7 días antes de empezar cada evento.

g) Los competidores o sus apoderados tienen la responsabilidad de verificar que las edades correspondan a la categoría en la cual se están inscribiendo de acuerdo con lo establecido.

h) El jefe de la Competencia tendrá la potestad de reubicar a cualquier competidor que se haya inscrito en una categoría que no le corresponde de acuerdo a su edad; Si el sorteo de los metas de destino se realizó, sólo podría reubicarlo si existiese disponibilidad de cupos en los heats de destino.

i) El jefe de la Competencia podrá solicitar la identificación del competidor si tiene duda de su nacionalidad y fecha de nacimiento.

j) No se aceptará la inscripción de un competidor varón o damas en más de tres categorías.

k) Se respetarán los géneros para las competencias es decir tanto mujeres como hombres solo competirán con sus respectivos géneros. No están permitidos los heats mixtos.

7.- FORMATOS

Los competidores serán colocados en sus respectivos heats de acuerdo con los formatos utilizados por la International Surfing Association (ISA)

- a) Todos lo fechas tendrán como mínimo 2 días de duración, dependiendo del número de inscritos.
- b) Podrán utilizarse heats de 2, 3, 4 y 5. Competidores, según las necesidades del evento y a discreción del Jefe de Competencia. En beneficio de la competencia y competidores.
- c) El jefe de Competencia será el responsable de los formatos que se utilizarán para cada categoría y en cada fecha.
- d) Los cuadros deberán ser publicados 2 días antes del inicio del primer heat del evento.
- e) El programa diario del evento debe ser publicado, al menos 2 días antes del inicio del primer heat del día.
- f) El Jefe de Competencia confeccionará los heats escogiendo los formatos a utilizarse de acuerdo al número de inscritos que tenga en cada categoría, utilizando la metodología de cuadros referenciales de la ISA.
- h) Una vez que el Jefe de Competencia ha definido el formato a usarse en cada fecha, este no podrá cambiarse, en playa para albergar a nuevos inscritos.

8.- REGLAS DE COMPETENCIA

Todos los competidores, entrenadores, padres familia o apoderados cuando participen en los campeonatos del circuito, 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 Jefe de Evento y Jefe de Jueces, tomándose como referencia el Reglamento de la Internacional Surfing Association (I.S.A.) o/y World Surfing League (WSL).

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

9.- EQUIPO TECNICO.

El equipo técnico óptimo para un evento del Circuito OlasPro tour está constituido por:

01	Jefe de Eventos del Tour	
02	Tour Manager.	
01	Jefe de evento local	
01	Jefe de Jueces del Tour	
03	Jefes de Jueces Locales	
02	Jueces de Prioridad	
02	Jueces A Internacionales	
03	Jueces A locales	
02	Anunciadores de Olas (Spotters)	
02	Jefes de Playa (Beach Marshall)	
02	Anunciadores de puntajes	
02	Seguridad de agua	
02	Operadores de Sistema Digital de Puntajes	

El Tour Manager, el Jefe de eventos del Tour y Jefe de evento local son los encargados de designar a los jefes de jueces y jueces internacionales y locales en cada evento además de toma de decisiones importantes dentro del evento como suspensión de la prueba, cambio de lugar de la competencia horario y fecha siempre buscando beneficiar a los deportistas y desarrollo de la competencia

Los jueces serán escogidos entre las personas capacitadas para tal fin y que tengan curso International Surfing Association vigente al momento de la convocatoria para el campeonato.

Ninguna persona que tenga interés en el resultado de un heat, campeonato o circuito puede participar como juez o personal técnico en un evento del circuito.

Horario (Seeding)/ Pizarra De Anuncios / Resultados.

El jefe de Evento junto con el representante de la Organización son los únicos autorizados a fijar o alterar el horario, pudiendo consultar al Jefe de Jueces. Cualquier otra fuente no será oficial.

En el horario de competición deberá figurar la hora prevista y la duración para inscripciones, confirmación de inscripciones, reunión con competidores y técnicos, inicio de la competición, orden inicial previsto de los heats, horario aproximado de finales y entrega de premios. Tras el check-in de inicio de jornada se mostrará la información oficial del día que puede ser modificada para asegurar el correcto desarrollo del evento.

La hora de comienzo de las jornadas de cada campeonato, podrá retrasarse, pero no adelantarse sobre las anunciadas, salvo acuerdo de todos los participantes involucrados.

El nombre del Jefe de Evento figurará en la pizarra de anuncios de cada campeonato y a él se dirigirán todas las reclamaciones.

Si un competidor abandonase o no llegase a la zona del campeonato en la hora del checkin y perdiese su heat fiándose de cualquier otra fuente, se dará por no presentado y no tendrá derecho a reclamar, además puede recibir una

sanción. Si por cualquier circunstancia se celebrara un heat tras anunciar el Jefe de Evento su aplazamiento y algún participante no asistiera a ella, el heat si se podrá repetir.

Habrà una pizarra 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 esa pizarra se publicarán lo antes ¿posible los resultados de las fases y los heats obtenidos después de la exacta verificación por el Jefe de Jueces. Si hay sistema informático podrá evitarse en lo posible el uso de papel. Los resultados de las finales se podrán reservar para anunciarlos en el acto de entrega de premios, aunque no es aconsejable si se utiliza sistema de puntuaciones en directo.

Espacio Publicitario.

La organización reservará un espacio publicitario principal para los patrocinadores propios del Circuito Latinoamericano. Toda comunicación oficial del evento llevará el logo de OlasPro Tour. Facilitará en lo posible el trabajo del personal propio de la organización en todos los ámbitos.

10.- NORMAS DE COMPETICIÓN

LOS HEATS.

- a) Los campeonatos organizados por Olaspro Tour se realizarán en heats de eliminatorias (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final.
- b) Se pueden realizar eventos con **competidores sembrados** si así lo decida necesario el Jefe de evento del tour.
Los heats estarán compuestas, como máximo de 5 competidores, pero siendo 4, 3, 2 competidores lo ideal. Los competidores serán diferenciados por el color de sus lycras. Se clasificarán para la siguiente ronda el 50% de los competidores.
- c) Los heats 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 del heat. El Jefe de Jueces indicará cuando va a comenzar un heat. Un competidor que hace el take-off durante el sonido de comienzo del heat contará su ola, si lo hace antes le contará con cero puntos y si procede, obtendrá la última prioridad. Un competidor que hace el take-off (suelta las manos o empieza a deslizar en la pared de la ola) durante el primer sonido de final del heat o posteriormente no contará su ola.
- d) Se utilizará una señal visual (bandera, led, disco o cuadrado) con los colores verde y amarillo/rojo. Cuando comience el heat se colocará el distintivo de color verde y faltando 5 minutos para el final se colocará el distintivo de color amarillo (rojo). La señal debe tener una posición neutra (sin color) para el tiempo que no se desarrollan los heats.
- e) Los heats pueden comenzar tanto desde el agua o desde una línea de

- salida en la playa prefijada por el Jefe de Evento.
- f) Donde se permitan las salidas desde el agua los competidores podrán ingresar con el permiso del Jefe de Evento y de una forma pre- acordada (ejemplo: podrán ingresar 5 minutos antes de finalizar el heat 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 el heat nofinalizada. La penalización será considerada como una interferencia (up-before) y se actuará como tal. Si algún competidor comienza a ingresar antes del permiso del Jefe de Evento, este puede hacerle salir del agua totalmente y volver a realizar el ingreso, 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 los heats.
 - h) Se deben usar al menos dos dispositivos para el control de tiempos.
 - i) Entre el final de un heat y el comienzo de la siguiente, deberá transcurrir al menos un tiempo de 10 segundos.
 - j) Cuando se utilicen PRIORIDADES por colores, se tendrá un panel con los colores de las 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. Idealmente tener un panel LED conectado al sistema informático de forma directa.

TIEMPOS DE LOS HEATS Y CONTABILIZACIÓN DE OLAS.

- a) Los Heats 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 mejores olas. En eventos de carácter especial puede no existir límites de máximo de olas.
- b) Las finales tendrán una duración de 20 a 30 minutos. Cada competidor podrá coger un máximo de 12 o 15 olas (el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido 14 y 15 olas) o incluso se puede determinar sin máximo de olas. Se contabilizarán las 2 mejores olas.
- c) El Jefe de Evento, tras consulta del Jefe de Jueces, debe decidir los tiempos de duración de los heats, numero 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 heat 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 Jefe de Evento de inmediato. Se recomienda a todos los competidores que una vez finalizada su heat salgan del agua hechados y sin hacer maniobras.
- e) Para que una ola puntúe, el competidor debe estar claramente en posesión de la ola e iniciar el Take-off soltando ambas manos de la tabla (excluyendo las maniobras con agarre de canto). 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 un heat ya comenzada. Si por alguna razón tuviera que pararse un heat, 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 el heat.

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

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

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 Jefe de Evento, Jefe de Jueces y el Organizador 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 la pizarra de resultados. Si se tienen que requerir a la organización se examinarán en presencia del Director de Competición o persona delegada por este.

k) Cualquier competidor o técnico que sea encontrado culpable de conducta antideportiva en competición, en la zona de competición o en el área delimitada como parte del evento, puede ser objeto de sanción. Ser apartado o descalificado de la competición, dictado por Jefe de Evento.

l) Los heats darán comienzo a su hora aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su licra al menos 5 minutos antes del comienzo de su heat. Si no se recoge la licra antes de que termine el tiempo, se dará como competidor no presentado y no recibirá clasificación alguna, salvo que venga de ronda previa y entonces obtendrá la última posición del heat. Si un heat estuviese compuesta por sólo dos competidores, en eliminatorias, estos se pueden clasificar automáticamente para la siguiente ronda sin entrar al agua y ocuparan la posición 1 y 2 según el ranking. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración del heat se puede reducir a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda. Si antes de finalizar este tiempo recogiese la licra otro competidor, el heat continuaría con su duración habitual. En el caso de que solamente se presentase un competidor a su heat, el Jefe de Evento 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 un heat con 3 ó 4 competidores, 2 ó 3 de ellos no cogen olas pasará de segundo el de mejor ranking, si no tienen ranking, el de mejor puntuación en la ronda previa, si no existe, quedarán eliminados todos los que no surfearon olas.

m) Los competidores están obligados a colocarse y quitarse la licra de manera correcta en el lugar que se les entregue en presencia del Juez de Playa (beach marshall) y hacer el recorrido de ida y vuelta con ella puesta. La no observancia de esta regla será penalizada como una sanción, pudiendo ser

incluso ser apartado o descalificado de la competición de inmediato y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Jefe de Evento.

n) Los competidores están obligados a llevar la licra de la competición en todos los momentos que el Jefe de Evento 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 del circuito Semillero Olasperu Pro Tour, la organización, los oficiales o los patrocinadores del evento podrá ser sancionado a posterior por el Jefe de Evento.

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 Jefe de Evento.

Juzgamiento

Criterio de juzgamiento para Tabla Corta

“El surfer debe ejecutar maniobras radicales con control, en las secciones críticas de la ola, con velocidad, fuerza y fluidez. Un Surfing innovador y progresivo, así como la combinación y variedad en el repertorio de maniobras mayores, serán tomados en cuenta en el momento de asignar puntos por el desempeño del surfista. El surfer que ejecute dicho criterio, mostrando el mayor grado de dificultad y arrojo sobre las olas, debe ser recompensado con los puntajes más altos.”

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.

CONTABILIZACIÓN POR SISTEMA DIGITAL DE SCORE.

El sistema **digital de score** en los eventos es obligatorio, salvo en casos particulares o problemas técnicos o meteorológicos. Cuando se usa el sistema **digital de score**, la contabilización se efectúa ola a ola. La mayor y menor puntuación de cada ola no computa si hay más de 3 jueces. La puntuación media se calcula a partir de las dos o tres restantes.

CALIFICAR.

a) Los paneles de calificación para cada heat constarán de 4 jueces que rotarán en el panel. Un panel de 6 jueces es el adecuado para dirigir un evento a tiempo total, con 4 jueces trabajando y 2 jueces descansando en rotación y 1 juez de prioridad trabajando y 1 juez de prioridad descansando y rotando. Cada panel de calificación funcionará bajo el control y dirección de los Jefes de Jueces (3) que a la vez también se desempeñaran como jueces en sus rotaciones.

b) Los jueces deben comparecer ante los Jefes de Jueces al menos 30 minutos antes de comenzar el 1ª heat 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 el siguiente heat deben rellenarse en la sección apropiada de la hoja de jueces el heat y en número de juez que tiene asignado en el panel.

d) Las cartillas de jueces han de entregarse rápidamente al finalizar el heat. Los jueces no deben ajustar las cartillas 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 este reglamento.

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 sistema digital de score ni en las cartillas 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 sistema digital de score, 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 Jefe de Evento con el Jefe de Jueces, decidirán sobre esas circunstancias especiales caso por caso. El Jefe de Evento 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, Jefe de Evento 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.

ANUNCIADOR

El narrador no debe anunciar el puntaje de la computadora o hacer comentarios sobre el posible puntaje de una performance, hasta que todos los jueces hayan digitado sus notas en el sistema.

Todos los anuncios de interferencias deben ser comunicados al narrador por el Juez Principal o el Director de la Competencia, antes de que sean anunciadas públicamente.

En todos los heats y finales, los puntajes computarizados deben ser anunciados a través de todo el heat.

Si el comentarista da un resultado y está equivocado, debido a que los jueces han colocado el puntaje incorrecto, o por cualquier otra razón, el surfista no tendrá derecho a reclamar.

El narrador no puede hacer ningún anuncio o decir cualquier condición de las olas (Ej. Se acerca el set desde el outside, etc.) Pues puede beneficiar a un participante sobre otro.

Si algún surfista desde el agua requiere información, deben utilizar las señales de las manos, tal como se describen a continuación:

Tiempo que queda del heat, una mano tocando la otra sobre la cabeza.

Conteo de olas, una mano hacia afuera horizontalmente a el agua.

Puntaje, ultimo puntaje, totales, necesita ganar, etc., ambas manos hacia afuera horizontalmente a el agua.

Si el competidor oye o entiende lo que preguntó, debe hacerlo saber moviendo una mano en lo alto.

11.- RECLAMOS.

Algunas veces pueden presentarse errores de alguna naturaleza durante el evento. Estos errores pueden incluir entre otros: tiempo del heat, interferencias, errores de suma, etc. Cualquier competidor tiene el derecho de presentar un reclamo por cualquiera de las causas antes mencionadas.

Para presentar un reclamo se debe seguir el siguiente procedimiento:

a) Todos los reclamos deben ser por escrito y ser presentadas en nombre del competidor por su entrenador, o si no lo tuviese, por él mismo al Jefe de Evento. Los puntos de cada protesta serán considerados por el Jefe de Evento y el Jefe de Jueces, que resolverán dicho reclamos.

b) Los reclamos 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 un heat, 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 al heat.

d) El resultado de la resolución será comunicado al entrenador, o en su caso al competidor, por el Jefe de Evento 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 por escrito a la organización, quienes deberán resolver en menos de 7 días hábiles comunicando inmediatamente a los involucrados.

Nota: No serán consideradas las protestas y los reclamos contra el juzgamiento (puntaje) ya que, cuando un juez toma una decisión y asigna un puntaje, éste es irrevocable, sin importar que prueba exista para demostrar lo contrario. A menos que el Jefe de Jueces considere que la mayoría del panel de jueces no vió una situación, o una ola completamente. En este caso, a discreción del Jefe de Jueces, **un video oficial** puede ser utilizado para reevaluar la situación.

No está permitido acercarse a los jueces por algún anuncio realizado o por el resultado de un heat, o la persona involucrada podrá ser penalizada.

12.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y SUGERENCIAS PARA JUECES

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 estrado en el área de jueces puntualmente. Esto significa, un heat antes de su primer heat. 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 viento y/o frío. Los jueces deben conocer las reglas y poder aplicarlas en cualquier situación. Estudie detenidamente los criterios que se mencionan a continuación.

b) Criterios para usar en la calificación.

Surf (Shortboarding):

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

- Compromiso y nivel de dificultad

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

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

c) Criterios sobre surfing.

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

- Compromiso y nivel de dificultad

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

La sección crítica de la ola es el "pocket", pared más cercana al pico o rompiente de la ola. El grado de realización (necesidad de mucho control) y el riesgo de realizarlo cerca de este punto es la razón de que sea lo que más alto puntúe.

El grado de dificultad y el riesgo deben recompensarse adecuadamente.

La palabra COMPROMISO (commitment) se refiere a que las mayores maniobras innovadoras y progresivas ejecutadas con velocidad, fuerza y determinación son más visibles cuando son efectuadas en la zona crítica de la ola.

- Maniobras innovadoras y progresivas

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

- Combinación de las maniobras mayores

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

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

- Variedad del repertorio de maniobras

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

- Velocidad, fuerza y fluidez

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

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

Fluidez está relacionada con la capacidad del surfista de enlazar sus giros y como de funcionales son sus maniobras para adquirir potencia y velocidad al ejecutarlas. Un surfista que va fluido es aquel que lee lo que la ola pide y ejecuta las maniobras adecuadas en las secciones surfeadas. Con ello su velocidad no disminuye al realizar una maniobra, e idealmente aumenta al aprovechar la fuerza de la ola.

c.2. Maniobra completa

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

c.3. Las mejores olas.

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

Sin embargo, en una competición con condiciones de olas grandes, la parte más importante del criterio sería el tamaño. El competidor que está preparado para coger la ola más grande muestra mayor compromiso. Un competidor no puntúa alto automáticamente por el tamaño o la calidad de la ola, pero si dispone inicialmente de un mayor potencial de puntuación.

d) Puntuación.

El sistema de puntuación 0 a 10 usado para el Circuito Latinoamericano Semillero Olas Pro Tour 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 el heat. Recorra a las décimas cuando sea necesario. Trate de usar la escala de 0 a 10 durante todo el heat en relación a las condiciones existentes. Califique las olas buenas alto y las malas bajo. Evite puntuar más alto o más bajo según avanza el heat, mantenga la escala. La puntuación de la última ola debe de estar en concordancia con la primera ola puntuada en el heat. Recuerde las principales olas de referencia del heat. Es importante que un juez se concentre en la puntuación de las olas individuales e ignore el resultado final del heat .

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 el heat 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 del heat, esto establecerá la escala para el resto del heat. 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 un heat. Intente ver las olas en términos de potencial de puntuación. No reste puntos por la caída del competidor a lo realizado anteriormente.

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

f) Calificación en malas condiciones.

Muchísimos eventos se realizan en condiciones marginales. Todos los sitios pueden sufrir unas condiciones de mala calidad para surfear, por eso el juez

tiene que adaptarse a estas condiciones. En estas condiciones debe fijarse en los competidores que utilizan la escasa fuerza de las olas para realizar maniobras explosivas y combinarlas con la mayor fluidez posible, no necesitando de impulso, botes o aleteo para encadenar las secciones. Fijarse en la calidad de ejecución de las maniobras y la velocidad que le imprimen los competidores.

g) Calificación de los heats difíciles.

Los heats 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 algunos heats más difíciles que otras; bien porque son las primeras del día o porque las condiciones empeoran o porque es un heat complicada por el nivel del surf que se está realizando, bueno o malo. Es aquí cuando los mejores jueces cobran protagonismo.

Deben considerarse los siguientes factores:

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

h) Calificación de los heats 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 estos heats 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.

13.- CASOS DE INTERFERENCIA.

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 un heat 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.

REGLAS DE INTERFERENCIA

a. Point break

Quando 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

Quando 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 contraría, 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.

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

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 la pizarra de anuncios con el resto de la información de competición.

STAKING.

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.

INTERFERENCIA DE REMADA.

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

- 1.- Lo estorba, obligándole a cambiar su dirección, o impidiéndole coger la ola, incluyendo al remontar o remando la misma ola.
- 2.- Rompe una sección delante de quien tiene preferencia.
- 3.- Estas interferencias las podrá realizar un competidor que reme con

quien tiene prioridad, o quien esté remontando al pico.

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

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

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

QUE SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA

1. Para que sea marcada una interferencia, la mayoría de los jueces tendrán que haber señalado interferencia en sus hojas individuales. En el caso de 3,4... mejores olas, el competidor tendrá un cero en una de sus olas del recuento final. (Cuando se cuentan las 3 mejores olas solo se tendrán en cuenta las 2 mejores para el competidor con interferencia). Esta regla se aplica en todos los tipos de interferencia.

2. Caso de 2 mejores olas. Si se marca por la mayoría de los jueces una interferencia, la ola del competidor infractor donde produce la interferencia se puntúa como un cero „0” en la hoja de tabulación. En el cómputo final del competidor penalizado, se tomará el 50% del valor de la peor de sus 2 olas del cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.

3. Caso de 2 mejores olas. Si la interferencia es de remada, en el cómputo final del competidor penalizado se toma el 50% de su peor ola de cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.

4. Si un competidor realiza una segunda interferencia, será automáticamente descalificado del heat, 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 heat, 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 del heat 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 del heat con la nueva situación.

INTERFERENCIA TÁCTICA ANTIDeportiva (TPI).

Siguiendo las norma de la I.S.A., las tácticas de remada antideportivas deben ser penalizadas. Un heat 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 del heat. La prioridad de estar en la parte interior de la ola da derecho a un surfista a no ser molestado en la ola que decida, no debe ser usado como una táctica para evitar a los oponentes coger olas. Se puede utilizar en los heats sin prioridades.

La interferencia táctica antideportiva (TPI) se define:

- Tomar la posición interior de la ola con respecto a un oponente y abortar el take off de forma intencionada de forma repetida (al menos dos veces) evitando al contrario coger la ola.

El proceso de ejecución:

1. Los jueces identificarán una situación (TPI) por primera vez (abortar take-off) y tomarán nota del competidor.

2. A la segunda vez, darán un AVISO de Interferencia Táctica Antideportiva (WARNING) al competidor que está utilizando esta táctica (la ha realizado al menos dos veces).

3. Si la situación se repite y ocurre otra situación TPI (tercera vez), el competidor será sancionado con una doble interferencia y será descalificado.

La TPI puede ser con diferentes oponentes.

HEATS CON PRIORIDAD DE 3 Ó 4 COMPETIDORES

Esta norma se aplicará si el Jefe de Evento 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 3) visible y un juez de prioridad dedicado a esta labor. Su uso hace innecesario el uso de la

norma TPI del punto 16.7.

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

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

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

ii. Mientras no exista ninguna ola surfeada, se seguirán las normas básicas de interferencias sin prioridades descritas en este artículo 16.

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

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

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

- Rema de forma clara una ola y evita con ello a otro surfista de coger esa ola.
- Se posiciona en la zona de take-off y bloquea a otro surfista para coger esa ola.

Si en situaciones SIN PRIORIDAD, el jefe de jueces y el juez de prioridad consideran que un surfista es excesivamente agresivo en sus remadas, bloqueando o interfiriendo en las remadas de otros surfistas, pueden otorgarle la prioridad más baja posible. Si fuese agresivo o antideportivo, puede marcarse una interferencia e incluso conllevar otras sanciones por conducta antideportiva, emitiendo un informe al comité de disciplina.

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

Esto no es aplicable en las siguientes situaciones:

- El surfista rema una ola al mismo tiempo que otro de mayor prioridad y este último la coge.

- El surfista sufre una situación de bloqueo por parte de un surfista de mayor prioridad. v. Normas de bloqueo en situaciones de prioridad asignada.

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

- Rema en frente a otro surfista sin prioridad deliberadamente para impedirle coger la ola (bloqueo de remada). En este caso, el competidor de menor prioridad no la pierde.

- Se posiciona en el área de take-off evitando que otro surfista coja la ola.

- Usa su prioridad remando o haciendo un take-off para bloquear a un oponente sin intención de puntuar cuando este ya va surfeando en la ola.

vi. Si un surfista con prioridad superior rema fuera de la zona principal de take-off (OUTSIDE) y se sitúa en una zona más a la orilla (INSIDE), se suspenderá su prioridad hasta que vuelva a la zona de OUTSIDE. Si no regresa, no obtendrá prioridad. Cuando regrese, el jefe de Jueces determinará el nuevo orden de prioridad del surfista. Estos intentos de abandono de la zona de take-off deben ser avisados al surfista por la megafonía.

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

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

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

En los casos en los que una disputa resulte del mal funcionamiento del sistema de prioridad, el juez de prioridades consultará con el Jefe de Jueces y el Jefe de Evento para determinar la resolución que puede incluir el reinicio del heat desde ese punto.

Resurf tras una incorrecta llamada a Interferencia

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

- Si la simple corrección de la interferencia debida a una llamada errónea de una prioridad es suficiente para corregir la situación, sin posibles cambios, no hay resurf.

- Si ocurre un resurf, debe comenzar en el momento que ocurrió el error.

Corrigiendo las prioridades, las puntuaciones previas y el tiempo trascurrido. Se termina el heat con los surfistas implicados. Solo si decide el Jefe de Jueces por un cambio importante de condiciones o la imposibilidad de volver a ese momento, se comienza de cero (máximo de 15 minutos).

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

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

INTERFERENCIA DE PRIORIDAD

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

a- NO perjudica el potencial de puntuación del surfista con prioridad, incluso con su remada.

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

Si un surfista 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.

14.- SANCIONES

Es importante que competidores, entrenadores, padres de familia tengan una buena conducta durante el evento, ya sea en playa como en las redes sociales de nuestra organización.

No esta permitido que se dañe la imagen del surf o de los surfistas en los eventos del circuito del semillero latinoamericano. De haber acciones de mala conducta se tomarán medidas disciplinarias u otras penalizaciones apropiadas, las cuales serán impuestas por el jefe de evento después de haberlo consultado y discutido con el Jefe de Jueces

INFRACCION	PENALIDAD/MULTA EN US\$
Agresión física a jueces, oficiales, personal del evento, otros competidores, medios de comunicación, público, etc.	\$1000/suspensión
Gestos rudos y/o amenazas en voz alta a los jueces, oficiales, personal del evento, medios de comunicación, publico, etc.	\$100-\$400 / suspensión
Destrucción o abuso de las hojas de calificación o tabulación.	\$50
Destrucción de equipos de competencia o propiedades del evento	\$250 más costos / suspensión
Maltrato de su propio equipo durante un evento o en el área de competencia.	\$100
Daño a la propiedad en el lugar de competencia.	\$250 más costos/ suspensión
Utilizar adrede las redes sociales para difamar a jueces, oficiales, personal del evento, otros competidores, medios de comunicación, público, etc.	\$50 - \$1000/ suspensión
Daños al deporte del surfing debido a mala conducta Conducta antideportiva	\$50 - \$1000/ suspensión \$100 a \$1000, Descalificación o ambos \$50
Ausencia injustificada a la rueda de prensa / premiación, si su presencia es requerida	\$50

INFRACCIONES TECNICAS	PENALIDAD/MULTA EN US\$
Tomar una ola adicional al máximo permitido.	\$50 por ola
Utilizar adrede la lycra de competencia incorrectamente.	\$50
No ponerse y quitarse la lycra de competencia Frente al Beach Marshal	\$50
Free-surfear en el área de competencia durante los heats.	Multa de \$25 a \$1000 Descalificación o ambos
Surfear durante el heat anterior o el siguiente heat	\$50 por ola, descalificación o ambos dependiendo de la severidad
Quedarse en el agua luego de haber cometido 2 interferencias	\$50
No presentarse injustificadamente a surfear su heat estando inscrito (para sembrados)	\$50
El caddie de un surfista corre una ola	\$50 por ola

Y las que no están especificadas en el listado anterior pueden acarrear una advertencia, una multa, descalificación y/o suspensión.

15.- CONCLUSIONES

Cualquier cambio al presente reglamento es una facultad de la Organización OlasPro Tour, y serán anunciados en la página web oficial del Circuito.

Para todos los aspectos que no están específicamente señalados en este reglamento interno, se utilizará el Libro de Reglas de la International Surfing Association (ISA) si fuera necesario.

OLASPROTOUR