

REGLAMENTO LANZAROTE QUEMAO CLASS

1. FECHAS.

El QUEMAO CLASS es un evento sin fecha fija que se lleva a cabo dentro de un periodo de espera de 6 meses determinado por la organización.

2. ÁMBITO GEOGRÁFICO.

El QUEMAO CLASS se lleva a cabo en la ola del QUEMAO en La Santa, Tinajo, Lanzarote, Islas Canarias.

3. MODALIDADES.

Las modalidades de competición en las que se disputarán son las siguientes:

- Surf mixto.
- Bodyboard mixto.

PARTICIPANTES

Solo podrán participar aquellos competidores invitados por la organización y que hayan cumplimentado su registro online de manera correcta y con la tasa de inscripción pagada en el tiempo y forma determinado por la organización.

4. REGLAS DE COMPETICIÓN.

Se deberán aplicar las reglas de competición contenidas en este reglamento. Si existe un reglamento específico de la competición en disputa, debe ser consultado junto con el general.

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 federación Canaria de Surf, la European Surfing Federation (E.S.F.) y el de la International Surfing Association (I.S.A.), o es recogido en ellos, a criterio del Comité de Competición.

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.

4.1. COMPETICIÓN.

El Quemao Class (o cualquier denominación establecida) o las clasificatorias de surfing en todas sus modalidades, estarán coordinadas directamente por la organización del QUEMAO CLASS, pudiéndose establecer colaboraciones con las federaciones, clubes o entidades nacionales y autonómicas, públicas y/o privadas, que la organización estime necesarias.

En el campeonato estará presente un delegado de la organización del QUEMAO CLASS o el director técnico del QUEMAO CLASS que velará para que se cumpla este reglamento y se sigan las directrices que previamente haya establecido el organizador.

La organización dispondrá de un director de Competición nombrado por la organización y aceptado por el jefe de jueces del campeonato.

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

El director de Competición junto con el organizador 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 mangas, horario aproximado de finales y entrega de premios. Tras el check-in de inicio de jornada se mostrará la información oficial del día que puede ser modificada para asegurar el correcto desarrollo del evento.

La hora de comienzo, podrá retrasarse, pero no adelantarse sobre las anunciadas, salvo acuerdo de todos los participantes involucrados y la organización.

Si un competidor abandonase o no llegase a la zona del campeonato en la hora del check in y perdiese su manga fiándose de cualquier otra fuente, se dará por no presentado y no tendrá derecho a reclamar. Si por cualquier circunstancia se celebre una manga tras anunciar el director de Competición su aplazamiento y algún participante no asistiera a ella, la manga si se podrá repetir.

Habrá un tablón de resultados y anuncios en el que se publicarán con la debida antelación la composición de cada fase, con los nombres de los participantes y los colores correspondientes, pudiéndose dar una información de horario aproximado para los participantes, que no será vinculante para la organización. En este tablón se publicarán lo antes posible los resultados de las fases y mangas obtenidos después de la exacta verificación por el jefe de Jueces. Si hay sistema informático podrá evitarse en lo posible el uso de papel.

4.2. COMITÉ DE COMPETICIÓN.

En el campeonato se constituirá un comité de competición, que estará formado por los siguientes miembros: Representante de la organización, jefe de jueces y el director de competición.

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 organización.

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

5. NORMAS DE COMPETICIÓN

5.1. LAS MANGAS.

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.

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 (suelta las manos o empieza a deslizar en la pared de la ola) durante el primer sonido de final de manga o posteriormente no contará su ola.

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

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.

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

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

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

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.

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

5.2. TIEMPOS DE MANGAS Y CONTABILIZACIÓN DE OLAS.

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 1, 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2 mejores olas). En eventos de carácter especial puede no existir límites de máximo de olas.

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 1, 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2).

El director de la competición, tras consulta del jefe de Jueces, debe decidir los tiempos de duración de las mangas, numero de olas máximo y número de olas a contar.

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.

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

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.

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

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

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 FESurfing decidirán juntos si un juez debe ser excluido.

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.

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 apartado o descalificado de la competición y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del director de Competición.

Las mangas darán comienzo a su hora, aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su licra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si no se recoge la licra antes de que termine el tiempo, se dará como competidor no presentado y no recibirá clasificación alguna, salvo que venga de ronda previa y entonces obtendrá la última posición de la manga. Si una manga estuviese compuesta por sólo dos competidores, en triales, estos se pueden clasificar automáticamente para la siguiente ronda sin entrar al agua. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración de la manga se puede reducir a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda. Si antes de finalizar este tiempo recogiese la licra otro competidor, la manga continuaría con su duración habitual. En el caso de que solamente se presentase un competidor a su manga, el director de Competición podrá dar por finalizada la misma sin la necesidad de entrar en el agua y el competidor se clasificará para la

siguiente ronda. Si en una manga con 3 o 4 competidores, 2 o 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.

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 tras informe del director de Competición.

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

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 descalificado.

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 estos podrá ser sancionada con descalificación del evento.

6. GENERAL.

- a) Podrán estar un máximo de 3 fotógrafos en la zona de competición durante una manga. Los fotógrafos no podrán usar tablas duras para.
- b) El director de Competición y el jefe de Jueces podrán hacer salir del agua a los fotógrafos cuando lo estimen necesario.
- c) En caso de tormenta eléctrica se debe hacer salir del agua a todos los competidores inmediatamente y ponerse en zona segura. Se puede reanudar una vez la tormenta pase.
- d) Si hay un competidor en problemas serios, podrá pararse la manga hasta que se resuelva la situación de seguridad.

7. RECLAMACIONES.

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.

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.

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

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

8. 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:

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

9. 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 para realizar la media de cada ola desechando la peor y mejor nota (no en el caso de 3 jueces). Posteriormente se realizará la suma de las dos mejores olas para determinar las posiciones, obteniendo la primera posición el deportista con mayor puntuación total y así sucesivamente.

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

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

Se deben romper los empates en cada hoja de juez. Si no fuese posible romper el empate, se suman las posiciones empatadas y se divide entre dos.

10. 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.

11. EMPATE EN TABULACIÓN POR PUESTOS.

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

12. CONTABILIZACIÓN POR ORDENADOR.

El sistema de ordenador en el QUEMAO CLASS es recomendable, salvo en casos particulares o problemas técnicos o meteorológicos. Cuando se usa el sistema del ordenador, la contabilización se efectúa ola a ola. La mayor y menor puntuación de cada ola no computa si hay más de 3 jueces. La puntuación media se calcula a partir de las dos o tres restantes.

13. 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:

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

14. CALIFICAR.

Los paneles de calificación para cada manga constarán de 3, 4 o 5 jueces que rotarán en el panel. Cada panel de calificación funcionará bajo el control y dirección del jefe de Jueces.

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.

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.

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.

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.

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.

Los jueces tienen que puntuar cada ola de cada competidor.

Los jueces son responsables de las llamadas de interferencias.

Una vez finalizada la competición, los jueces permanecerán disponibles hasta que no haya posibilidad de que surjan reclamaciones.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

15. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y SUGERENCIAS.

15.1. 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.

15.2. CRITERIOS PARA USAR EN LA CALIFICACIÓN.

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.
- Profundidad, fluidez y tiempo dentro del tubo.
- Velocidad, fuerza y fluidez.
- Maniobras innovadoras y progresivas.
- Combinación de las maniobras mayores.
- Variedad del repertorio de maniobras.

NOTA: es importante destacar que el énfasis en ciertos elementos del criterio está ligado a las condiciones de la ola del QUEMAO, su dificultad y sus exigencias, así como los posibles cambios de condiciones a lo largo de la jornada.

Puntuación.

El sistema de puntuación 0 a 10 usado 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 con relación a las condiciones existentes. Califique las olas buenas alto y las malas bajo. Evite puntuar más alto o 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.

15.3. MÉTODO DE CALIFICACIÓN.

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

Procure dejar, al menos, un punto entre la 1ª y la 2ª ola puntuada. Así la siguiente ola está entre las dos primeras Ud. tendrá todavía un buen margen. La comparación entre las puntuaciones es imperativa en una manga. Intente ver las olas en términos de potencial de puntuación. No reste puntos por la caída del competidor a lo realizado anteriormente.

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

15.4. 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.

15.5. 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.

1. Deben considerarse los siguientes factores:
2. Donde se ejecuta la primera maniobra.
3. Cómo de bien se ejecuta (calidad).
4. Cómo se encadenan las maniobras (fluidez).
5. Realiza el competidor giros en las diferentes secciones que ofrece la ola o pasa éstas de largo.
6. Comparar las maniobras en el Outside (rompiente más alejada) con las del Inside (rompiente cercana a la orilla).
7. Comparar el punto de take-off y la profundidad del competidor en el momento de realizarlo.
8. Considere cómo utiliza la fuerza de la ola el competidor.
9. Habilidad del competidor para pasar las secciones y la funcionalidad de las maniobras en cada una de ellas.
10. Completó la maniobra el competidor y lo hizo con control.
11. Verticalidad de la maniobra y profundidad del bottom turn antes de realizarla.
12. Que realiza el competidor antes de caerse.
13. 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.

15.6. 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 acerca 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.

16. CASOS DE INTERFERENCIA.

REGLA BÁSICA (preferencia de la ola)

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.

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...

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 qué 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.

17. REGLAS DE INTERFERENCIA.

Condiciones normales de la ola del Quemao

El Quemao es 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.

En el caso especial de que se den condiciones especiales que preferiblemente rompa en 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.

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.

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.

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

Si ambos salen de la ola no habrá penalización.

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.

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.

18. 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.

19. SNAKING.

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

20. 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.

21. QUÉ SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA.

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.

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.

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.

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.

El jefe de Jueces puede ser considerado, contando para llegar a la mayoría, a la hora de marcar una interferencia.

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.

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.

Todas las interferencias deben ser penalizadas y la decisión de anularlas sólo puede hacerse tras una resolución de una reclamación oficial.

El competidor que ha sufrido la interferencia podrá coger una ola más en su manga, sí el máximo era de diez olas podrá coger 11 olas.

Si es una interferencia doble, ningún competidor tiene derecho a una ola más.

El tiempo de duración de la manga será siempre el establecido para el competidor que sufre la interferencia, no hay ampliaciones.

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. INTERFERENCIA TÁCTICA ANTIDEPORTIVA (TPI).

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

La interferencia táctica antideportiva (TPI) se define:

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

El proceso de ejecución:

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

23. MANGAS CON PRIORIDAD DE 3-4 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 3) visible y un juez de prioridad dedicado a esta labor. Su uso hace innecesario el uso de la norma TPI del punto 22.7.

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:

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

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.

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

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

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:

1. Rema de forma clara una ola y evita con ello a otro surfista de coger esa ola.
2. 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.

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:

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

NORMAS DE BLOQUEO EN SITUACIONES DE PRIORIDAD ASIGNADA.

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

1. 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.
2. Se posiciona en el área de take-off evitando que otro surfista coja la ola.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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 desde ese punto.

Resurf tras una incorrecta llamada a Interferencia

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

1. 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.

2. Si ocurre un resurf, debe comenzar en el momento que ocurrió el error. Corrigiendo las prioridades, las puntuaciones previas y el tiempo transcurrido. Se termina la manga con los surfistas implicados. Solo si decide el jefe de Jueces por un cambio importante de condiciones o la imposibilidad de volver a ese momento, se comienza de cero (máximo de 15 minutos).
3. 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.
4. 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.

24.PRIORIDAD EN MANGAS DE 3 SURFISTAS.

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

25.PRIORIDAD EN MANGAS DE 4 SURFISTAS.

1. El primer surfista en surfear una ola recibe la 4ª prioridad
2. Los tres restantes tendrán prioridad sobre él, que la perderán sólo surfeando una ola.
3. Si uno de los tres pierde la prioridad, los otros dos compartirán la primera prioridad hasta perderla.
4. Una vez un tercer surfista pierde la prioridad, el orden de la manga se establecerá:
 - A. Primera prioridad quién no ha surfeado una ola.
 - B. El resto reciben la prioridad en orden que vuelven a la zona de take-off
 - C. 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.

26. 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:

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

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

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

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

27. DEBERES DEL JEFE DE JUECES.

1. 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.
2. 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.
3. El jefe de Jueces organizará a los restantes jueces en turnos de forma que, en lo posible, sólo puedan juzgar tres mangas consecutivas.
4. 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.

5. 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.
6. 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.
7. El jefe de Jueces es el responsable del recuento de olas que puede hacer el Spoter o Vigilante.
8. El jefe de Jueces debe adjudicarse las olas perdidas y determinar la puntuación adecuada.
9. Debe dar las órdenes oportunas al comentarista (speaker) para notificar al competidor que ha sido interferido que dispone de una ola extra.
10. Indicar al comentarista cuando debe dar la información a los competidores, tras comprobar su corrección.
11. Controlar las prioridades junto al juez de prioridad en las mangas con sistema de prioridad de 3 o 4 competidores.

28. EL DIRECTOR DE COMPETICIÓN.

El director de competición es nombrado por la organización del QUEMAO CLASS. y está bajo la supervisión del mismo. Es el responsable máximo de todos los aspectos técnicos de una competición.

Trabaja coordinadamente junto al jefe de Jueces, el responsable de la organización y el representante o director técnico, si está presente. Si no se encuentra otra persona, es el representante de la organización con patrocinadores y personalidades.

Verifica que las inscripciones están 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.

29. 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 colocada 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 o 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.

30. 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.

31. 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.

32. 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.

33. SUSPENSIÓN DE UN CAMPEONATO.

33.1. 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 cuartos de final. Los premios en metálico no disputados se repartirán entre los competidores que han alcanzado la última fase de cuartos de final sin ser eliminados.

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

Suspensión o aplazamiento anterior al evento.

El director de Competición, tras consulta con la organización, jefe de Jueces, 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 de este (si un evento comienza un sábado a las 8:00, debería ser publicada la decisión antes de las 20:00 horas del miércoles).

34. PARTICIPANTES NO PRESENTADOS A SUS MANGAS.

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

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

35. CRUCES PARA ELABORACIÓN DE MANGAS.

El ranking del año anterior 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.

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.

36. CASOS OMISOS

Será responsabilidad de la organización 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.

37. MANGAS 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.

38. MANGAS: DURACIÓN Y NÚMERO 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.

39. CADDIES.

Los participantes podrán disponer de un ayudante en las mismas condiciones que en el Campeonato por Equipos. Si una caddie molesta, al contrario, el competidor a quien esté 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.

40. NORMATIVA.

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

41. 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.

41.1. NORMATIVA DE PRIORIDAD.

- **REGLA BÁSICA:** El participante con (primera) prioridad tiene derecho incondicional en la ola que elija en un pico determinado, aunque esta abra en dos direcciones.
- El segundo participante no podrá bajar la misma ola en la misma dirección que el que tiene la prioridad en un pico.
- 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.

- 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.

Un competidor puede perder la prioridad si:

- a) a.Surfea una ola.
- b) b.Remar una ola y la pierde.

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.

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

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 quién lo ha hecho primero, no será asignada prioridad a ninguno. Si, mientras no haya prioridad definida, un participante realiza una interferencia, además de la sanción, automáticamente dará la prioridad, al contrario.

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

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.

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.

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.

HOJAS DE RECLAMACIONES, TABULACIÓN MANUAL Y HOJAS DE JUECES

LANZAROTE QUEMAO CLASS

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