

FEDERACIÓN DE SURF DE COSTA RICA

LIBRO DE REGLAS

1. OBJETIVO

La Federación de Surf busca fomentar, promover y organizar el surf en el territorio nacional

2. CATEGORÍAS

En los eventos de la Federación de surf podrá haber las siguientes categorías:

| | |
|---------------|---|
| Open Varones | Varón de cualquier edad. |
| Open Damas | Dama de cualquier edad |
| Junior | Varón hasta los 17 años cumplidos |
| Junior | Dama hasta los 17 años cumplidos |
| Boys | Varón o Dama hasta los 15 años cumplidos. |
| Grommets | Varón o Dama hasta los 13 años cumplidos. |
| Mini grommets | Varón o Dama hasta los 11 años cumplidos |
| Longboard | Varón o dama de cualquier edad. |
| Master | Varón o Dama mayores de 35 años cumplidos. |
| Grand Master | Varón o Dama mayores de 40 años cumplidos |
| Bodyboard | Open o Dama de cualquier edad. |
| Novatos | Surfeadores con máximo de 2 años de experiencia |
| Metropolitano | Varón o Dama que resida en el área metroplotinana |

EDAD

Para participar en la categoría Junior, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 18 años de edad antes de la primera fecha del año en el cual se lleva a cabo el Evento. Para participar en la categoría Boys, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 16 años de edad antes de la primera fecha del año en el cual se lleva a cabo el Evento. Para participar en la categoría Grommets, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 14 años de edad antes de la primera fecha del año en el cual se lleva a cabo el Evento. Para participar en la categoría Mini Grommets, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 12 años de edad antes de la primera fecha del año en el cual se lleva a cabo el Evento. Es decir, los competidores Junior, Boys, Grommets, Mini Grommets no pueden cumplir 19, 17, 15, 13 entre el 1º de Enero y el 31 de Diciembre del año en que compiten en dichas categorías. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

3. FORMATOS

- Todos los torneos se harán sobre formatos base de 4 y 3 competidores por heat. En algunos casos podrán usarse series hombre a hombre. Tal decisión dependerá de la consulta hecha entre el Director del Evento, el Jefe de Jueces y por lo menos un representante de los atletas.
- Los torneos pueden tener el formato con competidores sembrados o no.
- Cuando tengan el formato con sembrados :



d) Eventos con 24 competidores (8 sembrados)

Ronda Uno: 4 heats de trials de 3 y 4 (1º y 2º a la ronda 2)

Ronda Dos: 4 heats de 4 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a las semifinales)

Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)

Final: 1 heat de 4.

e) Eventos con 40 a 48 competidores (16 sembrados)

Ronda Uno: 8 heats de 3 y 4 (1ero y 2do a la ronda 2)

Ronda Dos: 8 heats de 4 (sumar 16 sembrados, 1º y 2º a cuartos de final)

Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1º y 2º a semifinales)

Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)

Final: 1 heat de 4.

f) Eventos con 49 a 64 competidores (32 sembrados)

Ronda Uno: 8 heats de 3 y 4 (1ero y 2do a la ronda 2)

Ronda Dos: 8 heats de 4 (sumar del 17 al 32 sembrados, 1ero y 2do a ronda,3)

Ronda Tres: 8 heats de 4 (sumar del 1 al 16 sembrados, 1ero y 2do a cuartos.)

Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1ero y 2do a semifinales)

Semifinales: 2 heat de 4 (1ero y 2do a la final)

Final: 1 heat de 4.

g) Eventos con 65 a 80 competidores (48 sembrados)

Ronda Uno: 8 heats de 3 y 4 (1º y 2º a la ronda 2)

Ronda Dos: 8 heats de 4 (sumar del 33 al 48 sembrados, 1º y 2º a la ronda,3)

Ronda Tres: 8 heats de 4 (sumar del 17 al 32 sembrados, 1º y 2º a la ronda 4).

h)Ronda Cuatro: 8 heats de 4 (sumar los 16 primeros, 1º y 2º a cuartos)

Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1º y 2º a semifinales)

Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)

Final: 1 heat de 4.

5. SEMBRADOS

Eventos con 24 competidores, 8 sembrados de los top del ranking del año anterior en la ronda 2. Para la primera fecha del año de 4 a 6 estrellas, se tomara el ranking del año anterior con 8 sembrados y a partir de la segunda fecha se utilizara el ranking del año en curso en donde los primeros 8 sembrados irán en la segunda ronda.

a) Eventos con 40 a 48 competidores, 16 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 16 primeros rankeados en la ronda 2. Para la primera fecha del año de 4 a 6 estrellas, se tomara el ranking del año anterior con 16 sembrados y a partir de la segunda fecha se utilizara el ranking del año en curso en donde los primeros 16 sembrados irán en la segunda ronda.

b) Eventos con 49 a 64 competidores, 32 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los rankeados del 17 al 32 irán en la ronda 2 y los primeros 16 en la ronda 3. Para la primera fecha del año de 4 a 6 estrellas, se tomara el ranking del año anterior con 32 sembrados y a partir de la segunda fecha se utilizara el ranking del año en curso en donde los sembrados del 17 al 32 irán a segunda ronda y los 16 primeros a tercera ronda.

d) Eventos con 65 a 80 competidores, 48 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 16 primeros rankeados en la Ronda 4, los rankeados Del 17º al 32º en la ronda 3 y los del 33 al 48 irán

a la ronda,2. Para la primera fecha del año de 4 a 6 estrellas, se tomara el ranking del año anterior con 48 sembrados y a partir de la segunda fecha se utilizara el ranking del año en curso en donde los sembrados del 33 al 48 irán a la segunda ronda, los del 17 al 32 irán a la tercera ronda y los primeros 16 estarán en la cuarta ronda.

6. INSCRIPCIONES Y MEMBRESIA

Las inscripciones tendrán los siguientes costos:

- a) El pago por membresía anual dará derecho a recibir una identificación de atleta profesional y miembro activo de nuestra federación.
- b) De aceptarse inscripciones en playa, estas no tendrán ningún derecho a sembrados y estarán sujetas a un recargo del 30% del valor de la inscripción.

7. OTRAS OBLIGACIONES

Los competidores deberán cooperar con los medios de prensa en todo momento, intentando dar prioridad a los medios fílmicos acreditados por la Federación de Surf.

8. REGLAS DE COMPETENCIA

1. Tiempo y Conteo de Olas

- a) Tiempos mínimos y cantidad de olas permitidas:

En todos los Heats, incluidas las finales, se consideraran las 2 mejores Olas, con un máximo de 12 Olas en Point Breaks y 15 en Beach Breaks. Los heats (series) deben tener una duración mínima de 15 a 25 minutos. Las finales deben durar por lo menos 20 minutos. Estos tiempos son estipulados a discreción del Jefe de Jueces en coordinación con el Director del Evento.

- b) El director de Competencia debe dar a conocer el tiempo de los Heats y la cantidad de olas a considerarse al comienzo del día y cada vez que haya un cambio en dichos parámetros.

- c) El tiempo oficial de los heats será dado a conocer por el Comentarista, o en su ausencia por el Jefe de Jueces.

Una señal visual y un anuncio del locutor o comentarista será dado cuando queden 5 minutos en el heat.

- d) Una sirena o corneta deben ser utilizadas para iniciar o finalizar los heats. Un sonido para empezar y dos para terminar. El Jefe de Jueces indicará cuando debe iniciarse el heat.

- e) Debe ser utilizado un sistema de disco de tiempo, de por lo menos 1 metro cuadrado. El color Verde representa el comienzo y el Amarillo señala los 5 últimos minutos.

- f) El comentarista debe realizar una cuenta regresiva para comenzar y terminar cada heat. El heat inicia o termina inmediatamente cuando el locutor alcanza el cero.

- g) La primera de las dos sirenas deben sonar inmediatamente cuando el comentarista llegue a Cero. El final oficial del heat será cuando el Jefe de Jueces oiga la primera sirena, e indique a los jueces que no consideren ninguna otra ola para ese heat. La sirena tiene prioridad sobre el disco de tiempo.
- h) Cuando el comentarista llegue a cero, el disco de tiempo debe colocarse en una posición neutra, sin mostrar ningún color. El disco debe mantenerse en la posición neutral entre los heats.
- i) En el caso de que la sirena falle, el disco de colores será el indicador de tiempo del heat. En el caso de que la sirena falle al final del heat, el final del mismo coincidirá necesariamente con el arribo a cero de la cuenta regresiva. Los competidores deberán llevar siempre el tiempo del heat, ya que no se aceptarán reclamos por posibles fallas técnicas que obstruyeran o dificultaran el sonido de la corneta o el conteo regresivo.
- j) Durante y al final de cualquier heat, el surfista debe estar claramente en posesión de la ola, en la cara de ella, haciendo un movimiento para pararse, y con las manos habiendo dejado los rieles (excluyendo rail grabs) para que la ola sea calificada.
- k) Si el Director de la Competencia desea usar un tiempo mínimo de demora entre heats (10 segundos), debe señalar una zona de espera en el agua, separada del lugar donde los competidores están cogiendo las olas.
- l) Bajo ninguna circunstancia habrá ninguna extensión de tiempo, una vez que los competidores de un heat hayan entrado al agua. Si un heat es interrumpido por cualquier razón, será detenido por el Jefe de Jueces y luego retomado en el tiempo que fue detenido, y su duración será por lo tanto la originalmente decidida. La única excepción podría darse si el Jefe de Jueces, en consulta con otros oficiales calificados, considera que todo el heat debe ser vuelto a correr, porque ningún competidor tenía una ventaja clara al momento de la cancelación, o porque las condiciones del oleaje hacen imposible para los jueces retomar la misma escala.
- m) Es responsabilidad del surfista llevar la cuenta de las olas que ha corrido. Se realizará un anuncio para informar al competidor que ha alcanzado el máximo de olas permitidas. NO se aceptaran protestas por anuncios no realizados o por competidores que no hayan alcanzado a escuchar el anuncio en la zona de rompiente. Si se corre más olas de lo permitido dentro del tiempo límite, el surfista puede ser penalizado por cada ola adicional tomada. Adicionalmente, el surfista que permanezca en el agua después de haber surfeado el máximo de olas permitidas, será penalizado con una interferencia si:

i) Corre una ola extra que claramente priva a otro competidor de tomar la ola disponible.

ii) Interfiere con cualquier competidor remando, posicionándose, o por cualquier otro motivo.

Esta penalización puede ser una multa o la descalificación (o ambas) por conducta antideportiva.

2. Todos los heats deben comenzar desde una zona determinada en el line up o desde la playa, bajo la dirección del Director de la Competencia. El área determinada para la espera de los competidores del siguiente heat, debe estar alejada del punto donde los competidores están cogiendo las olas.

3. En el caso de iniciar las series (heats) con los competidores en el agua, estos estarán autorizados a remar hacia la rompiente quedando 5 minutos para el final del heat anterior. Estos competidores

deberán permanecer en el área designada por el Director del Evento, lejos de los competidores de la serie en proceso. Los atletas podrán remar hacia la rompiente SOLO cuando el heat previo haya terminado. Cualquier surfista que entre al área de rompiente donde los surfistas están cogiendo las olas, durante el heat en progreso, podrá ser penalizado. En situaciones extremas el Director de la Competencia puede otorgar tiempo extra para remar hacia el line up.

4. El Director de la Competencia es el único que puede dar la programación exacta del evento. No se aceptará ninguna protesta por información incorrecta proporcionada por cualquier otra persona empleada en la competencia. Si por el contrario, el Director de la Competencia da una información incorrecta y subsecuentemente un surfista pierde un heat, entonces se puede repetir ese heat.

5. El Director de Evento debe tener una cartelera informativa oficial, donde se colocarán la programación diaria y las condiciones de la competencia, para que estén a la vista de todos los competidores.

6. Cualquier surfista no autorizado entrando al área de competencia durante el desarrollo de la misma, puede ser penalizado. Esta regla se aplica igualmente para limpiar el área de competencia antes del inicio diario del evento.

7. Cualquier surfista parado en su tabla y corriendo una ola durante el desarrollo del heat anterior puede ser penalizado. Las olas tomadas durante el tiempo muerto entre series no serán calificadas. No se aplicarán multas ni penalizaciones a las olas corridas durante este "tiempo muerto".

8. Cualquier surfista parado en su tabla y corriendo una ola una vez iniciado el siguiente heat será multado, descalificado (o ambos) dependiendo de la severidad de la interferencia.

9. Cualquiera que sea culpable de conducta antideportiva o acarree desprestigio al deporte del surf o a la Federación de Surf, podrá ser multado o descalificado a discreción de la Comisión disciplinaria de la Federación

10. Los heats deben ser con un máximo de 4 surfistas. Pueden ser hechas excepciones en algunas categorías, donde pueden correrse series hasta de 5 competidores, si las circunstancias así lo requieren. Un mínimo del 50% de los surfistas que participan en el heat deben avanzar a la siguiente ronda.

11. Las papeletas de puntaje de los jueces y la hoja de tabulación pueden ser revisados por el competidor después de la conclusión de su heat y una vez que los resultados hayan sido publicados por el Director del Evento.

12. Los competidores deben vestir la camiseta de competencia (lycra), suministrada por el patrocinante, desde el momento que le es entregada por el beach marshall (oficial de playa) y hasta el momento de su devolución al finalizar el heat, y si fuera necesario, durante la premiación. De no cumplirse con esta regla podrá imponerse una multa.

13. Los competidores son responsables de asegurarse que están utilizando el color de camiseta de competencia (lycra) correcto en todos los heats. El surfista con un color incorrecto, no tendrán derecho a protestar si los jueces fueron impedidos de distinguirlo de los otros competidores en el heat.

14. Las olas deben tener un tamaño mínimo de 18 pulgadas (0,5 m) para que el evento pueda ser decretado surfeable. Se puede hacer una excepción si se trata del día final del evento y las olas parecen surfeables. Esto será determinado por el Director de Competencia y por el Jefe de Jueces. Si las olas parecen estar por debajo del tamaño mínimo requerido, el director del evento, en consulta con el Director del Tour, el Jefe de Jueces y un representante de los atletas, podrá tomar una de las siguientes decisiones:

a) Continuar con el evento porque las olas, aún estando por debajo del tamaño mínimo deseado, tienen suficiente fuerza y potencial para ser surfeadas.

b) Cancelar el evento, repartiendo los puntos entre los surfers que se encuentran aún en competencia.

15. En situaciones extremas, el Director de Competencia en consulta con el Jefe de Jueces, podrá permitir la presencia de caddies para asistir a los surfistas en el agua. Los caddies podrán permanecer en el agua solamente en un área definida determinada por el Director de la Competencia y el Jefe de Jueces. Los surfistas solamente podrán utilizar los equipos llevados por su propio caddie una vez que el heat haya comenzado. El surfista cuyo caddie corra una ola será penalizado. Si el caddie de un surfista interfiere de cualquier manera con otro competidor, se impondrá una interferencia en contra del competidor cuyo caddie causó la falta.

16. A menos que la competencia sea del tipo que aprueba el uso de vehículos motorizados para ayudar a los surfers a alcanzar la rompiente, y esto haya sido debidamente aprobado por el Directorio de la Federación y el Director de Competencia antes del comienzo del evento, cualquier uso de botes de motor (botes de goma, motos de agua, tablas de los fotógrafos, etc) será penalizado con una interferencia, si el surfer utiliza alguno de ellos para reingresar al área de competencia y corre una ola o interfiere con cualquier otro competidor de cualquier manera.. La única excepción a esta regla será si el oficial de seguridad del agua siente que el surfista se encuentra en una situación de peligro, y en este caso el surfista puede ser retirado de la zona de peligro y colocado en una zona segura lejos de la zona de rompiente, desde donde el surfista podrá continuar su heat.

17. Protestas/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:

i) Se debe preparar el reclamo por escrito.

ii) Entregar la hoja de reclamo al Beach Marshall.

iii) El Beach Marshall pasará el reclamo a Director de Competencia quien analizará los sustentos de cada protesta con el Jefe de Jueces. Se podrá consultar a otros observadores especializados (jueces en receso, spotters, oficiales senior).

iv) Al final del día o al final del round, el Director de Competencia o el jefe de Jueces hablarán con el surfista por un tiempo máximo de 30 minutos.

v) Presentar el carnet de acreditación de la federación.

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

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

18. Fotógrafos en el Agua

Solo se permitirá la presencia de fotógrafos en el área de la competencia después de haberse registrado con el Director de Competencia y haber firmado una carta compromiso. Solamente se permitirán dos (2) fotógrafos al mismo tiempo con un lente mínimo de 135mm. No podrán utilizar tablas de materiales duros para flotar y deberán usar casco. El Director de la Competencia y el Jefe de Jueces pueden remover a los fotógrafos del agua cuando lo consideren conveniente. Solo los fotógrafos debidamente registrados serán permitidos en el agua en los eventos de la Federación de Surf. Este permiso esta sujeto a la aprobación y al control del Jefe de Jueces y el Director de Competencia.

19. Generales

- a) Ningún patrocinador, en ninguna circunstancia, puede forzar a los competidores a usar una marca particular de trajes de baño o wetsuits, como condición para su entrada en un evento avalado por la Federación.
- b) Todas las reuniones, funciones, etc. deben ser llevadas a cabo cerca del lugar del evento y a una hora razonable.
- c) Para que un competidor participe en la final del circuito nacional, debe haber participado en 2 eventos previos a este.

20. Anuncios

- a) 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.
- b) 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.
- c) En todos los heats y finales, los puntajes computarizados deben ser anunciados a través de todo el heat.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Si algún surfista desde el agua requiere información, deben utilizar las señales de las manos, tal como se describen a continuación:
 - i) Tiempo que queda del heat, una mano tocando la otra sobre la cabeza.

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

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

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

21. Facilidades para los Competidores

a) Todos los eventos deben tener un área segura de buen tamaño para los competidores, que debe estar distinguida claramente como área de "No fumadores".

b) El área estará destinada únicamente para competidores y oficiales.

c) Los competidores tienen derecho a un invitado en las zonas de competidores.

d) Se debe suministrar información escrita de los alojamientos y servicios de transporte relacionados al torneo.

e) Debe haber un adecuado suministro de agua potable en el lugar del campeonato.

f) Debe existir un área segura para la preparación y resguardo de los artículos personales de los competidores. El ingreso a esta área será únicamente para competidores, no podrán tener acceso a ella invitados, representantes de medios, etc.

22. Tamaños específicos para las tablas.

a) BODYBOARDS

Los bodyboards deben tener las siguientes especificaciones:

i. Deben ser flexibles y deben tener al menos una porción exterior suave.

ii. No deben tener más de 5 pies de largo.

iii. El uso de quilla o aleta es opcional.

b) LONGBOARDS

Especificaciones para los Longboards:

i) El largo debe ser mínimo 9 pies desde la punta de la tabla, en una línea recta hasta el final. El ancho debe tener un agregado mínimo de 47 pulgadas, considerando la medida de la parte mas ancha de la tabla y sumándole el ancho a 12 pulgadas de la cola y a 12 pulgadas de la nariz.

ii) Utilizando la forma del longboard tradicional Malibu, se permite el uso de múltiples quillas y canales.

iii) El largo de los longboards se medirá utilizando una línea recta a lo largo de la parte superior de la tabla.

iv) No se aceptara como parte del longboard el "Protector de Punta". Cualquier incremento en el tamaño del longboard, debe ser con material rígido como parte del shape de la tabla.

23. Interrupciones

En todas las competencias, incluidas las de eliminación doble, si resultara imposible cumplir con el cronograma oficial, se aplicarán las siguientes reglas:

a) Si hay una interrupción que no es definitiva, pero hace que sea imposible seguir con el cronograma oficial, aún reduciendo el tiempo de los heats al mínimo estipulado en las Reglas, el repechaje se avanzará hasta que todos los competidores en esta situación estén en la misma ronda. Luego se colocará a los ganadores en la llave principal del evento y se continuará con el mismo sin repechajes.

b) Si es imposible continuar con la competencia, los puntos que no se hayan decidido aún, serán divididos entre los competidores que estén todavía en competencia. A los surfistas que estén en repechaje, se les asignará la mitad de los puntos.

Posponer una competencia mas allá su cronograma original, solo será posible si se cuenta con la aprobación de los organizadores, los patrocinantes,

9. INTERFERENCIAS

1. Regla Básica

El surfer que está en la posición "inside" de la ola, es decir, más pegado al lugar donde la ola viene rompiendo, tiene derecho de posesión incondicional (DPO) de dicha ola hasta donde la siga surfeando. Debe llamarse una interferencia, si la mayoría de los jueces considera que otro competidor ha afectado de alguna forma, el potencial de puntos disponibles que el surfer con DPO tenía. Cualquier surfer que se pare delante de un competidor con DPO, tiene la opción de correr la ola, o salir de ella sin incurrir en una interferencia siempre que no obstaculice de ninguna forma el potencial de puntos del competidor con DPO, Si sucede lo contrario a juicio de los jueces, entonces se llamara a una interferencia, incluyendo excesivo fastidio, jalada de cuerda o hacer que caiga una sección de la ola.

2. Derecho de Posesión o Prioridad (DPO)

La prioridad o derecho de posesión de la ola podrá variar según las siguientes categorías de rompiente y dependiendo de la naturaleza del lugar del evento. Es responsabilidad de los jueces determinar qué surfista tiene la posición "inside" de la ola, basándose en si la ola es mayormente una derecha o una izquierda, pero nunca en cual surfista se para primero. Excepción: Si en el punto inicial de partida, no se puede establecer claramente si la ola es mayormente una derecha o una izquierda, entonces la prioridad si iría para el primer surfista quien realice un giro definido en la dirección de su elección (haciendo un quiebre evidente hacia la derecha o izquierda).

a) Point Break

Cuando todas las olas tienen una sola dirección posible, el surfista en el inside tendrá la prioridad incondicional (DPO) de la ola por toda su duración.

b) Un Solo Pico

(Reef o Playa) Si hay un solo pico bien definido, con la ola rompiendo tanto para la derecha como para la izquierda en el punto inicial de partida, y no se puede establecer claramente si la ola es

mayormente una derecha o una izquierda, entonces la prioridad será del primer surfista que realice un giro definido en la dirección de su elección (haciendo un quiebre evidente hacia la derecha o izquierda). Un segundo surfista podría ir en la dirección opuesta de la misma ola sin incurrir en una penalización, siempre y cuando no interfiera con el primer surfer que estableció el derecho de posesión de la ola (DDPO) (Ej. no puede cruzar el camino del primer surfista para ganar la parte opuesta del pico, a menos de que lo haga sin perjudicar, en la opinión de la mayoría de los jueces, al primer surfista).

c) Situación con Múltiples Picos

Con múltiples picos a escoger. En estas condiciones, la posesión de la ola puede variar de acuerdo a la naturaleza individual de cada ola:

a) Con Dos Picos. Pueden haber casos donde el swell permita dos picos separados y bien definidos lejos uno del otro, que se encuentren eventualmente en el mismo punto. A pesar de que los dos surfistas pueden tener la posición inside en sus respectivos picos, el competidor que se pare primero tendrá la posesión de la ola, y el segundo debe darle paso reentrando o saliéndose, antes de afectar el potencial del surfista con prioridad.

b) Si dos competidores se ponen de pie al mismo tiempo en dos picos diferentes que eventualmente se encuentran, entonces:

- Si ambos se retiran de la ola saliéndose o reentrando y enderezando su recorrido, de tal forma que ninguno de los dos se ve afectado, entonces no hay penalidad alguna.
- Si sus caminos llegan a cruzarse, chocan, o se obstaculizan uno a otro, los jueces penalizarán al que consideren el agresor en el punto de contacto.
- Si ninguno de los dos competidores se sale de la ola o del recorrido del otro, y ambos comparten la responsabilidad de la confrontación, entonces se tendrá que llamar una doble interferencia.

3. Criterio de Prioridad o Derecho de Posesión

El criterio de prioridad para cada una de los posibles casos descritos anteriormente es responsabilidad del Jefe de Jueces.

4. Snaking

El competidor que está más inside (es decir más cercano a la rompiente de la ola) en el punto de partida, y ha establecido derecho de posesión (DPO) de la ola, tiene derecho a surfearla por todo su recorrido, aún si otro surfista toma la ola en la espuma detrás de él. Los jueces no penalizarán al primer surfista, pues tiene el derecho de posesión de la ola, aunque esté al frente del otro competidor. Si el segundo surfista no ha obstaculizado al competidor que tenía originalmente el derecho de posesión de la ola, entonces los jueces pueden escoger no penalizarlo y deben asignar puntajes a los dos surfers. Si un competidor toma un pico, situándose en el inside de uno de los lados del mismo, no puede venir otro competidor, tomar la ola por el lado opuesto de ese mismo pico, y tratar de ganar la posesión de la ola del lado donde el primer surfista ya había marcado su derecho de posesión. Se establecerá una interferencia, si la mayoría de los jueces consideran que el surfista que viene corriendo la ola desde atrás del pico reventado, ha afectado de alguna forma el potencial de puntaje del surfista que estableció la prioridad original en el inside del pico. Si en opinión de los jueces, el segundo surfista ha interferido (snaked), con el primer competidor con derecho de posesión, al hacerlo salir o perder la ola, entonces se hará un llamado de interferencia al segundo surfista, a pesar de que se encuentre detrás del primero cuando se llamó la interferencia.

5 Interferencia de Remada

En heats de cuatro personas, el surfista que tiene la posición inside (más cerca de la parte crítica de

la ola) no debe ser excesivamente acosado por otro surfista que esté remando para tomar la misma ola. Se puede llamar una interferencia de remada si:

- El surfista agresor hace contacto, o fuerza al surfista del inside a cambiar su línea mientras rema para tomar la ola, causando una posible pérdida de potencial de puntaje.
- El surfista agresor causa claramente que rompa una sección de la ola frente al competidor en el inside, cosa que normalmente no habría ocurrido, causando por lo tanto una pérdida en el potencial de puntaje.
- Cuando un surfista que rema hacia la rompiente se coloca en una trayectoria en la cual no pueden salirse del camino, y ocurre un choque con un competidor que viene surfeando una ola debido a ello. Es responsabilidad de la mayoría de los jueces llamar una interferencia basándose en si consideran que fue accidental o no.

6. Penalización por Interferencia

a) Interferencia por corrida: Si la mayoría de los jueces marcan una interferencia de corrida, esa ola contara en el puntaje del competidor como un cero, luego se contará solo el 50% del puntaje de la ola mas baja escogida para la tabulación del surfista ofensor, (solo se contará la mitad del puntaje obtenido en la ola mas baja considerada en la tabulación). Tres de los cinco jueces deben haber marcado la interferencia para que sea considerada una mayoría y aplicada la penalización. La interferencia aparecerá en la hoja de calificación de los jueces como un triángulo colocado alrededor del puntaje, con una flecha dibujada hacia el puntaje del corredor al que se le hizo la interferencia.

b) Interferencia de remada: Si la mayoría de los jueces marcan una interferencia de remada, entonces el surfista perderá el 50% del puntaje de la ola mas baja considerada para la tabulación. Si el surfista tiene menos de las olas requeridas para la tabulación y recibe una interferencia, entonces se considerara el 50% de la ola que tenga, Ej. si solo ha tomado una ola y se cuentan las dos mejores, se considerara el 50% del puntaje de la ola que ha corrido. Tres de los cinco jueces deben haber marcado la interferencia para que sea considerada una mayoría y se aplique la penalización. La interferencia aparecerá en la hoja de calificación de cada juez como un triángulo colocado arriba del puntaje, si el surfista corrió la ola pero causo la interferencia mientras remaba, o en la línea entre sus puntajes, si la interferencia fue causada mientras remaba una ola que no corrió finalmente, y siempre con una flecha dibujada hacia el puntaje del corredor al cual se le causo la interferencia.

c) Interferencia de ola Adicional: Cualquier surfista que haya tomado el máximo de olas autorizado, y permanezca en el área de la competencia, evitando de alguna forma que un competidor aun en competencia tome una ola, o afectando el puntaje potencial de un competidor corriendo una ola, puede ser multado o descalificado o ambos dependiendo de la severidad de la interferencia. d. Se puede incluir al Juez Principal o al Director de Competencia, y en este caso la interferencia se determinará en tres de seis hojas de jueceo.

d) Cualquier surfista que cometa una interferencia debe ser penalizado y esta decisión es irrevocable. Los jueces no deben entrar en discusiones sobre las llamadas de interferencia. Cualquier discusión deben hacerse directamente con el Jefe de Jueces.

e) El surfista que ha sufrido las consecuencias de una interferencia, podrá tomar una ola adicional por encima del máximo de olas permitido, dentro del tiempo del heat determinado. Una excepción a esta regla es la interferencia doble, donde ninguno de los surfistas obtiene una ola extra. El Jefe de Jueces podrá autorizar que se tome una ola extra o una ampliación en el tiempo del heat, en

los casos de interferencia generadas por fotógrafos en el agua, personal de seguridad en el agua u otras interferencias externas.

f) Cuando cualquier surfista cometa dos o mas interferencias deberá inmediatamente abandonar el área de competencia. Si así no lo hiciera estará sujeto a una multa y/o descalificación.

d) Los llamados de interferencia deben ser anunciados solo cuando se tenga la aprobación del Jefe de Jueces o del Director de Competencia. Este anuncio debe hacerse durante el heat.

e) NUEVA REGLA DE REMADA ESTRATÉGICA:

Fundamento: El Comité Técnico de la ISA se ha preocupado por la gran cantidad de uso táctico de las reglas durante los eventos de la ISA. El principal objetivo al juzgar performance de surfing es ver a los surfistas tomando y surfeando olas, y por una distribución justa de las olas entre los participantes de acuerdo a las reglas de la ISA en las series de competencia. Por esto, contamos con reportes de varias naciones miembros que se han mostrado frustradas debido al insuficiente orden en el derecho a tomar olas en las series de cuatro surfistas, como se define en el más actual Libro de Reglas de la ISA. Los "duelos de remada", en los que los surfistas no tienen contacto, han sido abarcados de forma no efectiva.

El Comité Técnico de la ISA ha agregado una nueva regla al Libro Oficial de Reglas de la ISA, efectiva a partir del 1º de enero de 2011. Se pretende disminuir la capacidad de los surfistas de trabajar juntos en series de cuatro, usando la regla de la interferencia, o la falta de claridad en la interferencia de remada, como táctica para crear una desventaja en el oponente durante la serie.

Cuanto sea posible, la ISA quiere que los surfistas compitan como individuos con sus propios méritos.

Así, la ISA monitoreará de cerca el efecto de esta nueva regla. El Comité Técnico acepta los comentarios de las naciones miembros.

Corrección de la regla 5d de la página 26 del Libro de reglas de la ISA. La frase debe ser reemplazada por:

Táctica de remada antideportiva debe ser penalizada.

Las posiciones en una serie se determinan a partir de las olas surfeadas. Las tácticas dirigidas a reducir la cantidad de olas surfeadas son negativas para aumentar la performance en la serie. El posicionarse en el lugar del take off es parte integral de la habilidad del surfista y cada competidor debe permitírsele llegar a este lugar sin impedimentos. De forma similar, la prioridad le pertenece a un surfista para que éste no sea impedido de tomar la ola seleccionada, no como una táctica para prevenir que un rival tome una ola.

Si la mayoría de los jueces marcan una interferencia de remada táctica en un surfista, el Jefe de Jueces hará una advertencia oral por medio de un anuncio para el surfista en falta; de todas formas, la penalidad inicial no será aplicada inmediatamente. Si una segunda interferencia de remada táctica es marcada, o la remada táctica continúa resultando en una segunda situación de interferencia, entonces el surfista ofensivo se verá obligado a abandonar el agua por la regla de dos interferencias. El surfista ofensivo será marcado con dos interferencias.

Tácticas de remada antideportivas pueden ser, pero no se restringen a:

i Bloquear el camino directo del oponente en situación de tomar una ola por medio de remar a través de su línea. Sólo se permitirá si se toma y mantiene la posición natural de remada en el lugar más cercano al primer quiebre de la ola (inside).

ii Tomar la posición más cercana al primer quiebre de la ola (inside) y el derecho a tomar la ola con respecto a un oponente, y luego intencionalmente dejar de tomar la ola [dos veces para la penalidad inicial y luego cada vez que se repita].

iii Bloquear/impedir el camino directo/natural de un oponente hacia el la zona donde las olas quiebran estando en posición de remada desde la playa

El Comité Técnico de la ISA considera que cada uno de estos cambios individuales crearán un impacto favorable en la calidad de los futuros eventos de la ISA, y que dicho impacto será muy bueno a nivel colectivo.

10. JUZGAMIENTO

1. Criterio de Juzgamiento: "El surfer debe ejecutar maniobras radicales con control, en las secciones críticas de la ola, con Velocidad, Fuerza y Fluidez para maximizar el potencial puntuable. El desarrollo de un surfing Innovador y Progresivo, así como la Variedad en el Repertorio de maniobras realizadas, deben ser tomados en cuenta en el momento de asignar puntos por las olas surfeadas. El surfer que ejecute dicho criterio, con el mayor Grado de Dificultad y Arrojo sobre las olas, debe ser recompensado con los puntajes más altos."
2. El panel de jueces para cada heat consistirá en cinco jueces, quienes se rotaran de un panel más grande. Se requiere de una panel mínimo de siete jueces para llevar a cabo un evento completo. La rotación del panel de jueces debe estar hecha de tal forma que ningún juez trabaje más de 3 heats seguidos. Todo panel trabajara bajo el control y dirección de un Jefe de Jueces.
3. Los jueces deben reportarse con el Jefe de Jueces por lo menos 15 minutos antes del comienzo de los heats. Esto les permitirá tener una visión real de las condiciones de las olas, y del estándar de surfteo.
4. El código del juez y el número del heat deben ser colocados claramente en la hoja de juzgamiento.
5. Si un puntaje no está claro o debe ser corregido, debe ser tachado y el puntaje correcto debe ser colocado en el cuadro siguiente. Todas las correcciones, enmiendas y tachaduras deben llevar la firma del juez.
6. Los jueces no deben preocuparse por la tabulación de su planilla y deben entregarla rápidamente al final del heat.
7. Cada juez debe dar el 100% de su esfuerzo. La concentración máxima es esencial para asegurar que intereses personales sean eliminados y se alcance la máxima eficiencia.
8. Los jueces deben colocar puntajes a todas y cada una de las olas corridas por todos los competidores.

9. El sistema de puntaje es de 0.1 a 10, considerando incrementos de un décimo entre punto y punto.
10. Los jueces son responsables de las situaciones de interferencia.
11. Los jueces deben estar visualmente separados y es responsabilidad del Jefe de Jueces asegurarse que los jueces no discutan o comenten los puntaje o las llamadas de interferencia.
12. Los jueces no pueden cambiar sus puntajes o llamados a interferencia en la computadora o en la hoja manual. En caso de que se haya cometido un error, debe informar al Jefe de Jueces quien autorizará la corrección. El juez debe firmar cualquier alteración o cambio.
13. Si un juez pierde una ola o parte de ella, debe colocar una "M" en el cuadro correspondiente e informar al Jefe de Jueces, el cual le dará un puntaje basado en la comparación de las olas anteriores y las hojas de los otros jueces. Este puntaje debe ser firmado por el Jefe de Jueces.
14. Los jueces que han terminado su rotación de trabajo, deben permanecer a la mano en el área de competencia hasta que se haya tabulado su último heat trabajado, y hasta que no pueda haber ninguna protesta sobre ese heat.
15. Los jueces deben esperar hasta la culminación del trabajo de los tabuladores antes de chequear la hojas de resumen.
16. Ningún juez debe hacer comentarios acerca de la chance de algún surfista en cualquier evento, al publico, a los medios, o a competidores, de lo contrario este juez puede ser relevado del panel de jueces y cualquier otra medida puede ser tomada por el Jefe de Jueces en consulta con el Director de Competencia.
17. Las estadísticas de jueces deben ser llevadas a cabo diariamente. Cualquier juez que muestre ser inconsistente podrá ser excluido del panel del jueces y asignado a otras responsabilidades de la competencia (Ej. Veedor de colores-spotter). Esto puede ocurrir en cualquier momento y debe ser ejecutado por el Director de Competencia bajo las recomendaciones del Jefe de Jueces.
18. En algunas oportunidades, pueden ocurrir errores de alguna naturaleza especial con respecto al juzgamiento. Esto incluye el tiempo de los heats y los puntajes de los jueces. A discreción del Director de Competencia, este puede consultar con observadores calificados (definidos como Jefe de Jueces, jueces, jueces en receso, spotters, y cualquier otro oficial) que haya sido testigo del incidente en cuestión, y que reglamentarán estas especiales circunstancias caso por caso
19. Tarima o Área de Jueceo El Director de Competencia y el Jefe de Jueces serán responsables de la aplicación de estas reglas.
 - a) Los Jueces, spotters, locutor y el Jefe de Jueces deben tener un área de visión irrestricta de todo el recorrido de la ola que será surfeada por los competidores.
 - b) Una visibilidad sesgada, o que no consienta a los jueces un perspectiva adecuada o apropiada de la ola, no será aceptable.
 - c) Si se coloca una estructura fija armable (podium o tarima), esta debe ser levantada previa consulta con el Director de Competencia y el Jefe de Jueces.

- d) Si la competencia tuviera que moverse de lugar, los jueces deben ser ubicados en el punto que les permita la mejor visión de la ola que será surfada, aún si fuera necesario colocar tarimas o estructuras temporales en la playa.
- e) Los jueces deben tener un lugar de trabajo que los proteja de las inclemencias del clima (sol, lluvia, viento, etc.).
- f) En los límites de lo posible, los jueces deben estar separados visualmente unos de los otros.

11. EQUIPO TÉCNICO

En todos los torneos de la Federación debe haber el siguiente staff técnico:

| Especialidad | Cantidad | Observaciones |
|-----------------------------|----------|--|
| Jefe de Evento * | 1 | Indispensable en todos los eventos |
| Jefe de Jueces * | 1 | Indispensable en todos los eventos |
| Jueces Internacionales * | 4 | En caso de torneos internacionales |
| Jueces * | 7 | Reconocidos y preparados por la Federación |
| Spotters * | 1 | --- |
| Beach Marshall * | 1 | Indispensable en todos los eventos |
| Tabulador/ Operador comp. * | 2 | Indispensable en todos los eventos |
| Locutor * | 1 | Indispensable en todos los eventos |
| TOTAL * | 18 | |

- a) En cada heat habrá de 3 á 5 jueces trabajando en línea con 1 Jefe de Jueces y 1 spotter (veedor de colores).
- b) Los jueces locales deben ser avalados y previamente preparados por la Federación

12. CRITERIO Y CLAVES DE JUZGAMIENTO

La selección del panel de Jueces se basa únicamente en las calificaciones individuales. Las preferencias políticas, el país de origen, las preferencias o disgustos personales serán irrelevantes si el juez hace su trabajo apropiadamente.

- a) Antes de Juzgar Los jueces deben asegurarse de estar presentes en las reuniones previas a la competencia para establecer los criterios y reglas que serán utilizadas. Los jueces deben presentarse en la tarima de jueces puntualmente. Eso quiere decir un heat antes de que el primer heat comience, de manera de que tengan tiempo para familiarizarse con las condiciones. Todos los jueces deben estar disponibles en todo momento, deben estar preparados para todas las condiciones climáticas y de ser necesario traer suéter, toalla, pantalones y abrigo en caso de lluvia. Los jueces deben conocer las reglas y deben estar capacitados para implementarlas en cualquier situación. Los jueces deben haber estudiado el criterio de juzgamiento y deben estar seguros de haberlo entendido y poder aplicarlo adecuadamente.

b) Juzgamiento

Es sistema de puntaje utilizado por la Federación es del cero al diez, y se divide en las siguientes categorías:

| | |
|----------|-------------|
| 0.1 | 1.9 Malo |
| 2.0 | 3.9 Pobre |
| 4.0 | 5.9 Regular |
| 6.0 | 7.9 Bueno |
| 8.0 - 10 | Excelente |

c) Los jueces deben referirse a esta escala para establecer el puntaje adecuado para el primer intercambio de olas.

d) El sistema de puntaje es de 0 a 10, considerando incrementos de un décimo entre punto y punto Ej. : 0.1 - 10 (Diez).

e) Los jueces deben tratar de recordar todas las olas calificadas para evitar subir los puntajes con el transcurrir del heat.

f) El último intercambio de olas del heat debe ser calificado basandose en el mismo criterio utilizado para el primer intercambio. La primera ola calificada determinará la escala que se utilizará a lo largo de toda la serie y debe mantenerse en la mente de los jueces como el elemento de comparación con las demás olas.

g) Los jueces deben concentrarse en la calificación individual de cada ola. El resultado final del heat debe ser el producto de todas las olas individuales calificadas.

h) Como todos los surfistas no corren cada ola de la misma manera, los jueces deben esforzarse por diferenciar los puntajes de todas las olas.

i) Es recomendable no deliberar excesivamente sobre cada puntaje, sino colocar la nota apenas el surfista ha culminado con su rutina.

j) El conteo de olas debe ser cantado tan frecuentemente como sea posible durante el heat y mientras NO haya competidores corriendo. Repitan el conteo de olas regularmente.

k) Los jueces deben evitar ser influenciados por espectadores, comentaristas, amistades u otras influencias externas, y deben tener seguridad y confianza en sí mismos para mantener sus propias decisiones.

l) Durante el heat, no se deben compartir las opiniones propias con los otros jueces.

13. POLÍTICA DISCIPLINARIA



Existen algunas áreas en las cuales las acciones disciplinarias a tomarse ya han sido definidas. La Comisión disciplinaria y de competición y los Directores de Evento juzgarán como casos especiales, los que pudieran ocurrir en áreas aún por definirse, en el momento en que se presenten.

Mala conducta de los Surfistas

Si bien la comisión disciplinaria y de competición de la Federación no desea convertirse en el perro guardián del surf en Costa Rica, se ha acordado que, "el Competidor, Juez u otro Oficial del Evento que cause daños o destrucción a la propiedad, o dañe la imagen del surf y de los surfistas en cualquier evento de la Federación, estará sujeto a acciones disciplinarias y a la aplicación de multas u otras penalizaciones apropiadas, las cuales serán impuestas por el Director de Competencia después de haberlo consultado y discutido con el Jefe de Jueces, o por la Comisión disciplinaria y de competición de la Federación". Podrán imponerse multas desde US\$25 hasta US\$1000 con posibilidades de descalificación y/o suspensión. Las multas serán dobladas cada vez que se apliquen a un reincidente.

PENALIDADES

Las penalidades por infracciones no asociadas con la utilización de sustancias prohibidas, serán determinadas en el momento, por el Director de Competencia, basandose en la escala anexa. El competidor tiene el derecho de apelar la decisión en la reunión de la comisión disciplinaria y de competición de la Federación.

INFRACCION

PENALIDAD/MULTA EN US\$

Agresión física a jueces, oficiales, personal del evento, otros competidores, medios de comunicación, público, etc.

Suspensión de 1 á 2 años

Gestos rudos y/o amenazas en voz alta a los jueces ,oficiales, personal del evento, medios de comunicación, publico, etc.

\$100 y suspensión

Destrucción o abuso de las hojas de calificación o tabulación.

\$50 y suspensión

Destrucción de equipos de competencia o propiedades del evento

\$150 más costos

Maltrato de su propio equipo durante un evento o en el área de competencia.

\$50

Daño a la propiedad en el lugar de competencia.

\$150 más costos/suspensión

Daños al deporte del surfing debido a mala conducta

\$25 - \$1000/suspensión

Conducta antideportiva

\$100 a \$1000, Descalificación o ambos

Ausencia injustificada a la rueda de prensa si su presencia es requerida

\$50

INFRACCIONES TECNICAS

PENALIDAD/MULTA EN US\$

Tomar una ola adicional al máximo permitido.

\$25 por ola

Utilizar adrede la lycra de competencia incorrectamente.

\$50

No ponerse y quitarse la lycra de competencia

Frente al Beach Marshal

\$10



Surfear en el área de competencia durante los heats.

Multa de \$25 a \$1000
Descalificación o suspensión

Surfear durante el heat anterior o el siguiente heat

\$25 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 acreditado de un surfista corre una ola

\$25 por ola

Las penalidades anexas son el máximo aplicable. El Director de Competencia, en consulta con el Jefe de Jueces y otros oficiales, pueden decidir imponer una penalidad en suspenso ("tarjeta amarilla"), basándose en la severidad de la infracción cometida. Esta será una advertencia. Cualquier otra infracción conllevará a la aplicación de la penalidad máxima. Las otras infracciones que no están especificadas en el listado anterior pueden acarrear una advertencia, una multa, descalificación y/o suspensión, impuesto por la comisión disciplinaria.

Toda vez que la lista arriba señalada es solamente parcial y una "Guía General" para las multas y penalizaciones, si un surfista tienen alguna duda acerca de qué actos o actividades pueden constituir una conducta indebida, puede consultarle al Director de Competencia.

APELACIONES

Los competidores sancionados tendrán derecho a apelar en los casos donde la multa es superior a \$300 y/o una descalificación, suspensión, o expulsión de la Federación. La apelación debe presentarse por escrito a la comisión disciplinaria y de competición de la Federación. La comisión podrá citar al competidor afectado o a un representante del mismo para que sustente sus descargos. Así mismo podrá citar a un representante de los competidores y al Director de Competencia o Jefe de Jueces que estuvieron presentes en el evento en el que ocurrió la falta.

PRUEBAS ANTIDOPING

La Federación de Surf realizará pruebas antidoping en eventos válidos, tanto para competidores como oficiales, para mantener la imagen y buen nombre del deporte del surf y asegurar que un competidor no gane con ventajas sobre los demás.

Las pruebas Antidoping deben seguir el siguiente procedimiento:

a) Los costos de la prueba deben ser cubiertos por el evento.

ii) Las pruebas deben regirse por y mantener estrictamente los procedimientos del Comité Olímpico Internacional.

- iii) Las pruebas deben ser para la búsqueda de drogas ilegales, utilizando el registro del Comité Olímpico Internacional (IOC).
- iv) Las pruebas deben ser llevadas a cabo por personal entrenado y calificado para las mismas.
- v) Las pruebas se llevarán a cabo en privado.
- vi) Los resultados deberán ser estrictamente confidenciales para la Federación
- vii) La comisión de la Federación determinará las acciones a tomar.

