

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

CIRCUITO SEMILLERO OAKBERRY OLASPERU 2024

INTRODUCCIÓN:

La Escuela de tabla Olas Perú, es una empresa dedicada a la enseñanza y a la formación de nuevos talentos del surf que nos representen en el futuro en competencias nacionales e internacionales.

En el año 1992 el director Roberto Meza tuvo una visión de crear un Circuito Nacional Especial para Niños con el propósito de que en sus cortas edades tengan las armas necesarias para aprender a competir de una forma profesional. Organizando así el Circuito Semillero Olasperu siendo en la actualidad el más esperado por todos los niños y adolescentes de nuestra nación. Desde aquella fecha año tras año se ha venido trabajando con mucha responsabilidad y dedicación, contando con un staff altamente calificado y con mucha experiencia. Involucrando también a este proyecto el apoyo de las empresas privadas.

Este año nace un nuevo proyecto denominado "Circuito Semillero Olasperu Pro Tour 2023" circuito donde se busca que los pequeños atletas de nuestra nación tengan un roce internacional con competidores de países vecinos y así comiencen a medir su nivel de competitividad creando un ambiente como los eventos internacionales Isa o Wsl.

DE LA COMPETENCIA:

Categorías:

Amateur: Sub 10, Sub 12 y Sub 14 en Damas y Varones

PRO: Sub 12, Sub 14, Sub 16 y Sub 18 en damas y varones.

Las inscripciones para las diferentes categorías del Circuito Semillero Olasperu Pro Tour seguirán siendo libres e individuales, cumpliendo siempre con las restricciones de edad y género establecidos.

Sub 18 Varones y Damas: Menores a 18 años.

Sub 16 Varones y Damas: Menores a 16 años.

Sub 14 Varones y Damas: Menores a 14 años.

Sub 12 Varones y Damas: Menores a 12 años.

Sub 10 Varones y damas: Menores a 10 años.

Las edades son tomadas a partir del 1ro de enero del año de la participación.

Por ejemplo, un competidor Sub 10 no pueden cumplir 11 años de edad entre el 1° de Enero y el 31 de diciembre del año en el que se realiza el evento en el cual está participando en dicha categoría y así sucesivamente para las demás categorías del circuito.

Cada participante deberá suministrar prueba de su edad, ante el pedido de la Organización, mostrando su documento de identidad vigente.

Se aceptará la inscripción de un competidor varón o dama en más de una categoría, siempre y cuando cumpla con el requisito de edad.

Para la realización de las series de los dos primeros campeonatos del Circuito 2022 se tomará en cuenta el ranking del año pasado, para luego en los siguientes utilizar el ranking actual.

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

De los Rankings

Se utilizará la tabla de puntuación estándar utilizada por la International Surfing Association (ISA)

Para determinar los Campeones por categoría, se considerará el 100% de los eventos válidos realizados, es decir las 6 fechas.

En caso de empates, estos se romperán de la misma forma cómo se procede con la tabulación de las series.

Regla de Competencia:

El circuito Semillero Olas Perú Pro Tour sigue las reglas actuales de la ISA (International Surf Association). La ISA es el órgano supervisor del surf a nivel mundial y organiza los campeonatos mundiales por naciones de surf open, surf junior, surf master, stand up paddle y bodyboard

Criterio de juzgamiento para Tabla Corta

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

Los competidores serán sembrados en sus respectivas series de acuerdo a los formatos que se adecuen al número de inscritos en la competencia.

Podrán utilizarse series hombre – hombre y de 3 ó 4 competidores, según la etapa o necesidad del evento y a discreción de la Organización. Solo serán válidas series de 5 ó 6 competidores en casos extremos, cómo el número de inscritos o las condiciones de tiempo u oleaje disponible para la competencia así lo requiera.

Una vez que el Jefe de Competencia ha definido el formato a usarse en cada evento, este no podrá cambiarse en playa para albergar a nuevos inscritos. NO SE ACEPTARÁN inscripciones en playa ni para llenar los espacios que puedan haber quedado vacíos en el formato establecido.

Las series podrán tener una duración entre 15 y 20 minutos a discreción de la Organización y de acuerdo a la necesidad de tiempo del campeonato.

Las series de primera ronda con solamente dos competidores tendrán una duración de 10 minutos y podrán no llegar a lanzarse al agua, si el desarrollo del evento así lo requiriera. Para rondas superiores queda a discreción del Jefe de Competencia, en consulta con los Jefes de Jueces, la aplicación de esta norma de tiempo. Los competidores recibirán la posición de avance para la siguiente ronda de acuerdo a su ubicación en el ranking actualizado o la posición que obtuvieron en el heat anterior.

En casos extraordinarios, cuando no sea posible continuar con la competencia por clima, carencia de olas o falta de tiempo para el evento, los competidores aun en carrera recibirán los puntos correspondientes a la posición en que se encuentren al momento de la suspensión de actividad en esa fecha.

El promedio de cada competidor en un heat es la sumatoria del puntaje de sus dos mejores olas durante el tiempo reglamentario aplicado a esa competencia. Pasaran a la siguiente ronda, de acuerdo al formato aplicado, los que tengan los mejores promedios en el heat.

Para el caso de empates, se procederá de la siguiente manera (solo para competidores empatados): Se considerará solo el puntaje de la mejor ola para romper el empate. Si eso no sucediera, se sumarán las tres mejores olas. Si eso no rompiera el empate, se sumarán las cuatro mejores olas, se continuará ese proceso hasta romper el empate.

El inicio y final de cada heat será marcado por sonido de corneta, un golpe para el inicio, dos para el final. 5 minutos antes del final del heat el anunciador debe de hacer el llamado a través del equipo de sonido, a la par, una señal visual (Disco o luz de tiempo) debe de ser accionada (Sin color = tiempo entre heats, sin competencia en el agua. Verde = competencia, Amarillo = 5 minutos antes del final del heat) La señal audible tiene preponderancia sobre la señal visual. Solo en casos de falla de los sistemas de audio (cornetas y equipo de sonido) la señal visual indicara la situación del tiempo en el heat.

Es responsabilidad de cada deportista controlar el tiempo y la cantidad de olas durante su competencia. Si el competidor excede el número máximo de olas permitidas en el heat, será penalizado por cada ola extra con una interferencia si:

- Toma una ola que claramente priva de oportunidad de surfear a otro competidor.
- Rema, se posiciona o bloquea el potencial de la ola de otro competidor.

Esta falta podría ser además sujeta a una multa económica e incluso la descalificación de la competencia por practica anti-deportiva.

Olas recorridas antes del primer golpe de corneta, sin haber sido iniciado el heat, no serán tomadas en cuenta para el promedio del deportista.

Olas recorridas luego del primer golpe de corneta, al final del heat, no serán tomadas en cuenta para el promedio del deportista. Para ser válida una ola, ella debe de haber sido remada

y el deportista haber soltado los rieles antes del primer aviso audible o visual de finalización del heat.

Bajo ninguna circunstancia habrá extensiones del tiempo durante un heat en el agua, en caso de ser necesaria una interrupción, la competencia continuará con el tiempo que restaba en el heat antes del receso. 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.

El Jefe 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 participante 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.

Cualquier competidor que corra una ola cuando su serie ha concluido y la siguiente ya ha comenzado, podrá estar sujeto al cobro de una interferencia si, en opinión de la mayoría de jueces, ha obstaculizado a otro competidor o ha confundido a los jueces.

Cualquier competidor que corra una ola cuando su serie aún no ha iniciado y la serie en el agua aún no ha concluido, podrá estar sujeto al cobro de una interferencia si, en opinión de la mayoría de jueces, ha obstaculizado a otro competidor o ha confundido a los jueces.

El inicio del heat puede ser desde la orilla o desde el agua, el Jefe de Playa dará las indicaciones del caso a los competidores, según lo dispuesto por el Jefe de Competencia.

Para inicios desde el agua, los competidores tendrán tiempo disponible para su ingreso, según lo amerite la extensión de la playa y la fortaleza de la corriente. El tiempo disponible para el ingreso será indicado por el Jefe de Competencia y será anunciado a través del equipo de sonido y por el Jefe de Playa a los competidores. Los competidores del siguiente heat deben mantenerse a un lado de la zona de competencia sin obstaculizar a los deportistas en contienda.

Si un deportista ingresa al mar antes del tiempo permitido, será amonestado y no podrá coger la primera ola del heat. Si así lo hiciera, esa ola valdrá cero (0). Esta infracción también es sensible de ser penalizada económicamente en caso el deportista haya hecho caso omiso a los avisos de no ingreso al agua hechos por los oficiales de competencia a través del sistema de sonido.

Cualquier deportista que no se encuentre en el heat en actividad e ingrese a la zona del point será sujeto a una penalización en caso interfiera con la competencia. Esto también es aplicable al inicio del día de competencia.

Si un competidor recorriendo una ola, sale de la zona de competencia, los jueces pueden dar puntaje a la ola completa o solo a la parte surfada en la zona oficial, no hay opción a reclamo.

Si un competidor recorre una ola fuera de la zona de competencia, los jueces pueden dar o no dar puntaje a la ola, sin lugar a reclamo por parte del competidor. Para que sea válido el puntaje, todos los jueces deben de registrar nota para la ola.

Durante la duración del evento existirá una cartelera informativa oficial, donde se colocará la programación diaria y las condiciones de la competencia, para que estén a la vista de todos los competidores.

Los resúmenes de puntuaciones arrojados por el sistema de cómputo pueden ser revisados por el competidor después de la conclusión de su heat y una vez que los resultados hayan sido publicados por el Jefe de Competencia.

Los competidores deben vestir la camiseta de competencia (lycra), suministrada por la Organización, desde el momento que le es entregada por el Jefe 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.

La camiseta de competencia debe ser puesta y retirada a vista del Jefe de Playa.

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 tendrá derecho a protestar si los jueces fueron impedidos de distinguirlo de los otros competidores en el heat.

Interferencias

Reglas Básicas

- 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 (DdP) incondicional de dicha ola hasta donde la siga corriendo. 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 deportista con DdP tenía.
- Cualquier tablista que se pare delante de un competidor con DdP, tiene la opción de correr la ola, o salir de ella sin incurrir en una interferencia. No incurrirá en interferencia, si no obstaculiza de cualquier manera posible, el potencial de puntos del competidor con DdP. Esto incluye excesivo fastidio, jalada de cuerda o hacer que una sección caiga.

Derecho de Posesión o Prioridad (DdP)

La prioridad o derecho de posesión de la ola podrá variar según los siguientes tipos de rompiente y dependiendo de la naturaleza del lugar del evento. Es responsabilidad de los jueces determinar qué deportista 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 se adjudicaría al primer surfista quien realice un giro definido en la dirección de su elección (haciendo un quiebre evidente hacia la derecha o izquierda).

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

- Múltiples Picos. En estas condiciones, la posesión de la ola puede variar de acuerdo a la naturaleza individual de cada ola:

1. Con dos picos. Pueden haber casos donde el oleaje permita dos picos separados y bien definidos lejos el 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 sobre su tabla, tendrá la posesión de la ola. El segundo deportista debe darle paso reentrando o saliéndose de la ola, antes de afectar el potencial del surfista con prioridad.

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

a) 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.

b) 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.

c) 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.

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 o del Juez con mayor jerarquía disponible, en ese orden. Deb ser anunciado a los deportistas antes del inicio de la competencia y debe ser indicado, ante solicitud, por el Jefe de Playa.

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 (DDP) de la ola, tiene derecho a recorrerla por toda su extensión, 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, haciéndolo salir o perder la ola, entonces se hará un llamado de interferencia al segundo deportista, a pesar de que se encuentre detrás del primero en el momento en que se marca la interferencia.

Interferencia de Remada

En heats de cuatro personas, el deportista que tiene la posición "inside" (más cerca de la parte crítica de la ola) no debe ser excesivamente acosado por otro competidor que esté remando para tomar la misma ola. Se puede llamar una interferencia de remada si:

- El deportista agresor hace contacto, o fuerza al surfista más "inside" a cambiar su línea de remada para tomar la ola, causando una posible pérdida de potencial de puntaje.
- El deportista 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.
- El deportista que rema hacia la rompiente, se coloca en una trayectoria en la cual el competidor que viene en ola no puede evitarlo y debido a ello ocurre un choque. Es responsabilidad de la mayoría de los jueces llamar una interferencia basándose en si consideran que fue accidental o no.
- Si dos deportistas entran en contacto agresivo ya sea remando a la rompiente o en la zona de rompiente, los jueces penalizarán al o los competidores considerados como él o los agresores.

Reglas de Prioridad

Generales

- Al inicio del heat, antes que se recorra una ola, se aplicarán las reglas de heats sin prioridad.
- El juez de prioridad utilizará un sistema de colores que haga juego con los colores de las lycras de competencia en el agua. Consultará con el panel de jueces de ser necesario.
- Las diferentes posiciones de prioridad y sus cambios serán anunciadas por el juez de prioridad a través del sistema de audio. Los competidores deberán siempre verificar el sistema de colores, siendo este el más importante sobre las instrucciones verbales.
- Es responsabilidad de los competidores el verificar constantemente el sistema de colores de marcación de prioridad.
- La prioridad será perdida cuando el competidor coja una ola o ante cualquier remado con intención de coger una ola (Aunque no consiga tomarla).
- En heats de 3 o 4 competidores, si un competidor rema con intención de coger una ola al mismo tiempo que otro competidor con prioridad más alta, corre el riesgo de perder su prioridad, quedando esto a discreción del juez de prioridad.
- Si un competidor en el inside tiene segunda o tercera prioridad y su oponente rema con intención de coger la ola, pero la pierde, el competidor en inside asume automáticamente la prioridad superior. Además, si él también rema la ola, sin cogerla, también perderá la prioridad.

- El competidor con prioridad, la perderá, si en opinión del jefe de jueces o el juez de prioridad el haya:
 - o Remado en frente de un competidor para deliberadamente impedir que coja una ola.
 - o Posicionarse en la zona de take off para prevenir que otro competidor pueda coger una ola.
 - o Usar su prioridad remando o cogiendo una ola, sin intención de hacer puntaje, para bloquear la posibilidad de su oponente. En esta situación la prioridad puede ser otorgada en relación a que competidor alcanzo primero el point después de realizar el recorrido de la ola.
- Si un competidor con prioridad superior rema fuera del point y se sienta en un área que no contenga posibilidad de coger olas, su prioridad será suspendida hasta que regrese a la zona en donde se pueden coger olas. Si el competidor no ingresa nuevamente al point, no obtendrá nuevamente su prioridad. El juez de prioridad determinara su nueva posición de prioridad. Estas situaciones serán anunciadas verbalmente en el momento que comience a salir de la zona de competencia.
- Las interferencias de prioridad podrán ser llamadas por el jefe de jueces en concordancia con el juez de prioridad, solamente si la mayoría del panel de jueces no vieron el incidente.
- En todos los casos que surja una disputa como resultado de un mal funcionamiento del sistema de prioridad, esta será elevada al Jefe de Evento o en ultima instancia al Directorio de jueces OLASPERU. Pudiéndose llegar al caso de volver a lanzar el heat al agua. Todo reclamo debe hacerse por escrito y ser resuelto con prontitud.
- La asignación de prioridad se basa en que competidor llega a la zona del point primero, esta decisión es tomada por el juez de prioridad o, ante su ausencia, por el jefe de jueces. En los casos en que pareciera que dos competidores llegaron a la zona del point al mismo tiempo, la prioridad será otorgada al competidor que no tuvo la ultima prioridad.
- Una vez que el heat termino, todas las prioridades cesan. Si un competidor esta en ola y el heat termina el no puede ser interferido por otro deportista, incluso si este hubiera tenido una prioridad superior antes del termino del heat, Si ocurriera una interferencia, el deportista infractor recibirá una interferencia de prioridad.
- Si un deportista es ayudado por un vehiculo acuático con motor para su regreso al point luego de haber recorrido una ola, este no podrá tener prioridad sobre deportistas que estén remando al point por sus propios medios.

Prioridades en heats de 2 competidores

- Al inicio del heat, una vez que alguno de los competidores haya cogida la primera ola, el segundo deportista obtendrá automáticamente la prioridad para escoger cualquier otra ola, a menos que el competidor haya cogido una ola antes del inicio del heat o que no se encuentre en la zona de competencia antes del inicio de heat.
- El deportista con segunda prioridad no podrá perderla por remar una ola sin agarrarla, pero en caso si la coja y suelte los rieles, en su intento por pararse, si la perderá.
- La asignación de prioridad se basa en que competidor llega a la zona del point primero, esta decisión es tomada por el juez de prioridad o, ante su ausencia, por el jefe de jueces. En

los casos en que pareciera que dos competidores llegaron a la zona del point al mismo tiempo, la prioridad será otorgada al competidor que no tuvo la última prioridad.

Prioridades en heats de 3 competidores

- El primer deportista en correr una ola recibirá la tercera prioridad.
- Los restantes competidores tendrán prioridad sobre el primer deportista que corrió la ola y podrán remar por olas sin perder su prioridad hasta que cojan una.
- Una vez que el segundo competidor haya corrido una ola, el orden inicial de prioridad del heat se establecerá así:
 - o El competidor que no ha tomado ninguna ola tendrá la primera prioridad.
 - o Los otros deportistas recibirán el orden de prioridades en el orden que ellos lleguen al point.
 - o El competidor con primera prioridad tiene preferencia para coger olas por sobre los otros dos deportistas en el heat, el competidor con segunda prioridad solo tiene preferencia sobre el deportista con tercera prioridad.
- En el caso que uno de los deportistas no este en la zona de competencia cuando da inicio el heat y llega luego, recibirá el orden de prioridad que le corresponda por orden de llegada, esto será determinado por el juez de prioridad en el momento que el competidor aparezca en la zona del point.

Prioridades en heats de 4 competidores

- El primer deportista en correr una ola recibirá la cuarta prioridad.
- Los restantes competidores tendrán prioridad sobre el primer deportista que corrió la ola y podrán remar por olas sin perder su prioridad hasta que cojan una.
- El segundo deportista en coger una ola recibirá orden de prioridad de acuerdo al orden de llegada a la zona del point.
- Los restantes dos deportistas tienen prioridad sobre el primer y segundo competidor con olas corridas y podrán remar por olas sin perder su prioridad hasta que cojan una.
- Una vez que el tercer competidor haya corrido una ola, el orden inicial de prioridad del heat se establecerá así:
 - o El competidor que no ha tomado ninguna ola tendrá la primera prioridad.
 - o Los otros deportistas recibirán el orden de prioridades en el orden que ellos lleguen al point.
 - o El competidor con primera prioridad tiene preferencia para coger olas por sobre los otros tres deportistas en el heat, el competidor con segunda prioridad solo tiene preferencia sobre los deportista con tercera y cuarta prioridad, el competidor con tercera prioridad solo tiene preferencia sobre la cuarta prioridad.
- En el caso que uno de los deportistas no este en la zona de competencia cuando da inicio el heat y llega luego, recibirá el orden de prioridad que le corresponda por orden de

llegada, esto será determinado por el juez de prioridad en el momento que el competidor aparezca en la zona del point.

Penalidades por interferencias.

- Para los casos de interferencias de prioridad, el promedio del deportista que cometa la infracción, será calculado basándose únicamente en el puntaje obtenido en su mejor ola.
- En casos de interferencias que no involucren prioridad, el promedio será calculado por la suma del puntaje de la mejor ola y la mitad del puntaje de la segunda mejor ola.
- Cuando una interferencia es llamada sobre un deportista cuando está remando la ola o cuando está corriéndola, el puntaje de esa ola será cero (0)
- Tres de los cinco jueces deben haber marcado la interferencia para que sea considerada una mayoría y aplicada la penalización. La opinión del Jefe de Jueces o Juez de prioridad también es contabilizada para este cálculo.
- La interferencia será señalada en las planillas de juzgamiento con un triángulo.
- Todo competidor que cometa una interferencia debe ser penalizado en el momento, la decisión es irrevocable. Toda consulta debe de ser elevada por vía escrita, en el formato disponible, a través del Jefe de Playa.
- Si el surfista tiene menos de las olas requeridas para la tabulación y recibe una interferencia, entonces se considerará la penalización según su tipo sobre la ola que haya recorrido.
- El competidor que sufrió la interferencia tiene el derecho de coger una ola más sobre el máximo permitido, durante el tiempo reglamentario de ese heat. Cuando se señala una doble interferencia, ninguno de los competidores tiene derecho a la ola extra. El jefe de competencia y el jefe de jueces pueden aplicar olas extra en caso de interferencia de personal de medios en el agua (fotografía – video), por personal de seguridad de agua o alguna otra interferencia externa. También poseen la facultad de retrasar los heats por estas variables.
- Interferencia por tomar más olas del máximo permitido: Cualquier deportista que haya tomado el máximo de olas autorizado para el heat, permanezca en el área de la competencia y de esa manera evite de alguna forma que alguno de los otros competidores aún en competencia tomen una ola, o afecte de cualquier manera el puntaje potencial de un deportista mientras corre una ola, puede ser multado, descalificado, o ambos, dependiendo de la severidad de la interferencia (los puntos por equipo se perderán).
- Cuando un competidor realiza dos interferencias en el transcurso de un heat, debe de retirarse inmediatamente del área de competencia y:
 - o Si las dos interferencias fueron cometidas en situaciones sin prioridad, su promedio será el resultado de la suma de la mitad de sus dos mejores olas.
 - o Si una de la interferencia fue cometida en una situación sin prioridad y la otra con prioridades otorgadas, entonces el promedio será la mitad de su mejor ola y cero (0)

o Si ambas interferencias fueron cometidas en situaciones con prioridades definidas, el competidor ser descalificado automáticamente del heat. Ubicándose en la última ubicación del mismo.

Asistentes, acompañantes o caddies y cambios de equipamiento.

En condiciones extremas serán permitidos acompañantes para asistir a los deportistas llevando equipamiento de cambio o por razones de seguridad en el caso de menores, la autorización de ingreso será proveída por el Jefe de Competencia y anunciada por el sistema de sonido.

Los asistentes (máximo uno por deportista) deben de ser registrados por cada competidor con el jefe de playa antes de la entrega de la lycra de competencia.

Los asistentes tan solo podrán permanecer en una zona fuera del área de competencia y no podrán en ningún momento interferir con la competencia.

Si el asistente recorre una ola, con un heat en acción, el competidor al que le corresponda ese asistente será penalizado.

No está permitida la comunicación entre el asistente y el competidor, tan solo será permitida una señal con la mano para el cambio de equipamiento en caso sea requerido por el competidor. De darse el caso. El competidor puede ser penalizado y el asistente deberá retirarse del agua.

Los competidores solo podrán cambiar y/o usar equipamiento que haya sido llevado al área por su asistente.

Los competidores deben llegar a la zona de competencia por sus propios medios, bajo ninguna circunstancia será permitido el remolque o empujar a los competidores para que hagan su ingreso al point.

Los competidores pueden hacer uso de otro equipo que hayan colocado en la playa en cualquier punto de ingreso.

Acompañantes, entrenadores, miembros de equipo o amigos pueden:

- Salvar una tabla, que haya sido perdida y colocarla en el area en donde vaya a salir el deportista en competencia. No deben ingresar al agua para cogerla o entregarla.
- Cuidar equipamiento en la orilla.
- No deben de tomar ninguna acción para entregar el equipamiento, el deportista debe cambiar el equipamiento por sus propios medios, recogiendo el material desde el suelo.

Uso de Pita, Cuerda o Leash

Como medida de precaución, es obligatorio en el uso de pita.

Todos los competidores deben usar una pita, leash o cuerda, durante la competencia y aun en las prácticas que se realicen dentro de los linderos del evento, o en áreas que estén bajo la administración del evento. Podrán usarse cualquiera de las “pitas” que se encuentran disponibles en el mercado.

La libre práctica del surf con o sin “pita” queda a discreción de cada surfista, sin embargo, recomendamos el uso de este accesorio siempre para evitar daños propio o a terceros.

Medios de comunicación durante la competencia.

Anuncios por el sistema de sonido

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

Todos los anuncios de interferencias deben ser comunicados al narrador por el Jefe de Jueces de turno o el Jefe de Competencia, antes de que sean anunciadas públicamente.

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

Si el anunciador da un resultado y está equivocado, debido a que se confundió al momento de leer la pantalla, los jueces han colocado el puntaje incorrecto, o por cualquier otra razón, el surfista no tendrá derecho a reclamar.

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

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

- Tiempo que queda del heat = una mano tocando la otra sobre la cabeza.
- Conteo de olas = una mano hacia afuera horizontalmente a el agua.
- Puntaje, ultimo puntaje, totales, necesita ganar, etc. = ambas manos hacia afuera horizontalmente a el agua.
- Si el competidor oye o entiende lo que preguntó, debe hacerlo saber moviendo una mano en lo alto.

Protestas.

Pueden ocurrir errores durante el desarrollo de las competencias, estos pueden incluir: tiempo de los heats, interferencias, errores de tabulación, olas perdidas, etc. Todo competidor, padre o apoderado, entrenador o representante tienen derecho a protestar por cualquier de los hechos

arriba señalados. Todas las protestas deben ser entregadas por escrito al Jefe de Playa, utilizando el formato disponible (Anexo 2). Ellas serán elevadas a las personas pertinentes para su solución, la cual será comunicada por el mismo medio.

No serán admitidas protestas por puntajes durante un heat. ***Los puntajes otorgados por los jueces son irrevocables.***

Juzgamiento

Ninguna persona que tenga interés en el resultado de un heat, campeonato o circuito puede participar como juez o personal técnico en un evento del Semillero. Solo el Directorio y el jefe de evento tienen autoridad para contratar y/o sustituir jueces para un evento.

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

Ninguna persona que labore como personal técnico en una competencia (Jefe de Competencia, Jefes de Jueces, Juez de Prioridad, Jueces, Anunciadores de Olas, Jefe de Playa, Anunciador de Puntaje, Tabulador, Seguridad de Agua) puede tener alguna relación amical o de otro índole con los competidores.

El sistema de puntaje utilizado es del cero punto uno (0.1) al diez (10) y se divide en las siguientes escalas:

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

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

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

El último intercambio de olas del heat debe ser calificado basándose 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.

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.

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

El conteo de olas debe ser cantado tan frecuentemente como sea posible durante el heat y mientras no haya competidores en ola.

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.

El juez, durante el heat, no se deben compartir las opiniones propias con los otros jueces.

Datos

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