

REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF

TITULO 1 .ORGANIZACION DE COMPETICIONES

Cáp. 1. DESCRIPCION Y COMPETENCIAS

Art.1.- AUTONÓMICAS

Competencia de Euskal Herriko Surf Federazioa, regulados por el presente Reglamento Deportivo.

- a) CAMPEONATO DE EUSKADI. En esta competición se deciden los títulos de la Comunidad Autónoma del País Vasco en las distintas modalidades y categorías. Su funcionamiento se regula en un TITULO específico dentro de este Reglamento Deportivo.
- b) COMPETICIONES AUTONOMICAS. Son pruebas con participación exclusiva de deportistas, clubes, asociaciones o Federaciones de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Cáp.2. NORMATIVA PARA LA ORGANIZACION DE COMPETICIONES.

Art.2- El ámbito de actuación *es* la Comunidad Autónoma del País Vasco, con el respeto debido a las competencias de las Federaciones Territoriales de Bizkaia y Gipuzkoa.

Art.3. - *La Normativa* es de aplicación a TODAS las competiciones de carácter Autonomico.

Art.4. - La Normativa abarca todas las modalidades y categorías incluidas en los Estatutos de Euskal Herriko Surf Federazioa, y su desarrollo en el Cáp. TITULO II de este Reglamento.

Art.5 - COMPETENCIA ORGANIZATIVA.

Respetando la legislaciones municipales, u otras de rango superior, que en materia deportiva pudieran delimitar alguno de los apartados de este articulo, Euskal Herriko Surf Federazioa habilita como posibles Organizadores de **competiciones de la EHSF**, además de la propia federación EHSF, a:

- a) Federaciones Territoriales de Bizkaia y Gipuzkoa.
- b) Clubs y Asociaciones legalmente inscritas en el Registro correspondiente de Euskal Herriko Surf Federazioa.

c) Comités Organizadores compuestos, al menos, por TRES PERSONAS mayores de edad que estén federados en Euskal Herriko Surf Federazioa.

d) Federaciones o Asociaciones Internacionales, legalmente constituidas, y que cuenten dentro del Comité Organizador con, al menos, UNA PERSONA mayor de edad y que esté federada en Euskal Herriko Surf Federazioa.

Art.6. – DOCUMENTACIÓN

Para realizar cualquier competición **de la EHSF** será requisito imprescindible obtener la siguiente documentación

a) PERMISO FEDERATIVO. Expedido por EHSF de acuerdo con la presente Normativa y según se refleja en el Art.8.

b) PERMISO MUNICIPAL. Expedido por el Área de Deporte del Ayuntamiento titular de la playa en que se desarrolle la competición.

c) PERMISO DE LA DIRECCION DE COSTAS DEL PAIS VASCO o del Órgano Autónomo que pudiera sustituir a la misma.

Art. 7. - COMPROMISOS ORGANIZATIVOS.

Toda Organización de Competición se comprometerá a:

- a) Respetar y hacer respetar las Normativas de Competición que sean de aplicación en función del tipo de Competición.
- b) Asegurarse, de forma concreta, de que TODOS los participantes de la Comunidad Autónoma del País Vasco cuentan con la licencia federativa EHSF convenientemente actualizada.
- c) Contar con un SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL que pueda cubrir los posibles daños personales y materiales que pudieran ocasionar las distintas estructuras y objetos propios de cualquier prueba.
- d) Velar por la DEPORTIVIDAD en el desarrollo de la Competición.
- e) Respetar, y hacer respetar, el MEDIO AMBIENTE.
- f) Enviar a EHSF un dossier informativo de la competición, a fin de poder hacer frente a la demanda de información pública.
- g) Enviar a EHSF los resultados deportivos, con las clasificaciones de los cuatro primeros, por lo menos, en todas las modalidades y categorías realizadas. EHSF debe contar con esta documentación dentro de los CINCO DIAS posteriores al final de la competición

h) Enviar a EHSF un INFORME COMPLETO, que contenga la lista completa de participantes con su posición así como los datos técnicos sobre composición del Jurado y condiciones de las olas. El Organizador podrá ampliar a su interés este Informe que deberá ser recibido en EHSF antes de los QUINCE DIAS desde la finalización de la competición.

Art.8. - PERMISO FEDERATIVO.

a) Los plazos de solicitudes y de resoluciones se determinarán de forma específica para cada temporada. Como norma general se establecerá un plazo de 45 días, previos a la fecha de inicio, para recepción de la solicitud en Euskal Herriko Surf Federazioa y 7 días para su resolución desde el día de recepción.

b) Todas las solicitudes deberán contemplar y respetar las indicaciones del presente Cáp.2/TITULO 1 del Reglamento.

c) Corresponde al Comité de Competición la resolución de las solicitudes con respeto al REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF y a los Calendarios existentes. Así mismo será competencia, en primera instancia, del Comité de Competición el control sobre el cumplimiento de la presente Normativa, trasladando al Comité de Disciplina las posibles irregularidades.

TITULO II - DESARROLLO DE COMPETICIONES

Cáp. 1. - MODALIDADES Y CATEGORIAS.

Art.9. - Se define el SURF como la práctica deportiva consistente en la evolución del deportista sobre las olas, aprovechando la fuerza, desarrollo y recorrido de las mismas. Para esta práctica el deportista puede utilizar diversos objetos que dan origen a las distintas modalidades.

Art.10. - **MODALIDADES**, reconocidas por esta Euskal Herriko Surf Federazioa en base a las indicaciones de EUROPEAN SURFING FEDERATION e INTERNATIONAL SURFING ASSOCIATION.

A) **SURFBOARD.** Se practica con la ayuda de una “tabla” con formas redondas y simétrica que cuenta en su parte inferior con un número variable de “quillas”. Las formas y dimensiones son muy variadas en función del deportista y el tipo de olas. Su fabricación suele tener un acabado rígido, generalmente. El deportista, que se traslada en el agua tumbado sobre la tabla y utilizando las manos como remo, aprovecha la rompiente de la ola para incorporarse y desarrollar, en pie sobre la tabla, el recorrido de la ola hacia la costa realizando figuras y maniobras.

I-LONGBOARD. Se practica con una “tabla” de forma similar al surfboard, salvo en acabados de punta y cola, y con unas dimensiones superiores. Se conoce como “TABLON”. La práctica es similar a la de surfboard.

DIMENSIONES PARA COMPETICION, forma “tradicional”

LONGITUD (cola a punta) mínima de 9 pies (274 cm.)

ANCHURA mínima de 47 pulgadas (119 cm.) como resultado de la suma entre:

- 1.- Máxima anchura.
- 2.- Anchura a 30 cm. de la punta.
- 3.- Anchura a 30 cm. de la cola.

B) **BODYBOARD.** Se practica con la ayuda de una tabla con forma “rectanguloide” y puede contar en su parte inferior con “quillas”. Las formas son muy variadas en función del deportista y tipo de olas. Su fabricación suele tener un acabado flexible. El deportista, que se puede ayudar con la utilización de aletas, desarrolla el recorrido de la ola tumbado aunque en su evolución puede incorporarse en pie o de rodillas como parte de las maniobras a realizar.

CONDICIONES PARA COMPETICIÓN:

1. Será flexible con, al menos, parte de superficie blanda.
2. No superará los 5 pies (152 cm.) de longitud.
3. El uso de “quillas” es opcional.

C) **KNEEBOARD.** (Paipo). Modalidad en desuso, se practica con “tabla” de forma similar al surfboard, más corta y más ancha. El deportista, que se ayuda con el uso de aletas, desarrolla el recorrido de la ola incorporado de rodillas.

D) **SKIMBOARD.** Se practica con una tabla plana, sin quillas, que tiene forma “ovooidal, incluso circular. El deportista realiza distintas maniobras lanzándose de pies sobre la tabla desde la orilla hasta la ola, generalmente “orillera”, en el momento justo en que rompe la misma. También se puede practicar con el deslizamiento sobre las capas finas de agua que se crean en la orilla *con* la retirada de las olas.

F) **BODYSURF.** El deportista desarrolla el recorrido de la ola con su propio cuerpo. Suele ayudarse con aletas y, en ocasiones, con unas manoplas especiales.

Art.11. — CATEGORIAS.

La distribución en categorías se realiza en base a la edad, se utiliza el año en curso como referencia.

BENJAMIN (sub. 10). - 10 años o menos en el año en el que se realiza la competición.

ALEVIN (sub.12).- 12 años o menos en el año en el que se realiza la competición.

INFANTIL (sub.14).- 14 años o menos en el año en el que se realiza la competición.

CADETE (sub.16).- 16 años o menos en el año en el que se realiza la competición.

JUNIOR (sub. 18).- 18 años o menos en el año en el que se realiza la competición.

ABSOLUTO (OPEN).- Sin limitaciones de edad.

SENIOR.- 28 años o más en el año en el que se realiza la competición.

MASTER 35 años o más en el año en el que se realiza la competición.

VETERANOS.- 45 años o más en el año en el que se realiza la competición.

POR SEXO

FEMENINO. - Limitada a la participación femenina.

MASCULINO.- Limitada a la participación masculina.

MIXTO.- Sin limitación de sexo.

Art.12.- CATEGORIAS PARA COMPETICION.

La relación especifica las posibles divisiones que pueden componer una competición.

A.- SURFBOARD

a) ABSOLUTO, mixto sin límites de edad.

b) FEMENINO, mujeres sin limite de edad.

c) BENJAMIN, mixto sub. 10.

d) ALEVIN, mixto sub. 12.

e) INFANTIL, mixto sub. 14.

f) CADETE, mixto sub. 16

g) JUNIOR MASCULINO, hombres sub. 18 (x)

h) JUNIOR FEMENINO, mujeres sub. 18 (x)

l) SENIOR, mixto mayores de 28 años.

j) MASTER, mixto mayores de 35 años.

h) VETERANOS, mixto mayores de 45 años.

(x) JUNIOR, si solo se realiza una categoría JUNIOR, será considerada como mixta.

B.- BODYBOARD

a) ABSOLUTO, hombres sin limite edad. (x)

b) FEMENINO., mujeres sin limite edad. (x)

c) INFANTIL, mixto sub. 14.

d) CADETE, mixto sub. 16.

e) JUNIOR MASC., hombres sub. 18. (y)

f) JUNIOR FEME., mujeres sub. 18. (y)

g) SENIOR, mixto mayores de 28 años.

(x) ABSOLUTO, si solo se realiza una categoría ABSOLUTO, será considerada como mixta.

(y) JUNIOR, si solo se realiza una categoría JUNIOR, será considerada como mixta.

C.- LONGBOARD (TABLON) Mixto sin límites edad.

D.- KNEEBOARD (PAIPO): Mixto sin límites de edad.

E.- SKIMBOARD: Categorías libres. Referencia SURFBOARD.

F.- BODYSURF Categorías libres. Referencia SURFBOARD.

Art.13. - CATEGORIAS PARA CAMPEONATOS OFICIALES.

Las modalidades y categorías para el Campeonato de Euskadi y las Selecciones oficiales, se definen en sus apartados concretos.

Cáp. .2. - NECESIDADES DE PERSONAL.

Para la Organización de una competición se definen las, siguientes necesidades de personal y sus competencias.

Art.14.- DIRECTOR DE COMPETICIÓN. Es el responsable máximo del funcionamiento de la competición.

Art.15. - DIRECTOR TECNICO-TOUR REP. Responsable federativo del funcionamiento de los aspectos técnico-deportivos.

Art.16.- JEFE DE JUECES. Dirige el plantel de jueces, controlando su labor y organizando sus turnos.

Art.17. - JUECES DE PUNTUACION. Es necesaria la presencia permanente de CINCO JUECES.

El plantel de jueces estará determinado para toda la competición y se compondrá de un mínimo de SIETE y un máximo de DIEZ. Su trabajo se desarrolla a las órdenes del Jefe de Jueces y consiste en:

- CALIFICAR LA ACTUACION DE LOS COMPETIDORES ANOTANDO LAS PUNTUACIONES EN LAS PUNTUACIONES CORRESPONDIENTES.

La mesa de jurado estará compuesta siempre por CINCO jueces, para cada manga, aunque el Jefe de Jueces podrá optar por colocar TRES o SIETE en situaciones especiales. Los turnos de descanso y trabajo, establecidos por el Jefe de Jueces, serán respetados por el plantel de jueces durante toda la prueba.

Art.18. - JUECES DE OLA. Es necesaria la presencia permanente de DOS personas trabajando. A fin de ordenar una rotación de descanso y prever posibles imprevistos, se estima oportuno la dedicación exclusiva de CINCO personas. Su trabajo se desarrollará a las órdenes del JEFE de JUECES y consiste en:

- a) ANUNCIAR LOS COLORES DE LOS PARTICIPANTES AL JURADO (PUNTUACION DURANTE EL DESARROLLO DE LA MANGA Y ANOTANDO LAS OLAS EN SU HOJA.
- b) MANEJAR LAS SEÑALES VISUALES Y ACUSTICAS, CONTROLANDO EL TIEMPO DE DURACION. El sistema de turnos debe ser claro a fin de que no falten en su puesto en ningún momento.

Art.19.- CONTROL DE CÓMPUTO Y DESARROLLO. Es necesaria la presencia permanente de TRES personas trabajando. Para rotaciones, descansos, etc., dedicación exclusiva de SEIS personas. Su trabajo se desarrolla a las órdenes del DIRECTOR DE COMPETICION, con supervisión de DIRECTOR TECNICO, consiste en:

- a) REALIZAR LOS COMPUTOS DE PUNTUACIONES.
- b) ANOTAR RESULTADOS EN EL PANEL DE INFORMACION.
- c) DISPONER LA COMPOSICION DE LAS MANGAS PARA LAS ELIMINATORIAS SIGUIENTES.

Art.20. - CONTROL DE PLAYA Y PARTICIPANTES. Es necesaria la presencia permanente de DOS personas trabajando. Para rotaciones, descansos, etc., dedicación exclusiva de CUATRO personas. Su trabajo lo controla el DIRECTOR DE COMPETICION y consiste en

- a) DISTRIBUIR Y RECOGER CAMISETAS DE COMPETICION.
- b) CONTROLAR LA ZONA DE COMPETICION.

Art.21.- INFORMACION Y VARIOS (Competiciones de elite)

Es necesaria la existencia de CUATRO PERSONAS responsables de INFORMACION al público y participantes. Su trabajo lo controla el DIRECTOR DE COMPETICION y consiste en

- a) OFICINA DE INFOPMACION AL PÚBLICO Y PARTICIPANTES.
- b) INFORMACION A MEDIOS DE COMUNICACION.
- c) ATENCION A INVITADOS.

La composición de este equipo de trabajo se definirá en función de la duración e importancia de la prueba. Es aconsejable, imprescindible en ocasiones, el conocimiento de idiomas.

Art.22.- LOGISTICA, APOYO Y VARIOS. Este equipo, formado por CUATRO personas, atenderá imprevistos de todo tipo que puedan surgir. Habrá de contarse con la presencia "de guardia" de uno y que tenga localizables a los otros tres. A este equipo se sumarán, si fuera necesario, el resto de componentes de Organización. La dirección de este equipo corresponde al DIRECTOR DE COMPETICION, aunque deberán atender las solicitudes del equipo director de la Competición.

Art.23.- MEGAFONIA. El personal de MEGAFONIA (Comentarista, técnicos, etc.) será objeto de tratamiento especial en función del tipo de competición. Su trabajo consiste en

- a) MANTENER INFORMADOS AL PÚBLICO Y PARTICIPANTES DEL DESARROLLO DE LA PRUEBA.
- b) REALIZAR LOS AVISOS A LOS COMPETIDORES.
- c) AMENIZAR, MUSICALMENTE, EL DESARROLLO DE LA PRUEBA.
- d) REALIZAR LAS CUÑAS PUBLICITARIAS.

Cáp.3. - NECESIDADES DE MATERIAL.

Para la realización de una *competición* se definen las siguientes necesidades de material.

Art.24.- ESTRUCTURA. Debe contar con TRES zonas diferenciadas.

- a) JUECES, con un frente mínimo de CINCO METROS (Aprox.).
Se procurará separar visualmente a los jueces entre sí.
Su situación debe ser idónea respecto a zona de competición.
- b) CONTROL. Para cómputos y Dirección Técnica.
- c) ORGANIZACION. Para funcionamiento, información y contacto con los competidores y público.
- d) MEGAFONIA. La ubicación de la megafonía, y su encargado, se determinará en cada caso.

La acomodación de espacios deberá tener en cuenta el uso a que son destinados y se marcará una CLARA SEPARACION de la zona de jueces. La organización estructural es muy variable, pero si se recurre a la estructura de pisos debe ser SÓLIDA Y ESTABLE.

Art.25.- ENTORNO. Es conveniente la limitación de una amplia zona, en torno a la/s Estructura/s, que evite la proximidad excesiva de público y controle el acceso indiscriminado con la previsión de una vía clara de comunicación con participantes.

También es conveniente la disposición de una zona para competidores y otra zona VIP.

Art.26.- MOBILIARIO. Se debe contar con el mobiliario suficiente para el buen funcionamiento de cada una de las tareas.

Art.27.- PAPELERIA. Deberá contarse con un surtido de material de oficina, así como abundantes hojas oficiales de competición.

Art.28.- CRONOMETRAJE. Es necesario contar con, al menos, DOS CROMOMETROS de mesa digitales.

Art.29.- PRISMATICOS. En muchas ocasiones se hace imprescindible para el Juez de Control el uso de prismático.

Art.30.- SEÑALES. –

- a) **ACUSTICO.** Aún en el caso de contar con un sistema eléctrico de bocina, ES NECESARIO disponer de bocinas de aire y cartuchos de repuesto.
- b) **VISUAL.** Es necesario contar con el DISCO BICOLOR, según se indica en el Art.54 Cáp. TITULO III sobre Normas generales de competición.

Art.31. –LICRAS DE COMPETICIÓN. Es necesario contar con, al menos, DOS JUEGOS de camisetas en colores:

NEGRO, BLANCO, ROSA/ROJO y VERDE / AMARILLO.

Conviene contar con un color suplementario (AZUL p. Ej.) y asegurarse de que los tonos escogidos son claramente diferenciables. El material más recomendable para las camisetas es la LYCRA (con manga corta).

Art.32.-PANEL INFORMACION. Tanto para los competidores, cómo para el público en general, es necesaria la instalación de un panel para colocación del desarrollo de la prueba y toda información que sea necesaria para los competidores y de interés para el público.

Art. 33.- MEGAFONIA. Aún en el caso de contar con un sistema eléctrico de megafonía, ES NECESARIO contar con megáfono manual de funcionamiento a pilas.

Art. 34.-COMUNICADORES. No es esencial, pero puede ser de utilidad disponer de un sistema de “Walkie-Talkie”.

Art.35.- BANDERAS. Para la limitación, en tierra, de la zona de competición es interesante disponer de, al menos, DOS banderas con su sistema de sujeción (cañas, etc).

Art.36.- COMUNICACIONES. Es interesante contar con línea de teléfono, utilizable por la organización, en un lugar próximo al desarrollo de la prueba. Incluso con MODEM Y/O APARATO DE FAX.

Art.37.- OFIMTICA. Es recomendable contar con

- a) FOTOCOPIADORA, facilita los trabajos de información.
- b) ORDENADOR. Para pruebas especiales.

Art.38.- CARPA COMPETIDORES. Es recomendable disponer de una zona cubierta y delimitada para uso exclusivo de competidores.

Art.39.- SISTEMA INFORMATICO. Es recomendable disponer de un sistema informático de competición con el fin de informar a los competidores de su evolución en la competición, así como para la introducción de puntuaciones por parte de los jueces.

Cáp.4 . – DOTACIONES DE PREMIOS

Art.40.-La asignación de trofeos debe contemplar, como mínimo, a todos los finalistas de todas las categorías realizadas.

Art.41.-Los trofeos podrán ser, copas, medallas, placas o trofeos especiales, reflejándose en todo caso NOMBRE DE LA PRUEBA, FECHA, CATEGORIA y POS ICION.

Art.42. -Como complemento a los trofeos, se podrá distribuir premios en material y regalos.

Art.43.-Estando permitida la asignación de premios en metálico, ésta estará limitada a las categorías OPEN o ABSOLUTAS.

a) *COMPETICIONES INTERNACIONALES.*

La distribución de PREMIOS EN METALICO podrá ser definida por la ORGANIZACION, respetando las indicaciones que al respecto definan la Asociación o Federación Internacional que organice el Circuito.

b) *RESTO DE COMPETICIONES.*

La distribución de PREMIOS EN METALICO deberá estar basada en las siguientes proporciones para sus asignaciones por puestos:

1º. - 25 %

2º. - 20 %

3º. - 15 %

4º. - 10 %

5º - 7'5 % (x 2)

7º - 5 % (x 2)

9º. - 1 % (x 4)

13º.- 0'25 % (x 4)

A) Según la Asignación global disponible para PREMIOS EN METALICO, serán despreciables los premios que, aplicando el porcentaje correspondiente, no igualen o superen la cuota de inscripción.

B)- Si, por el sistema de competición, se dieran otras posiciones se distribuirán los premios proporcionalmente.
Ej.: Con dos 3º (15%+10%) = 12'5 % cada uno.

C) La ORGANIZACION de la competición deberá publicar la cuantía global de PREMIOS EN METALICO y especificar en el panel anunciador, de playa, la distribución por puestos antes de iniciar la prueba.

D) Si una competición no pudiera llevarse hasta el final, la distribución de los PREMIOS EN METALICO se realizará de forma proporcional SIEMPRE Y CUANDO TODOS los clasificados para la eliminatoria suspendida tuvieran derecho a premio.

EJEMPLOS DE DISTRIBUCION DE PREMIOS:

TOTAL :

1° (25 %)

2° (20 %)

3° (15 %)

4° (10 %)

5° (7,5 %)

5° (7,5 %)

7° (5 %)

7° (5 %)

9° (1 %)

9° (1 %)

9° (1 %)

9° (1 %)

13° (0'25 %)

13° (0'25 %)

13° (0'25 %)

13° (0'25 %)

CUANDO SE AJUSTE LAS ASIGNACIONES DE PREMIOS EN FUNCION DE LA CUOTA DE INSCRIPCION, LA ORGANIZACION ASIGNARA LAS CANTIDADES SOBRANTES AL "PRIMER CLASIFICADO" PARA MANTENER LA CANTIDAD GLOBAL PREVISTA.

CUALQUIER OTRA DOTACION DE PREMIOS EN METALICO (MEJOR OLA1, EXPRESSION SESSION, ETC.), AUNQUE NO PODRA INCLUIRSE DENTRO DE LA DOTACION GLOBAL DE PREMIOS, DEBERA SER EQUIVALENTE COMO MINIMO AL PREMIO DISPUESTO PARA EL "SEPTIMO CLASIFICADO".

EN EL CASO DE CELEBRAR UNA "EXPRESSION SESSION", LA ORGANIZACION PODRA FIJAR UNA CUOTA DE PARTICIPACION PARA COMPLETAR UNA BOLSA DE PREMIO AL CANPEON.

Cáp.5- NORMAS DE INSRIPCION

Art.44.- Las inscripciones deberán de hacerse por escrito ya sea por correo, e-mail o por fax, a la Federación Vasca de Surf, antes del jueves anterior a cada campeonato a las 19:00 (Federación Vasca de Surf. Julián Gaiarre 44, lonja 1 48004 Bilbao. Fax 94 4735253) Si decidís hacer la inscripción por correo tener en cuenta que **deberá estar en posesión de la Federación antes del día y hora indicado.**

Art.45.- El precio de las inscripciones será el establecido por la EHSF para la temporada en curso.

Art.46.- Si un competidor se inscribe en una prueba antes del jueves anterior al campeonato a las 19:00 horas se considerará y se le reservará un hueco en la manga.

Art.47.- Si un competidor no acude al campeonato sin una causa justificada que deberá de hacer constar por escrito será sancionado con:

1. Pagar la inscripción del campeonato al que no acudió.
2. Una multa equivalente al importe de la inscripción del campeonato al que no acudió.
3. Se le penalizarán con 200 puntos en el ranking final del circuito
4. No podrán tomar parte en ningún campeonato en Euskadi hasta que no haya satisfecho las multas impuestas.

Art.48.- Los competidores con deudas pendientes con la Federación no podrán competir en Euskadi hasta no haber hecho efectivo el pago de las mismas.

Art.49.- Todos los competidores tendrán que haber pagado la inscripción entre las 8 y las 9 de la mañana del día de competición. Aquellos que no lo hagan estarán sujetos al artículo 47 del presente capítulo.

TITULO III - NORMATIVA GENERAL DE COMPETICION

Cáp.1.- NORMAS GENERALES DE COMPETICION.

Art.50.- La definición de categorías para la competición deberá limitarse a lo estipulado en el .Art.12 Cáp.1 Título II

Art.51.- La realización de una categoría deberá conllevar la participación de, al menos, TRES competidores.

Art.52.- DURACION Y NÚMERO DE OLAS POR MANGA.

a) *GENERAL.*— 15 a 25 minutos, 15 olas tope, 2 ó 3 mejores. Los competidores serán avisados por megafonía a la finalización de su 9ª y 10ª ola.

b) *FINALES.*- 20 a 45 minutos, 15 olas tope, 2 ó 3 ó 5 mejores. Se avisará al final de 14ª y 15ª ola.

c) *TIEMPO ENTRE MANGAS.*- Salvo aplazamientos, entre manga y manga habrá un mínimo de 30 segundos.

d) En lo posible, desde megafonía, se realizará la *cuenta atrás* desde 5 segundos antes del final de manga.

e) *MÁXIMO OLAS.* Si un competidor coge más olas de las indicadas como tope máximo, será penalizado con una multa leve de 6€ por cada ola extra (Categorías con premios en metálico), o 5 puntos menos en la suma total de sus olas en cada Juez. Si además permanece en el agua después de su tope de olas será penalizado con interferencia si:

1.- Coge olas extras, ya que perjudica obviamente a otros competidores en sus opciones de ola.

2.- Interfiere a otros competidores al remar, posicionarse en el pico u otras razones.

Art.53. - El cronometraje oficial de las mangas será hecho por le Jefe de Jueces.

Art.54. -Se considerará que un competidor ha cogido una ola y se contabilizará como tal en el momento en que marque una dirección o realice una maniobra. Por tanto cuando un competidor haya cogido el máximo de olas deberá salirse recto ó ir fuera de la zona de competición, siendo sancionado en caso contrario.

Art.55. - INICIOS DE MANGA. Será posible el inicio de manga desde la orilla o desde el agua. En el caso de inicios desde el agua, se comunicará desde megafonía el momento en que los participantes pueden entrar en el agua para remontar hacia el pico. Si durante la remontada, algún competidor cometiera una INTERFERENCIA DE REMADA sobre alguno de los participantes en la manga que se estuviera desarrollando, el infractor deberá ser penalizado en su manga y el perjudicado contará con una ola más del tope permitido dentro del tiempo de su manga.

Art. 56.- SISTEMA DE SEÑALIZACION POR TIEMPOS DE MANGAS

El sistema visual prevalece sobre el acústico.

a) *ACUSTICO*. Bocina, sirena o similar.

INICIO.- UN SONIDO de, al menos, dos segundos de duración.

FINAL.- DOS SONIDOS con, al menos, un segundo entre ambos.

Se INICIA con el comienzo de sonido y se FINALIZACIÓN con el comienzo del primer sonido final

b) *VISUAL*. Preferentemente sistema de DISCO (posibles banderas)

DISCO Círculo giratorio en posición vertical con una cara VERDE OSCURO y otra AMARILLO FLUOR. Tamaño UN METRO DIAMETRO, mínimo.

INICIO.- Color VERDE OSCURO hacia competidores. (O izada de primera bandera)

FALTA DE CINCO MINUTOS. - AMARILLO a competidores. (O izada segunda bandera)

ADEMAS SE ANUNCIARA POR MEGAFONIA.

FINAL- Círculo de canto, sin color. (O arriada de las dos banderas)

C) Se recomienda a los competidores usen su cronómetro personal por si las condiciones meteorológicas son adversas (lluvia, viento)

ART.- 57: El Speaker debe hacer una cuenta atrás de los últimos cinco segundos del final de la manga, al decir cero la manga habrá finalizado.

ART 58.-: VALIDEZ Y PENALIZACIÓN EN LÍMITES DE MANGA

a) Como norma general, ningún competidor deberá coger una ola fuera del tiempo de su manga de participación.

b) Una ola se dará como válida y, por tanto, deberá ser contabilizada por los jueces, siempre que tras el comienzo del sonido inicial y antes del comienzo del sonido final,

SURFBOARD y LONGBOARD.- El competidor haya retirado, con claridad, sus manos de los cantos y esté en posición definida de surfear la ola.

BODYBOARD.- El competidor haya bajado la pared de la ola o haya finalizado una maniobra completa.

KNNEBOARD.- El competidor esté claramente de rodillas.

c) Todo participante que, habiendo cogido una ola fuera de tiempo, siga con la ola al inicio de la siguiente manga, no contabilizará dicha ola y SERÁ PENALIZADO SI:

SURFBOARD y LONGBOARD. - Continúa de pie sobre la tabla.

BODYBOARD.- Realiza alguna maniobra.

KNNEBOARD.- Continúa de rodillas sobre la tabla.

D) la penalización será similar a INTERFERENCIA DE REMADA, al competidor infractor se le contabilizará un 50% de su peor ola computada de las indicadas como mejores olas. (P. Eje: si contabilizaban cuatro mejores, le contabilizarán las tres mejores olas más el 50 % de su cuarta mejor. Si el competidor no hubiera llegado al número de olas indicadas como mejores, igualmente se le restará el 50 % su peor ola computada de las indicadas como mejores olas) p. eje: si contabilizaban cuatro mejores y sólo hubiera cogido tres, le contabilizarán las dos mejores olas más el 50 % de la tercera.

Art. 59. DETERMINACIÓN DE CONDICIONES DE COMPETICIÓN

La determinación de las condiciones de competición, desarrolladas en este capítulo de **NORMAS GENERALES DE COMPETICION**, corresponde, de forma colegiada, al Director de Competición, Director Técnico y Jefe de Jueces.

- a) Las Condiciones Generales no podrán alterarse durante el transcurso de una fase eliminatoria de una categoría, salvo aplazamiento forzoso, o fuerza mayor.
- b) Al determinar las Condiciones Generales se recomienda tener en cuenta las condiciones del mar previstas para el transcurso de toda la fase eliminatoria y no solo para la primera manga.
- c) Como información, dentro de las Condiciones Generales, se deberá comunicar el tipo de olas Beach-break, Pico doble, etc.
- d) Se determinará una zona de competición delimitada por dos banderas No se contabilizarán las olas cogidas fuera de dicha zona.

Art. 60. - SOLUCIONES A PROBLEMAS PUNTUALES.

Corresponde a la Dirección Colegiada de la competición.

a) ERRORES EN EL FUNCIONAMIENTO DE SEÑALIZACION.

Si se demuestra que ha existido un error en el uso de las señales acústicas y visuales, siendo esta última la principal, y algún competidor resultara penalizado por esta circunstancia, **NO SE DEBEBA TENER EN CUENTA DICHA PENALIZACION.**

b) ERRORES EN COMUNICACION DE CONDICIONES GENERALES.

Si se demuestra cualquier alteración sobre las Condiciones Generales en el desarrollo de una manga

- 1.- **MENOS TIEMPO DEL INDICADO.** Los competidores deberán completar el tiempo restante desde el pico.
- 2.- **MAS TIEMPO DEL INDICADO.** Si hubiera reclamación y fuera clara la incidencia de las “presumibles” olas extras en el resultado de la manga, no siendo posible definir dichas “olas extras”, se podrá decidir repetición de manga.
- 3.- Bajo ninguna circunstancia habrá prorrogação de tiempo, una vez iniciada la manga. Si se interrumpe por cualquier razón será interrumpida por el jefe de jueces y deberá iniciarse en el tiempo exacto en que fue interrumpida hasta el final pre—establecido. Se hará una excepción si el jefe de jueces piensa que la manga entera debe ser repetida porque ninguno de los competidores tiene la ventaja y por las condiciones del mar resulta imposible mantener la misma escala de puntos.

Art. 61- SUSPENSION DE MANGAS

Para hacer que el campeonato continúe las olas deberán considerarse suficientes para competir con su tamaño y forma en opinión de la mayoría de un representante de surfistas, director del campeonato y jefe de jueces.

Art.62.- DISPOSICIONES GENERALES.

- a) Está permitido un máximo de dos fotografías (cámaras) en el agua durante el desarrollo de una manga. Si alguno de los participantes fuera molestado, afectando claramente a la posible puntuación, se le concederá una ola extra dentro de su tiempo. Para el acceso de fotografías (cámaras) al agua, en zona de competición, deberá contarse con la autorización de la Dirección. Será la propia Dirección la que decrete la salida del agua si se observara problemas con los participantes.
- b) En el caso de que un competidor cuente con un Jefe Oficial de Equipo, éste podrá representar al competidor en cuestión frente a la Dirección y Organización de la Competición.
- c) En el caso de que algún competidor sufriera percance con su material en el transcurso de la competición (pérdida de tabla, rotura de invento, pérdida de aleta, etc.) se le podrá ayudar para recuperar o reponer la falta, incluso, si fuera necesario, con el acceso de un ayudante a la zona de competición. PERO si el ayudante incurriera en penalización estorbando claramente a otro participante, el afectado contará con una ola extra y el competidor ayudado recibirá PENALIZACION DE REMADA cometida por su ayudante.
- d) En el caso de que algún competidor sufriera un accidente o se encontrara en serios apuros, la Dirección de Competición podrá decretar la paralización de la manga para *facilitar* el socorro, con la ayuda de los otros competidores, si fuera necesario. Una vez solventado el problema la manga se reanudará, desde el pico, con el tiempo restante en el momento de la paralización. SIN EMBARGO, si la Dirección lo estimase oportuno, se podrá aplazar la continuación de la manga para otro momento respetando las puntuaciones y tiempo transcurrido.

Art.63.- El director de la prueba debe consultar con el jefe de jueces el tiempo de las mangas.

Art.64.- El director de la prueba es la única persona que podrá dar una información oficial sobre horarios y formación de las mangas. Si otra persona de la EHSF o del campeonato proporcionan una información errónea que cause la pérdida de una manga, la responsabilidad no será del campeonato, y el surfista no podrá protestar. Si el director de la prueba proporciona una información equivocada y un surfista pierde su manga esta puede volver a repetirse.

Art.65.- El director de competición debe tener un panel oficial de noticias donde se pondrá el programa del día. Este programa no podrá cambiarse una vez este expuesto, debe estar puesto antes del mediodía.

Art.66.- Un sponsor del campeonato no puede bajo ninguna circunstancia forzar a los competidores a llevar bañadores o trajes de su marca como condición de su entrada en un campeonato.

Art.67.- Los competidores llevarán la lycra del campeonato que es proporcionada por los sponsors o beachmarshall desde el momento anterior a su manga hasta que está finalizada. Debiendo ser devuelta al beach marshall y si es apropiado deberán llevarla en la entrega de premios o serán penalizados.

Art.68.- Los "Caddies" en la playa no podrán entrar en el agua hasta que un surfista pierda la tabla o esta se rompa a menos que se permitan "Caddies" en el agua. Si el Caddie surfea una ola del surfista al que esta ayudando será penalizado por ola y si interfiere de cualquier forma a los otros surfistas en la opinión del panel de jueces puede ser marcada una interferencia sobre el surfista al que el caddie está ayudando. Los Caddies pueden estar dentro del agua pero alejados de los competidores y con permiso del jefe de jueces.

Art.69.- Los surfistas sólo pueden usar las tablas que lleva su caddie una vez que la manga ha empezado. Si usan cualquier otro tipo de tabla, corcho o barco para volver a la orilla y recogerla tabla perdida serán penalizados con una interferencia.

Art.70.- Área de Competidores

1. Todos los competidores deben tener un área de competidores bien asegurada y con un tamaño adecuado para relajarse y guardar sus equipos con una vista de la zona de competición.
2. Esta zona estará disponible para los competidores y un acompañante.
3. Una parte de esta zona estará destinada única y exclusivamente a la preparación del surfista. En ella podrá cambiarse y prepararse para su manga. En este espacio no se permite la entrada a otras personas.
4. Se recomienda que el área de competición se deje libre una hora antes y después de la prueba para que los competidores practiquen.

Art.71- ANUNCIOS

1. Durante la manga el comentarista no debe anunciar los puntos que aparecen en el ordenador hasta que salga la media de los mismos, esto también se aplica a las series de olas a menos que todos los surfistas estén en el pico.
2. Los puntos finales del ordenador deben ser anunciados por el speaker a lo largo de toda la manga, incluyendo el final. Sólo los 5 últimos minutos en los finales.
3. Si un comentarista se equivoca a la hora de anunciar los puntos el surfista no podrá protestar.
4. Si un surfista solicita información desde el agua durante la manga deberá señalarlo con las manos de la forma siguiente:
 - a.- El tiempo para finalizar la manga se pide con una mano tocando la otra sobre la cabeza.
 - b.- Recuento de olas: un brazo extendido horizontal al agua.
 - c.- Puntos: Última puntuación total, puntos que necesita, etc. Ambos brazos horizontales al agua.
 - d.- Si el surfista entiende lo que se ha comunicado debe agitar el brazo.

Art.72- PROTESTAS Las decisiones de los Jueces y de la Dirección de Competición solo podrán ser revisadas mediante la presentación de una PROTESTA OFICIAL.

- a) La PROTESTA OFICIAL, presentada por el interesado o su representante autorizado, debe realizarse por escrito ante el Director de Competición.
- b) La Dirección de Competición deberá atender las PROTESTAS OFICIALES y dictar resolución inmediata con el respeto a los Reglamentos y Normativas y con la atención objetiva de los hechos, contrastando en lo posible las pruebas testimoniales que pudieran ayudar a la resolución de la protesta.
- c) Las resoluciones de la Dirección de Competición deberán ser acatadas para el desarrollo de la prueba, aunque cabe el recurso ante el Comité de Disciplina de Euskal Herriko Surf Federazioa.
- d) La Organización de la Competición deberá disponer y facilitar el material necesario para la presentación de protestas. Así mismo deberá archivar las protestas y sus resoluciones.
- e) No se admitirán protestas que no sean realizadas de acuerdo a lo estipulado en el presente artículo.

Art.73.- Campeonatos cancelados

Si un evento es suspendido definitivamente, no aplazado, debido a circunstancias especiales se aplicarán las siguientes reglas.

a.- Si un campeonato no ha comenzado.

1.- A todos los surfistas que han pagado la inscripción y que no tendrán dinero de los premios garantizado, les será devuelto el dinero de la inscripción.

2.- Los surfistas con cabeza de serie que han pagado la inscripción y tienen dinero de los premios garantizado, recibirán el premio mínimo y no se les devolverá el dinero de la inscripción.

b. - Si un campeonato ha comenzado pero no se ha llegado a la etapa en la que los surfistas ganan dinero:

1.- A los surfistas que han competido y perdido no se les devuelve el dinero de la inscripción

2.- A los surfistas que todavía están compitiendo pero no tienen dinero de premios garantizado se les devolverá el dinero de la inscripción.

3. — A los surfistas con cabeza de serie que han pagado la inscripción y tienen dinero de premios garantizado recibirán el premio mínimo pero no se les devolverá el dinero de la inscripción.

c. - Si el campeonato es cancelado después de que una ronda con dinero de premios se ha completado, todos los surfistas que no han sido eliminados recibirán los puntos de la posición mínima de la ronda en la que están, repartiendo el dinero de premios a partes iguales.

d.- Si una ronda con dinero de premios no se completa:

1.- Los surfistas que pasan la manga recibirán los puntos aplicables a la última posición en la ronda incompleta, el dinero de los premios será el de la ronda

2.- Los surfistas que han perdido recibirán los puntos y el dinero correspondiente a esa ronda.

3.- Los surfistas que no han competido recibirán puntos por la última posición en la ronda incompleta y repartirán el resto del dinero en esa ronda.

4.— El resto del dinero de premios se reparte entre todos los surfistas que continúan en el campeonato.

Art.74.- Prolongaciones de tiempo en los campeonatos

Las prolongaciones de tiempo para cualquier campeonato sólo se permitirán bajo la aprobación del director ejecutivo. Los surfistas que no pueden quedarse recibirán los puntos y el dinero equivalente a la ronda alcanzada. (Último puesto).

Cáp.2. -PROCESO DE CÓMPUTO

Art. 75. -SIMBOLOGIA EN LAS HOJAS DE JUECES

Explicación de la hoja anexa.

ROSA OLA N° 1 La nota es de 6'5 (Seis coma cinco)

“ **OLA N° 5** El tachón significa que el juez ha corregido la ola. A veces va acompañado de un símbolo como firma.

“ **OLA 6/7** El triángulo entre dos olas, con su flecha, indica que el Rosa, ha cometido una interferencia de remada al verde.

BLANCO OLA N°3 El triángulo sobre la nota, con su flecha, indica que el blanco, en su ola 3, ha cometido una interferencia de prioridad sobre el negro, en su ola 4.

“ **OLA N°8** La palabra UP significa que el blanco ha cometido una interferencia fuera de tiempo.

VERDE OLA N°3 La “M” significa que el juez no ha visto esa ola.

“**OLA N°6** La flecha corresponde a la interferencia de remada que le ha hecho el rosa.

“**OLA N°7** La nota es 6’5, pero ha habido una corrección.

NEGRO OLA. N°4 La flecha corresponde a la interferencia de prioridad que le ha hecho el blanco.

“ **OLA N°8** El triángulo en una casilla sin nota es otra forma de indicar una interferencia de remada.

i) Rellenar la hoja de *cómputo* con los datos de la manga, números o nombres de jueces y los puntos (posiciones) obtenidos por cada competidor en cada juez.

Art. .76. - ANALISIS DE HOJAS DE JUECES Y PROCESO DE COMPUTO

En caso de alguna duda en estos procesos, consultar al Director de Competición o al Director Técnico.

- a) Comprobar *si* están todas las hojas de puntuación, generalmente cinco, y la del juez de ola. Todas deben llevar el n° de juez ó el nombre, así como la definición de la manga.
- b) Comprobar si todos los jueces coinciden en el número de olas para cada participante, referencia la hoja del juez de ola. Atención a las “M” correcciones a la hora de contar.
- c) Comprobar si hay indicación de penalizaciones. Si LA MAYORÍA DE JUECES han marcado la misma penalización se determina PENALIZACION en TODAS las hojas de jueces.
- d) Resolver las dudas sobre “M”, según Art.78.
- e) Consultar cualquier duda sobre números “raros” (no claros).
- f) Rellenar las mejores olas, según el total indicado como mejores, colocándolas en el recuadro de cada hoja de juez. Las olas se deben colocar de mejor a peor, respetando las penalizaciones según Art.5.
- g) Sumar las mejores olas de cada participante, colocando el resultado en el recuadro correspondiente.
- h) Segün las puntuaciones obtenidas colocar la posición, en cada hoja de juez, como si fueran puntos;

Nota más alta 1° 1
Segunda nota 2° 2
Tercera nota 3° 3 etc.

EMPATES Nunca desempatar una hoja de juez, asignar

1° y 2° (1+2=3 3/2=1’5) 1’5
2° y 3° (2+3=5 5/2=2’5) 2’5
2°,3°y4° (2+3+4=9 9/3=3) 3

j) De los puntos (posiciones) de cada competidor eliminar el más alto y el más bajo, sumando los restantes y colocando el resultado en el recuadro correspondiente. Si existen varias puntuaciones más altas o *más* bajas, eliminar una solo.

k) Colocar posiciones finales
1° el que menos puntos tenga.
2° el siguiente que menos puntos tenga.
3° sucesivamente.

EMPATES Si aquí hubiera un empate, seguir las indicaciones que para este caso se indican en el Art.80.

1) Una vez resueltos los posibles empates, marcar las puntuaciones para los jueces según Art.82.

m) Finalizado el cómputo, poner los nombres de los competidores según el color con que hayan participado y anotar los resultados en el cuaderno de desarrollo y en el panel de información.
MUY IMPORTANTE, PASAR LOS RESULTADOS SIEMPRE CON EL COLOR Y EL NOMBRE, PARA EVITAR POSIBLES ERRORES.

Art. 77.. - DUDAS SOBRE LAS HOJAS DE JUECES. Deben consultarse al Director Técnico, o Jefe de Jueces, cualquier duda que se plantee: - Falta de olas en un juez, Aparición de “M”, Números dudosos, Etc.

Art. 78 -SISTEMA GENERAL PARA COMPUTAR UNA “M”. Cuando una ola no haya sido puntuada (“M”) y se observara que, por las puntuaciones de esa ola en otros jueces, pudiera influir en el resultado final del participante El Jefe de jueces, o Director Técnico, deberá calcular la puntuación comparando las de los otros jueces y teniendo en cuenta el nivel de puntuación del juez afectado. En el caso de que los jueces mantengan un nivel de puntuación similar, bastará realizar la media de las puntuaciones que para esa ola hayan otorgado los demás jueces.

Art.79. SISTEMA DE APLICACION DE PENALIZACIONES.

SI una penalización ha sido determinada, la ola en que se ha cometido la infracción no podrá contabilizar entre las mejores, aunque sea alta. En todos los casos de penalización se colocará la puntuación “CERO” en la casilla correspondiente a la mejor ola del recuadro inferior, siguiendo a continuación con la que haya sido la mejor ola y sucesivas hasta completar el número de mejores olas determinadas (contando el “cero”).

ART.80 EMPATES

Cuando en la hoja de computo resulte un empate se recurrirá sucesivamente a los siguientes sistemas:

- 1ª SISTEMA (+ -) (VER EJEMPLOS PRACTICOS) Con los competidores afectados, comparar posiciones colocando “+” al ganador, “-“ al perdedor y “=” si hay empate. El que tenga más “+“gana al otro. Si el empate es entre más de dos competidores, se realiza el sistema por parejas sumando los “+“que se obtengan en total.
- 2º Si por el sistema (+ -) no se lograra el desempate, se realizará un nuevo cómputo, entre los competidores que estén empatados, utilizando las hojas de los jueces y contabilizando UNA OLA MENOS de las indicadas mejores.
- 3º Si persiste empate, hacerlo con DOS MENOS.
- 4º Si persiste, seguir hasta llegar a SOLO LA MEJOR.
- 5º Si persiste, realizar el cómputo con UNA OLA MAS de las indicadas como mejores.
- 6º Si persiste, seguir añadiendo olas.
- 7º Si no se consiguiera desempatar, deberá realizarse una manga entre los afectados.

Art.81.- SISTEMA DE TABULACIÓN CON ORDENADOR

La puntuación de los jueces más alta y más baja de cada ola es eliminada quedando el total de las puntuaciones de los 2 jueces restantes dividida entre 2 saliendo un promedio entre 10 y 2 decimales. Al final de la manga los mejores olas (3 ó 4) son sumadas para la tabulación final. El surfista con la nota más alta es el 1º.

Art.82.-PUNTUACION DE JUECES.

Las puntuaciones de los jueces se determinarán a base a sus aciertos con los resultados definitivos de la manga. Para ello existen los recuadros correspondientes cómputo para cada manga.
PROCESO: a) Comparar la posición de cada participante posición definitiva de la manga. Anotar la diferencia correspondiente (siempre en positivo).
 b) Sumar las notas de cada juez anotándolas en su casilla.
 c)Traspasar estas notas a la HOJA PUNTUACION sistema para asignación de NOTA REAL.

CUADRO DE NOTAS REALES EN PUNCTUACION DE LOS ERRORES

Cdor. la nqa	NOTAS DE ERRORES												
5	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
4	8	7	6	5			4			3	2	1	0
3	4		3				2				1		0
2	2						1						0
NOTA	0	1	2	3	4	4 a	5 —	6 a	6	7	8 a	9	10

PENALIZACIONES: El Jefe de Jueces notas de los jueces en función de:

- Puntualidad de asistencia.
- Atención al trabajo.
- Correcciones efectuadas.

En base a estos aspectos, el Jefe de Jueces penalizará la nota obtenida en la manga con una reducción de DOS PUNTOS de nota real en su cómputo. Pudiendo también aplicar la penalización sobre la nota final del juez en la competición reduciendo dicha nota en un 10 %, 20 % 6 30 %.

Las puntuaciones de los jueces se determinarán en base a sus aciertos

Cáp.3. - SISTEMAS PARA DESARROLLO DE ELIMINATORIAS.

A incluir en documento ANEXO, las posibles combinaciones para el desarrollo de mangas y eliminatorias. Se disponen varias opciones en función del número de inscritos.

ESQUEMA BÁSICO:

Art.83. - Como norma básica, de cada eliminatoria deberán pasar la mitad (o más) a la siguiente fase.

Art.84. - Evitar, en lo posible, mangas con CINCO participantes.

Art.85. - Toda competición debe tener previstos y a disposición de los participantes, el desarrollo de toda la competición indicando con claridad los cruces según posiciones obtenidas.

Art.86.- Toda competición deberá reflejar, en la primera jornada, el orden y horario previsto para el desarrollo de toda la prueba. El horario marcado no podrá adelantarse, aunque en determinadas circunstancias se puedan producir retrasos.

El orden previsto será inalterable, salvo causas de fuerza mayor. En el caso específico de alterarse el orden, deberá ser respetado el horario anunciado.

La responsabilidad sobre las modificaciones referidas en este artículo corresponde a la Dirección Colegiada de la prueba. +

Art.87. - Cualquier desarrollo previsto para una competición debe basarse en la aproximación, en la primera fase posible, a un esquema:

8 mangas pasan a 4 mangas pasan a 2 mangas pasan a Final.

Art.88.- En ocasiones especiales, falta de tiempo, necesidad de resultados, etc., la DIRECCIÓN COLEGIADA podrá disponer sistemas rápidos de eliminación, llegando incluso a clasificar tan sólo al primer clasificado de cada manga. En estas situaciones será oportuna la consulta a los competidores no vinculante, que ayude a la Dirección a tomar una decisión, que en todo caso deberá ser previa a la realización de la fase en que se vaya a realizar la modificación.

EJEMPLOS DE DESARROLLOS EN FUNCION DE INSCRIPCIONES

1. — De 3 a 5 inscripciones, Final directa.
2. — De 6 a 8 inscripciones, 2 semifinales y final.
3. — 9 inscritos, hacer una previa con 3 pasando 1° y 2°. Con 8, 2 semifinales y final.
4. - 10 inscritos, hacer una previa con 4 pasando 1° y 2°. Con 8, hacer dos finales y final.
5. —11 y 12 inscritos (posible también con 10 y 9)

PRIMERA FASE 3 mangas de 4 (3) pasan 1° y
CON 6 2 semifinales (de 3) y final

6. - 13 a 16 inscritos (posible también con 12)
PRIMERA FASE 4 mangas de 4 (3) pasan 1° y 2°
Con 8 2 semifinales y final.

7. 17 a 18 inscritos
Hacer una previa con 3 6 4 pasando **10 y 20**
Con 16 4 cuartos, 2 semifinales, y final

8.- 19 y 20 inscritos
Hacer 2 previas con 3 6 4 pasando 1° y 2°
Con 16..... 4 cuartos, 2 semifinales, y final.

9.- 21 a 24 inscritos (posible también con 18 a 20)
PRIMERA FASE..... 4 mangas de 4 (3) pasan 1° y 2°
Con 16..... 4 cuartos (de 3), 2 semifinales,
y final

10.- 24 a 32 inscritos. Ver punto 11.16 cabezas de serie
PRIMERA FASE..... 8 MANGAS DE 4 (3) Pasan 1° y 2°
Con 16..... 4 cuartos, 2 semifinales, FINAL

PREVIAS Para la composición de previas, se tendrá en cuenta el RANKING, NIVEL CONOCIDO, etc., para excluir y se recurrirá al Sorteo para determinar los componentes de las previas.

11.-22 a 28 inscritos, ESCOGIENDO 4 CABEZAS DE SERIE
PRIMERA FASE (sin cuatro cabezas) 6 mangas de 4 (3) pasa 1° y 2°
Con 12 +4..... 4 cuartos, 2 semifinales, final

12.-33 a 34 inscritos
Hacer una previa con 3 6 4 pasando 1° y 2°
Con 32..... 8 octavos, 4 cuartos 2 semifinales,
final

13.- 35 a 36 inscritos
Hacer 2 previas con 3 6 4 pasando 1° y 2°
Con 32..... 8 octavos, 4 cuartos 2 semifinales,
final

14.- 37 a 38 inscritos. Ver punto 16
Hacer Tres previas con 3 6 4 pasando 1° y 2°
Con 32..... 8 octavos, 4 cuartos, 2 semifinales,
final

15.-39 a 40 inscritos, ver punto 16
Hacer 4 previas con 3 6 4 pasando 1° y 2°
Con 32..... 8 octavos, 4 cuartos, 2 semifinales, final

16. -38 a 48 inscritos. ESCOGIENDO 8 CABEZAS SERIE
PRIMERA FASE (sin cabezas)..... 10 mangas de 4 (3) pasando 1° y 2°

Con 20 + 8..... (4 in. de 3 y 4m de 4) pasando 1° y 2°
 Con 16..... 4 cuartos, 2 semifinales, y final

17.- 40 a 52 inscritos. ESCOGIENDO 4 CABEZAS DE SERIE

PRIMERA FASE SIN CABEZAS..... 12 MANGAS DE 4 (3) Pasando 1° y 2°

SEGUNDA FASE SIN..... CABEZAS 6 mangas de 4 pasando 1° y 2° Con 12 + 4..... 4 cuartos,
 2 semifinales, final

18.- 41 a 52 inscritos ESCOGIENDO 8 CABEZAS DE SERIE

PRIMERA FASE (sin cabezas)..... 11 mangas de 4 (3) pasando 1° y 2°

Con 22 +8..... Octavo (2m de 3 y 6m de 4) pasando 1° y 2°

Con 16..... 4 cuartos, 2 semifinales y final

19.- 44 a 56 inscritos. ESCOGIENDO 8 CABEZAS DE SERIE

PRIMERA FASE (SIN CABEZAS)..... 12 mangas de 4 (3) pasando 1° y 2°

Con 24 + 8..... 8 Octavos, 4 cuartos, 2 semifinales, final

20.- 48 a 64 inscritos

Primera fase..... 16 mangas de 4 (3) pasando 1° y 2°

Con 32..... 8 octavos, 4 cuartos, 2 semifinales y final

Cáp. 3. - SISTEMA DE DESARROLLO DE ELIMINATORIAS

Art.89.- Cabezas de Serie

a.- Los formatos de los campeonatos del circuito vasco serán de mangas de 4 personas con 4 variaciones en cuanto a las cabezas de serie.

- A.1.- Un campeonato de hasta 48 inscritos tendrá 16 cabezas de serie en la ronda de 32 y 32 surfistas en la primera ronda de 48.
- A.2.- 48-64 inscritos tendrán 16 cabezas de serie en la ronda de 32 (1/8), 14 cabezas de serie y 2 wildcards en la segunda ronda de 32 y 32 surfistas en la primera ronda de 64.
- A.3.- 64—80 inscritos, tendrá 16 cabezas de serie en la ronda de 32 (1/8), 14 cabezas de serie y 2 wildcards en la tercera ronda de 32, 16 cabezas de serie en la segunda ronda de 32 y 32 surfistas en la primera ronda de 80.
- A.4.- 80—96 inscritos tendrá 16 cabezas de serie en la ronda de 32 (1/8), 14 cabezas de serie y 2 wildcards en la cuarta ronda de 32, 16 cabezas de serie en la segunda ronda de 32 y 32 surfistas en la primera ronda de 96.

b.- Las cabezas de serie son las siguientes.

B.1.- TOP 16 de la EHSF al final del ranking del año anterior en la ronda de 32 (1/8).

B.2.- TOP 17- 30 al final del ranking del año anterior de la EHSF y 2 wildcards (ronda 48).

c.- Todos los TOP 16 de la EHSF que no se presenten al campeonato, serán reemplazados por el siguiente en la clasificación final del año anterior.

d. — Si cualquier cabeza de serie no se presenta ni paga su inscripción antes de las 19:00 h del día anterior al comienzo del campeonato, sin el previo consentimiento del director de la prueba, su sitio será ocupado por el próximo surfista más alto en el ranking del año anterior. Después del comienzo del evento, si un surfista con cabeza de serie no se presenta antes del final de su primera manga, perderá su dinero y sus puntos. El dinero irá a los fondos de la EHSF.

e.- El director del campeonato debe elegir un máximo de 2 wildcards aunque no es obligatorio. Estos 2 surfistas elegidos deberán ser miembros de la EHSF. En los campeonatos en los que no haya wildcards o sólo uno, se pondrá a los siguientes cabezas de serie de la EHSF.

Art.90. - Reglas de los Cabezas de Serie

a. — En todos los campeonatos el orden de los cabezas de serie, después de seleccionar a estos para cada ronda con el ranking final del año anterior se basará en una combinación de puntos del año anterior y del año actual para todos los cabezas de serie.

- 1.- Una combinación de puntos del año actual y del año anterior.
- 2.- Los trialistas sin puntos serán puestos en las mangas por sorteo.

b.- El orden de los cabezas de serie y formatos en los campeonatos aprobados por la EHSF deberán seguir las reglas de dicha organización.

c.- En el caso de que algún surfista con cabeza de serie, no se presente a su manga esta seguirá con el resto de los competidores a su manga esta seguirá con el resto de los competidores.

d.- Los trialistas serán puestos en las mangas por sus puntos del año actual. El director del circuito es el encargado de hacer las mangas y cabezas de serie.

e.- Para ayudar a evitar que los surfistas no se presenten a sus mangas, sólo aquellos competidores que han pagado sus inscripciones podrán entrar en las mangas.

En caso de que un surfista no se presente en la primera ronda de triales, la manga en la que sólo haya 2 competidores será anulada 5 minutos antes de su comienzo, llamando a la manga siguiente. El cabeza de serie más alto en la clasificación será primero.

f.- Si un surfista no se presenta en la primera ronda de triales y hay una lista de espera, el primero de dicha lista ocupará su puesto en la manga 5 minutos antes de su comienzo.

g.- Si un competidor decide no surfear por una razón que no sea una lesión seria, no recibirá ni dinero ni puntos en el campeonato. Si un surfista está lesionado y se presenta a su manga pero no hace surf, puede recibir puntos por esa posición y puede ser reemplazado por un surfista en la lista de espera

h.- Los trialistas que no se presenten a su manga serán puestos al final de la lista de espera cuando hagan finalmente el check in. Estos también se aplican a aquellos en la lista de espera que no se presentan cuando se les llama. El dinero de las inscripciones no se devolverá si un surfista no se presenta a su manga a no ser que el director de la prueba acceda a la devolución de su dinero.

Art.91.- Formatos de competición

En los campeonatos EHSF el formato 4/3 personas siguiente es el utilizado en todas las pruebas.

a.- Campeonatos con menos de 48 competidores (16 cabezas de serie) Ronda Una 8 mangas de 4 (1 y 2 a Ronda 2).

Ronda Dos 1/8 finales—8 mangas de 4 (10,20 4 final).

Ronda Tres (Cuartos de final) 4 mangas de 4 (10 y 2° a semis).

Semifinales—2 Mangas de 4 (1° y 2° a final).

Final 1 manga de 4

b.- Campeonatos de 48 a 64 competidores (32 cabezas de serie)

Ronda Una 8 mangas de 4 (1° y 2° a Ronda 2)

Ronda Dos 8 mangas de 4 (1 y 2° a ronda 3)

Ronda Tres 1/8 final 8 mangas de 4 (1° y 2° a 1/4 de finales)

Ronda Cuatro (cuartos de final) 4 mangas de cuatro (1° y 2° a semis)

Sentí—finales 2 mangas de 4 (1º y 2º a final)
Final una manga de 4

c.- Campeonato de 64 a 80 competidores (48 cabezas de serie)
Ronda Una 8 mangas de 4 (1º y 2º a Ronda 2)
Ronda Dos 8 mangas de 4 (1º y 2º a ronda 3)
Ronda Tres 8 mangas de 4 (1º y 2º a ronda 4)
Ronda Cuatro 1/8 finales— 8 mangas de cuatro (1º y 2º a 1 /4 finales)
Ronda Cinco (Cuartos de final) 4 mangas de 4 (1º y 2º a semis)
Semi—finales 2 mangas de 4 (1º y 2º a final)
Final una manga de 4

d.— Campeonatos de 80 a 96 competidores (64 cabezas de serie)
Ronda Una 8 mangas de 4 (1º y 2º a Ronda 2)
Ronda Dos 8 mangas de 4 (1º Y 2º a ronda 3)
Ronda Tres 8 mangas de 4 (1º y 2º a ronda 4)
Ronda Cuatro 8 mangas de 4 (1 y 2º a ronda 5)
Ronda Cinco 1/8 finales- 8 mangas de cuatro (1º y 2º al /4 finales)
Ronda Seis (Cuartos de final) 4 mangas de 4 (1º y 2º a semis)
Semi—finales 2 mangas de 4 (1º y 2º a final)
Final una manga de 4.

Cáp. 4. - NORMATIVA DE INTERFERENCIAS

Art.92. - REGLAMENTO BASICO

A) El participante considerado con posición más cercana al pico , tiene derecho incondicional de camino durante toda la ola. Se aplica interferencia si, en la ola, una mayoría de jueces considera que otro participante ha estropeado el potencial de puntuación del competidor considerado con derecho a la Ola (prioridad).

B) Cualquier participante que coge una ola delante de otro participante con derecho a dicha ola, tiene la oportunidad de seguir o de salirse de ella, sin que se considere interferencia, siempre que no estropee el potencial de puntuación del participante con la prioridad de ninguna manera, incluyendo el acoso excesivo, rotura de una sección de la ola, incluso aleteando en el caso de Bodyboard.

C) La posesión de la ola o la prioridad en estas situaciones variará ligeramente bajo las siguientes situaciones, determinadas por la naturaleza del lugar en que se realice la competición. Pero básicamente es responsabilidad del Jefe de Jueces determinar cual de los participantes tiene la posición más cercana al pico de la ola, basándose en cual de las olas es superior o mejor (derecha o izquierda). Si en el punto inicial de “take-off” no se pudiera determinar cual de las olas es mejor, la prioridad se otorgará al primer participante que haga un giro en su dirección elegida. Distintas situaciones:

c-1.- ROMPIENTE DE PUNTA. Cuando sólo existe una dirección posible de la ola, el participante con la posición más cercana al pico tendrá el derecho incondicional a la ola durante todo el recorrido de esa ola.

c-2.— ROMPIENTE DE PICO (Arrecife o fondo de arena). Si en un pico bien definido, con posible dirección a izquierda y derecha, no se pudiera definir en el punto de “take—off” en que sentido es mejor, la prioridad se otorgará al primer participante que haga un giro en su dirección elegida (un giro obvio a la derecha o a la izquierda) .Otro participante puede ir en sentido opuesto, en la misma ola, sin incurrir en penalización siempre que no estorbe al participante que tenia establecida la prioridad. Es decir, no se le permite cruzar la trayectoria del primer participante para alcanzar el otro lado del pico de la ola, salvo que lo haga sin estorbarle según el criterio de la mayoría de los jueces.

c-3.-ROMPIENTE DE FONDO DE ARENA (BEACH-BREAK). Con picos múltiples y no definidos. En *estas* condiciones, el derecho a la ola puede variar según la naturaleza de cada ola:

c-3.1.— CON DOS PICOS. Habrá casos en los que existirán dos picos definidos, alejados entre sí, que se llegarán a unir en un punto. Aunque dos participantes tengan la posición más cercana a su pico, respectivamente, al primer participante en tomar posesión de su ola (al primero en ponerse de pie en Surf) se le otorgará el derecho a la ola y el segundo deberá ceder el paso, realizando un “cutt-back” o saliéndose de la ola antes de estorbar al que tiene prioridad.

c-3.2.- Si dos participantes toman posesión a la vez en dos picos separados (se pongan de pie a la vez en Surf) que se lleguen a unir en algún punto, entonces:

c-3.2.1.- Si los dos ceden paso haciendo “cutt-back” o saliéndose de la ola, de manera que ninguno resulte molestado, no hay penalización.

c-3.2.2.— Si cruzan caminos, chocan o se molestan, los jueces penalizarán al que haya sido el agresor en el punto de encuentro.

c—3.2.3.— Si ninguno cede el paso, haciendo “cutt—back” o saliéndose de la ola, y los dos se responsabilizan de la confrontación, los jueces penalizarán con una “doble interferencia” (ambos penalizado).

Art.93. - CRITERIOS DE DERECHO A LA OLA (PRIORIDAD). La elección de criterios de prioridad para cada una de las posibles situaciones expuestas es responsabilidad del Jefe de Jueces.

Art. 94. - BUITREO (SNAKING).

a) El participante que está en la posición más cercana al pico, en el sitio más adecuado de “take-off”, y que haya establecido la posesión de la ola, tiene derecho a esa ola durante todo su recorrido, aunque otro participante pueda posteriormente coger la misma ola por detrás del primero. Los jueces no penalizarán al primer participante, aunque vaya delante, por que ya había establecido su derecho a la ola.

b) Si el segundo participante no ha estorbado al participante con derecho a la ola, los jueces podrán validar las dos olas, puntuando a ambos participantes, y no penalizar.

c) Si, según los jueces, el segundo participante ha estorbado (buitreado) al que tenía ganado el derecho a la ola, provocándole a salirse de la ola o a perder la ola, se le aplicará interferencia al segundo participante aunque estuviera por detrás en el recorrido de la ola.

Art.95.- INTERFERENCIA DE REMADA. (PADDLING)

En mangas de cuatro, al participante que tiene el derecho a la ola no se le puede estorbar remando por la misma ola. Se puede determinar INTERFERENCIA DE REMADA si:

a) El participante ofensor entra en contacto con el participante con el derecho a la ola, o le obliga a cambiar la dirección de remada, causando una posible pérdida de puntuación.

b) El participante ofensor causa, con claridad, la rotura de una sección por delante del participante con el derecho a la ola, lo cual no hubiera ocurrido de forma natural, causando una posible pérdida de puntuación.

c) Cuando un participante se encuentra remontando y no puede evitar la colisión con el participante que se encuentra sobre la ola, se podrá determinar una interferencia, por mayoría de jueces, considerando si el incidente ha sido accidental o no, y si se ha perjudicado en la posible puntuación del participante que tenía derecho a la ola.

Art.96.- PENALIZACIONES POR INTERFERENCIA

- a) Si una mayoría de jueces decide que hay interferencia, esta ola aparecerá en el resultado final con una puntuación de CERO. Esto se aplicará tanto para interferencia de andar en la ola como para interferencia de remada, cuando el participante coge esa ola. En casos de interferencia de remada, sin coger ola, la penalización será la pérdida de puntuación de una ola. Si un participante tiene menos de la cantidad mínima de olas y recibe una penalización, se le puntuará a base de una ola menos, es decir, si ha cogido solamente tres olas, siendo cuatro el mínimo, se puntuarán solo sus dos mejores olas. Tres de los cinco jueces deben estar de acuerdo sobre una interferencia para que sea una mayoría. Una interferencia se indicará con un triángulo en cada hoja de puntuación de jueces, (el triángulo se colocará rodeando la puntuación si la causa es andar en la ola, encima de la puntuación si la causa es andar en la ola pero causar interferencia mientras rema para esa misma ola, o entre las puntuaciones si la causa es de remada para otra ola) con una flecha dirigida a la puntuación del participante al que se le ha estorbado. NOTA: Consultar en el caso de 1-3 el jefe tiene potestad absoluta.
- b) El jefe de jueces tiene el voto decisivo en el caso de una igualada 2-2 en una llamada de interferencia.
- c) Una decisión de interferencia no será discutible y sólo se podrá recurrir mediante una Protesta Oficial.

Al participante estorbado se le concederá una ola extra sobre el tope máximo indicado, dentro del tiempo de manga. En el caso de una doble interferencia, ninguno de los dos tendrá derecho a ola extra. También tendrá ola extra el surfista interferido por fotógrafos bañistas o personal de seguridad en el agua.

- d) Cuando el surfista comete 2 interferencias deberá abandonar el área de competición inmediatamente, sino podrá ser sancionado.

TITULO IV – DE LOS JUECES EN COMPETICION

Cáp. 1. – CRITERIO – FUNCIONAMIENTO

Art.97.- El panel de jueces debe estar formado por un mínimo de 5 jueces *más* el jefe de jueces.

Art.98.- La puntuación de una ola será desde 0 hasta 10, usando decimales

Art.99.- Criterio que será usado en el juzgamiento: ‘El surfista o bodyboarder que ejecuta las maniobras controladas mas radicales en las secciones más críticas de las mayores y menores olas con la máxima velocidad y el más elevado grado de dificultad , e la mayor distancia funcional, deberá recibir las puntuaciones más altas.’<Al comenzar el campeonato el jefe de jueces colocará una nota en el panel de anuncios indicando según las condiciones de olas que haya en ese momento el criterio que se seguirá > - BODY

Art.100.- Los jueces deben estar separados y es la es responsabilidad del jefe de jueces que éstos no discutan las puntuaciones o las interferencias.

Art.101.- Los jueces no podrán cambiar las puntuaciones o las interferencias marcadas una vez se han puesto en la terminal del ordenador o en la hoja de jueces. Cuando se ha cometido un error el juez debe dejar al jefe de jueces o director del competidor hacer la corrección.

Art.102.- Si *un juez* pierde una ola o parte de ella debe poner una letra **M en el recuadro destinado** a la puntuación de esa ola, comunicárselo inmediatamente al jefe de jueces o director del circuito hallen la media de la ola con las puntuaciones de los jueces internacionales.

a.- En ocasiones errores pueden producirse en el juzgamiento. Esto incluye la prioridad, el cronometraje y las puntúa de los jueces.

Se solucionará entre el Director de competición, Jefe de Jueces y surfistas implicados.

Art.103.- Un ranking de todos los jueces será guardado por el jefe de jueces en todos los campeonatos y a aquellos a los que considere suficientemente cualificados se les dará el grado A, B, C.

Art.104.- Los jueces deben esperar hasta el término de la comprobación del computo de olas.

1.- Ningún juez de un campeonato EHSF podrá hacer comentarios sobre las posibilidades de cualquier competidor , si esto se produce dicho juez , podrá ser echado del panel.

2.- El director de competición debe proporcionar acomodación y comidas adecuadas según las normas. (2 personas por alojamiento digno cerca de la zona del campeonato) para los jueces seleccionados, el operario de ordenadores y el director del circuito durante el tiempo que dure el campeonato.

Art.105.- Un día de trabajo de un juez es de 8 horas. Los jueces sólo podrán trabajar un máximo de 10 horas al día en circunstancias especiales.

Art. 106.- Se recomienda que aquellos campeonatos paralelos al campeonato (tag team , expresion session, etc.) sean desarrollados al final del día y no durante las horas de competición . Si se efectúan a esas horas los jueces no están obligados a juzgar a no ser que se haya llegado a un acuerdo con el panel de jueces.
Las condiciones de trabajo del operario de ordenadores, el sueldo, y horario será el mismo para el jefe de jueces.

FUNCIONAMIENTO.

Art.107.- Los jueces para cada prueba serán designados por los jefes de jueces.

Art.108.- El Jefe de Jueces de cada prueba será designado por los representantes de zona y por el Presidente del Colegio de Jueces.

Art.109.- El cuadro de turnos de cada prueba será elaborado por el Jefe de jueces.

Art.110.- El criterio para la elaboración del cuadro de turnos será según la categoría de los jueces: 5 jueces categoría A, B 2 jueces categoría C.

Art.111.- Las puntuaciones de los jueces se elaborará según el sistema de calificación de jueces anexo.

Art.112.- Los jueces para las finales de un campeonato serán designados por el Jefe de jueces.

Art.113.- Al final de cada prueba se hará el computo de puntuaciones para determinar el mejor juez del campeonato.

Art.114.- La designación de jueces para pruebas internacionales se hará a cargo del Presidente y de los representantes de zonas.

Art.115 – Los móviles permanecerán desconectados en el stand de jueces.

TITULO V - NORMATIVA DE COMPETIDORES

Cáp. 1.— La presente NORMATIVA afecta a los competidores adscritos a EUSKAL HERRIKO SURF FEDERAZIOA para todas las modalidades y categorías reconocidas en los Estatutos EHSF y desarrolladas en el Cap. 1 del. Tit. II, del REGLAMENTO DEPORTIVO.

Cáp. 2.- La presente NORMATIVA será de aplicación a todos los participantes, sea cual sea su origen, que tomen parte en Competiciones celebradas en el territorio de Euskal Herria.

Cáp. 3.- La participación de competidores adscritos a EHSF, en competiciones fuera de Euskal Herria deberán regirse bajo los siguientes compromisos:

Art. 116.- El interesado, o sus representantes, deberán comunicar a EHSF sus intenciones de participación con una antelación mínima de siete días, antes del primer día de inicio de la Competición.

Art. 117.- En el caso de participación en Circuitos anuales, la comunicación se podrá realizar de forma global antes de siete días del inicio de la primera competición en la que se desee tomar parte.

Art. 118.- El interesado, o sus representantes, deberán comunicar el resultado obtenido en cada prueba en la que participen en el plazo de cinco días desde la finalización de la Competición. Podrán quedar exentos de esta obligación cuando la Organización de la Competición comunique directamente a EHSF los resultados.

Art. 119.- Euskal Herriko Surf Federazioa podrá limitar la participación en competiciones fuera de Euskal Herria si los intereses y prioridades de la propia EHSF así lo recomendaran (Concentraciones, Selecciones, etc.).

Art. 120.- El control del cumplimiento de este Capítulo corresponderá de forma directa al COMITE DE COMPETICION.

Cáp. 4.- Cumplimiento debido de todo participante en competición.

Art. 121.- La participación en una competición debe basarse en el respeto al resto de competidores, Jueces, Organizadores y Público.

Art. 122.- Todo competidor deberá respetar el estado de las Instalaciones, bienes y material en general de la Organización.

Art. 123.- Todo competidor deberá respetar la existencia de patrocinadores, esencialmente, con el buen uso y correcta colocación de las “Licras” (camisetas de competición) durante el desarrollo de la prueba y atendiendo las instrucciones que al respecto pueda comunicar la Organización.

Art. 124.- Todo competidor tiene obligación y derecho a conocer el REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF. Su desconocimiento, parcial o global, no exime de su cumplimiento.

Art. 125.- El control del cumplimiento de este CAPITULO 4 corresponde a los cuadros técnicos presentes en la Competición, los cuales podrán aplicar las sanciones oportunas. En todo caso la Dirección Técnica de la Competición deberá reflejar en el Acta de Competición cualquier circunstancia anómala que acontezca durante la prueba, incluyendo las protestas, resoluciones y sanciones realizadas.

Art. 126.- Los recursos a las sanciones impuestas deberán ser presentados ante el COMITE DE DISCIPLINA EHSF.

Cáp. 5.- OBLIGACIONES DE LOSCOMPETIDORES

Art. 127.- FALTAS LEVES. Desde amonestación a descalificación.

- a) Falsear datos personales.
- b) Ausencia injustificada de finalistas a la entrega de premios.
- c) Permanecer voluntariamente en la zona de competición durante el desarrollo de cualquier manga sin ser participante de la misma, o estar autorizado por la Organización.
- d) Colocación incorrecta de la "licra".
- e) Protesta verbal a cualquier miembro de la mesa de jueces, aunque no se encuentre en el recinto de competición.
- f) Incumplimiento de las Normas de Funcionamiento indicadas por la Organización.

Desde descalificación hasta la retirada temporal de la licencia deportiva.

- a) Reiteración o repetición de faltas leves.
- b) Agresión a otros competidores, jueces, miembros de Organización o de Organismos federativos.
- c) Causar desperfectos en bienes de propiedad o en uso de la Organización o Federación.
- d) Dar positivo en control Antidopping. Entorpecer o negarse a la realización de la prueba .Antidopping.

Desde la retirada temporal de la licencia deportiva hasta la suspensión a perpetuidad. Sin perjuicio de las acciones legales que, si hubiera lugar, pudiera tomar EHSF contra el inculpado.

- a) Reiteración o repetición de faltas graves.

Art. 128.- El análisis de las faltas y recursos será competencia del COMITE DE DISCIPLINA, sin perjuicio de las decisiones que el cuadro técnico presente en la competición pueda tomar "in situ".

TITULO VI - COMITE TECNICO EHSF

Cáp. 1. - DESCRIPCION Y COMPETENCIAS.

Art. 129.- Estará compuesto por un número impar entre 5 y 11 miembros:

- 40 % Colegio de Técnicos
- 40 % Colegio de Jueces
- 20 % Representantes de Competidores

Si la proporcionalidad fuera difícil, primar Técnicos.

Art. 130.- De entre los componentes se nombrará un Presidente que contará con la capacitación de firma para resoluciones y documentos.

Art. 131.- Las reuniones del Comité Técnico EHSF serán válidas a todos los efectos con la asistencia de más del 50 % de sus miembros.

Art. 132.- El Comité Técnico EHSF contará con un subcomité específico para el control y desarrollo del área de competición:
“COMITE DE COMPETICION EHSF”

Art. 133.- El COMITE TECNICO EHSF tendrá como competencias:

- a. Asignadas al COMITE DE COMPETICION. Reglamentar, regular y desarrollar todos los aspectos de la Competición.
- b) Controlar las directrices técnicas de la Escuela Federativa.
- c) Expedir las licencias de técnicos y jueces, a propuesta de los Colegios Correspondientes.
- d) Designación del Seleccionador Oficial.
- e) Estudiar y aprobar, en su caso, los reglamentos de los Colegios de Técnicos y Jueces.

Art. 134.- El COMITE TECNICO EHSF velará por el desarrollo de todas las modalidades y categorías aprobadas en los Estatutos EHSF y desarrolladas en el REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF (Tit. II, **Cáp. 1**).

Art. 135.- El COMITE TECNICO EHSF se reunirá, al menos, dos veces al año con carácter ordinario, dentro del primer y segundo semestre.

Cáp. 2.- COMITE DE COMPETICION EHSF

Art. 136.- Estará compuesto por 3 ó 5 personas mayores de edad, elegidas entre los componentes del COMITE TECNICO EHSF.

Art. 137.- Sus reuniones serán válidas con la asistencia de más del 50 % de sus miembros.

Art. 138.- Las resoluciones y documentos irán firmadas por los asistentes y serán ratificadas por el presidente del COMITE TECNICO EHSF.

Art. 139.- El COMITE DE COMPETICION EHSF tendrá como competencias, según se determina en el Art. 133 a) del COMITE TECNICO EHSF, la reglamentación, regulación y desarrollo del área de competición.

- a) Preparar el CALENDARIO DE COMPETICION, que deberá ser aprobado en ASAMBLEA GENERAL.
- b) Mantener actualizado el REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF, en colaboración con los demás Órganos Federativos.
- c) Controlar el cumplimiento de los TITULOS que, dentro del REGLAMENTO DEPORTIVO EHSF, hacen referencia a la Competición.
 - *TITULO I, ORGANIZACION DE COMPETICIONES*
 - *TITULO II, DESARROLLO DE COMPETICIONES*
 - *TITULO III, NORMATIVA GENERAL DE COMPETICION*
- d) Resolver las solicitudes para la organización de competiciones, en base a la Normativa vigente, y controlar el cumplimiento de sus resoluciones.
- e) Trasladar al COMITE DE DISCIPLINA EHSF las irregularidades que pudiera observar en sus labores de control.

Art. 140.- A las resoluciones del COMITE DE COMPETICION cabe recurso ante el COMITE DE DISCIPLINA EHSF.

Art. 141.- Las reuniones ordinarias del COMITE DE COMPETICION deberán realizarse con una periodicidad trimestral, siendo el desarrollo normal de la temporada lo que determine la necesidad de reuniones de carácter extraordinario.

TITULO VII – INFRACCIONES Y SANCIONES EN COMPETICION

INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

Agresión a un Juez 60/suspensión
Gestos groseros a los jueces 6
Insultos en voz alta a los jueces 6
Romper hojas de los jueces 6
Insultos en voz alta en el área oficial 6
Agresión al staff del campeonato 60/suspensión
Abusos del staff del campeonato 6
Abuso de los equipos del campeonato
Daños a la propiedad en el campeonato 6 +coste daños + suspensión
Daños a la imagen del surf 6 a 60/suspensión
levar intencionadamente lycra incorrectamente 6
No llevar la lycra puesta antes de devolverla al beach marshall 6
Surf libre en el área de competición durante las mangas 6 cada ola
Surf durante la manga siguiente 6 cada ola
El caddie del surfista coge una ola 6 cada ola
Abuso de los medios de comunicación . 6
Agresión a los medios de comunicación..... 60 / suspensión
No surfear después de una confirmación de inscripción multa equivalente a la inscripción + 200 puntos penalización en el ranking final
No surfear después de una confirmación de inscripción top 16..... Multa equivalente a la inscripción + 200 puntos penalización en el ranking final