



FESASURF

FEDERACIÓN SALVADOREÑA DE SURF

MANUAL DE PROCESO DE SELECCIÓN

FESASURF

2024

INDICE

PROCESO DE SELECCIÓN	3
OBJETIVO GENERAL.	3
CATEGORIAS	3
EDAD MINIMA	4
RANKING	5
COMISION TECNICA	6
PRESELECCION NACIONAL	6
ENTRENAMIENTOS	6
ELEGIBILIDAD	7
PRUEBAS CONVOCADAS Y CUPOS DE ATLETAS	7
OFICIALES TECNICOS Y DELEGADOS.	8
PROTESTAS Y RECLAMACIONES	8
REUNION TECNICA	8
VESTUARIO	9
EQUPIAMIENTO DEPORTIVO	9
CONTROL MEDICO Y DOPAJE	10
DISPOSICIONES GENERALES	10

PROCESO DE SELECCION

Ser parte de la Selección nacional de surf es la principal aspiración de los atletas nacionales que buscan representar a El Salvador en los diferentes eventos internacionales donde se tenga participación, con el objetivo de mejorar la posición de nuestro país en los rankings internacionales.

OBJETIVO GENERAL.

Definir los criterios y procesos de selección para los atletas que buscan formar parte de la delegación nacional oficial que representara a El Salvador en los diferentes eventos de surf internacional.

CATEGORIAS

En los eventos podrá haber las siguientes modalidades, pruebas y categorías:

Shortboard Open	Atleta masculino y Femenino en tabla corta de cualquier edad
Junior U18	Atleta masculino y Femenino en tabla corta hasta los 18 años cumplidos
Junior U16	Atleta masculino y Femenino en tabla corta hasta los 16 años cumplidos
Junior U14	Atleta masculino y Femenino en tabla corta hasta los 14 años cumplidos
Longboard Open	Atleta masculino y Femenino en tabla larga de mínimo 9 pies de cualquier edad
Bodyboard Open Prone	Atleta masculino y Femenino en bodyboard de cualquier edad
Stand Up Paddle	Atleta masculino y Femenino en utilizando tabla y remo de cualquier edad. La categoría puede ser surf, carrera o mixto.
Bodysurf	Atleta masculino y Femenino sin tabla de cualquier edad
Handboard	Atleta masculino y Femenino con tabla de una mano de cualquier edad
Master 40+	Atleta masculino y Femenino en tabla corta de 40 años o más.
Grand Master 50+	Atleta masculino y Femenino en tabla corta de 50 años o más.
Kahuna 60+	Atleta masculino y Femenino en tabla corta de 60 años o más.

EDAD MINIMA

Junior U18, el competidor no debe haber alcanzado los 18 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 19 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Junior U16, el competidor no debe haber alcanzado los 14 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 17 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Junior U14, el competidor no debe haber alcanzado los 16 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 15 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Master 40+, el competidor debe haber alcanzado los 40 años de edad o más el año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores **no pueden cumplir menos de 40 años entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Grand Master 50+, el competidor debe haber alcanzado los 50 años de edad o más el año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores **no pueden cumplir menos de 50 años entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Kahuna 60+, el competidor debe haber alcanzado los 60 años de edad o más el año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores **no pueden cumplir menos de 60 años entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

RANKING

El cálculo del ranking se basará en la sumatoria de los puntajes de cada competidor en las diferentes etapas del circuito nacional de surf.

Si se dieran empates durante o la final del año, se romperán en base a la sumatoria del total de puntos del ranking del año anterior.

La distribución de puntajes se determina por la posición del competidor en las diferentes rondas de la competencia.

Tabla de puntuación:

POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS
1	1000	26	355	51	230	76	138	101	89
2	860	27	350	52	225	77	136	102	88
3	730	28	345	53	220	78	134	103	87
4	670	29	340	54	215	79	132	104	86
5	610	30	335	55	210	80	130	105	85
6	583	31	330	56	205	81	128	106	84
7	555	32	325	57	200	82	126	107	83
8	528	33	320	58	195	83	124	108	82
9	500	34	315	59	190	84	122	109	81
10	488	35	310	60	185	85	120	110	80
11	475	36	305	61	180	86	118	111	79
12	462	37	300	62	175	87	116	112	78
13	450	38	295	63	170	88	114	113	77
14	438	39	290	64	165	89	112	114	76
15	425	40	285	65	160	90	110	115	75
16	413	41	280	66	158	91	108	116	74
17	400	42	275	67	156	92	106	117	73
18	395	43	270	68	154	93	104	118	72
19	390	44	265	69	152	94	102	119	71
20	385	45	260	70	150	95	100	120	70
21	380	46	255	71	148	96	98	121	69
22	375	47	250	72	146	97	96	122	68
23	370	48	245	73	144	98	94	123	67
24	365	49	240	74	142	99	92	124	66
25	360	50	235	75	140	100	90	125	65

COMISION TECNICA

La Comisión Técnica será elegida en la Asamblea General, y deberá estar conformada por miembros del colegiado de atletas, oficiales técnicos, entrenadores, junta directiva y personas afines al deporte.

PRESELECCION NACIONAL

La preselección nacional de surf será conformada por los primeros 5 atletas de cada una de las categorías en base su posición del ranking del año anterior y actual.

De no tener un registro en ranking nacional, se evaluará los resultados en eventos internacionales recientes.

Ser miembro preseleccionado no es garantía de ser parte de una delegación nacional en eventos internacionales.

Lo atletas que sean elegidos como parte de la pre selección nacional de surf deberán entregar la siguiente documentación:

- Exámenes Generales (General Orina, Heces y Hemograma Completo)
- Pasaporte vigente (PDF escaneado, no Foto y no menos de 6 meses de vigencia)
- Carta de compromiso (Proporcionada por FESASURF)
- Fotografía digital (foto de perfil de frente, con fondo blanco, sin accesorios en la cara ni cabello cubriendo el rostro)
- Llenar formulario de registro de atleta preseleccionado.

ENTRENAMIENTOS

Es obligatorio para los preseleccionados participar en entrenamientos convocados por FESASURF

Si un miembro de la preselección cuenta con un entrenador personal deberá enviar nota a la Federación exponiendo su caso.

Tener proceso de preparación con otro entrenador no exime al atleta de ser parte de cualquier evaluación convocada.

La ausencia reiterada a los entrenamientos o evaluaciones sin justificación válida serán sancionados con retiro del proceso de selección.

Los talleres de psicología, conversatorios, capacitaciones, prácticas de escuela de surf, entre otros gestionados por FESASURF serán tomados en cuenta como parte de los entrenamientos.

ELEGIBILIDAD

Para ser miembro oficial del equipo nacional que represente a El Salvador en eventos de Surf deberá cumplir con lo siguiente:

Ser miembro de la pre selección nacional de surf.

Tener el aval de buena salud por un médico de INDES.

Haber cumplido un 70% o mas de las actividades oficiales (entrenamientos, evaluaciones, entre otros definidos por el entrenador)

PRUEBAS CONVOCADAS Y CUPOS DE ATLETAS

Los eventos donde la Selección Nacional de Surf puede tener participación como equipo oficial de El Salvador son los siguientes:

- ISA World Surfing Games
- ISA World Longboard Surfing Championship
- ISA World Junior Surfing Championship
- ISA World Master Surfing Championship
- ISA World SUP and Paddleboard Surfing Championship
- ISA World Bodyboard Surfing Championship
- ISA World PARA Surfing Championship
- Juegos Panamericanos de Surf, PASA Games
- Juegos Centroamericanos de Surf
- ALAS Pro Tour
- Los eventos del ciclo olímpico donde tenga participación Surf (Centroamericanos, Centroamericanos y del Caribe, Panamericanos, Bolivarianos, Bolivarianos de playa, Juegos Olímpicos)
- Otros eventos internacionales previa evaluación y aprobación de la comisión técnica.

El tamaño de los equipos puede variar en conformidad al evento a participar, se definirá la lista numeral de la selección posterior al anuncio oficial de la competencia.

OFICIALES TECNICOS Y DELEGADOS.

Los delegados para acompañar a los atletas en su participación en eventos serán propuestos por la comisión técnica y FESASURF, estos delegados de equipo serán elegidos en Reunión técnica ordinaria por mayoría simple.

Para la coordinación y logística en eventos internacionales será necesario la participación de dos oficiales de equipos los cuales tendrán las siguientes funciones:

- Team Manager: Responsable de la inscripción del equipo, ejecución de presupuesto del evento a participar (Alojamiento, alimentación, transporte, otros), participar en las reuniones técnicas previo al evento para la información oficial.
- Entrenador: Responsable de las indicaciones técnicas para el equipo (Estrategias, condiciones de marea, video análisis, resultados, cronograma de competencia, entre otros), participar en las reuniones técnicas previo al evento para la información oficial.

En caso de no tener dos personas para los cargos se deberá contar por lo menos con uno para que realice ambas funciones, teniendo como prioridad la ejecución correcta del presupuesto asignado y podrá delegarse a un atleta o mas para las funciones técnicas.

PROTESTAS Y RECLAMACIONES

Toda protesta o reclamos sobre el proceso de selección deberá realizarse por escrito (vía correo electrónico o formato físico) con atención a Comisión Técnica Nacional de Surf de El Salvador, con copia a Junta Directiva FESASURF y Comisión de Disciplina FESASURF).

Todas protesta o reclamo solo podrá ser recibida hasta 10 días hábiles posterior al suceso detallado.

REUNION TECNICA

Se convocará a Reunión Técnica de carácter ordinaria previo a iniciar proceso de pre selección y selección de equipo nacional a participar en algún evento específico.

Se convocará a reunión técnica de carácter extraordinario todas las veces que sean necesarias, previo a solicitud de mayoría simple de comisión técnica o atletas federados.

Todas las reuniones deberán ser notificadas con por lo menos 15 días calendarios de anticipación a sus participantes.

VESTUARIO

Los atletas están obligados a portar y cuidar su uniforme si este les ha sido entregados.

Los uniformes son únicamente para su uso en actividades oficiales (entrenamientos, reuniones, participación de eventos, otros definidos por FESASURF)

La pérdida o mal uso de un uniforme oficial será responsabilidad del atleta al cual le fue entregado y puede conllevar a procesos sancionatorios.

Se deberá respetar el uniforme oficial ya que tiene como representación a El Salvador.

Los atletas deberán cuidar y respetar los uniformes, tanto de sus compañeros como también de otras delegaciones.

Para todo atleta con uniforme que sea participe de cualquier acto que altere el orden público se tomara medidas sancionatorias.

Los uniformes deberán estar acordes a las disposiciones de los manuales técnicos de eventos.

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

FESASURF podrá gestionar equipamiento deportivo para los atletas miembros del equipo nacional o preselección nacional de surf.

El atleta que sea elegido para recibir equipo deportivo, deberá firmar previamente carta de compromiso para su uso.

El equipo deportivo es de uso personal del atleta, no podrá venderse, alquilarse o prestarse. Salvo previa autorización de INDES o FESASURF.

El mal uso o el uso irresponsable del equipamiento deportivo entregado por parte del atleta puede llevar al retiro de este y a iniciar un proceso sancionatorio.

Toda reparación o mantenimiento del equipamiento deportivo será por parte del atleta.

CONTROL MEDICO Y DOPAJE

Es de carácter obligatorio los controles médicos y de dopaje para los miembros de la pre selección nacional de surf, equipo nacional de surf y delegados técnicos.

Los controles médicos y de dopaje serán coordinados con las autoridades correspondientes. (INDES, COES, MINSAL, FESASURF)

De no participar en los controles tendrán responsabilidad en procesos sancionatorios.

Los controles podrán ser realizados sin previo aviso antes, durante o después de cada evento, entrenamiento o actividad.

Si el atleta utiliza algún medicamento bajo prescripción médica, deberá notificarlo por escrito y llenar formulario de solicitud de autorización uso terapéutico (AUT).

Todos los preseleccionados deberán realizar y obtener la certificación WADA.

DISPOSICIONES GENERALES

FESASURF queda ampliamente facultado para resolver cualquier problema que no esté contemplado en el presente reglamento, en coordinación con la comisión técnica. El desconocimiento de las reglas no exime de su cumplimiento.

Versión 1.0.0
Milton Aguilar
FESASURF, 2024

REGLAMENTO FESASURF 2024

La Federación Salvadoreña de Surf, que podrá abreviarse FESASURF, es el organismo rector y máxima autoridad de todas las actividades del deporte del Surf en todas sus modalidades y categorías, en todo el país.

La Federación es un organismo reconocido e inscrito en el Instituto Nacional de los Deportes de El Salvador (INDES), y es miembro del Comité Olímpico de El Salvador (COES). La Federación reconoce al INDES, como el organismo rector del deporte en el país y encargado de la formulación, evaluación, dirección, desarrollo y fomento de la política estatal de los deportes.

Asimismo, reconoce al COES como el organismo representativo y normativo del deporte olímpico en el país. La Federación acata la autoridad del INDES en lo relativo a la Ley General de los Deportes y a la política deportiva dictada por éste en cualquiera de sus manifestaciones; y del COES en lo relativo a lo circunscrito a la Carta Olímpica y al deporte olímpico. Manifestando la adhesión y obligación a acatar la Ley General de los Deportes de El Salvador y sus Reglamentos, así como también a la Carta Olímpica, Estatutos del COES y Reglamentación Olímpica Complementaria.

La Federación, es reconocida por la Asociación Internacional de Surf (ISA), la cual está afiliada al Comité Olímpico Internacional (COI), a la Federación Internacional de Deportes (ARISF), a la Agencia Internacional de Dopping (WADA), a la Asociación General de Federaciones de Deportes Internacionales (GAISF) y a la Asociación Internacional de Juegos Mundiales (IWGA), así como podrá afiliarse a otras Organizaciones Internacionales y a cualquier otra organización que beneficie al deporte del Surf salvadoreño y a la consecución de sus fines.

OBJETIVO GENERAL.

Masificar, fomentar, promover y organizar el surf en el territorio nacional.

CATEGORIAS

En los eventos podrá haber las siguientes modalidades, pruebas y categorías:

Open Masculino	Atleta masculino en tabla corta de cualquier edad
Open Femenino	Atleta Femenino en tabla corta cualquier edad
Junior U18	Categoría Mixta en tabla corta hasta los 18 años cumplidos
Junior U16	Categoría Mixta en tabla corta hasta los 16 años cumplidos

Junior U14	Categoría Mixta en tabla corta hasta los 14 años cumplidos
Longboard Open	Categoría Mixta en tabla larga de mínimo 9 pies de cualquier edad
Bodyboard Open Prone	Categoría Mixta en bodyboard de cualquier edad
SUP Surf Open	Categoría Mixta en utilizando tabla y remo de cualquier edad
Bodysurf	Categoría Mixta sin tabla de cualquier edad
Handboard	Categoría Mixta con tabla de una mano de cualquier edad

EDAD

Para participar en la categoría **Junior U18**, el competidor no debe haber alcanzado los 18 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 19 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Para participar en la categoría **Junior U14**, el competidor no debe haber alcanzado los 14 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 15 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

Para participar en la categoría **Junior U16**, el competidor no debe haber alcanzado los 16 años de edad el 1º de Enero del año en el cual se lleva a cabo el evento; es decir, los competidores Junior **no pueden cumplir 17 entre el 1º de enero y el 31 de diciembre** del año en que compiten en dicha categoría. Los surfistas participando en esta categoría deberán presentar una copia de su pasaporte, documento nacional de identidad o certificado de nacimiento como prueba de la edad que tienen.

REGLAS DE COMPETENCIA

Tiempo y Conteo de Olas

1. Tiempos mínimos y cantidad de olas permitidas:

En todos los Heats, incluidas las finales, se considerarán las 2 mejores Olas, con un máximo de 10 Olas. Los heats (series) deben tener una duración mínima de 15 minutos. Las semifinales podrán durar entre 20 y 25 minutos y las finales deben durar entre 20 y 30 minutos. Estos tiempos serán estipulados a discreción del director de Competencia y podrían variar, acortarse o ampliarse, si las condiciones o necesidades de tiempo para la competencia lo requirieran.

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

3. El tiempo oficial de los heats será dado a conocer por el Comentarista, o en su ausencia por el jefe de Jueces.

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

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

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

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

8. La primera de las dos sirenas deben sonar inmediatamente cuando el comentarista llegue a Cero. El final oficial del heat será cuando el comentarista alcance el cero y el Jefe de Jueces oiga la primera sirena, e indique a los jueces que no consideren ninguna otra ola para ese heat. La sirena tiene prioridad sobre el disco de tiempo.

9. Cuando el comentarista llegue a cero, el disco de tiempo debe colocarse en una posición neutra, sin mostrar ningún color. El disco debe mantenerse en la posición neutral entre los heats.

10. En el caso de que la sirena falle, el disco de colores será el indicador de tiempo del heat. En el caso de que la sirena falle al final del heat, el final del mismo coincidirá necesariamente con el arribo a cero de la cuenta regresiva. Los competidores deberán llevar siempre el tiempo del heat, ya que no se aceptarán reclamos por posibles fallas técnicas que obstruyeran o dificultaran el sonido de la corneta o el conteo regresivo.

11. Durante y al final de cualquier heat, el surfista debe estar claramente en posesión de la ola, en la cara de ella, haciendo un movimiento para pararse, y con las manos habiendo dejado los rieles (excluyendo rail grabs) para que la ola sea calificada.

12. Si el director de la Competencia desea usar un tiempo mínimo de demora entre heats (10 segundos), debe señalar una zona de espera en el agua, separada del lugar donde los competidores están cogiendo las olas.

13. Bajo ninguna circunstancia habrá ninguna extensión de tiempo, una vez que los competidores de un heat hayan entrado al agua. Si un heat es interrumpido por cualquier razón, será detenido por el Jefe de Jueces y luego retomado en el tiempo que fue detenido, y su duración será por lo tanto la originalmente decidida. La única excepción podría darse si el jefe de Jueces, en consulta con otros oficiales calificados, considera que todo el heat debe ser vuelto a correr, porque ningún competidor tenía una ventaja clara al momento de la cancelación, o porque las condiciones del oleaje hacen imposible para los jueces retomar la misma escala.

14. Es responsabilidad del surfista llevar la cuenta de las olas que ha corrido. Se realizará un anuncio para informar al competidor que ha alcanzado el máximo de olas permitidas. NO se aceptarán protestas por anuncios no realizados o por competidores que no hayan alcanzado a escuchar el anuncio en la zona de rompiente. Si se corre más olas de lo permitido dentro del tiempo límite, el surfista puede ser penalizado por cada ola adicional tomada. Adicionalmente, el surfista que permanezca en el agua después de haber surfeado el máximo de olas permitidas, será penalizado con una interferencia si:

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

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

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

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

16. En el caso de iniciar las series (heats) con los competidores en el agua, estos estarán autorizados a remar hacia la rompiente quedando entre 2 y 5 minutos para el final del heat anterior, en casos en que la rompiente esté muy cerca de la playa, el Jefe de Jueces determinará el tiempo que los competidores tienen para remar hacia ella. Estos competidores deberán permanecer en el área designada por el director del Evento, lejos de los competidores de la serie en proceso. Los atletas podrán remar hacia la rompiente SOLO cuando el heat previo haya terminado. Cualquier surfista que entre al área de rompiente donde los surfistas están cogiendo las olas, durante el heat en progreso, podrá ser penalizado. En situaciones extremas el director de la Competencia puede otorgar tiempo extra para remar hacia el line up.

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

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

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

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

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

22. Cualquiera que sea culpable de conducta antideportiva o acarree desprestigio al deporte del surf, podrá ser multado o descalificado a discreción.

23. Los heats deben ser con un máximo de 4 surfistas. Pueden ser hechas excepciones en algunas categorías, donde pueden correrse series hasta de 5 o 6 competidores, si las circunstancias así lo requieren. Un mínimo del 50% de los surfistas que participan en el heat deben avanzar a la siguiente ronda.

24. 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 director del Evento.

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

26. 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.

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

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

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

28. En situaciones extremas, el Director de Competencia en consulta con el Jefe de Jueces, podrá permitir la presencia de caddies para asistir a los surfistas en el agua. Los caddies podrán permanecer en el agua solamente en un área definida determinada por el director de la Competencia y el jefe de Jueces.

Los surfistas solamente podrán utilizar los equipos llevados por su propio caddie una vez que el heat haya comenzado. El surfista cuyo caddie corra una ola será penalizado.

Si el caddie de un surfista interfiere de cualquier manera con otro competidor, se impondrá una interferencia en contra del competidor cuyo caddie causó la falta.

Protestas/Reclamos

Algunas veces pueden presentarse errores de alguna naturaleza durante el evento. Estos errores pueden incluir entre otros: tiempo del heat, interferencias, errores de suma, etc.

Cualquier competidor tiene el derecho de presentar un reclamo por cualquiera de las causas antes mencionadas.

Para presentar un reclamo se debe seguir el siguiente procedimiento:

- a. Se debe preparar el reclamo por escrito.
- b. Entregar la hoja de reclamo al Beach Marshall.
- c. El Beach Marshall pasará el reclamo a Director de Competencia quien analizará los sustentos de cada protesta con el Jefe de Jueces. Se podrá consultar a otros observadores especializados (jueces en receso, spotters, oficiales senior). Al final del día o al final del round, el Director de Competencia o el jefe de Jueces hablarán con el surfista por un tiempo máximo de 30 minutos.

Nota: No serán consideradas las protestas y los reclamos contra el juzgamiento (puntaje) ya que, cuando un juez toma una decisión y asigna un puntaje, éste es irrevocable, sin importar que prueba exista para demostrar lo contrario. A menos que el Jefe de Jueces considere que la

mayoría del panel de jueces no vió una situación, o una ola completamente. En este caso, a discreción del Jefe de Jueces, un video puede ser utilizado para reevaluar la situación.

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

Anuncios

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

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

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

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

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

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

- 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.

TAMAÑOS ESPECIFICOS PARA LAS TABLAS – LONGBOARDS

Especificaciones:

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

- Utilizando la forma del longboard tradicional Malibu, se permite el uso de múltiples quillas y canales.
- El largo de los longboards se medirá utilizando una línea recta a lo largo de la parte superior de la tabla.
- No se aceptará como parte del longboard el "Protector de Punta". Cualquier incremento en el tamaño del longboard, debe ser con material rígido como parte del shape de la tabla.

Interrupciones

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

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

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

Posponer una competencia mas allá su cronograma original, solo será posible si se cuenta con la aprobación de los organizadores, los patrocinantes, y el 75% de los atletas aún en competencia.

INTERFERENCIAS

Regla Básica

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

en los casos de excesivo fastidio, jalada de cuerda o hacer que caiga una sección de la ola.

Derecho de Posesión o Prioridad (DPO) en series de 3 y 4 competidores

La prioridad o derecho de posesión de la ola podrá variar según las siguientes categorías de rompiente y dependiendo de la naturaleza del lugar del evento. Es responsabilidad de los jueces determinar qué surfista tiene la posición “inside” de la ola, basándose en si la ola es mayormente una derecha o una izquierda, pero nunca en cual surfista se para primero.

Excepción: Si en el punto inicial de partida, no se puede establecer claramente si la ola es mayormente una derecha o una izquierda, entonces la prioridad si iría para el primer surfista quien realice un giro definido en la dirección de su elección (haciendo un quiebre evidente hacia la derecha o izquierda).

Point Break

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

Un Solo Pico (Reef o Playa)

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

Situación con Múltiples Picos

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

Con Dos Picos. Puede haber casos donde el swell permita dos picos separados y bien definidos lejos uno del otro, que se encuentren eventualmente en el mismo punto. A pesar de que los dos surfistas pueden tener la posición inside en sus respectivos picos, el competidor que se para primero tendrá la posesión de la ola, y el segundo debe darle paso

reentrando o saliéndose, antes de afectar el potencial del surfista con prioridad.

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

Si ambos se retiran de la ola saliéndose o reentrando y enderezando su recorrido, de tal forma que ninguno de los dos se ve afectado, entonces no hay penalidad alguna.

Si sus caminos llegan a cruzarse, chocan, o se obstaculizan uno a otro, los jueces penalizarán al que considere el agresor en el punto de contacto.

Si ninguno de los dos competidores se sale de la ola o del recorrido del otro, y ambos comparten la responsabilidad de la confrontación, entonces se tendrá que llamar una doble interferencia.

Snaking

El competidor que está más inside (es decir más cercano a la rompiente de la ola) en el punto de partida, y ha establecido derecho de posesión (DPO) de la ola, tiene derecho a surfearla por todo su recorrido, aún si otro surfista toma luego la ola detrás de él. Los jueces no penalizarán al primer surfista, pues tiene el derecho de posesión de la ola, aunque esté al frente del otro competidor.

Si el segundo surfista no ha obstaculizado al competidor que tenía originalmente el derecho de posesión de la ola, entonces los jueces pueden escoger no penalizarlo y deben asignar puntajes a los dos surfers.

Si un competidor toma un pico, situándose en el inside de uno de los lados del mismo, no puede venir otro competidor, tomar la ola por el lado opuesto de ese mismo pico, y tratar de ganar la posesión de la ola del lado donde el primer surfista ya había marcado su derecho de posesión. Se establecerá una interferencia, si la mayoría de los jueces consideran que el surfista que viene corriendo la ola desde atrás del pico reventado, ha afectado de alguna forma el potencial de puntaje del surfista que estableció la prioridad original en el inside del pico.

Si en opinión de los jueces, el segundo surfista ha interferido (snaked), con el primer competidor con derecho de posesión, al hacerlo salir o perder la ola, entonces se hará un llamado de interferencia al segundo surfista, a pesar de que se encuentre detrás del primero cuando se llamó la interferencia.

Interferencia de Remada

En heats de cuatro personas, el surfista que tiene la posición inside (mas cerca de la parte crítica de la ola) no debe ser excesivamente acosado por

otro surfista que esté remando para tomar la misma ola. Se puede llamar una interferencia de remada si:

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

Penalización por Interferencia

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

b. Interferencia de remada: Si la mayoría de los jueces marcan una interferencia de remada, entonces el surfista perderá el 50% del puntaje de la ola mas baja considerada para la tabulación. Si el surfista tiene menos de las olas requeridas para la tabulación y recibe una interferencia, entonces se considerará el 50% de la ola que tenga, Ej. si solo ha tomado una ola y se cuentan las dos mejores, se considerara el 50% del puntaje de la ola que ha corrido. Tres de los cinco jueces deben haber marcado la interferencia para que sea considerada una mayoría y se aplique la penalización. La interferencia aparecerá en la hoja de calificación de cada juez como un triangulo colocado arriba del puntaje, si el surfista corrió la ola, pero causo la interferencia mientras remaba, o en la línea entre sus puntajes, si la

interferencia fue causada mientras remaba una ola que no corrió finalmente, y siempre con una flecha dibujada hacia el puntaje del corredor al cual se le causo la interferencia. Si el mismo surfista incurriera en una segunda interferencia en la misma batería, se le descontará el 50% de su mejor ola.

c. Interferencia de Prioridad: Si fuera marcada una interferencia de prioridad el surfista perderá el total de su segunda mejor ola y se considerará solo su mejor ola.

d. Interferencia de ola Adicional: Cualquier surfista que haya tomado el máximo de olas autorizado, y permanezca en el área de la competencia, evitando de alguna forma que un competidor aun en competencia tome una ola, o afectando el puntaje potencial de un competidor corriendo una ola, puede ser multado o descalificado o ambos dependiendo de la severidad de la interferencia.

e) Se puede incluir al Juez Principal o al Director de Competencia, y en este caso la interferencia se determinará en tres de seis hojas de jueceo.

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

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

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

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

JUZGAMIENTO

1. Criterio de Juzgamiento para SURF SHORTBOARD (OPEN MASCULINO, FEMENINO Y JUNIOR):

“El surfer debe ejecutar **maniobras radicales con control**, en las **secciones críticas** de la ola, con **Velocidad, Fuerza y Fluidéz**.

Un surfing **Innovador y Progresivo**, así como la **combinación y variedad en el Repertorio de maniobras mayores**, serán tomados en cuenta en el momento de asignar puntos por el desempeño del surfista.

El surfer que ejecute dicho criterio, mostrando el mayor **Grado de Dificultad y Arrojo** sobre las olas, debe ser recompensado con los puntajes más altos.”

2. Criterio de Juzgamiento para LONGBOARD:

“Los longboarders deben ejecutar una variedad de maniobras tradicionales con control, en las secciones críticas de la ola, utilizando la totalidad de la tabla. El surfista que ejecute dichas maniobras, con el mayor grado de dificultad y mostrando mayor estilo, gracias y fluidez, recibirá los puntajes más altos por su rutina.

Además de lo anteriormente dicho, los siguientes serán elementos clave que deberán ser tomados en consideración por los jueces:

- rutinas en la punta de la tabla y utilización de los bordes o rieles de la tabla
- Secciones críticas de la ola
- Variedad
- Velocidad y fuerza
- Arrojo
- Control
- Trabajo de pies y desplazamiento sobre la tabla

NOTA: Es importante señalar que el énfasis de ciertas palabras clave y elementos del criterio de juzgamiento, son contingentes al tipo de ola del evento y a las condiciones del día y a las posibles variaciones de las mismas durante el día.”

3. Criterio de juzgamiento para BODYBOARD:

“El surfer debe ejecutar **maniobras radicales con control**, en las **secciones críticas** de la ola, con **Velocidad, Fuerza y Fluidéz**.

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.

Múltiples maniobras aéreas con un alto grado de dificultad obtendrán los puntajes más altos si son completadas limpiamente.

El surfer que ejecute dicho criterio, mostrando el mayor **Grado de Dificultad y Arrojo** sobre las olas, debe ser recompensado con los puntajes más altos." Un rider debe realizar maniobras radicales y controladas en la sección crítica de una ola con velocidad, poder y fluidez para maximizar su potencial puntuable. La innovación / técnica aplicada, así como la variedad de repertorio (maniobras) y movimientos mayores se tendrán en cuenta al recompensar los puntos de las olas. Múltiples maniobras aéreas con un alto grado de dificultad atraerán las puntuaciones más altas posibles si se completan de manera limpia. El rider que cumpla estos criterios y ejecute maniobras con el máximo grado de dificultad y compromiso en sus olas será recompensado con las puntuaciones más altas".

PANEL DE JUECES

El panel de jueces para cada heat consistirá en cinco jueces, quienes se rotarán de un panel más grande. Se requiere de un panel mínimo de siete jueces para llevar a cabo un evento completo. La rotación del panel de jueces debe estar hecha de tal forma que ningún juez trabaje más de 3 heats seguidos. Todo panel trabajara bajo el control y dirección de un Jefe de Jueces.

Los jueces deben reportarse con el Jefe de Jueces por lo menos 15 minutos antes del comienzo de los heats. Esto les permitirá tener una visión real de las condiciones de las olas, y del estándar de surfeo.

El código del juez y el número del heat deben ser colocados claramente en la hoja de juzgamiento.

Los jueces no deben preocuparse por la tabulación de su planilla y deben entregarla rápidamente al final del heat.

Cada juez debe dar el 100% de su esfuerzo. La concentración máxima es esencial para asegurar que intereses personales sean eliminados y se alcance la máxima eficiencia.

Los jueces deben colocar puntajes a todas y cada una de las olas corridas por todos los competidores.

El sistema de puntaje es de 0.1 a 10, considerando incrementos de un décimo entre punto y punto.

Los jueces son responsables de las situaciones de interferencia.

Los jueces deben estar visualmente separados y es responsabilidad del Jefe de Jueces asegurarse que los jueces no discutan o comenten los puntajes o las llamadas de interferencia.

Los jueces no pueden cambiar sus puntajes o llamados a interferencia en la computadora o en la hoja manual. En caso de que se haya cometido un error, debe informar al Jefe de Jueces quien autorizará la corrección. El juez debe firmar cualquier alteración o cambio.

Si un juez pierde una ola o parte de ella, debe colocar una "M" en el cuadro correspondiente e informar al Jefe de Jueces, el cual le dará un puntaje basado en la comparación de las olas anteriores y las hojas de los otros jueces. Este puntaje debe ser proporcionado por el Jefe de Jueces.

Los jueces que han terminado su rotación de trabajo, deben permanecer a la mano en el área de competencia hasta que se haya tabulado su último heat trabajado, y hasta que no pueda haber ninguna protesta sobre ese heat.

Los jueces deben esperar hasta la culminación del trabajo de los tabuladores antes de chequear las hojas de resumen.

Ningún juez debe hacer comentarios acerca de la chance de algún surfista en cualquier evento, al público, a los medios, o a competidores, de lo contrario este juez puede ser relevado del panel de jueces y cualquier otra medida puede ser tomada por el Jefe de Jueces en consulta con el Director de Competencia.

Las estadísticas de jueces deben ser llevadas a cabo diariamente. Cualquier juez que muestre ser inconsistente podrá ser excluido del panel de jueces y asignado a otras responsabilidades de la competencia (Ej. Veedor de colores-spotter). Esto puede ocurrir en cualquier momento y debe ser

ejecutado por el Director de Competencia bajo las recomendaciones del Jefe de Jueces.

En algunas oportunidades, pueden ocurrir errores de alguna naturaleza especial con respecto al juzgamiento. Esto incluye el tiempo de los heats y los puntajes de los jueces. A discreción del Director de Competencia, este puede consultar con observadores calificados (definidos como Jefe de Jueces, jueces, jueces en receso, spotters, y cualquier otro oficial) que haya sido testigo del incidente en cuestión, y que reglamentarán estas especiales circunstancias caso por caso.

Tarima o Área de Jueceo

El Director de Competencia y el Jefe de Jueces serán responsables de la aplicación de estas reglas.

1. Los Jueces, spotters, locutor y el Jefe de Jueces deben tener un área de visión irrestricta de todo el recorrido de la ola que será surfada por los competidores.
2. Una visibilidad sesgada, o que no consienta a los jueces una perspectiva adecuada o apropiada de la ola, no será aceptable.
3. Si se coloca una estructura fija armable (podium o tarima), esta debe ser levantada previa consulta con el Director de Competencia y el Jefe de Jueces.
4. Si la competencia tuviera que moverse de lugar, los jueces deben ser ubicados en el punto que les permita la mejor visión de la ola que será surfada, aún si fuera necesario colocar tarimas o estructuras temporales en la playa.
5. Los jueces deben tener un lugar de trabajo que los proteja de las inclemencias del clima (sol, lluvia, viento, etc.).
6. En los límites de lo posible, los jueces deben estar separados visualmente unos de los otros.

CRITERIO Y CLAVES DE JUZGAMIENTO

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

Antes de Juzgar

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

Juzgamiento

a) El sistema de puntaje utilizado es del cero al diez, y se divide en las siguientes categorías:

0.1 - 1.9 Pobre

2.0 - 4.9 Regular

5.0 - 6.4 Bueno

6.5 - 7.9 Muy bueno

8.0 - 10 Excelente

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

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

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

e) 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.

f) 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.

- g) Como todos los surfistas no corren cada ola de la misma manera, los jueces deben esforzarse por diferenciar los puntajes de todas las olas.
- h) Es recomendable no deliberar excesivamente sobre cada puntaje, sino colocar la nota apenas el surfista ha culminado con su rutina.
- i) El conteo de olas debe ser cantado tan frecuentemente como sea posible durante el heat y mientras NO haya competidores corriendo. Repitan el conteo de olas regularmente.
- j) 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.
- k) Durante el heat, no se deben compartir las opiniones propias con los otros jueces.

RANKING

El cálculo del ranking se basará en la sumatoria de los puntajes de cada competidor en las diferentes etapas del circuito nacional de surf.

Si se dieran empates durante o la final del año, se romperán en base a la sumatoria del total de puntos del ranking del año anterior.

La distribución de puntajes se determina por la posición del competidor en las diferentes rondas del evento.

Tabla de puntuación:

POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS	POS	PTS
1	1000	26	355	51	230	76	138	101	89
2	860	27	350	52	225	77	136	102	88
3	730	28	345	53	220	78	134	103	87
4	670	29	340	54	215	79	132	104	86
5	610	30	335	55	210	80	130	105	85
6	583	31	330	56	205	81	128	106	84
7	555	32	325	57	200	82	126	107	83
8	528	33	320	58	195	83	124	108	82
9	500	34	315	59	190	84	122	109	81
10	488	35	310	60	185	85	120	110	80

11	475	36	305	61	180	86	118	111	79
12	462	37	300	62	175	87	116	112	78
13	450	38	295	63	170	88	114	113	77
14	438	39	290	64	165	89	112	114	76
15	425	40	285	65	160	90	110	115	75
16	413	41	280	66	158	91	108	116	74
17	400	42	275	67	156	92	106	117	73
18	395	43	270	68	154	93	104	118	72
19	390	44	265	69	152	94	102	119	71
20	385	45	260	70	150	95	100	120	70
21	380	46	255	71	148	96	98	121	69
22	375	47	250	72	146	97	96	122	68
23	370	48	245	73	144	98	94	123	67
24	365	49	240	74	142	99	92	124	66
25	360	50	235	75	140	100	90	125	65