



Federación de Surf
de Costa Rica

FEDERACIÓN DE SURF DE COSTA RICA
3-002-411868

Según Acta de Asamblea General Extraordinaria de la **FEDERACION DE SURF DE COSTA RICA**, inscrita y vigente en el Registro de Asociaciones con cédula jurídica número tres – cero cero dos – cuatrocientos once mil ochocientos sesenta y ocho, celebrada en primera convocatoria al ser las quince horas del día cuatro de junio del año dos mil veinte. En el artículo primero se acuerda y aprueba publicar el siguiente libro de reglas:

LIBRO DE REGLAS 2019

La Federación de Surf de Costa Rica posee la Representación Nacional del Surf por tiempo indefinido, en las modalidades de Shorthboard, Longboard, Bodyboarding, Stand Up Paddle (SUP) Racing y Surfing, Bodysurfing, Wakesurfing, Skimboard, Balance Board, Surf Adaptado y todas las demás actividades de surf en cualquier tipo de olas y en aguas planas utilizando equipos de olas, así establecido por la International Surfing Association (ISA). Aprobado por el Consejo Nacional del Deporte y la Recreación mediante oficio ICODER-DN-1167-06-2019 del 18 de junio de 2019.

1. OBJETIVO

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

2. CATEGORÍAS

En los eventos de la Federación de Surf de Costa Rica podrán haber las siguientes categorías:

Open Varones - Varón de cualquier edad.

Open Damas, Dama de cualquier edad.

Junior Varón, hasta los 17 años cumplidos.

Junior Dama, hasta los 17 años cumplidos.

Boys Varón o Dama, hasta los 15 años cumplidos.

Grommets Varón o Dama, hasta los 13 años cumplidos.

Mini Grommets Varón o Dama, hasta los 11 años cumplidos.

Longboard Varón o Dama, de cualquier edad.

Master Varón o Dama, mayores de 35 años cumplidos.

Master Varón o Dama, mayores de 35 años cumplidos

Bodyboard Open Varones, varón de cualquier edad.

Bodyboard Open Damas, Dama de cualquier edad.

3. EDAD

Para participar en la categoría Junior, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 18 años de edad el 1ro de enero del año en el cual se lleva a cabo el Evento. Para participar en la categoría Boys, el competidor (Varón o Dama) no debe haber alcanzado los 16 años de

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

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

4. FORMATOS

- a) Todos los torneos se harán sobre formatos base de 4 y 3 competidores por heat. En algunos casos podrán usarse series hombre a hombre. Tal decisión dependerá de la consulta hecha entre el Director del Evento, el Jefe de Jueces y por lo menos un representante de los atletas.
- b) Los torneos pueden tener el formato con competidores sembrados o no.
- c) Cuando tengan el formato con sembrados:
- d) Eventos con 34 a 39 competidores (8 sembrados)
Ronda Uno: 8 heats de 4 y 3 (1º y 2º a la ronda 2)
Ronda Dos: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a la ronda 3)
Cuartos de Final: 4 heats de 4 (1º y 2º a semifinales)
Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)
Final: 1 heat de 4.
- e) Eventos con 40 a 48 competidores (16 sembrados)
Ronda Uno: 8 heats de 3 y 4 (1ero y 2do a la ronda 2)
Ronda Dos: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a la ronda 3)
Ronda Tres: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a la ronda 4)
Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1º y 2º a semifinales)
Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)
Final: 1 heat de 4.
- f) Eventos con 49 a 64 competidores (16 sembrados)
Ronda Uno: 12 heats de 4 (1ero y 2do a la ronda 2)
Ronda Dos: 8 heats de 4 (sumar 8 sembrados, 1ero y 2do a ronda 3)
Ronda Tres: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1ero y 2do a la ronda 4)
Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1ero y 2do a semifinales)
Semifinales: 2 heat de 4 (1ero y 2do a la final)
Final: 1 heat de 4.
- g) Eventos con 65 a 80 competidores (16 sembrados)
Ronda Uno: 16 heats de 4 (1º y 2º a la ronda 2)
Ronda Dos: 8 heats de 4 (1º y 2º a la ronda 3)
Ronda Tres: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a la ronda 4).
- h) Ronda Cuatro: 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1º y 2º a la ronda 5)
Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1º y 2º a semifinales)
Semifinales: 2 heat de 4 (1º y 2º a la final)
Final: 1 heat de 4.
- i) Eventos con 81 a 112 competidores (16 sembrados)
Ronda Uno: 24 heats de 3 y 4 (1º y 2º a la ronda 2)

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

Ronda Dos: 12 heats de 4 (1° y 2° a la ronda 3)
Ronda Tres: 8 heats de 4 (sumar 8 sembrados, 1° y 2° a la ronda 4)
Ronda Cuatro 8 heats de 3 (sumar 8 sembrados, 1° y 2° a la ronda 5)
Cuartos de Final: 4 heat de 4 (1° y 2° a semifinales)
Semifinales: 2 heat de 4 (1° y 2° a la final)
Final: 1 heat de 4

5. SEMBRADOS

a) Eventos con 34 a 39 competidores, 8 sembrados de los top del ranking del año anterior en la ronda 2.

b) Eventos con 40 a 48 competidores, 16 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 8 primeros rankeados en la ronda 3 y los rankeados del 9° al 16° en la ronda 2.

Una vez cumplidos los primeros 4 eventos de 4 a 6 estrellas del año, entonces los primeros 8 rankeados del año anterior en la ronda 3, mientras que los primeros 8 rankeados del año en curso irán en la ronda 2.

c) Eventos con 49 a 64 competidores, 16 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 8 primeros rankeados en la ronda 3 y los rankeados del 9° al 16° en la ronda 2.

Una vez cumplidos los primeros 4 eventos de 4 a 6 estrellas del año, entonces los primeros 8 rankeados del año anterior en la ronda 3, mientras que los primeros 8 rankeados del año en curso irán en la ronda 2.

d) Eventos con 65 a 80 competidores, 16 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 8 primeros rankeados en la ronda 4 y los rankeados del 9° al 16° en la ronda 2.

Una vez cumplidos los primeros 4 eventos de 4 a 6 estrellas del año, entonces los primeros 8 rankeados del año anterior en la ronda 3, mientras que los primeros 8 rankeados del año en curso irán en la ronda 2.

e) Eventos con 81 a 112 competidores, 16 sembrados de los top del ranking del año anterior. Los 8 primeros rankeados en la ronda 4 y los rankeados del 9° al 16° en la ronda 3.

Una vez cumplidos los primeros 4 eventos de 4 a 6 estrellas del año, entonces los primeros 8 rankeados del año anterior en la ronda 4, mientras que los primeros 8 rankeados del año en curso irán en la ronda 3.

6. INSCRIPCIONES Y MEMBRESIA

Las inscripciones tendrán los siguientes costos:

a) El pago por membresía anual dará derecho a recibir una identificación de atleta profesional y miembro activo de nuestra federación.

b) De aceptarse inscripciones en playa, estas no tendrán ningún derecho a sembrados y estarán sujetas a un recargo del 30% del valor de la inscripción.

7. OTRAS OBLIGACIONES

San José, Costa Rica

www.fedesurfcrr.com info@fedesurfcrr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

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

8. REGLAS DE COMPETENCIA

1. Tiempo y Conteo de Olas

- a)** Tiempos mínimos y cantidad de olas permitidas: En todos los Heats, incluidas las finales, se considerarán las 2 mejores Olas, con un máximo de 12 Olas en Point Breaks y 15 en Beach Breaks. Los heats (series) deben tener una duración mínima de 15 a 25 minutos. Las finales deben durar por lo menos 20 minutos. Estos tiempos son estipulados a discreción del Jefe de Jueces en coordinación con el Director del Evento.
- b)** El director de Competencia debe dar a conocer el tiempo de los Heats y la cantidad de olas a considerarse al comienzo del día y cada vez que haya un cambio en dichos parámetros.
- c)** El tiempo oficial de los heats será dado a conocer por el Comentarista, o en su ausencia por el Jefe de Jueces. Una señal visual y un anuncio del locutor o comentarista será dado cuando queden 5 minutos en el heat.
- d)** Una sirena o corneta deben ser utilizadas para iniciar o finalizar los heats. Un sonido para empezar y dos para terminar. El Jefe de Jueces indicará cuando debe iniciarse el heat.
- e)** Debe ser utilizado un sistema de disco de tiempo, de por lo menos 1 metro cuadrado. El color Verde representa el comienzo y el Amarillo señala los 5 últimos minutos.
- f)** El comentarista debe realizar una cuenta regresiva para comenzar y terminar cada heat. El heat inicia o termina inmediatamente cuando el locutor alcanza el cero.
- g)** La primera de las dos sirenas deben sonar inmediatamente cuando el comentarista llegue a Cero. El final oficial del heat será cuando el Jefe de Jueces oiga la primera sirena, e indique a los jueces que no consideren ninguna otra ola para ese heat. La sirena tiene prioridad sobre el disco de tiempo.
- h)** Cuando el comentarista llegue a cero, el disco de tiempo debe colocarse en una posición neutra, sin mostrar ningún color. El disco debe mantenerse en la posición neutral entre los heats.
- i)** En el caso de que la sirena falle, el disco de colores será el indicador de tiempo del heat. En el caso de que la sirena falle al final del heat, el final del mismo coincidirá necesariamente con el arribo a cero de la cuenta regresiva. Los competidores deberán llevar siempre el tiempo del heat, ya que no se aceptarán reclamos por posibles fallas técnicas que obstruyeran o dificultaran el sonido de la corneta o el conteo regresivo.
- j)** Durante y al final de cualquier heat, el surfista debe estar claramente en posesión de la ola, en la cara de ella, haciendo un movimiento para pararse, y con las manos habiendo dejado los rieles (excluyendo rail grabs) para que la ola sea calificada.
- k)** Si el Director de la Competencia desea usar un tiempo mínimo de demora entre heats (10 segundos), debe señalar una zona de espera en el agua, separada del lugar donde los competidores están cogiendo las olas.
- l)** En 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.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

m) Es responsabilidad del surfista llevar la cuenta de las olas que ha corrido. Se realizará un anuncio para informar al competidor que ha alcanzado el máximo de olas permitidas. NO se 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.

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

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

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

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

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

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

- 8.** Cualquier surfista parado en su tabla y corriendo una ola una vez iniciado el siguiente heat será multado, descalificado (o ambos) dependiendo de la severidad de la interferencia.
- 9.** Cualquiera que sea culpable de conducta antideportiva o acarree desprestigio al deporte del surf o a la Federación de Surf de Costa Rica, podrá ser multado o descalificado a discreción del Directorio de la Federación.
- 10.** Los heats deben ser con un máximo de 4 surfistas. Pueden ser hechas excepciones en algunas categorías, donde pueden correrse series hasta de 5 competidores, si las circunstancias así lo requieren. Un mínimo del 50% de los surfistas que participan en el heat deben avanzar a la siguiente ronda.
- 11.** Las papeletas de puntaje de los jueces y la hoja de tabulación pueden ser revisados por el competidor después de la conclusión de su heat y una vez que los resultados hayan sido publicados por el Director del Evento.
- 12.** Los competidores deben vestir la camiseta de competencia (lycra), suministrada por el patrocinador, desde el momento que le es entregada por el beach marshall (oficial de playa) y hasta el momento de su devolución al finalizar el heat, y si fuera necesario, durante la premiación. De no cumplirse con esta regla podrá imponerse una multa.
- 13.** Los competidores son responsables de asegurarse que están utilizando el color de camiseta de competencia (lycra) correcto en todos los heats. El surfista con un color incorrecto, no tendrán derecho a protestar si los jueces fueron impedidos de distinguirlo de los otros competidores en el heat.
- 14.** Las olas deben tener un tamaño mínimo de 18 pulgadas (0,5 m) para que el evento pueda ser decretado surfeable. Se puede hacer una excepción si se trata del día final del evento y las olas parecen surfeables. Esto será determinado por el Director de Competencia y por el Jefe de Jueces. Si las olas parecen estar por debajo del tamaño mínimo requerido, el director del evento, en consulta con el Director del Circuito, el Jefe de Jueces y un representante de los atletas, podrá tomar una de las siguientes decisiones:
 - a)** Continuar con el evento porque las olas, aun estando por debajo del tamaño mínimo deseado, tienen suficiente fuerza y potencial para ser surfeadas.
 - b)** Cancelar el evento, repartiendo los puntos entre los surfistas que se encuentran aún en competencia.
- 15.** En situaciones extremas, el Director de Competencia en consulta con el Jefe de Jueces, podrá permitir la presencia de caddies para asistir a los surfistas en el agua. Los caddies podrán permanecer en el agua solamente en un área definida determinada por el Director de la Competencia y el Jefe de Jueces. Los surfistas solamente podrán utilizar los equipos llevados por su propio caddie una vez que el heat haya comenzado. El surfista cuyo caddie corra una ola será penalizado. Si el caddie de un surfista interfiere de cualquier manera con otro competidor, se impondrá una interferencia en contra del competidor cuyo caddie causó la falta.

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

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

17. Protestas/Reclamos

Algunas veces pueden presentarse errores de alguna naturaleza durante el evento. Estos errores pueden incluir entre otros: tiempo del heat, interferencias, errores de suma, etc. Cualquier competidor tiene el derecho de presentar un reclamo por cualquiera de las causas antes mencionadas.

Para presentar un reclamo se debe seguir el siguiente procedimiento:

- i.** Se debe preparar el reclamo por escrito.
- ii.** Entregar la hoja de reclamo al Beach Marshall dentro de un marco tiempo de 15 minutos apenas terminó el heat o se anunciaron los resultados.
- iii.** El Beach Marshall pasará el reclamo a Director de Competencia quien analizará los sustentos de cada protesta con el Jefe de Jueces. Se podrá consultar a otros observadores especializados (jueces en receso, spotters, oficiales senior, comité técnico, jueces de prioridad, tabuladores, etc.).
- iv.** Al final del día o al final de la ronda, 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 contra el juzgamiento (puntaje) ya que, cuando un juez toma una decisión y da un puntaje, está es irrevocable sin importar que prueba exista para demostrar lo contrario. Al menos que el Jefe de Jueces considere que la mayoría del panel de jueces no vio una situación o una ola completamente. En este caso, a discreción del Jefe de Jueces, un video puede ser utilizado para reevaluar la situación.

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

18. Fotógrafos en el Agua

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

19. Generales

- a) Ningún patrocinador, en ninguna circunstancia, puede forzar a los competidores a usar una marca particular de trajes de baño o wetsuits, como condición para su entrada en un evento avalado por la Federación.
- b) Todas las reuniones, funciones, etc. deben ser llevadas a cabo cerca del lugar del evento y a una hora razonable.

20. Anuncios

- a) El narrador no debe anunciar el puntaje de la computadora o hacer comentarios sobre el posible puntaje de una performance, hasta que todos los jueces hayan digitado sus notas en el sistema.
- b) Todos los anuncios de interferencias deben ser comunicados al narrador por el Jefe de Jueces o el Director de la Competencia, antes de que sean anunciadas públicamente.
- c) En todos los heats y finales, los puntajes computarizados deben ser anunciados a través de todo el heat.
- d) Si el comentarista da un resultado y está equivocado, debido a que los jueces han colocado el puntaje incorrecto, o por cualquier otra razón, el surfista no tendrá derecho a reclamar.
- e) El narrador no puede hacer ningún anuncio o decir cualquier condición de las olas (Ej. Se acerca el set desde el outside, etc.) pues puede beneficiar a un participante sobre otro.
- f) Si algún surfista desde el agua requiere información, deben utilizar las señales de las manos, tal como se describen a continuación:

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

21. Instalaciones para los Competidores

- a) Todos los eventos deben tener un área accesible y segura de buen tamaño para los competidores, que debe estar distinguida claramente como área de “No Fumadores” “Prohibido Fumar” “Ambiente libre de humo de tabaco” “ley 9028”, personas con discapacidad, etc.
- b) El área estará destinada únicamente para competidores y oficiales.
- c) Los competidores tienen derecho a un invitado en las zonas de competidores.
- d) Se debe suministrar información escrita de los alojamientos y servicios de transporte relacionados al torneo.
- e) Debe haber un adecuado suministro de agua potable en el lugar del campeonato.
- f) Debe existir un área segura para la preparación y resguardo de los artículos personales de los competidores. El ingreso a esta área será únicamente para competidores, no podrán tener acceso a ella invitados, representantes de medios, etc.

22. TAMAÑOS ESPECÍFICOS PARA LAS TABLAS.

A) BODYBOARDS

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

Los bodyboards deben tener las siguientes especificaciones:

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

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

iii. El uso de quilla o aleta es opcional.

B) LONGBOARDS

Especificaciones para los Longboards:

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

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

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

iv) No se 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.

C) Diseño de SUP para surfear:

No se aplican dimensiones de longitud o agregadas. En el espíritu de lo tradicional al navegar, no se permite ningún dispositivo estructural para mantener el contacto del pie con la tabla.

D) SUP de Carreras: 12'6 Longitud máxima o 14 'longitud máxima [SEGÚN LO DIRIGIDO POR DIRECTOR DEL EVENTO].

E) Paddleboard SUP: 12 'de longitud máxima.

F) Diseño de Kneeboard: no especificado, pero debe ser montado sobre las rodillas.

G) Shortboards: Ilimitado

23. Interrupciones

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

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

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

Posponer una competencia más allá de su cronograma original, solo será posible si se cuenta con la aprobación de los organizadores y los patrocinadores.

9. JUZGAMIENTO

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

1. Criterio General de Juzgamiento: "El surfista debe ejecutar maniobras radicales con control, en las secciones críticas de la ola, con Velocidad, Fuerza y Fluidez para maximizar el potencial puntuable. El desarrollo de un surfista Innovador y Progresivo, así como la Variedad en el Repertorio de maniobras realizadas, deben ser tomados en cuenta en el momento de asignar puntos por las olas surfeadas. El surfista que ejecute dicho criterio, con el mayor Grado de Dificultad y Arrojo sobre las olas, debe ser recompensado con los puntajes más altos."

2. Shortboarding:

Los surfistas deben ejecutar los elementos clave del criterio de juzgamiento para maximizar su potencial puntuable. Los jueces analizan los siguientes elementos principales al puntuar el recorrido de un competidor en una ola:

- Compromiso y grado de dificultad.
- Maniobras innovadoras y progresivas.
- Combinación de maniobras mayores.
- Variedad de maniobras.
- Velocidad, fuerza y fluidez.

NOTA: Es importante tener en cuenta que el énfasis de ciertos elementos es contingente a la ubicación y las condiciones del día, así como los cambios de condiciones durante el día.

La siguiente escala se puede usar para describir un recorrido que se califica:

- 0-1.9 = Pobre
- 2.0-3.9 = Justo
- 4.0-5.9 = Promedio
- 6.0-7.9 = Bueno
- 8.0-10.0 = Excelente

3. Longboard

El Surfista debe realizar maniobras controladas en la sección crítica de la ola utilizando toda la tabla y toda la ola, usando el surf tradicional de tabla larga. El surfista que realiza esto con el mayor grado de dificultad, con más estilo, fluidez y gracia recibirá la puntuación más alta.

Además de lo anterior, los siguientes son elementos claves que los jueces deben considerar:

- Montar la nariz y el surf de riel a riel
- Sección crítica de la ola.
- Variedad
- Velocidad y potencia.
- Riesgo
- Control
- Trabajo de pies (caminatas y cruce de pies en maniobras).

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

NOTA: Es importante tener en cuenta que el énfasis de ciertos elementos es contingente sobre la ubicación y las condiciones del día, así como los cambios de condiciones durante el día.

La siguiente escala se puede usar para describir un recorrido en la ola que se califica:

- 0-1.9 = Pobre
- 2.0-3.9 = Justo
- 4.0-5.9 = Promedio
- 6.0-7.9 = Bueno
- 8.0-10.0 = Excelente

4. SUP Surfing

- Criterios de evaluación: Un surfista debe demostrar habilidades de manejo de la tabla y el remo en la fase de transición y la fase de navegación o Surfing de su presentación, para que sea considerado completo.

- Un surfista debe realizar maniobras radicales con control, utilizando el remo como una herramienta clave, en las secciones críticas de la ola con velocidad, fuerza y fluidez para maximizar su potencial de puntuación. Un surfing innovador / progresiv, así como variedad de repertorio [maniobras], manejo en la ola y la rompiente así como el uso del remo para aumentar la intensidad de las maniobras será tomado en cuenta al otorgar puntos por SUP surfer.

- El surfista de SUP que ejecuta estos criterios con el máximo grado de dificultad y el riesgo en las olas será recompensado/a con las puntuaciones más altas.

- Para StandUp Paddle Surfing [SUP] se considera que una ola comienza, cuando en la opinión de los jueces, el competidor ya no está únicamente bajo el poder del remo sino que más bien se ha aprovechado y ha comenzado a ser llevado por la fuerza de la ola.

5. Surfing Aéreos

- Para que una maniobra se considere exitosa, un surfista debe aterrizar el aéreo y salir con impulso hacia delante de la ola.

- Un surfista debe realizar aéreos radicales comprometido a despegar en la sección más crítica de la ola, con velocidad, potencia y fluidez para maximizar el potencial de puntuación. La altura, rotación, dificultad técnica, creatividad [innovación] y la suavidad del aterrizaje con control, se tendrá en cuenta al recompensar los puntos de los aéreos que están completados. El surfista que ejecuta las maniobras con el mayor grado de dificultad y el riesgo en la ola será recompensado con las puntuaciones más altas.

6. Bodyboarding

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

A menos que un Evento del CNS sea un evento especial, (por ejemplo, piscina de olas, flow rider, aéreos grandes, ola grande o tow-in) el criterio de juzgamiento estándar que se utilizará es como se indica a continuación:

Un bodyboarder debe realizar maniobras radicales controladas en la sección / s críticas de una ola con velocidad, fuerza y la fluidez para maximizar su potencial puntuable.

Un bodyboarding innovador / Técnico y progresivo, así como variedad de repertorio (maniobras) o una sola maniobra mayor explosiva será tomado en cuenta a la hora de gratificar los puntos de olas corridas.

Múltiples maniobras aéreas con un alto grado de dificultad atraerán las calificaciones más altas posibles si se completa limpiamente.

El bodyboarder que cumpla estos criterios y ejecuta las maniobras con el máximo grado de dificultad y riesgo en sus olas será recompensado con las puntuaciones más altas”.

7. Surf Adaptado

Se implementarán los Criterios de Evaluación General de la Federación de Surf de Costa Rica y se definen como: “Un surfista debe realizar maniobras radicales controladas en las secciones críticas de una ola con velocidad, potencia y fluidez. El surf innovador / progresivo, así como la combinación y variedad de repertorio, se tendrán en cuenta al recompensar los puntos por el desempeño de un surfista. El surfista que se desempeña según los criterios anteriores, exhibiendo el máximo grado de dificultad y compromiso en las olas, maximizará su potencial de puntuación”.

En el caso de que no se realicen maniobras claras durante la competencia, los jueces considerarán los Criterios Fundamentales de Surf como se describe a continuación y se enfatizarán en los Criterios de Evaluación de la Federación bajo el Grado de Dificultad o Compromiso:

- Los surfistas que reman y atrapan olas de cara abierta siempre obtendrán una puntuación más alta que los surfistas que atrapan espumas (olas que ya se han roto y no vuelven a convertirse en olas de cara abierta).
- El surfista que atrapa una ola de cara abierta y viaja hacia la derecha o hacia la izquierda obtendrá una puntuación más alta que un surfista que atrapa una ola de cara abierta y no va ni a la derecha ni a la izquierda.
- El surfista que atrape una ola de cara abierta y realice una maniobra tendrá una puntuación más alta que un surfista que monte una ola de cara abierta a derecha o izquierda, pero no realice una maniobra.
- El surfista que atrapa una ola de cara abierta y viaja a la derecha o a la izquierda e intenta realizar una maniobra, pero falla al no completar la maniobra al 100 por ciento

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

(las maniobras deben completarse al 100 por ciento), generalmente obtendrá una puntuación más alta que el surfista que viaja hacia la derecha o la izquierda en una ola de cara abierta sin intentar realizar una maniobra.

- Los surfistas que realizan maniobras en la espuma solo obtendrán una puntuación más alta que los surfistas que navegan en aguas bravas sin realizar maniobras.

8. El Rol del 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.

9. 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 surf.

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

11. Si un puntaje no está claro o debe ser corregido, debe ser tachado y el puntaje correcto debe ser colocado en el cuadro siguiente. Todas las correcciones, enmiendas y tachaduras deben llevar la firma del juez.

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

13. 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.

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

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

16. Los jueces son responsables de las situaciones de interferencia.

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

18. 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

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf de Costa Rica

informar al Jefe de Jueces quien autorizará la corrección. El juez debe firmar cualquier alteración o cambio.

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

20. 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.

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

22. 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.

23. 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.

24. 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

25. Tarima o Área de Jueceo El Director de Competencia y el Jefe de Jueces serán responsables de la aplicación de estas reglas.

- a)** Los Jueces, spotters, locutor y el Jefe de Jueces deben tener un área de visión irrestricta de todo el recorrido de la ola que será zureada por los competidores.
- b)** Una visibilidad sesgada, o que no consienta a los jueces un perspectiva adecuada o apropiada de la ola, no será aceptable.
- c)** Si se coloca una estructura fija armable (podium o tarima), esta debe ser levantada previa consulta con el Director de Competencia y el Jefe de Jueces.
- d)** Si la competencia tuviera que moverse de lugar, los jueces deben ser ubicados en el punto que les permita la mejor visión de la ola que será zureada, aún si fuera necesario colocar tarimas o estructuras temporales en la playa.
- e)** Los jueces deben tener un lugar de trabajo que los proteja de las inclemencias del clima (sol, lluvia, viento, etc.).

San José, Costa Rica

www.fedesurfcra.com info@fedesurfcra.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf
de Costa Rica

f) En los límites de lo posible, los jueces deben estar separados visualmente unos de los otros.

10.INTERFERENCIAS

1. Regla Básica (sin regla de prioridad)

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

2. Derecho de Posesión de la Ola (DPO)

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

a) Point Break

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

b) Un Solo Pico

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

c) Situación con Múltiples Picos

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

- a) Con Dos Picos. Pueden haber casos donde el swell permita dos picos separados y bien definidos lejos uno del otro, que se encuentren eventualmente en el mismo punto. A pesar de que los dos surfistas pueden tener la posición inside en sus respectivos picos, el competidor que se pare primero tendrá la posesión de la ola, y el segundo debe darle paso reentrando o saliéndose, antes de afectar el potencial del surfista con prioridad.
- b) Si dos competidores se ponen de pie al mismo tiempo en dos picos diferentes que eventualmente se encuentran, entonces:
 - Si ambos se retiran de la ola saliéndose o reentrando y enderezando su recorrido, de tal forma que ninguno de los dos se ve afectado, entonces no hay penalidad alguna.
 - Si sus caminos llegan a cruzarse, chocan, o se obstaculizan uno a otro, los jueces penalizarán al que consideren el agresor en el punto de contacto.
 - Si ninguno de los dos competidores se sale de la ola o del recorrido del otro, y ambos comparten la responsabilidad de la confrontación, entonces se tendrá que llamar una doble interferencia.

3. Criterio de Prioridad o Derecho de Posesión

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

4. Snaking

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

5 Interferencia de Remada

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

- 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 surfear una ola debido a ello. Es responsabilidad de la mayoría de los jueces llamar una interferencia basándose en si consideran que fue accidental o no.

6. Penalización por Interferencia

a) Interferencia por corrida: Si la mayoría de los jueces marcan una interferencia de corrida, esa ola 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.

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 más 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 triángulo colocado arriba del puntaje, si el surfista corrió la ola pero causo la interferencia mientras remaba, o en la línea entre sus puntajes, si la interferencia fue causada mientras remaba una ola que no corrió finalmente, y siempre con una flecha dibujada hacia el puntaje del corredor al cual se le causo la interferencia.

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

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

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

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

g) 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.

Interferencia remada táctica

- Las tácticas de remo antideportivas deben ser penalizadas.

- La colocación del heat se decide como resultado de las olas montadas. Tácticas dirigidas a reducir la posibilidad de correr olas son negativas al rendimiento en el heat. DPO es disponible para un surfista para que no se vea obstaculizado en la captura de la ola elegida, no como una táctica para evitar que los oponentes atrapen la ola.

- "Tácticas de remo antideportivas" [TPI por sus siglas en inglés] puede ser, pero no se restringirá a:

- "Tomar la posición interna y el derecho de paso con respecto a un oponente en particular, luego abortar intencionalmente el despegue" una vez diferido por el oponente en el punto despegue.

- EL PROCESO: Los jueces verán la situación de TPI, tomando la primera instancia como una indicación para el competidor de que él / ella está ejecutando esta táctica. Cuando el se produce el segundo TPI por el mismo surfista, se dará la advertencia anunciada y se le muestra el disco o bandera apropiada. Cuando ocurra el tercer TPI para ese surfista, él / ella deberá dejar el agua bajo la regla de las dos interferencias.

- Nota: los TPI registrados pueden implicar una infracción contra diferentes oponentes a la vez.

11. SISTEMA DE PRIORIDAD

- El Director del Evento / Jefe de Jueces tienen la opción de llevar a cabo el evento usando regla de prioridad de 3 o 4 surfistas como se describe a continuación o solo para usar la Regla TPI que se describió arriba.

- El sistema de prioridad de surfistas 3-4 anulará la necesidad del TPI.

A. Resurf debido a llamadas de interferencia incorrectas

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

- Si algunos, o todos, los surfistas en el heat ya tienen sus posiciones decididas matemáticamente, incluso en el caso de una llamada incorrecta, estos surfistas

NO participaran en un re-surf. En otras palabras, los re-surfs solo deben involucrar surfistas que tienen sus resultados afectados.

- Si la corrección simple de la llamada incorrecta de interferencia debido a una llamada de prioridad equivocada es suficiente para corregir la situación, sin posibles cambios, hay NO será necesario un re-surf.

- Si se produce un re-surf, se iniciará desde el momento del heat cuando el error ocurrió oficialmente. La llamada incorrecta será corregida, la prioridad correcta será establecida, se mantendrán los puntajes anteriores hasta ese momento, y el re-surf entre los surfistas involucrados se dará usando el tiempo restante en el reloj. Un re-surf durante el período de tiempo completo solo ocurrirá si el Jefe de Jueces determina que las condiciones para el heat han cambiado.

B. Resurf debido a un Empate IRROMPIBLE.

- Si los atletas que avanzan quedan empatados, se usará la colocación por ranking original para romper el empate y para evitar el re-surf.

- Si los atletas que están perdiendo quedan empatados, se usará la colocación por ranking original para romper el empate y para evitar el re-surf.

- Si los atletas que estaban empatados están disputando por una posición de avance y pérdida, entonces se usará el promedio de los 5 jueces en sus dos mejores puntajes para romper el empate y si aún empatan entonces se tendrá que hacer un re-surf.

C. Reglas de Prioridad

1. El derecho de posesión o paso (DPO) en situaciones de prioridad y la prioridad general se aplicarán a situaciones prioritarias.

a. Derecho de posesión o paso utilizando el Sistema de Prioridad.

Para las series donde se aplica la prioridad, el sistema de prioridad determinará que Surfista tiene prioridad a una ola en ese momento. El Surfista con prioridad tiene el derecho de paso incondicional y puede remar por y surfear cualquier ola seleccionada. El/los oponente (s) del Surfista puede remar por y surfear la misma ola en cualquier dirección y se puntuará siempre que no lo hagan;

- i. Afectar el potencial puntuable del recorrido del surfista con prioridad.
- ii. Cruzar por delante o girar por abajo (bottom turn) del Surfista con prioridad, independientemente de si el Surfista ya está parado en la tabla y corriendo una ola o en el proceso de coger una ola.

b. Si un surfista sin prioridad no cumple con la sección de prioridad 1 (a), una penalización de interferencia de prioridad se llamará contra ellos.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

c. Si un Surfista incurre en una penalización por interferencia, perderá prioridad. El juez de prioridad determinará la nueva posición de prioridad de los surfistas en el heat.

D. Prioridad General

a. Antes de que se haya establecido la prioridad, se aplican todas las reglas de un heat sin prioridad.

b. El juez de prioridad realizará cualquier llamada a Prioridad utilizando una pantalla en colores o Sistema correspondiente a los colores de la camisa de competición de Surfista en el agua para indicar la prioridad y puede consultar el panel de jueces para llamadas en situaciones cerradas. Con todos los sistemas de visualización, si es vertical, el orden de prioridad será de arriba a abajo y si es horizontal, el orden será de izquierda a derecha.

Una vez que se ha establecida la prioridad, es responsabilidad del surfista en competencia ver o revisar constantemente el sistema de prioridad para su posición de prioridad en todo momento del heat.

c. "Regla de bloqueo" en situaciones no prioritarias

Para todos los eventos con un juez de prioridad, un Surfista con la posición "inside" se le asignará la prioridad más baja aplicable en el momento si:

- i. Haz una remada comprometida para una ola y bloquea a un Surfista de atrapar esa ola.
- ii. Posicionarse en la zona de despegue y bloquear a otro Surfista de coger una ola.

d. Hostigamiento excesivo en situaciones no prioritarias

Para todos los Eventos con un Juez de Prioridad, en opinión del juez de Prioridad y el Jefe de Jueces, si un surfista molesta excesivamente, bloquea o obstaculiza a otro surfista de remar en el line-up se les asignará la Prioridad más baja aplicable en ese momento. Si el comportamiento es agresivo o antideportivo entonces también se puede llamar a una interferencia, junto con sanciones adicionales (Conducta deportiva).

E. La prioridad de ola se pierde tan pronto como un Surfista monta una ola o hace una remada comprometida para atrapar una ola pero la pierde.

F. La Sección (e) no se aplicará en heats de 3 o 4 surfistas si el Surfista está:

- i. Remando junto a un surfista con mayor prioridad, que luego atrapa la ola.
- ii. Están bloqueados por un surfista con mayor prioridad al remar o por posicionamiento.

G. Bajo la asignación de prioridad, es responsabilidad de los surfistas revisar el sistema de prioridad para la verificación.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

H. Si un surfista tiene una segunda o tercera prioridad y su oponente rema pero pierde una ola, el surfista automáticamente asume la mayor prioridad. Por lo tanto, si ellos también reman por, pero pierden la ola, entonces también han perdido prioridad. Es decir, ambos surfistas han perdido prioridad. A pesar de que solo una ola ha pasado y no hubo suficiente tiempo de cambiar la prioridad.

I. "Regla de bloqueo" en situaciones de prioridad: el surfista con prioridad perderá prioridad si, en opinión del Jefe de Jueces o del Juez de Prioridad:

- i.** Remo frente al surfista de no-Prioridad para impedirlo deliberadamente de coger una ola.
- ii.** Posicionarse en la zona de despegue de la ola (Take-off Zone) para evitar que el otro surfista coja una ola.
- iii.** Use su prioridad, ya sea remando por o despegando en una ola para bloquear a su oponente cuando el Surfista con prioridad parece no haber tenido intención de anotar puntos. En esta situación se puede otorgar prioridad independientemente de los cuales Surfistas llegan a la zona de toma de olas (inside) a la toma después de la ola recorrida.

J. Si el surfista con prioridad superior rema fuera de la zona Primaria de Toma de Olas (Take-off Zone) y se sienta en la posición interior (Mas cerca de la playa), tendrán su prioridad suspendida hasta vuelva a entrar a la zona primaria de toma de olas. Si el surfista no vuelve a entrar a la zona primaria y se mantiene fuera de la zona, ya no será el Surfista de prioridad. El juez de prioridad determinará la nueva posición de prioridad del surfista en el heat. Se harán todos los intentos para anunciar verbalmente al surfista prioritario.

A medida que comienzan a salir de la Zona Primaria de Toma de Olas (Take-off Zone) por una advertencia verbal a través del sistema de megafonía. En los eventos pueden proporcionar un micrófono para el Juez de Prioridad para este propósito y evitar a los anunciantes de playa que tengan que retransmitir decisiones de prioridad como esta, aunque los surfistas no deben confiarse a esto y siempre deben estar poniendo atención en el disco de prioridad para el evento.

K. La interferencia de prioridad puede ser convocada individualmente por el Jefe de Jueces solo si la mayoría del jurado no ve el incidente.

L. En todos los casos en que una disputa resulte de una decisión o un mal funcionamiento de en el sistema de prioridades, la FSCR consultará con el Jefe de Jueces y el Director del Evento para determinar una resolución que puede incluir un re-surf.

M. La asignación se basa en quién el Juez de Prioridad cree que ha sido el primero en alcanzar la zona primaria de despegue. En los casos en que los surfistas parecen alcanzar el "Take-off zone" al mismo tiempo, la prioridad irá al surfista quien no tenía la última prioridad.

N. Una vez que un heat ha terminado, toda prioridad cesa. Si un surfista está montando en una ola cuando el heat termina no pueden ser interferidos por ningún Surfista (incluso si el surfista tenía mayor prioridad antes de que terminara el heat). Si una interferencia se produce la penalización del surfista ofensor es que recibirá una llamada de interferencia de prioridad.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

O. Cuando hay asistencia (ej.: jetsky) la asignación de Prioridad cuando los dos surfistas que están siendo transportados al mismo tiempo serán decidida por el Juez de Prioridad después de tener en cuenta ambos tiempos, cuando los recogieron y los dejaron (pick.-up y drop-offs). Los vehículos acuáticos de asistencia no pueden superarse entre sí en ningún momento al devolver un surfista al "Line-up".

P. Si el Jefe de Jueces o el Juez de Prioridad determina que la prioridad se ve afectada, ya sea por la capacidad de los pilotos de asistencia o por problemas mecánicos en una determinada situación, la prioridad se asignará a según como el Jefe de Jueces o el Juez de Prioridad juzgue conveniente.

Q. Si cualquier surfista utiliza una asistencia no autorizada automáticamente será movido a la prioridad más baja.

R. Cuando un surfista monta una ola o recibe asistencia de vehículos acuáticos antes de un empezar un heat, iniciará el heat con la posición de prioridad más baja y lo conserva después de cualquier reinicio.

S. Si a discreción del juez de prioridad, si el equipo de un surfista es dañado y activamente hace su camino hacia el reemplazo de su equipo (incluyendo la captura de una ola en posición prona) o cuando un el surfista barrido de la zona primaria de toma de olas por las series de olas (sets):

- i. Se suspende la prioridad del surfista, indicando que el competidor "No tiene Prioridad"; y
- ii. La posición de prioridad del Surfista (1º, 2º, etc.) que tenían cuando estaban en el Take-Off Zone puede ser reintegrado una vez que regresen a la zona primaria de toma de olas (take-off zone).

NOTA: Pueden aplicarse sanciones por interferencia antideportiva.

T. Prioridad en series de 2 surfistas

La prioridad en heats de 2 surfistas funciona de la siguiente manera:

- i. Al comienzo de un heat, una vez que se haya corrido la primera ola, el segundo surfista obtiene prioridad automática para cualquier otra ola que elija, a menos que el surfista que corrió una ola lo hiciera antes de que comenzara el heat o no estaba en el Área de Competición antes del inicio del heat.
- ii. Un Surfista no puede perder la segunda prioridad al remar y fallar una ola pero si el Surfista atrapa la ola y sus manos dejan los rieles, cuando intentan ponerse de pie, pierden la segunda prioridad.
- iii. La asignación se basa en quien el juez de prioridad cree que ha llegado primero a la zona primaria de toma de olas. En los casos donde los surfistas parecen llegar al "line-up" al mismo tiempo, la prioridad será para el Surfista que no tenía la última prioridad.
- iv. Si un Surfista no se encuentra en la Zona Primaria de Toma de Olas cuando comienza el heat y llega tarde, la prioridad se asignará al otro Surfista en discreción del juez prioridad.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

U. Prioridad en series con 3 surfistas. La prioridad en heats con 3 surfistas funciona de la siguiente manera:

- i.** El primer Surfista en correr una ola luego recibe la tercera prioridad. (Primer surfista)
- ii.** Los dos surfistas restantes en el heat tienen prioridad sobre el Primer Surfista y pueden remar en busca de olas sin perder esta prioridad hasta que uno de los atrapa una ola (Segundo Surfista).
- iii.** Una vez que el Segundo Surfista atrapa una ola, se establece el orden inicial de prioridad en el heat:
- iv.** La persona surfista que aún no ha capturado una ola recibe la primera prioridad; y
- v.** los Surfistas restantes recibirán prioridad en el orden en que regresan a la zona primaria de toma de olas.
- vi.** El Surfista con primera prioridad tiene prioridad sobre ambos surfistas. El surfista con la segunda prioridad solo tiene prioridad sobre el surfista con tercera prioridad
- vii.** Si un Surfista no está en la zona primaria de toma de olas cuando comienza el heat y llega tarde, al surfista se le asignará la prioridad apropiada determinada por el Juez de Prioridad en el momento en que el surfista llega a la zona primaria de toma de olas.

V. Prioridad en Series de 4 Surfistas

La prioridad en series de 4 surfistas funciona de la siguiente manera:

- i.** El primer Surfista en correr una ola recibe la cuarta prioridad (Primer Surfista).
- ii.** Los tres surfistas restantes en la serie tienen prioridad sobre el Primer Surfista y pueden remar en busca de olas sin perder esta prioridad hasta que el siguiente Surfista atrapa una ola (Segundo Surfista).
- iii.** Los dos surfistas restantes en la serie tienen prioridad sobre el Primer y Segundo surfista y pueden remar en busca de olas sin perder esta prioridad hasta que el siguiente Surfista atrapa una ola (Tercer Surfista).
- iv.** Una vez que el Tercer Surfista atrapa una ola, el orden de prioridad inicial de la serie está establecido:
- v.** El Surfista que aún no ha capturado una ola recibe la primera prioridad; y
- vi.** Los Surfistas restantes recibirán prioridad en el orden en que regresan a la zona primaria de toma de olas.
- vii.** El Surfista con primera prioridad tiene prioridad sobre todos los demás surfistas. El surfista con segunda prioridad solo tiene prioridad sobre los surfistas con tercera y cuarta prioridad. El surfista solo con tercera prioridad tiene prioridad sobre el surfista con cuarta prioridad.
- viii.** Si un surfista no se encuentra en la zona primaria de toma de olas cuando comienza la serie y llega tarde, al surfista se le asignará la prioridad apropiada, posición determinada por el Juez de Prioridad en el momento en que ese surfista llega a la zona primaria de toma de olas.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf
de Costa Rica

W. Penalización por Interferencia en Series con 3 y 4 Surfistas

- Para situaciones de prioridad cuando se canta una interferencia a un surfista, entonces el resultado total de la serie del surfista se calculará utilizando solo la mejor puntuación u ola más alta. La segunda ola de mejor puntuación se contará como un cero.
- Para situaciones no prioritarias cuando se canta una interferencia en un Surfista, la segunda mejor ola en puntaje del surfista se reducirá a la mitad.
- Cuando se canta a una interferencia en un Surfista mientras rema para atrapar una ola o mientras corre una ola, esa ola se anotará en cero.
- La interferencia será denotada por un triángulo en la planilla de juzgamiento a quién es responsable de la interferencia con una flecha hacia el surfista que fue obstaculizado.
- Cualquier Surfista que interfiere debe ser penalizado y una vez que se toma una decisión de interferencia, es irrevocable (a menos que la interferencia sea una consecuencia de una incorrecta información oficial de prioridad). Los jueces están dirigidos a no entrar en ninguna discusión sobre la llamada de interferencia. Cualquier discusión debe ser directamente con el Jefe de Jueces de la FSCR, que tiene la opción de discutir la situación o no.
- El Surfista con quien se interfiere se le permitirá una ola adicional más allá de su máximo de olas, dentro del límite de tiempo prescrito.
- **EXCEPCIÓN:** cuando se llama una doble interferencia, ningún surfista obtiene una ola extra. Una ola adicional o una demora en el tiempo de la serie a según lo decida el Jefe de Jueces también se aplicará a la interferencia de los fotógrafos del agua, la seguridad del agua, personal oficial u otra interferencia externa.
- Cuando un Surfista incurra en dos interferencias, debe abandonar inmediatamente el área de competencia (de lo contrario, se impondrá una penalización), además:
 1. Si ambas interferencias se encuentran en una situación sin prioridad, ambos recorridos de calificación han de ser reducidos a la mitad.
 2. Si una interferencia está en una situación no prioritaria y la otra en una situación de prioridad, una ola de puntuación se reducirá a la mitad y el otro anotará un cero según el orden de las interferencias.
 3. Si ambas interferencias se encuentran en una situación prioritaria, el surfista debe abandonar el agua y sus dos mejores olas se puntúan como cero puntos.
- Si ninguno de los Surfistas en una situación de interferencia ha establecido prioridad sobre cualquier otro surfista involucrado, la penalización será una interferencia no prioritaria (ver arriba) independientemente de otros surfistas en la serie (no involucrados en la situación de

San José, Costa Rica

www.fedesurfcr.com info@fedesurfcr.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

interferencia) que tienen prioridad o no, la segunda mejor ola del surfista será reducida a la mitad.

12. StandUp Paddle Surf

- Para el desempeño del SUP Surf usan los criterios normales de evaluación del libro de reglas de la ISA (mencionados arriba) Los jueces, sin embargo, recompensarán como maniobras de nivel superior, aquellas que se realizan con el uso obvio del remo para dar mayores grados de apalancamiento y pivote, aceleración y velocidad; y por lo tanto la creación de movimientos cada vez más radicales.

El SUP surf es único y se puede hacer de muchas maneras, pero para la competencia es importante establecer criterios que lo diferencien de la tabla larga tradicional (longboarding). Un remo de una sola paleta se debe utilizar en SUP. El remo es una herramienta y una gran parte del deporte, por lo tanto, no solo se utiliza para ayudar a atrapar una ola, sino que es necesario como herramienta [ayuda] para montar las olas [similar a un bastón de esquí al esquiar].

- Puntuación de SUP:

1. La escala de evaluación será de 10 puntos y se aplicarán las reglas normales del concurso ISA.
2. La suma de las dos mejores olas recorridas decidirán la puntuación final para cada surfista e interferencias adjudicadas de acuerdo con el reglamento de la FSCR.
3. Un buen tiempo de transición en SUP surf [final de una ola a remar a la siguiente] debe pasar de pie y remar con buena técnica y estabilidad mientras negocia con la rompiente. El estar arrodillado, acostado o sentado mientras se rema, a menos que sea necesario para seguridad, o simplemente sentarse en la tabla mientras se espera una ola, se considera como mala manera de practicar SUP surf. Tenga en cuenta el elemento crítico: a la mejor capacidad de un ciclista, él / ella se espera que se pare en la tabla en todo momento durante la serie, a menos y solo si, la situación de seguridad dicta lo contrario y un surfista se debe remar acostado para evitar situaciones peligrosas. Los jueces vigilarán que todos los participantes y donde esta regla no se respete, ellos [en mayoría] por medio del anunciador de la playa, enviará una primera advertencia para poner al surfista infractor al tanto. Si surge una segunda situación durante la serie, el Jefe de Jueces emitirá un aviso de una llamada de interferencia sin prioridad.
4. La entrada en la ola debe hacerse remando en la posición de pie para permitir la puntuación máxima.
5. Surfeando la ola: las puntuaciones promedio de todas las maniobras se asignarán al menos que el remo sea usado como pivote o herramienta en maniobras, luego la fuerza, movimientos radicales en las secciones críticas y el grado de dificultad son los factores decisivos.

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

- Los competidores comenzarán desde la playa al menos que el Director del Evento indique lo contrario.

- “Uso del remo”: el remo se usa correctamente en SUP surfing para hacer tres tareas principales: se usa en giros como refuerzo, pivote y multiplicador de fuerza. Un surfista obtendrá una puntuación más alta cuando usa el remo en algunas o todas estas tres formas al lograr giros más nítidos o más potentes. Trucos como girar el remo o cualquier otra manera el uso del remo de una manera no funcional ganará poca o ninguna puntuación adicional para el surfista

- El surfing tradicional de tabla larga en comparación con las técnicas de surf SUP progresivo: Debido a que el remo permite que las tablas SUP grandes se giren con altas tasas de velocidad y potencia, el surf de remo de pie se considera, a nivel de competencia, una rama del surf centrada en el rendimiento, muy parecida al shortboarding convencional (tabla corta) Se puntuarán el juego de pies, caminatas a la nariz y los puntos de estilo, pero esto se hará en su relación con los criterios de grado de dificultad y riesgo de acuerdo con la naturaleza crítica del posicionamiento en las olas.

- Para garantizar que todos los competidores desarrollen un enfoque estándar y la comprensión de lo que se espera de un surfista de élite en SUP.

13. EQUIPO TÉCNICO

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

Especialidad	Cantidad		Observaciones
Jefe de Evento	*	1	Indispensable en todos los eventos
Jefe de Jueces	*	1	Indispensable en todos los eventos
Jueces Internacionales	*	5	En caso de torneos internacionales
Jueces	*	5	Reconocidos y preparados por la Federación
Spotters	*	1	Indispensable en todos los eventos
Beach Marshall	*	1	Indispensable en todos los eventos
Tabulador/ Operador comp.	*	2	Indispensable en todos los eventos
Locutor	*	1	Indispensable en todos los eventos
TOTAL	*	19	

a) En cada heat habrá mínimo 3, máximo 5 jueces trabajando en línea con 1 Jefe de Jueces, 1 spotter (veedor de colores) y 1 juez de prioridad.

b) Los jueces locales deben ser avalados y previamente preparados por la Federación

14. CRITERIO Y CLAVES DE JUZGAMIENTO

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf de Costa Rica

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

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

b) Juzgamiento. El sistema de puntaje utilizado por la Federación es del cero al diez, y se divide en las siguientes categorías:

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

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

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

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

f) El último intercambio de olas del heat debe ser calificado 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.

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

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

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf de Costa Rica

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

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

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

15. POLÍTICA DISCIPLINARIA

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

Mala conducta de los Surfistas

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

PENALIDADES

Las penalidades por infracciones no asociadas con la utilización de sustancias prohibidas, serán determinadas en el momento, por el Director de Competencia, basándose en la escala anexa. El competidor tiene el derecho de apelar la decisión en la reunión del Directorio de la Federación.

INFRACCION	PENALIDAD/MULTA EN US\$
Agresión física a jueces, oficiales, personal del evento, otros competidores, medios de comunicación, público, etc.	\$1000/suspensión
Gestos rudos y/o amenazas en voz alta a los jueces, oficiales, personal del evento, medios de comunicación, publico, etc.	\$100-\$400 / suspensión
Destrucción o abuso de las hojas de calificación o tabulación.	\$50
Destrucción de equipos de competencia o propiedades del evento	\$250 más costos / suspensión
Maltrato de su propio equipo durante un evento o en el área de competencia.	\$100

San José, Costa Rica

www.fedesurfcrcr.com info@fedesurfcrcr.com

Tel: (506) 2549-0937



Federación de Surf de Costa Rica

Daño a la propiedad en el lugar de competencia.	\$250 más costos/ suspensión
Daños al deporte del surfing debido a mala conducta	\$50 - \$1000/ suspensión
Conducta antideportiva	\$100 a \$1000, Descalificación o ambos
Ausencia injustificada a la rueda de prensa / premiación, si su presencia es requerida	\$50

INFRACCIONES TECNICAS	PENALIDAD/MULTA EN US\$
Tomar una ola adicional al máximo permitido.	\$50 por ola
Utilizar adrede la lycra de competencia incorrectamente.	\$50
No ponerse y quitarse la lycra de competencia Frente al Beach Marshal	\$50
Free-surfear en el área de competencia durante los heats.	Multa de \$25 a \$1000 Descalificación o ambos
Surfear durante el heat anterior o el siguiente heat	\$50 por ola, descalificación o ambos dependiendo de la severidad
Quedarse en el agua luego de haber cometido 2 interferencias	\$50
No presentarse injustificadamente a surfear su heat estando inscrito (para sembrados)	\$50
El caddie de un surfista corre una ola	\$50 por ola

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

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

APELACIONES

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

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937



**Federación de Surf
de Costa Rica**

PRUEBAS ANTIDOPING

La Federación de Surf de Costa Rica se opone inequívocamente, por motivos éticos y médicos, a la práctica del dopaje en el deporte y apoya plenamente el Movimiento Olímpico y la Agencia Mundial Antidopaje (WADA por sus siglas en inglés) en la lucha contra el uso de sustancias y métodos prohibidos.

Como signatario del Código de la WADA, la FSCR implementa un estricto cumplimiento del Código como una manera de asegurar un ambiente deportivo limpio, saludable y justo para todos los atletas. Conduciendo, tanto en la competición como fuera de competición, las pruebas adecuadas y los métodos de gestión de resultados que se administran en todo el deporte.

i. Los miembros de la FSCR deben revisar cuidadosamente tanto las Reglas Antidopaje de ISA como la WADA. El Código que incluye la lista de sustancias prohibidas de la WADA se encuentra en el sitio web de ISA para reglamentos y políticas sobre las prácticas antidopaje de la ISA: <http://www.isasurf.org/development-programs/anti-doping/> La Federación de Surf realizara' pruebas antidoping en eventos válidos, tanto para competidores como oficiales, para mantener la imagen y buen nombre del surf y asegurar que un competidor no gane con ventajas sobre los demás.

Las pruebas Antidoping deben seguir el siguiente procedimiento:

- i)** Los costos de la prueba deben ser cubiertos por el evento.
- ii)** Las pruebas deben regirse por y mantener estrictamente los procedimientos del Comité Olímpico Internacional.
- iii)** Las pruebas deben ser para la búsqueda de drogas ilegales, utilizando el registro del Comité Olímpico Internacional (IOC).
- iv)** Las pruebas deben ser llevadas a cabo por personal entrenado y calificado para las mismas.
- v)** Las pruebas se llevarán a cabo en privado.
- vi)** Los resultados deberán ser estrictamente confidenciales para la Federación
- vii)** Cualquier entrenador, asistente, médico, científico deportivo o psicólogo que ayude, asesora o está involucrada a sabiendas en la infracción de las normas de dopaje por parte de un atleta se enfrentará a la sanción.
- viii)** El Directorio de la Federación determinará las acciones a tomar.

PRESIDENTE

SECRETARIO

San José, Costa Rica

www.fedesurfc.com info@fedesurfc.com

Tel: (506) 2549-0937