

NORMAS DE COMPETICIÓN

LAS MANGAS.

a) Los campeonatos organizados por la F.E.S. se celebrarán en mangas eliminatorias, desde triales (si fuesen necesarios), octavos, cuartos, semifinales y final. Podrán existir eventos excepcionales con otro modelo.

b) Las mangas estarán compuestas, como máximo, por cinco competidores (preferentemente 4 o menos), que serán diferenciados por el color de sus lycras. Se clasificarán para la siguiente ronda el 50% de los competidores, salvo casos excepcionales con 5 competidores en las mangas de triales que podrán clasificar únicamente a 2. En los eventos de promoción y por necesidades de tiempo podrán utilizarse mangas de 6 competidores respetando el 50% de clasificados a la siguiente ronda.

c) Las mangas comenzarán con un golpe de sonido en un instrumento tipo claxon o sirena y terminaran con dos golpes de sonido. Se entiende que el primer golpe de sonido final es el que determina la finalización de la manga. El Jefe de Jueces indicará cuando va a comenzar una manga. Un competidor que hace el take-off durante el sonido de comienzo de manga contará su ola, si lo hace antes le contará con cero puntos. Un competidor que hace el take-off durante el primer sonido de final de manga o posteriormente no contará su ola.

d) Se utilizará una señal visual (bandera, disco o cuadrado) con los colores verde (amarillo) y rojo. Cuando comience la manga se colocará el distintivo de color verde y faltando 5 minutos para el final se colocará el distintivo de color rojo (amarillo). La señal debe tener una posición neutra (sin color) para el tiempo que no se desarrollan mangas.

e) Las mangas pueden comenzar tanto desde el agua o desde una línea de salida en la playa prefijada por el Director de Competición.

f) Donde se permitan las salidas desde el agua los competidores podrán remontar con el permiso del Director de Competición y de una forma pre-acordada (ejemplo: podrán remontar 5 minutos antes de finalizar la manga anterior, sin molestar a los que todavía están compitiendo) y se reunirán fuera del área de competición. Los competidores serán penalizados si interfieren a algún competidor que está en la manga no finalizada. La penalización será considerada como una interferencia (up-before) y se actuará como tal. Si algún competidor comienza a remontar antes del permiso del director de competición, este puede hacerle salir del agua totalmente y volver a realizar la remontada, mientras no siga las indicaciones del director no deben calificarse sus olas.

g) Si es posible, el comentarista dará una cuenta atrás de 5 segundos, tanto al comienzo como a la finalización de las mangas.

h) Se deben usar al menos dos dispositivos para el control de tiempos.

i) Entre el final de una manga y el comienzo de la siguiente, deberá transcurrir al menos un tiempo de 10 segundos.

j) Cuando se utilicen PRIORIDADES por colores, se tendrá un panel con los 4 colores de las lycras donde indicar la prioridad de cada competidor. Tendrá un operador que seguirá las indicaciones del juez de prioridad y del jefe de jueces de la prueba.

TIEMPOS DE MANGAS Y CONTABILIZACIÓN DE OLAS.

a) Las mangas serán de 15, 20 o 25 minutos de duración. Cada competidor podrá coger un máximo de 10, 12 o 15 olas, el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido su penúltima

y última ola, pero él es responsable de su propio cómputo de olas. Se contabilizarán las 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2 mejores olas).

b) Las finales tendrán una duración de 20 a 30 minutos. Cada competidor podrá coger un máximo de 12 o 15 olas (el competidor debería ser informado por el comentarista que ha cogido 14 y 15 olas). Se contabilizarán las 2, 3 o 4 mejores olas (preferentemente 2).

c) El Director de la competición, tras consulta del Jefe de Jueces, debe decidir los tiempos de duración de las mangas, número de olas máximo, número de olas a contar y si se realizan salidas desde la playa o desde el agua.

d) Cualquier competidor que surfee una ola una vez terminada su manga y continúe cuando la siguiente comience podrá ser penalizado y no contabilizará esa ola, la penalización consistirá en una interferencia UP-AFTER y es marcada por el Jefe de Jueces, poniéndolo en conocimiento del Director de Competición de inmediato. Se recomienda a todos los competidores que una vez finalizada su manga salgan del agua tumbados y sin hacer maniobras. e) Para que una ola puntúe, el competidor debe estar claramente en posesión de la ola e iniciar el Take-off (soltar ambas manos de la tabla, excluyendo las maniobras con agarre de canto). Los bodyboarders deben entrar en la pared de la ola definiendo su dirección o completar una maniobra para que puntúe. En general, ver que el deslizamiento del competidor es debido al empuje de la ola y hay una dirección definida.

f) No habrá ampliaciones de tiempo para una manga ya comenzada. Si por alguna razón tuviera que pararse una manga, ésta se reanudará en el momento en que fue parada y correrá el período de tiempo originalmente establecido. Una excepción a esta regla será cuando el Director de Competición considere que las condiciones han variado radicalmente, y se repetirá la manga en su totalidad.

g) El Director de Competición junto con el Director Técnico decidirán el orden en que se desarrollarán los eventos y los expondrá de forma oficial tras el checkin del día en el tablón de anuncios. Podrán realizarse cambios debido a las condiciones de la prueba, deben publicarse e informarse con antelación a los deportistas.

h) Cuando están en marcha las mangas cualquier competidor no autorizado en el área de competición será penalizado. Tras un aviso, la penalización consistirá en la inmediata descalificación del competidor del evento y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

i) Las hojas de jueces serán recogidas diariamente por el Jefe de Jueces y cualquier juez inconsistente será excluido del panel y podrá realizar otras labores (ejemplo: vigilante o spoter). El Director de Competición, Jefe de Jueces y el Delegado FES decidirán juntos si un juez debe ser excluido.

j) Las hojas de puntuación de los jueces estarán a disposición de los competidores para examinarlas, preferentemente en el tablón de resultados. Si se tienen que requerir a la organización se examinarán en presencia del Director de Competición o persona delegada por este.

k) Cualquier competidor o técnico que sea encontrado culpable de conducta antideportiva en competición o en la zona de competición, puede ser objeto de sanción. Ser apartado o descalificado de la competición y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

l) Las mangas darán comienzo aunque no estén completas. El competidor tiene la obligación de recoger su lycra al menos 5 minutos antes del comienzo de su manga. Si una manga estuviese compuesta por sólo dos competidores, en triales, estos se clasificarían automáticamente para la

siguiente ronda sin entrar al agua. Si esto sucediese a partir de octavos, la duración de la manga se reduciría a la mitad del tiempo establecido y pasarían los dos competidores a la siguiente ronda, si antes de finalizar este tiempo recogiese la lycra otro competidor, la manga continuaría con su duración habitual. En el caso de que solamente se presentase un competidor a su manga, el Director de Competición podrá dar por finalizada la misma sin la necesidad de entrar en el agua y el competidor se clasificará para la siguiente ronda. Si en una manga con 3/4 competidores, 2/3 de ellos no cogen olas pasará de segundo el de mejor ranking, si no tienen ranking quedarán fuera todos los que no surfearon.

m) Los competidores están obligados a colocarse, de manera correcta, y quitarse la lycra en el lugar que se les entregue en presencia del Juez de Playa (beach marshall) y hacer el recorrido de ida y vuelta con ella puesta. La no observancia de esta regla será penalizada como una sanción, pudiendo ser incluso ser apartado o descalificado de la competición de inmediato y lo dictado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

n) Los competidores están obligados a llevar la lycra de la competición en todos los momentos que el Director de Competición estime necesarios. (ejemplo: entrega de premios, entrevistas, presentaciones etc...).

o) Los competidores están obligados a acudir a los actos de inauguración y entrega de trofeos de los eventos. Si un competidor no acude a la entrega de trofeos (sin motivo justificado) o realiza durante el mismo, acciones en contra de la imagen de la federación, la organización, los oficiales o los patrocinadores del evento podrá ser sancionado a posterior por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

p) Los competidores, entrenadores o demás asistentes tendrán una actitud de respeto a las decisiones de los jueces y oficiales del evento. Cualquier acción de desconsideración a la labor de los mismos podrá ser sancionada con descalificación del evento y lo dictado a posteriori por el Comité de Disciplina tras informe del Director de Competición.

RECLAMACIONES.

a) Cualquier competidor tiene el derecho a reclamar sobre el resultado de una manga. Todas las reclamaciones deben ser por escrito y ser presentadas en nombre el competidor por su entrenador, o si no lo tuviese, por él mismo al Director de Competición. Los puntos de cada protesta serán considerados por el Director de Competición y el Jefe de Jueces, que resolverán la reclamación.

b) Las reclamaciones deben realizarse en su tiempo adecuado. Si se refiere a problemas de inscripciones antes del comienzo del evento o en plazo abierto para ello, si son referidas a lo acontecido en una manga, en los minutos posteriores a su finalización y antes del comienzo de la siguiente ronda.

c) En caso de que a un competidor le sea marcada una interferencia, se la notificará el comentarista a petición del jefe de jueces lo más rápido posible, así como al perjudicado (si hay) la posibilidad de coger una nueva ola. Cualquier reclamación relacionada con la interferencia debe ser presentada por escrito en los 10 minutos posteriores a la manga.

d) El resultado de la resolución será comunicado al entrenador, o en su caso al competidor, por el Director de Competición y su decisión será definitiva. Si un entrenador, o en su caso un competidor, está insatisfecho con el resultado de la resolución sobre su reclamación, tendrá derecho de reclamar al Comité de Apelación de la F.E.S (salvo los casos referentes a criterios de puntuaciones de los jueces).

Tal reclamación deberá efectuarse por escrito en las oficinas de la F.E.S. Contra la decisión de este comité cabe recurso.

MÁXIMO DE OLAS

Si un competidor coge más de su número permitido de olas, el competidor podrá ser penalizado, especialmente si se le ha realizado un aviso por megafonía. Si permanece en el agua después de terminado su cupo de olas será penalizado con una interferencia si:

- 1) Coge alguna ola extra que obviamente impide a otro competidor conseguir una ola.
- 2) Interfiere con algún otro competidor remando, posicionándose o alguna otra razón.

CONTABILIZACIÓN DE LA MANGA POR EL SISTEMA MANUAL.

El sistema manual sólo debe utilizarse en casos de urgencia o por problemas para utilizar el sistema informático. Al finalizar la manga se trasladarán las notas de las hojas de jueces a la Hoja de Tabulación. En esta hoja se realizará la media de cada ola desechando la peor y mejor nota. Posteriormente se realizará la suma de las dos mejores olas para determinar las posiciones, obteniendo la primera posición el deportista con mayor puntuación total y así sucesivamente.

El sistema manual de tabulación por posiciones (recurso de urgencia):

Se realiza en cada hoja de juez la clasificación de la manga sumando las mejores olas establecidas (general 2 mejores). Las posiciones obtenidas en cada hoja de juez se pasan a una hoja de tabulación por puesto, donde se eliminan la mejor y peor posición de cada juez a un competidor (si son 3 jueces, no hay eliminación). Por último, se suman las posiciones para cada competidor y se hace la clasificación de la manga de menor a mayor número de puntos. Se deben romper los empates en cada hoja de juez siguiendo el modelo del punto 15. Si no fuese posible romper el empate, se suman las posiciones empatadas y se divide entre dos. Ejemplo: en un empate de 2º y 3º irrompible en la hoja del juez, se suman 2 y 3, igual a 5, y se divide entre dos, resultado 2,5. Esta es la posición para los dos competidores y la que se llevará a la hoja de tabulación por puestos.

EMPATES.

En el caso de empate en la puntuación total de dos deportistas se procede de la siguiente manera:

1. Primero se comprueba la mejor ola, si son diferentes el primero será el que posee esta ola de mayor puntuación.
2. Si esto no sucediera se sumarían las siguientes olas, es decir, se tomaría el total de las 3 mejores olas.
3. Si se mantiene el empate se sumarán las 4, 5... mejores olas hasta deshacer el empate.
4. Solamente se repetirán los empates irrompibles

EMPATE EN TABULACIÓN POR PUESTOS

Si hay empate, primero se utilizan las posiciones de los jueces eliminados anteriormente, sumando todas. Si se mantiene, se mira el número de veces que está por encima cada competidor empatado para conseguir romper el empate.

CASOS DE INTERFERENCIA.

REGLA BÁSICA (preferencia de la ola)

1.a. El competidor considerado como poseedor de la posición interior de la ola (más cerca al pico o la espuma de la ola) tiene PREFERENCIA INCONDICIONAL EN LA COMPLETA DURACIÓN DE LA OLA. Será marcada una interferencia si la mayoría de los Jueces encuentran que otro competidor ha perjudicado el potencial de puntuación de quien tenía atribuida la preferencia de la ola.

1.b. Cualquiera que coja una ola delante de otro competidor con la preferencia en una manga de 4 competidores tiene la posibilidad de salir de la ola sin considerarse interferencia, a menos que sea considerado que perjudique el potencial de puntuación del competidor con preferencia, al romper una sección, obligar al otro a cambiar su trazada natural...

1.c. La posesión de la preferencia en una ola depende de la regla de la situación en que se desarrolla el evento. Básicamente es responsabilidad del juez determinar que competidor tiene la posición más interior o cuando una ola posee más potencial, a izquierda o a derecha. Si en el punto inicial de take-off no es posible definir una dirección superior, la preferencia será para el competidor que gire definitivamente en su dirección elegida.

REGLAS DE INTERFERENCIA

a. Point break Cuando existe solo una dirección disponible en cualquier ola, el competidor en la POSICIÓN INTERIOR DE LA OLA TIENE DERECHO INCONDICIONAL DE PREFERENCIA DURANTE TODO SU PERÍODO DE DURACIÓN

b. Pico Cuando existe un pico con izquierda y derecha con igual calidad en el punto de partida "TAKE OFF", la preferencia es para el primer competidor que gira en la dirección de la ola (Izquierda o derecha). Otro competidor puede coger la ola sin interferencia si va en la dirección contraria, o en la misma sin molestar al competidor con preferencia.

c. Picos múltiples (Beach Break)

En este caso de picos múltiples y aleatorios la posesión de la ola varía de acuerdo a la naturaleza de cada ola individualmente.

1) Picos separados que eventualmente se juntan.

1.1 El competidor que se pone de pie primero junto a su pico tiene preferencia en la ola y el segundo competidor debe salir de la ola antes de cruzarse para no incurrir en interferencia.

1.2 El Bodyboarder que primero defina la dirección tiene prioridad incondicional en la ola y el segundo competidor debe salir de la ola antes de cruzarse para no incurrir en interferencia.

2) Si los dos están de pie al mismo tiempo o si los Bodyboarders ejecutan o definen dirección al mismo tiempo:

2.1 Si ambos salen de la ola no habrá penalización.

2.2 Si se cruzan en el camino y chocan, o se perjudican el uno al otro, los jueces penalizarán al competidor que fue el agresor en el punto de contacto.

2.3 Si ninguno de los dos competidores cede el camino saliendo de la ola, y ambos comparten la responsabilidad de confrontación, será marcada una interferencia doble.

EL CRITERIO DE PREFERENCIAS.

La elección del criterio de la regla de interferencia aplicable a las condiciones de la competición es responsabilidad del Jefe de Jueces y debe estar expuesta en el tablón de anuncios con el resto de la información de competición.

SLAKING

Si un competidor coge una ola, en la espuma, detrás del punto de take-off del otro competidor que tiene claramente establecida la preferencia de la ola e interfiere de cualquier forma al primer

competidor, le será marcada la interferencia. Un competidor puede coger una ola detrás del que tiene la posesión siempre que no lo moleste. La ola será válida para los dos.

INTERFERENCIA DE REMADA.

Cuando un competidor haya establecido su preferencia, otro participante cometerá interferencia de remada si:

- 5.1.- Lo estorba, obligándole a cambiar su dirección, o impidiéndole coger la ola, incluyendo al remontar o remando la misma ola.
- 5.2.- Rompe una sección delante de quien tiene preferencia.
- 5.3.- Estas interferencias las podrá realizar un competidor que reme con quien tiene prioridad, o quien esté remontando al pico.
- 5.4.- En caso de que dos competidores remen por una misma ola que abre en dos direcciones, el que haya realizado el giro más tarde deberá ceder el paso al otro.
- 5.5.- En caso de litigio, los jueces determinarán la prioridad en base a qué dirección de la ola posee mayor potencial de puntuación.
- 5.6.- Si no fuera posible determinar la dirección más aprovechable, se dará la preferencia al competidor que primero haya fijado su dirección.
- 5.7.- Si no fuera posible establecer la preferencia, en caso de contacto entre los dos competidores se aplicará interferencia doble.

QUE SUCEDE CON UNA INTERFERENCIA

1. Para que sea marcada una interferencia, la mayoría de los jueces tendrán que haber señalado interferencia en sus hojas individuales. En el caso de 3,4... mejores olas, el competidor tendrá un cero en una de sus olas del recuento final. (Cuando se cuentan las 3 mejores olas solo se tendrán en cuenta las 2 mejores para el competidor con interferencia). Esta regla se aplica en todos los tipos de interferencia...
2. Caso de 2 mejores olas. Si se marca por la mayoría de los jueces una interferencia, la ola del competidor infractor donde produce la interferencia se puntúa como un cero „0“ en la hoja de tabulación. En el cómputo final del competidor penalizado, se tomará el 50% del valor de la peor de sus 2 olas del cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
3. Caso de 2 mejores olas. Si la interferencia es de remada, en el cómputo final del competidor penalizado se toma el 50% de su peor ola de cómputo final. Si un competidor tiene menos olas al final (sólo una ola) se aplicará la norma de 50% a su única ola.
4. Si un competidor realiza una segunda interferencia, será automáticamente descalificado de la manga, ocupando la última posición, y deberá salir inmediatamente del agua sin molestar al resto de competidores. Si no es así podrá ser sancionado con la descalificación del evento y no asignación de puntos y premios.
5. El Jefe de Jueces puede ser considerado, contando para llegar a la mayoría, a la hora de marcar una interferencia.
6. Los jueces marcan la interferencia en las hojas de puntuación, marcan la puntuación del competidor que hace la interferencia en un triángulo, marcando a quien, y en que ola, se hizo la interferencia con una flecha.
7. Con una interferencia de remada el triángulo se sitúa entre las dos puntuaciones, si no hay olas. Con ola, se marcará con un triángulo dentro de la casilla de la ola, pero sin envolver la nota.
8. Todas las interferencias deben ser penalizadas y la decisión de anularlas sólo puede hacerse tras una resolución de una reclamación oficial.
9. El competidor que ha sufrido la interferencia podrá coger una ola más en su manga, sí el máximo era de diez olas podrá coger 11 olas.
10. Si es una interferencia doble, ningún competidor tiene derecho a una ola más.

11. El tiempo de duración de la manga será siempre el establecido para el competidor que sufre la interferencia, no hay ampliaciones.

12. Si un competidor incurre en un UP AFTER o un UP BEFORE, perjudicando a otro competidor, será penalizado con una interferencia, restándole el 50% de su segunda mejor ola y rehaciendo la clasificación de la manga con la nueva situación.

INTERFERENCIA TÁCTICA ANTIDEPORTIVA (TPI).

Siguiendo las norma de la I.S.A., las tácticas de remada antideportivas deben ser penalizadas. Una manga se decide por las olas surfeadas y las tácticas que buscan reducir la posibilidad de surfear olas a los contrarios son negativas para el desarrollo de la manga. La prioridad de estar en la parte interior de la ola da derecho a un surfista a no ser molestado en la ola que decida, no debe ser usado como una táctica para evitar a los oponentes coger olas.

La interferencia táctica antideportiva (TPI) se define: -

Tomar la posición interior de la ola con respecto a un oponente y abortar el take off de forma intencionada de forma repetida (al menos dos veces) evitando al contrario coger la ola.

El proceso de ejecución:

1. Los jueces identificarán una situación (TPI) por primera vez (abortar take-off) y tomarán nota del competidor.
2. A la segunda vez, darán un AVISO de Interferencia Táctica Antideportiva (WARNING) al competidor que está utilizando esta táctica (la ha realizado al menos dos veces).
3. Si la situación se repite y ocurre otra situación TPI (tercera vez), el competidor será sancionado con una doble interferencia y será descalificado.

La TPI puede ser con diferentes oponentes.

MANGAS CON PRIORIDAD DE 3 Ó 4 COMPETIDORES

Esta norma se aplicará si el Director de Competición y el Jefe de Jueces de la prueba acuerdan que se dan las condiciones para aplicar la norma con garantías. Debe haber el sistema de señales de prioridad de 4 (mínimo de 3) y un juez de prioridad dedicado a esta labor.

Mientras no exista ninguna ola surfeada, se seguirán las normas básicas de interferencias sin prioridades.

El juez de prioridades marcará la Prioridad usando el sistema de colores correspondiente a las lycras de los competidores en el agua. Indicando la prioridad y consultando al jefe de jueces en los casos más ajustados. Es la responsabilidad de los surfistas vigilar continuamente el sistema de prioridades para conocer su estado. El comentarista puede reforzar la información de las situaciones más ajustadas.

La prioridad en la ola, una vez establecidas todas, se pierde tan pronto como un surfista surfee una ola o simplemente con que la reme con intención de cogerla (aunque la pierda).

Si un surfista rema una ola a la vez de otro con mayor prioridad, corren el riesgo de perder ambos la prioridad si lo determina el Juez de prioridades. Dos surfistas pueden perder la prioridad en la misma ola.

El surfista puede perder la prioridad más alta si el Juez de Prioridad o el Jefe de Jueces opinan que:

- Rema en frente a otro surfista de menor prioridad deliberadamente para impedirle coger la ola.
- Usa su prioridad para marcar a su oponente persiguiéndolo entre diferentes picos sin intención de coger una ola.
- Usa su prioridad remando o haciendo un take-off para bloquear a un oponente sin intención de puntuar.
- En el caso de SUP OLAS, no se dará prioridad a un competidor que haya llegado a la zona de take-off remando acostado y ganándole la prioridad a otro que va de pie.

Si un surfista con prioridad superior rema fuera de la zona principal de take-off (OUTSIDE) y se sitúa en una zona más a la orilla (INSIDE), se suspenderá su prioridad hasta que vuelva a la zona de OUTSIDE. Si no regresa, no obtendrá prioridad. El jefe de Jueces determinará el nuevo orden de prioridad del

surfista. Estos intentos de abandono de la zona de take-off deben ser avisados al surfista por la megafonía.

La interferencia de prioridad puede ser marcada individualmente por el Jefe de Jueces si la mayoría de jueces del panel no ven el incidente y él está seguro de la situación.

En los casos en los que una disputa resulte del mal funcionamiento del sistema de prioridad, el juez de prioridades consultará con el Jefe de Jueces y el Director de Competición para determinar la resolución que puede incluir el reinicio de la manga.

El posicionamiento está basado en quien ha llegado a la zona de take-off primero, según el Juez de Prioridades. En casos donde los surfistas parecen llegar a la misma vez a la línea, la prioridad será para el que no tenía la prioridad en el momento anterior.

Una vez termine el tiempo, las prioridades desaparecen. Un surfista no puede interferir en la ola de otro, incluso aunque tenga una prioridad mayor antes del final de la manga. Si ocurre esta interferencia se penalizará con una situación de interferencia de prioridad.

PRIORIDAD EN MANGAS DE 3 SURFISTAS

a- El primer surfista en surfear una ola recibe la 3ª prioridad al llegar de nuevo a la zona.

b- Los dos surfistas restantes comparten la primera prioridad.

c- Cuando uno de ellos coja una ola, se establecerá el orden de prioridad de la manga.

1. Primera prioridad: surfista que no ha surfado o remado olas todavía.

2. Segunda prioridad: será dada según se llegue al punto de take-off

3. El surfista con primera prioridad tiene preferencia sobre los otros dos, el de segunda sólo sobre el que posee la tercera.

PRIORIDAD EN MANGAS DE 4 SURFISTAS

a- El primer surfista en surfear una ola recibe la 4ª prioridad

b- Los tres restantes tendrán prioridad sobre él, que la perderán surfando una ola.

c- Si uno de los tres pierde la prioridad, los otros dos compartirán la primera prioridad hasta perderla.

d- Una vez un tercer surfista pierda la prioridad, el orden de la manga se establecerá:

1- Primera prioridad quién no ha surfado una ola.

2- El resto reciben la prioridad en orden que vuelven a la zona de take-off

3- El surfista con primera prioridad tiene preferencia sobre los otros, el de segunda sobre el que posee la tercera y cuarta, el de tercera sólo sobre el que posee la cuarta.

INTERFERENCIA DE PRIORIDAD

En las mangas con prioridad, el orden de la misma otorgará la preferencia incondicional en la ola. Otro surfista sin prioridad podrá remar o surfear la misma ola si:

a- NO perjudica el potencial de puntuación del surfista con prioridad

b- NO cruza el camino o hace el 'bottom turn' alrededor del surfista con prioridad, independientemente si el surfista está surfando una ola o en el proceso de cogerla.

Si un surfista no cumple con las prioridades será sancionado con una interferencia de prioridad. Un surfista sancionado con interferencia perderá su prioridad que la reasignará el Juez de prioridad.

Una interferencia de prioridad será marcada, si la mayoría de los jueces la marcan. Entonces la ola surfada en la que se comete la interferencia tendrá un valor de CERO y la segunda mejor ola del cómputo final contará como CERO. Los jueces deben marcar con un triángulo en su hoja, alrededor de la puntuación de la ola surfada (no poner cero, esto lo hace la tabulación).

Una interferencia de remada en el surfista con prioridad será marcada si la mayoría de los jueces la marcan. Entonces perderá su peor puntuación del cómputo final, en dos olas, perderá la segunda que valdrá CERO. Si únicamente tiene una, se le aplicará el 50% sobre esa puntuación.