

NORMATIVA 6 Intrafalgar Dogflut - UST 2022

Básicamente, el objetivo principal de una competición y su reglamento es hacer un juicio más justo de las habilidades y capacidades de los skimmers:

RONDAS:

El campeonato en categoría OPEN se disputará en mangas de 3 o 4 riders, en las que avanzarán a la siguiente ronda los **2 mejores clasificados de cada una de estas mangas**. Así se sucederán las rondas eliminatorias hasta llegar a las semifinales donde queden los 8 últimos participantes, que se enfrentarán en mangas de 1 contra 1 para acceder a la final.

En el resto de categorías se disputará en mangas de 4 riders (3 en casos excepcionales y en función del número de participantes) en las que avanzarán a la siguiente ronda los **2 mejores clasificados de cada una de estas mangas**. Así se sucederán las rondas eliminatorias hasta llegar a la final donde queden los 4 finalistas.

Serán rondas de 10 minutos y cada skimboarder podrá realizar un máximo de 10 olas durante cada manga.

*Tiempo y cantidad de olas podrán variar si la organización y el panel de jueces así lo creen conveniente (siempre informando previamente a todos los competidores) **y aumentando el número de olas máximo si aumenta el tiempo de manga.**

Para el sumatorio contarán las **TRES MEJORES OLAS de cada skimboarder.**

Los riders en competición serán informados del tiempo que queda y las olas disponibles, pero también podrán consultar en todo momento estos detalles con la persona responsable de ello cuando lo crean conveniente.

CRITERIO:

Tomaran mucha importancia en la puntuación aspectos como el estilo, la soltura, la fluidez, la velocidad de corte o el riesgo tomado por el competidor.

- ESTILO: Capacidad del rider para hacer movimientos plásticos y bonitos de ver.
- SOLTURA: Sensación de facilidad a la hora de realizar las diferentes maniobras y la PROYECCIÓN de estas. (No es lo mismo realizar un truco y acabar parado que realizarlo y seguir deslizando).
- FLUIDEZ: Skimmar de forma armónica y estable.
- VELOCIDAD DE CORTE: Espectacularidad en los giros, agresividad, sprays...
- RIESGO: Se premiará a aquel skimmer arriesgado, que procure coger las mejores olas y no limitarse a las olas más sencillas, pequeñas y/o cercanas. Además de ellos, también la elección de los trucos y el momento de hacerlos, que puedan suponer un riesgo para el competidor.

*A modo de ejemplo: un truco tirado de forma sencilla al terminar la ola, no será, evidentemente, puntuado del mismo modo que un truco a mitad de una ola que ponga en riesgo la ola en cuestión. Y aunque este truco no sea planchado, la puntuación nunca será inferior a la puntuación que se habría obtenido sin el riesgo de hacerlo. En base a esto, se mantendrá de un modo similar a la puntuación que habría supuesto esa ola sin el truco.

PUNTUACIONES y TRUCOS:

Los jueces puntuarán de forma individual y privada (aunque podrán comentar entre si en algunos momentos de la manga si así lo precisan).

Se puntuará estrictamente, tanto en las mejores maniobras como en las peores. Puesto que, en las primeras rondas, las puntuaciones bajas podrán ser muy decisivas. Por ello se puntuará con números enteros o fraccionados.

El panel de jueces estará formado por 5 jueces y 1 jefe de jueces, que será el encargado de aunar criterios y focalizar a todos los jueces en la misma dirección y línea de criterio.

De las cinco notas otorgadas a cada ola de cada participantes por cada uno de los jueces, se retiraran la puntuación más alta y la más baja. Obteniéndose así la nota media de las tres puntuaciones restantes.

El baremo, **DE FORMA APROXIMADA Y NUNCA CONCLUYENTE**, será el siguiente (aunque después quede a expensas del juez encargado tomar decisiones):

De 0 a 1: Caída en el drop o deslizando hacia a ola.

De 1 a 2: Caída antes de realizar el giro o al realizarlo.

De 2 a 3: No poder coger la ola, por falta de velocidad, hundirse, quedarse arriba, etc.

De 3 a 4'5: Lo más bajo: coger la ola con dificultades y sin seguridad. Lo más alto: coger bien una ola pequeña y fácil de alcanzar.

De 4'5 a 6: Coger la ola en buenas condiciones. Un buen giro, un buen spray, un truquito para acabar, un truco difícil fallado en el momento óptimo para realizarlo, alargar un buen liner.

De 6 a 7: Una buena ola. Un buen wrap, un spray espectacular y bajar con soltura la pared, pequeños tubos, trucos más complicados.

De 7 a 8'5: Maniobras de nivel, olas grandes, riesgos grandes, mucho estilo y velocidad, buenos trucos antes o durante la ola.

De 8'5 a 10: Excelencia. Trucos imposibles, buenos tubos.

***ADVERTENCIA:** Para que una ola sea contabilizada con esta escala de valor, siempre debe ser una ola completa. Se entiende como ola completa: correr, dropar, deslizar, girar y volver a la arena.

****TODO ELLO ADAPTADO SIEMPRE A LAS CONDICIONES DE MAR Y A LAS POSIBILIDADES GENERALES.**

*******Cabe decir que, puesto que los jueces no disponen de repeticiones y deben ser objetivos a la hora de tomar decisiones con mucha celeridad, es recomendable (dentro de las posibilidades y sin restricciones) no ir a la misma ola que otro competidor, puesto que esto facilita la labor de los jueces y asegura una valoración más efectiva.

PRIORIDAD E INTERFERENCIAS:

Método: Prioridad natural.

Será primordial el respeto entre participantes y los skimboarders no podrán interferir, ni molestar, en el intento de otro participante con prioridad. Si esto sucede, el sujeto que realice dicha acción, será penalizado.

Se entenderá como INTERFERIR el hecho de que la acción de un participante sin prioridad no permita exprimir todo el potencial de la ola a otro competidor: ya sea por cercanía, por colisión, por turbulencias en la ola, etc...

La prioridad vendrá dada por varios factores: en primer lugar, por la predisposición y muestra de intención de un competidor de ir a por una ola y la cercanía de este con respecto al pico de la ola. Si estos criterios no son concluyentes, **EL HECHO QUE DEFINIRÁ QUIÉN ES EL RIDER CON PRIORIDAD SERÁ EL PRIMERO QUE SUBA A LA TABLA.**

La penalización supondrá que el skimboarder que cometa interferencia sobre uno de los intentos de otro competidor con prioridad pierda la mitad de los puntos de su segunda ola

mejor valorada. Es decir, si un skimboarder tiene en sus tres olas mejor puntuadas un 7,5 y un 6 y un 5 y comete una interferencia, la puntuación del 6 pasaría a ser 3 y por tanto, su nota final será de 15,5 puntos.

A su vez, el rider que haya sufrido la interferencia de otro competidor dispondrá de un intento extra durante esa ronda.

CHAMPIONSHIP RULES Intrafalgar Dogflut - UST 2022

The main purpose of a competition and its rules is to make a fairer judgment of the skimmers' skills and abilities:

HEATS:

- OPEN

The championship in OPEN category will be held in heats of 3 or 4 riders, in which the best 2 classified riders of each of these heats will move on to the next one.

The 1 vs 1 elimination method will be the way to move forward during the final heats.

- REST OF CATEGORIES

The rest of the categories will face 4 riders in each heat (3 in exceptional cases and depending on the number of participants) in which the best 2 classified riders of each of these heats will move on to the next one.

This elimination method will be the way until the final heat, which will be held with 4 finalists.

- ALL CATEGORIES

Heats duration: 10 minutes

Maximum take offs per heat: 10 take offs

* The heats duration as well as the take off limitation may vary if the organization and the panel of judges deem it convenient (always previously informing all competitors) and increasing the maximum number of take offs if the time of the heat increases.

The **THREE BEST WAVES of each skimboarder** will count for the scoring. All the riders in the HEAT will be informed of the remaining time and take offs available, but if wished, the riders interested have the possibility to consult at any time this information with the person in charge of it.

CRITERIA:

Aspects such as style, fluidity, turn speed or the risk taken by the competitor will be very important in the scoring.

- **STYLE:** Rider's ability to make plastic and beautiful movements.
- **FLUIDITY:** Feeling of easiness when performing the different maneuvers. (It is not the same to perform a trick and end up standing still than to perform it and continue sliding).

- FLOW: Skimming in a harmonic and stable way.
- TURN SPEED: Spectacularity in the turns, aggressiveness, sprays...
- RISK: It will be awarded to the risky skimmer, who tries to catch the best waves and not limit himself to the simplest, smallest and / or close waves. In addition to them, also the choice of tricks and the time to do them, which may represent a risk to the competitor.

*For example: a trick shot in a simple way at the end of the wave, will obviously not be scored in the same way as a trick in the middle of a wave that puts the final performance of the wave at risk. And even if this trick is not completed, the score will never be lower than the score that would have been obtained without the risk of doing so. Based on this, it will remain similar to the score that would have been obtained without the trick.

SCORING and TRICKS:

Judges will score individually and privately (although they may comment with each other at some points during the task if needed). Scoring will be strictly on both the best and worst maneuvers. Since, in the first heats, low scores can be very decisive. Therefore, scores will be given with whole or fractional numbers.

The panel of judges will be formed by 5 judges and 1 judges chief, who will be in charge of unifying perspectives and focusing all judges in the same direction and line of criteria.

From the five scores given to each take off of each participant by each of the judges, the highest and the lowest score will be removed. Thus obtaining the average score of the three remaining scores.

The scale, **ON AN APPROXIMATE AND NEVER CONCLUDING BASIS**, will be as follows (although the judge in charge will be the final person to make decisions):

From 0 to 1: Falling while taking off or sliding towards the wave.

From 1 to 2: Falling before making the turn or while making the turn.

From 2 to 3: Not being able to catch the wave, due to lack of speed, sinking, staying up, etc.

From 3 to 4'5: The lowest: catching the wave with difficulties and without security. The highest: catching a small wave easy to reach.

From 4'5 to 6: Catch the wave in good conditions. A good turn, a good spray, a trick to finish, a difficult trick failed at the optimal time to perform it, lengthen a good liner.

From 6 to 7: A good wave. A good wrap, a spectacular spray and go down the wall with ease, small tubes, more complicated tricks.

From 7 to 8'5: Level maneuvers, big waves, big risks, a lot of style and speed, good tricks before or during the wave.

From 8.5 to 10: Excellence. Impossible tricks, good tubes.

***WARNING:** For a wave to be counted with this value scale, it must always be a complete wave. A complete wave is understood as: running, dropping, sliding, turning and returning to the sand.

****ALL THIS ALWAYS ADAPTED TO THE SEA CONDITIONS AND TO THE GENERAL POSSIBILITIES**

*******It must be said that, since the judges do not have replays and must be objective when making decisions very quickly, it is advisable (within the possibilities and without restrictions) not to go to the same wave as another competitor, since this facilitates the work of the judges and ensures a more effective evaluation.

PRIORITY AND INTERFERENCE:

Method: Natural priority.

Respect between participants will be paramount and skimboarders may not interfere, or disturb, in the attempt of another participant with priority. If this happens, the subject who performs such action will be penalized.

INTERFERING will be understood as the fact that the action of a participant without priority does not allow another competitor to squeeze the full potential of the wave: either by proximity, collision, turbulence in the wave, etc

The priority will be given by several factors: first of all, by the predisposition and intention of a competitor to go for a wave and the proximity of this with respect to the peak of the wave. If these criteria is not conclusive, **THE FACT THAT WILL DEFINE WHO IS THE PRIORITY RIDER WILL BE THE FIRST TO PERFORM THE TAKE OFF.**

PENALTY: The skimboarder who commits interference on one of the attempts of another competitor with priority will lose half of the points of his second best rated wave. For example: If a skimboarder has a 7.5 and a 6 and a 5 in his three best waves and commits an interference, the score of the 6 would become 3 and therefore, his final score will be 15.5 points.

The rider who has suffered the interference of another competitor will have an extra attempt during that round.