

INSTRUCCIONS DE REGATA

NORMATIVES: FREESTYLE

1. REGLES GENERALS

- 1.1 El principi que defineix aquesta nova disciplina es la paraula "free" (lliure). El jurat es basarà en el conjunt de la prova i no en maniobres per separat. El windsurfista que realitzi només una gran maniobra en tot el heat no serà tant valorat com el que mantingui un nivell estàndard alt al llarg de la prova.
- 1.2 Es puntua als competidors en les següents categories:
- A. **Puntuació tècnica:**
 - i. Els competidors es valoren en les categories de: maniobres, girs (o transicions), surf i salts.
 - ii. Totes les maniobres a jutjar es recullen en aquestes instruccions de regata.
 - iii. La puntuació tècnica es basa en el grau de dificultat de les maniobres i en si el candidat ha realitzat les maniobres correctament.
 - iv. Cada maniobra jutjada i puntuada serà multiplicada per un coeficient.
 - B. **Impressió general:**
 - i. Es jutge l'estil i la varietat per sobre de la velocitat, s'ha de puntuar l'espectacle i la qualitat. Es tindrà en compte la fluïdesa, l'energia i la diversitat al llarg del heat, i si ha fet una bona i variada combinació de maniobres.
- 1.3 Guanya el que té més punts.

2. DEFINICIONS

2.1 **Sortir i tornar**

Navegant des de la costa un competidor està sortint quan navega en el sentit oposat a les onades. Un competidor navegant en el mateix sentit de les onades està tornant.

2.2 **Competint**

Un regatista està competint des del senyal d'avís (o de preparació) fins al de final de heat o fins que el heat es posposi o s'abandoni.

2.3 **Marca**

Una marca és qualsevol objecte que delimita l'àrea de competició, i que s'especifica a les instruccions de regata.

2.4 **En navegació**

Un competidor està navegant excepte en el cas d'haver bolcat o estar girant.

2.5 **Possessió**

Es diu que el competidor té la possessió de l'onada quan és el primer en navegar de tornada a la costa, davant d'una onada. Quan es impossible de determinar la possessió en base al criteri anterior, el competidor que està més a sobrevent serà el que tindrà la possessió (en el cas en que les dues taules hagin girat alhora).

2.6 **Adelantament**

Un competidor està adelantant a un altre des del moment en que la proa d'aquest supera la popa de l'altre regatista, fins al moment en que la seva popa supera la proa de l'adelantat.

2.7 **Maniobra**

Una maniobra (trick) es defineix com aquella maniobra en la que el windsurfista es queda en la mateixa direcció que estava abans, una vegada realitzada la maniobra. Ex: un gybe 360, un sail 360.

2.8 **Gir**

Un gir (transitions) es defineix com aquella maniobra en la que el windsurfista es queda en la direcció oposada, una vegada realitzada la maniobra. Ex: un aerial gybe

3. PROCEDIMENT DE DISTRIBUCIÓ EN LES ELIMINATÒRIES

La competició consisteix en una o més eliminatòries simples, amb un número màxim de 4 competidors en cada heat. En el primer heat, i només en aquest, es permet regatejar junts a 5 competidors com a màxim.

4.1 **Distribució**

La distribució inicial dels competidors es realitza de la següent forma: Repartint els 8 millors competidors de la classificació del 2003 entre 8 grups, els restants classificats del 2003 per ordre de classificació i la resta per ordre d'inscripció.

4.2 **Sèries següents**

La distribució en la segona sèrie i les següents es fa utilitzant la taula de distribució i amb els resultats obtinguts en la sèrie anterior.

4.3 **Avançar en les eliminatòries**

Només el(s) guanyador(s) de cada heat progressa/en en les següents rondes.

4.4 **Primera ronda de heats**

En el cas que n'hi hagi, cal que s'assigni la primera ronda als competidors de ranking més elevat.

4.5 **Distribució de heats**

La distribució dels competidors estarà publicada en el cartell oficial d'anuncis (TOA) 30 minuts abans de la primera ronda. És la responsabilitat dels competidors saber en quin heat prenen part.

4. ZONA DE COMPETICIÓ I AJUDA ALS COMPETIDORS

5.1 **Registre**

Cada competidor ha de registrar el número de vela que porta i/o els colors de la seva vela, davant del comitè de regates, com a mínim dos heats abans que el seu (excepte si les regles de regata estableixen algun altre mètode d'identificació).

5.2 **Zona de competició**

1. La zona de competició estarà definida i dibuixada en el TOA.
2. No es puntuen maniobres fetes fora de la zona de competició.

5.3 **Assistent (Caddies)**

Quan un competidor pateix una ruptura de l'equip, durant un heat, un assistent (caddy) li pot proporcionar un equip de recanvi, tant a dins com fora de la zona de competició, sense destorbar la resta de competidors. El caddy ha d'intentar treure de la zona de competició qualsevol equip abandonat.

5. SENYALITZACIÓ DELS HEATS

6.1 L'inici i final dels heats s'ha de senyalitzar com s'indica a continuació:

Senyal d'avís als competidors	(1 minut)	Bandera vermella amunt
Senyal de preparació	(1 minut)	Bandera groga amunt
Senyal d'inici de heat	(duració 7 minuts)	Bandera verda amunt
Avís de final de heat	(1 minut)	Bandera verda avall
Final de heat i senyal d'avís pel següent heat	(1 minuts)	Bandera vermella amunt

6.2 Cada bandera té que ser baixada quan una altre es puja

Exemple de seqüència de banderes:

Bandera	Primer heat	Següent heat	Últim heat
Vermella	Inici en 1 min.		
Groga amunt i vermella avall	Inici en 1 min.		
Verda amunt i groga avall	Inici heat (duració 7 min.)		
Verda avall	1 min. Per acabar		
Vermella	Final heat	Inici en 1 min.	
Groga amunt i vermella avall		Inici en 1 min.	
Verda amunt i groga avall		Inici heat (duració 7 min.)	
Verda avall		1 min. Per acabar	
Vermella		Final heat	Inici en 1 min.
Groga amunt i vermella avall			Inici en 1 min.
Verda amunt i groga avall			Inici heat (duració 7 min)
Verda avall			1 min. Per acabar
Vermella			Final heat

6.3 Procediment d'aturada de competició

Per indicar una aturada de la competició s'utilitzarà el senyal de competició posposada (bandera negra) que es baixarà 1 minut abans del següent senyal d'avís.

6.4 Durada dels heats

1. Cada heat dura 8 minuts. Els heats finals poden ser de fins a 12 minuts cada un.
2. Qualsevol canvi en la duració dels heats serà anunciat abans de l'inici de cada ronda.

6.5 Suspensió de heats

El fet d'aixecar la bandera negra suposarà que el heat en competició ha estat suspès. Els competidors hauran d'esperar instruccions del comitè de regates.

6. PUNTUACIÓ

7.1 Hi haurà un o dos panells de jutges (cada un format per un nombre senar no menor a 3) que puntuarà cada heat.

En general, els jutges el que volen veure és la major quantitat possible de maniobres que el windsurfista pot realitzar correctament durant el seu heat.

Els jutges puntuen als competidors de la forma següent:

7.1.1 Puntuació tècnica:

- i. Els competidors es valoren en les categories de: maniobres, girs, surf i salts.
- ii. La puntuació tècnica es basarà en el grau de dificultat de les maniobres i en si el candidat ha realitzat les maniobres correctament i si ha fet una bona i variada combinació de maniobres.
- iii. Els competidors podran realitzar una maniobra tantes vegades com vulguin, però només es tindrà en compte la millor de cada una d'elles. En aquest cas, en l'actuació global es tindrà en compte la fluïdesa, l'energia i la diversitat al llarg de la rutina.
- iv. Si es combinen maniobres innovadores i maniobres combinades s'incrementa la

- puntuació tant de l'actuació global com de la tècnica.
- v. El grau de dificultat de les maniobres poden variar segons les condicions. Per ex: Una perfecta execució d'un Forward loop en mar pla serà més valorat que el mateix en mar picat.
 - vi. Totes les maniobres a jutjar es recullen en aquestes instruccions de regata.
 - vii. La puntuació tècnica es basa en el grau de dificultat de les maniobres i en si el candidat ha realitzat les maniobres correctament, es puntuen les maniobres amb la següent classificació:

- 1 punt: maniobra començada però no acabada.
- 2 punts: maniobra començada i acabada amb dificultat.
- 3 punts: maniobra perfectament realitzada.

- viii. Cada maniobra jutjada i puntuada serà multiplicada per un coeficient de majoració (que seran anunciats pel portaveu dels jutges), en funció de la classificació adjunta al final d'aquestes instruccions de regata.

7.1.2 Impressió general:

- i. Aquesta recull l'estil del windsurfista al llarg del heat, tenint en compte l'actuació global i no la reacció del públic en una rutina del competidor.
- ii. Es jutge per l'estil i la varietat per sobre de la velocitat, s'ha de puntuar l'espectacle, la varietat i la qualitat. Es tindrà en compte la fluïdesa, l'energia i la diversitat al llarg del heat. I sí ha fet una bona i variada combinació de maniobres.
- iii. Aquesta es puntuarà de 1 a 3 punts.
- iv. En general, els jutges el que volen veure és la major quantitat possible de maniobres que el windsurfista pot realitzar correctament durant el seu heat.

Guanya el que té més punts.

7.2 Salts (Jumps): La realització tècnica de les maniobres es mesurarà de la següent manera:

- i. Maniobres a una mà incrementen la dificultat i la puntuació.
- ii. Les combinacions de maniobres seran més puntuades.
- iii. Per animar a un progrés seran més puntuades les maniobres innovadores, però només si estan correctament acabades.

7.3 Maniobres (trick) i girs (transitions): Es difícil de fer un ranking de las millors maniobres en quant a puntuació però es poden seguir uns patrons per a puntuar:

- i. Una combinació de moviments de manera equilibrada es puntuarà millor.
- ii. Maniobres a una mà seran més puntuades que les ordinàries.
- iii. Una maniobra amb una perfecta caiguda es puntuarà més.
- iv. La innovació es tindrà especialment en compte.
- v. Piruetas, hand drags i moviments estilitzats es puntuaran millor.

7.4 En el cas d'empat en el total de punts donats per un jutge, es donarà prioritat al competidor que tingui la nota més alta en la categoria prioritària (maniobres o girs). Si no hi ha prioritat en una de les categories (o sigui, puntuen les dues categories igual), el competidor guanyador serà el que tingui la nota més alta en maniobres. Si encara hi ha empat, el que guanya serà el que tingui la nota més alta en la categoria no prioritària (maniobres o girs).

7.5 Tots els jutges que puntuen en un mateix heat hauran de proposar una classificació. Les classificacions proposades per cada jutge seran sumades, descartant per cada competidor la millor i la pitjor posició (en el cas de 5 o més jutges). El competidor amb la puntuació més baixa serà el guanyador. En cas d'empat es resoldrà a favor del competidor que hagi vençut més cops l'altre contrincant. En aquest últim cas es tindran també en compte les puntuacions descartades.

7.6 Si el heat 31 es fa, el resultat d'aquest heat és el definitiu, a menys que hi hagi un heat 32 i 33.

- 7.7 El competidor considerat guanyador per la majoria de jutges serà el guanyador de la prova. Si hi ha empat entre els dos finalistes, es fa un nou heat. Si no es pot fer (per falta de vent,...) els dos finalistes guanyen la prova.
- 7.8 Els fulls de puntuació es mostraran als competidors tant sols si aquests els sol·liciten.
- 7.9 No s'acceptaran demandes relatives a la puntuació ni a les decisions preses pels jutges.
- 7.10 Tots els fulls de puntuació hauran d'incloure el nom complet del jutge que puntuï el heat.

7. PROTESTES I AL·LEGACIONS

- 8.1 Les protestes o al·legacions s'hauran de fer seguint les regles que regulen les protestes en competicions amb heats 61.1(a), 61.2.2.
- 8.2 Al·legacions: No es permetran al·legacions.

8. APÈNDIX A: CLASSIFICACIÓ DE MANIOBRES

9.1 Maniobres (Trick) (de major a menor puntuació)

1. SH - SHAKA
2. FL - FLAKA
3. CH - CHACHO
4. PU - PUNYETA
5. PC - PONCH
6. WY - WYMAROO
7. S540CF - SPOCK540 CLEW FIRST
8. SSS - SPOCK SWITCH STANCE
9. S540 - SPOCK 540
10. SCF - SPOCK CLEW FIRST
11. GO - GRUBBY ONE HAND
12. SP - SPOCK
13. GR - GRUBBY
14. DIA - DIABLO
15. DIAB - DIABOLIK
16. LP - LOLLY POP
17. WB360D - WILLY 540 DIABOLO
18. W540 - WILLY 540
19. WPT - WILLY PUSH TACK
20. VCF - VOLCANO CLEW FIRST
21. VOH - VOLCANO ONE HAND
22. VO - VOLCANO
23. WS - WILLY SKIPPER
24. WB - WILLY BOARD 360

9.2 Girs (Transitions) (de major a menor puntuació)

1. DT - DUCK TACK
2. ADJ - AIR DUCK JIBE
3. PT - PUSH TACK
4. MO - UP WIND 360° (Molinillo)
5. DJ - DUCK JIBE
6. SB360 - SAIL BODY 360
7. SB360R - SAIL BODY 360 REVERSE
8. RO - RODEO
9. DWJ - DOWN WIND JIBE
10. HT - HELICOPTER TACK
11. BD - BODY DRAG

9.3 Salts (de major a menor puntuació)

1. DF - DOBLE FORWARD
2. SU - SUPERMAN
3. BO - BACKLOOP:HAND/FOOD
4. CP - CRAZY PETE
5. BA - BACKLOOP
6. PU - PUSHLOOP
7. EW - EAGLE WING
8. FO - FORWARD:HAND/FOOD
9. FL - FORWARD LOOP
10. TT - TABLE TOP
11. CR - CHEESE ROLL
12. SL - SPEED LOOP
13. SH - SHOVE IT
14. SO - SALT ONE:HAND/FOOD
15. SB - SALT BÀSIC

9.4 Surf (de major a menor puntuació)

1. GO - GOYTER
2. 360°
3. FL – FLOATER
4. AE - AERIAL
5. SF - SURF FRONTSIDE
6. SB - SURF BACKSIDE

9.4 Combinació de Maniobres

Si es combinen maniobres el factor multiplicador (segons l'apartat 7.1.1) s'augmentarà respecte la maniobra simple, el citat augment serà anunciat pel portaveu dels jutges. Les maniobres simples podran ser del tipus: CHSS - Chacho Switch Stance, GRDI – Grubby – Diablo, SHS540 - Shove It - Spock 540, SHS - Shove It – Spock, SHVO - Shove It – Volcano...