NORMATIVA SURF JUEGOS MÁSTER 2026

1. JORNADA

1.1. La modalidad de **Surf** en los Juegos Máster 2026 consta de 1 jornada.

1.2. Sólo podrán inscribirse en estas jornadas personas con edad **igual o superior a los 30 años** y que garanticen estar en condiciones físicas óptimas para realizar la actividad.

1.3. No es necesario estar en posesión de una ficha federativa de surf para poder inscribirse en estas jornadas.

1.4. La modalidad es individual.

1.5. **Descripción:** esta **jornada de iniciación al surf** está diseñada para aprender las bases de este deporte acuático de forma segura, progresiva y divertida. El surf consiste en deslizarse sobre las olas del mar utilizando una tabla, aprovechando la fuerza del agua. Objetivos en la jornada:

- Familiarizarse con el mar y las olas.
- Aprender a remar sobre la tabla.
- Practicar el “take off” (ponerse de pie).
- Mantener el equilibrio en trayectos cortos.

2. ORGANIZACIÓN

2.1. La presente normativa es de aplicación a las jornadas de **Surf** dentro del programa de los Juegos Máster y es organizada por el Cabildo de Tenerife, a través de su Área de Deportes, conjuntamente con **Clubes o Escuelas de Surf.**

2.2. Todas las personas participantes **aceptan íntegramente la presente normativa** al formalizar su inscripción. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la Organización.

2.3. A tal efecto, la Dirección Técnica de la jornada se realizará a través de una persona responsable de la coordinación de la Escuela o Club y la coordinación técnica de la empresa adjudicataria bajo la supervisión directa de la Unidad Técnica de Deportes del Cabildo de Tenerife, y la colaboración de los diferentes Ayuntamientos.

3. INSCRIPCIONES

3.1. Las inscripciones se realizarán a través de la página web del Área de Deportes del Cabildo de Tenerife, en su apartado de los Juegos Máster https://deportestenerife.es/programas/juegos-master/ seleccionando la modalidad de **Surf** y pulsando en el icono correspondiente Inscripción que lleva directamente a la plataforma de inscripciones.

3.2. Las plazas son limitadas. Se establece un límite de plazas máximo por jornada de 36 personas participantes.

3.3. El plazo de inscripción para cada una de las jornadas **se abrirá el lunes de la semana anterior al desarrollo de las mismas y se cerrará el miércoles** de la misma semana.

3.4. Si alguien cancela su inscripción dentro del plazo de inscripción, la plaza podrá quedar disponible nuevamente.

3.5. **GESTIÓN DE LISTA DE ESPERA:** Una vez cubierto el cupo máximo y finalizado el plazo de inscripción, se abrirá una lista de espera para cubrir posibles vacantes por cancelación. Esta lista de espera estará habilitada desde el miércoles de la semana de la jornada a partir de las 14:00 h hasta el jueves después de las 23:59 horas.

3.6. **IMPORTANTE:** Las personas inscritas en una prueba que, por la razón que sea, no puedan acudir a la actividad, **deberán anular su inscripción antes del viernes a las 12:00 horas** de la misma semana de la celebración de la jornada accediendo a la plataforma con su registro y pinchando en el apartado “mis reservas de actividades”. En caso contrario, no podrán participar en las demás pruebas previstas para los Juegos Máster. Esta medida se toma con el fin de garantizar la ocupación de las plazas y la gestión de una posible lista de espera. En caso de duda, pueden ponerse en contacto por correo: juegosmastertenerife@gmail.com o por Whatsapp: 665393911 (únicamente a través de mensaje).

3.7. La inscripción a esta modalidad incluye:

- ✓ Participación en la jornada.
- ✓ Camiseta técnica de Juegos Máster.
- ✓ Avituallamiento líquido y sólido a base de frutas y/o frutos secos (se recomienda llevar su propio bidón de agua).

Material suministrado por la organización:

- ✓ 1 tabla de surf, amarre y lycra por persona.

4. CALENDARIO

4.1. Se celebrará una jornada en la fecha y lugar siguiente:

FECHA	HORA	LUGAR	UBICACIÓN
Domingo 07/06/2026	9:30	Playa de Almaciga (Taganana), Santa Cruz de Tenerife	https://maps.app.goo.gl/yCdbWgFUfZf7ZZ8M9

4.2. **Horario:** El horario de la jornada será a las **10:00 h** debiendo asistir con antelación para la apertura e inicio de registro y listado de asistencia media hora antes de su turno.

GRUPOS	HORA DE REGISTRO	HORARIO	Nº DE PLAZAS	Nº DE INSTRUCTORES
1º grupo	9:30	10:00-11:15	12	2
2º grupo	11:00	11:30-12:45	12	2
3º grupo	12:30	13:00-14:15	12	2

- **Cronograma de los turnos:**

- 30 minutos antes del inicio de cada grupo: control de registro de inscripción, reparto de camisetas y avituallamiento liquido en caso de necesitarlo.
- 15 minutos antes de cada grupo: organización de feedback y material. Entre turnos mini descanso de los instructores.
- Durante la sesión: cada grupo estará compuesto por 12 participantes y 2 instructores y la sesión tendrá una duración de 1 h y 15´.
- 15 minutos después de finalizar la sesión: avituallamiento líquido y sólido a base de frutos y/o frutos secos.

4.3. Solo se podrá inscribir y participar en un solo turno.

4.4. La jornada tendrán una duración total aproximada de 5 horas con una finalización aproximada de las 14:00 h.

4.5. En situaciones de meteorología adversa o ante la presencia de fenómenos meteorológicos significativos, se podrá proceder a la **modificación, suspensión o reubicación de la actividad** prevista en la playa. En este caso, siempre se les informaría con antelación mediante correo electrónico.

5. NORMAS Y RECOMENDACIONES

5.1. Las personas participantes deberán presentarse en el control de identificación, donde será imprescindible presentar DNI o documento oficial que les acredite, para contrastar la inscripción y los datos requeridos por la Organización.

5.2. En función del criterio de la Organización, quienes no cumplan el requisito anterior podrán no ser incluidos en los listados de participación y, si llegaran a participar, sus actuaciones se podrían considerar como fuera de concurso.

5.3. **Equipamiento recomendable:** Bañador, protección solar muy resistente al agua, toalla y ropa de cambio.

5.4. Las personas participantes deben ser respetuosas con el personal implicado en la Organización y con el resto de participantes de la jornada. Se comprometen también a tratar el material deportivo propio y ajeno con respeto, así como el cuidado del medio natural que rodea a esta actividad.

5.5. Las personas participantes **permiten a la Organización la realización de imágenes y/o vídeos durante la prueba**, cediendo los derechos de uso de sus imágenes personales para la promoción de las actividades deportivas del Servicio de Deportes del Cabildo de Tenerife en todos sus medios y soportes, ya sean videos, fotos, carteles, prensa, redes sociales, página web, entre otras, todas ellas sin carácter comercial.

5.6. **UNIFORMIDAD.** La Organización entregará a cada participante una camiseta conmemorativa de los Juegos Máster y **su uso será requisito indispensable para realizar la jornada, garantizando la visibilidad del grupo en el mar.**

6. METODOLOGÍA DE LA JORNADA

6.1. La enseñanza será guiada por profesionales del surf, donde se aprenderá:

- Normas básicas de seguridad
- Cómo leer el mar (corrientes, tipos de olas)
- Técnicas en la arena antes de entrar al agua
- Práctica y enseñanzas de las técnicas del surf supervisada en zonas de poca profundidad

7. SEGUROS

7.1. La Organización dispondrá de una póliza de seguros de Responsabilidad Civil, en cumplimiento de la legislación vigente.

7.2. En caso de accidente, las personas participantes están cubiertos/as por un seguro de accidentes.