

CIGAR SMOKING **WORLD** CHAMPIONSHIP

IMPULSADO POR
OLIVA

EL MÁS LENTO CARRERA EN EL PLANETA

Campeonato MUNDIAL de Fumar Puros
Reglas oficiales de competición



CIGAR CLUB SPLET
mareva
200

CIGAR SMOKING **WORLD** CHAMPIONSHIP

OLIVA

CIGAR CLUB SPLET
mareva
200


CSWC JUDGES
ASSOCIATION
CIGAR SMOKING WORLD CHAMPIONSHIP



Fumar puros Campeonato Mundial

REGLAS OFICIALES DE LA COMPETICIÓN

EL OBJETIVO DEL CONCURSO ES FUMAR UN CIGARRO DURANTE EL MAYOR PERIODO DE TIEMPO.
EL CONCURSO DE FUMAR PUROS ESTÁ ABIERTO SÓLO PARA ADULTOS.

Regla 1

- Todos los participantes reciben el mismo cigarro que ellos mismos escogieron de la caja.
- En caso de ser elegido un cigarro defectuoso, el concursante podrá cambiar el cigarro por uno nuevo.
- Cada banda de competencia de cigarros se coloca en la misma posición y se fija con pegamento en cada cigarro entregado a los participantes.

Regla 2

- A cada participante se le entregará un cortador de puros y una caja con dos cerillas largas.
- La mesa de competición sólo podrá contener elementos proporcionados por el organizador; no se permitirá ningún elemento adicional sobre la mesa durante toda la competición.
- Los participantes tienen 1 (un) minuto para preparar el cigarro (corte).
- Los participantes pueden elegir encender el cigarro utilizando uno o ambos fósforos.
- No está permitido encender el cigarro antes de que comience oficialmente la competencia; el juez dará una señal clara cuando se deban encender los cigarros.
- Los participantes tienen un máximo de 1 (un) minuto para encender el cigarro, que también está incluido en el tiempo total de la competencia.
- No se permite ninguna preparación adicional del cigarro.

Regla 3

- Durante la competición no está permitido volver a encender el cigarro.
- Durante la competición no está permitido soplar sobre las brasas del cigarro, soplar a través del cigarro o mojar el cigarro.
- Durante los primeros 5 (cinco) minutos, a los participantes no se les permitirá hablar ni consumir bebidas.
- No se permite dejar el cigarro en el suelo; el cigarro debe mantenerse en la mano del participante durante toda la competición. • No se permite cubrir ni ocultar el cigarro.
- No está permitido tocar la línea de combustión del cigarro; el cigarro debe estar visible en todo momento.
- No está permitido utilizar de ningún modo la ayuda de relojes de pulsera, relojes inteligentes, teléfonos móviles u objetos personales.
- Los jueces, a su entera discreción, pueden emitir advertencias, descalificaciones y determinar si las acciones de los competidores están o no en el espíritu del juego limpio.

Ganador

El ganador del concurso es quien fume el cigarro durante más tiempo sin apagarlo. Es decir, el ganador es quien fuma más tiempo, una vez descontados los minutos de penalización.

El juez principal declara al ganador de la competición.

Regla 4

- El cigarro se fuma hasta la banda de competencia.
- Si la banda de competencia se quema, el participante recibirá una multa de 15 minutos. Si se quema el anillo de competencia, el participante recibirá 15 minutos de penalización y su tiempo de fumar se completará y se anotará.

Regla 5

- Mantener la ceniza del cigarro le otorga al participante la ventaja de una combustión lenta.
- Una vez caída o sacudida la primera ceniza del cigarro, se le descontará al participante lo siguiente:

Minutos de penalización:

En los primeros 10 minutos de competición se descontarán 20 minutos.

En los primeros 20 minutos de competición se descontarán 15 minutos.

En los primeros 25 minutos de competición se descontarán 10 minutos.

En los primeros 30 minutos de competición se descontarán 5 minutos.

En los primeros 35 minutos de competición se descontarán 3 minutos.

En los primeros 40 minutos de competición se descontará 1 minuto.

- Cada descarte del cigarro en el cenicero o fuera de las manos durante la competición conlleva -10 minutos de penalización.
- Si se quema la banda de cigarros se descontarán 15 minutos de penalización.
- Después de 40 minutos, los participantes pueden sacudirse las cenizas sin incurrir en minutos de penalización, excepto en el caso de quema de anillos (explicado anteriormente).

Regla 6

- El consumo de puros finaliza en el momento exacto en que el participante levanta su dorsal, y en ese momento se registra su tiempo de consumo.

Esto ocurre en dos casos posibles:

1. si el cigarro se apaga solo.
2. cuando se haya alcanzado el límite de la banda.

- Al terminar de fumar, el participante deberá abandonar la mesa de participantes.

Jueces

La competición está dirigida por jueces. En caso de un número mayor de jueces, uno será el juez principal y los demás serán jueces asistentes o asistentes de juez.

- El propio participante relata la caída o sacudida de las cenizas, así como el apagado del cigarro o el fin del fumado.
- El juez puede denunciar públicamente al participante en un caso de registro de caída de ceniza, quema de anillos, colocación del cigarro en el cenicero o extinción del cigarro.
- El juez puede descalificar al participante si no respeta las reglas o molesta a los demás participantes. Por la primera advertencia oficial, el juez da una tarjeta amarilla; en caso de dar una segunda amarilla...

Una tarjeta baja se convierte automáticamente en una tarjeta roja, lo que implica la descalificación del competidor. El juez puede aplicar la tarjeta roja inmediata en caso de infracción grave o incumplimiento de las reglas de la CSWC.

- Durante la competencia, el Juez Principal informa a los participantes sobre el tiempo: después del primer minuto y cada diez (10) minutos después de éste.
- Al finalizar la competición, el juez inspecciona los anillos para determinar si el anillo está quemado o no.
- El informe de la competición, el registro de tiempos y la redacción de las actas de penalizaciones estarán a cargo del Juez Principal.



www.cswcnews.com

Autor de las reglas Marko Bilić Copyright
Marko Bilić
Reservados todos los derechos.

