

ASSOCIAÇÃO BAIANA DE STAND UP PADDLE – ABASUP

LIVRO DE REGRAS 2013

A ABASUP Associação Baiana de Stand up Paddle é o órgão máximo do esporte no estado, sendo, portanto a entidade que gerencia e determina os critérios de homologação e organização de todas as competições estaduais e regionais profissionais e amadoras e definindo os padrões técnicos dessas competições.

A ABASUP, fundada em Janeiro de 2010 assume todas as funções e responsabilidades dentro do estado da Bahia, prevendo em seu estatuto a participação efetiva dos atletas no desenvolvimento do esporte, através da sua representação em decisões nos conselhos da entidade.

A ABASUP é constituída pelo seu presidente, vice-presidente, conselho diretor, conselho fiscal e conselho técnico.

O Stand up Paddle atualmente abrange as modalidades: Wave, Race, Race Técnico (Slalom / Cross), Sprint, River SUP "Rafting" (Sprint / Slalom), Long Distance (Downwind / Maratona), e SUP Fish. Novas modalidades deverão surgir, assim como o esporte devera atingir novos limites e, portanto as regras a seguir estarão em constante evolução.

A ABASUP está de portas abertas para todos competidores, praticantes, dirigentes de associações, técnicos de atletas, jornalistas especializados, organizadores de eventos ou até mesmo apreciadores do Stand up Paddle que desejem dar a sua contribuição para o desenvolvimento do esporte.

CIRCUITO BAIANO DE SUP PROFISSIONAL

REGRAS DE APROVAÇÃO

1) RESPONSABILIDADE

O Circuito Baiano de SUP PROFISSIONAL ficará sob responsabilidade da ABASUP, com a devida participação de organizadores, promotores e das associações legalmente constituídas e filiadas.

2) DURAÇÃO DOS EVENTOS

Eventos nacionais terão duração de 02 dias, podendo ter no máximo 05 dias.

3) SOMA DE RESULTADOS – PONTOS/DESCARTES

A – Para efeito de ranking, caso o circuito venha a ter 6 (seis) ou 7 (sete) etapas, serão computados os 5 (cinco) melhores resultados. Caso tenha 5 (cinco) etapas, então serão somados apenas os 4 (quatro) melhores resultados. Caso forem realizadas quatro etapas, serão computados os três melhores resultados. Caso sejam realizadas três ou menos etapas serão computados 100% dos resultados. Acima de 7 (sete) etapas serão computados 75% dos resultados, considerando o valor mais baixo em caso de fração.

B – Os circuitos regionais realizados pelas entidades legalmente filiadas e reconhecidas pela ABASUP somarão pontos para o circuito baiano.

C - Caso haja empate no ranking final, o desempate será através do atleta melhor classificado no último evento estadual. Caso não existam condições para o desempate, o atleta com a melhor colocação no ranking do Circuito Baiano Profissional do ano anterior será declarado vencedor.

4) MÁXIMO DE INSCRITOS

□ Wave - Masculino 48 atletas / Feminino 8 atletas: 02 a 03 dias

- Wave - Masculino 64 atletas / Feminino 16 atletas: 02 a 05 dias
- Race – Sem limite de atletas inscritos: 02 dias
- Race técnico ou Slalom - Sem limite de atletas inscritos: 02 dias
- Downwind ou Maratona / long distance - Sem limite de atletas inscritos: 02 dias
- Rafting - Sem limite de atletas inscritos: 02 dias
- Sprint - Sem limite de atletas inscritos: 02 dias

5) EQUIPE TÉCNICA MINIMA OBRIGATÓRIA

A) EVENTO DE WAVE

CARGO	QUANTIDADE	VALORES P/DIA (R\$)
Diretor Técnico ABASUP	01	250,00
Head Judge ABASUP	01	200,00
Juízes Nacionais	04	600,00 (150,00 x 4)
Locutor	01	100,00
Locutor Auxiliar	01	80,00
Spotter	01	80,00
Beach Marschell	01	100,00
Total	1.410,00 p/dia	

B) EVENTO DE RACE / RACE TÉCNICO / SLALOM / DOWNWIND / MARATONA

CARGO	QUANTIDADE	VALORES P/DIA (R\$)
Diretor Técnico ABASUP	01	250,00
Head Judge ou Diretor de prova	01	200,00
Juiz de Protesto e medição	01	200,00
Locutor	01	100,00
Fiscal de Boia	02	50,00 (50,00 x 2)
Fiscal de Largada / Chegada	01	50,00
Total	900,00 p/dia	

C) EVENTO DE SPRINT

CARGO	QUANTIDADE	VALORES P/DIA (R\$)
Diretor Técnico ABASUP	01	250,00
Head Judge ou Diretor de prova	01	200,00
Juiz de Protesto e medição	01	200,00
Locutor	01	100,00
Fiscal de Boia	02	50,00 (50,00 x 2)
Fiscal de Largada / Chegada	01	50,00
Total		900,00 p/dia

D) EVENTO DE RAFTING

C) EVENTO DE RAFTING	QUANTIDADE	VALORES P/DIA (R\$)
Diretor Técnico ABASUP	01	250,00
Head Judge ou Diretor de prova	01	200,00
Juiz de Protesto e medição	01	200,00
Locutor	01	100,00
Fiscal de Boia	02	50,00 (50,00 x 2)
Oficial de Largada	01	50,00
Auxiliar de Largada	04	50,00 (50,00 x 4)
Fiscal de Percurso	02	50,00 (50,00 x 2)
Oficial de Chegada	01	50,00
Auxiliar de Chegada	04	50,00 (50,00 x 2)
Total		1150,00 p/dia

6) RESPONSABILIDADES TÉCNICAS

- do Diretor Técnico;

O DT é o responsável por organizar tecnicamente a competição e supervisionar os preparativos; O D.T. deve supervisionar as competições e ser responsável pela observância do programa e sem atrasos desnecessários. Ele deve informar pontualmente aos juizes o início de cada prova. Com a ajuda dos juizes, fiscais e auxiliares, ele deve assegurar que o regulamento está sendo atendido;

O D.T. deve se certificar que o locutor seja orientado para dar aos espectadores todas as informações necessárias sobre as competições com a maior qualidade possível;

O Diretor Técnico pode em caso de mau tempo ou outras circunstâncias extremas que tornem impossível a realização das competições, suspender a competição e decidir quando

pode ser realizada; O DT pode ouvir solicitações dos atletas através de seus representantes, avaliar a necessidade e, solicitar junto ao organizador quaisquer demandas que possam surgir;

O DT é o responsável por avaliar os casos de pranchas e equipamentos de medidas e ou formatos duvidosos em relação as especificações da classe e decidir pela sua aprovação ou não.

Em competições de Rafting o DT é responsável pela suspensão apropriada das portas e por assegurar, durante a prova de slalom, a manutenção do seu curso de acordo com seu projeto original. Pode interromper a prova de slalom em andamento se uma porta mudar a posição por alguma razão.

Coordenar planos para instalação da área de competição, plantas e projetos, de acordo com o regulamento do Campeonato Brasileiro;

É Autoridade para preparar coordenar o programa de trabalho e as atividades nos aspectos sob sua responsabilidade.

- da Comissão de Protesto;

Julgar os protestos encaminhados e dar o veredito e ou aplicar punição;

Decidir sobre assuntos relativos a penalidades e ou desqualificação em casos onde os regulamentos são desobedecidos durante a prova;

A decisão da CP deve se basear nas Regras gerais e de conduta da ABASUP e nas regras especifica de cada modalidade;

As penalidades conforme os estatutos da ABASUP podem também ser impostas, isto é, desqualificação por um período maior do que o da competição em questão; Antes que qualquer decisão seja tomada com respeito a uma alegada infração do regulamento, deve ser ouvida a versão dos envolvidos e opinião do árbitro responsável no momento e situação em que a infração foi dita ter sido cometida. A CP deve também procurar ouvir as opiniões de outras testemunhas caso haja necessidade;

- dos Árbitros e Juizes;

Com a ajuda dos Fiscais, Auxiliares, vídeo makers e cronometristas, se assegurarem que o regulamento de competição da ABASUP está sendo atendido.

O Árbitro de Largada decide sobre as questões da largada das provas e é o único responsável por decisões quanto a queima de largada. A sua decisão é final. O Auxiliar de largada deve organizar as pranchas na linha de largada com o mínimo possível de atraso, verificar a lycra do competidor e o seu numeral de competição. Quando todos as pranchas estiverem alinhados ele deve notificar o juiz de largada.

Os Fiscais de boia devem observar para que durante a prova, as regras sejam atendidas. Se o regulamento é desrespeitado, o Fiscal de boia deve relatar qualquer infração ao Diretor de prova e ou técnico, que, por sua vez, deve levar a infração a Comissão de Protesto. Os fiscais de boia devem permanecer desimpedido durante a prova. Ninguém além do fiscais e do piloto poderão permanecer no barco reservado para essa função, a não ser que previamente autorizado pelo Organizador e Diretor Técnico.

O Árbitro de Chegada decide a ordem na qual passaram os competidores na linha de chegada.

Os árbitros devem se posicionar onde possam ver claramente todas as raias na linha de chegada. O Arbitro de chegada deve ser ajudado por auxiliares de chegada e dispositivo de definição fotográfica, foto e ou vídeo. Porém a decisão do árbitro de chegada é final.

Os cronometristas são responsáveis pelo registro dos tempos. Isto deve ser feito através de cronômetros. Antes de cada competição, o Chefe de Cronometragem deve observar o bom funcionamento dos relógios e dividir o trabalho entre os cronometristas. Toda prova deve ser cronometrada por pelo menos dois cronômetros.

- do Secretário, locutor e assessor de imprensa da Competição;

O secretário deve ser responsável pelo registro dos inscritos, lista de medição, lista de chegada e preparação da lista de vencedores. Ele deve manter arquivos dos protestos. Ele deve fornecer ao Assessor de Imprensa todas as informações necessárias sobre o desenrolar das provas e os resultados.

O Locutor deve, sob as instruções do Diretor Técnico, anunciar a largada de cada prova, a ordem de largada e a posição dos competidores durante a corrida. Após o final de cada prova ele anunciará os resultados.

O Assessor de Imprensa deve fornecer toda a informação necessária aos correspondentes da imprensa escrita, falada e televisionada, sobre o evento, os atletas, as competições e o seu desenrolar. Ele está autorizado, por isso, a buscar informações junto ao Árbitro Principal, que também deve obter para ele cópias dos resultados oficiais tão logo estejam disponíveis.

- da comissão de atletas

Caso ainda não esteja definida antecipadamente, poderá ser formada uma comissão de atletas específica para cada modalidade, formada por três atletas definidos por votação entre os mesmos na primeira reunião da competição. Essa comissão, junto ao diretor técnico e a comissão de protesto formaram o conselho técnico que atuara junto a ABASUP em decisões técnicas da entidade.

A comissão de atletas será responsável por representar o interesse da maioria dos atletas da modalidade em questão, de forma ética e imparcial, vislumbrando sempre a justiça competitiva, a lealdade a organização e o desenvolvimento saudável do esporte.

6) EXIGÊNCIAS BÁSICAS TÉCNICAS E DE MÍDIA.

A) Contratação de equipe técnica descrita no item 5.

B) Em competições de wave o uso de sistema de computação de notas é obrigatório - padrão ABASUP.

C) Estrutura de praia mínima padrão ABASUP.

D) Água e frutas disponível para todos os atletas durante os dias de competições.

E) Obrigatoriedade do **logotipo** da ABASUP no **pôster** do evento.

F) Obrigatoriedade do **logotipo** da ABASUP na **lycra** de competição.

G) Obrigatoriedade do **logotipo** da ABASUP na **camiseta** do evento

H) Obrigatoriedade do **logotipo** da ABASUP no **palanque e pódio** do evento.

I) Contratação de Fotógrafo.

J) Contratação de Videomaker.

K) Contratação de assessoria de Imprensa.

L) Contratação de sistema de transmissão das baterias ao vivo pela internet.

7) PREMIAÇÃO, E VALOR DE INSCRIÇÃO MÁXIMA PERMITIDA POR ETAPA.

Descrição de pontos, premiação e inscrição.

1 Estrela – R\$3.000,00 em prêmios / 800 pontos no ranking / R\$100,00 de inscrição

2 Estrelas - R\$5.000,00 em prêmios / 1.000 pontos no ranking / R\$100,00 de inscrição

3 Estrelas – R\$10.000,00 em prêmios / 1.500 pontos no ranking / R\$100,00 de inscrição

4 Estrelas – R\$15.000,00 em prêmios / 2.000 pontos no ranking / R\$150,00 de inscrição

5 Estrelas – R\$20.000,00 em prêmios / 2.500 pontos no ranking / R\$200,00 de inscrição

INSCRIÇÕES

A) Nas inscrições devem constar todos os dados cadastrais do atleta. Estas devem ser feitas através do canal fornecido pelo organizador, de acordo com os regulamentos fornecidos no aviso da competição. B) Na ficha de inscrição deve conter sempre o seguinte: O nome e sobrenome do competidor, RG, CPF, endereço completo, CEP, telefone, data de nascimento,

tipo sanguíneo, As modalidades, categorias e distâncias nas quais se propõe a competir e, seus patrocinadores, clube ou flotilha a qual pertence(m).

Segue formato ABASUP, da sequência de dados para ficha de inscrição:

- C) Todo atleta deve estar de posse do documento de identidade durante o evento.
- D) Caso haja algum impedimento ou dificuldade para a realização da inscrição, a ABASUP deve ser contatada diretamente antes do prazo final estabelecido para as inscrições.
- E) **As taxas de inscrição não são reembolsáveis.**

7) AVISO DE COMPETIÇÃO E INSTRUÇÃO DE REGATAS.

O Aviso de uma competição nacional deve conter as seguintes informações:

- a) Nome da competição;
- b) Hora e local da competição;
- c) Características da(s) raia(s);
- d) Classes e distâncias das provas;
- e) Sequência e hora de largada das provas;
- f) Desenho dos percursos, com Linha de largada e Linha de chegada bem definidos, além de informação detalhada das raias e suas marcações;
- g) Características locais como; corrente, profundidade, temperatura.
- h) Informações sobre transporte, alimentação e hospedagem.
- i) Valor da taxa de inscrição;
- j) Forma de pagamento para as taxas de inscrição;
- k) Data limite para recebimento das inscrições.
- l) **Programação.**

M) Tanto quanto possível a sequência das provas deve estar de acordo com o padrão ABASUP.

PROTOCOLO PADRÃO DO ORGANIZADOR

- Cumprir com o contrato e caderno de encargos da **ABASUP**;
- Manter pessoas não autorizadas fora das áreas oficiais e de aquecimento e os acessos à mesma sob estrito controle e ordem;
- Manter estrito controle das áreas dos atletas, árbitros, organização e vip;
- Manter estrito controle dos acessos e a ordem nas áreas de aquecimento obedecendo os programas e horários diários;
- Instalar e manter em condições operacionais todas as áreas de treino e aquecimento;
- Supervisionar as condições operacionais da iluminação (se houver) e do sistema de som, dos placares manuais e eletrônicos (se houver) ;
- Treinar e coordenar o trabalho de oficiais, recepcionistas e pessoal auxiliar de organização em suas devidas áreas competentes;
- Recrutar, treinar e nomear os locutores.

EQUIPAMENTOS E SUPRIMENTOS

- Assegurar a disponibilidade e boas condições de todo o material esportivo aprovado pela **ABASUP** necessário a competição de acordo com o regulamento do Circuito Baiano em suas respectivas modalidades;
 - Preparar uma lista detalhada de material e equipamento requeridos pelo regulamento para as áreas de competição, aquecimento e treinamento.
- Recrutar, treinar e coordenar o trabalho do pessoal de apoio requerido como trabalhadores braçais, assistentes, etc...

8) PONTUAÇÃO

Tabela de Pontuação

Colocação	1*	2**	3***	4****	5*****
1º	800	1000	1500	2000	2500
2º	688	860	1290	1720	2150
3º	584	730	1095	1460	1825
4º	544	670	1005	1340	1675
5º	495	610	915	1220	1525
6º	473	583	875	1166	1458
7º	450	555	833	1110	1388
8º	428	528	792	1056	1320
9º	405	500	750	1000	1250
10º	395	488	732	976	1220
11º	384	475	713	950	1188
12º	373	462	693	924	1155
13º	363	450	675	900	1125
14º	353	438	657	876	1095
15º	342	425	638	850	1063
16º	332	413	620	826	1033
17º	321	400	600	800	1000
18º	317	395	593	790	988
19º	313	390	585	780	975
20º	309	385	578	770	963
21º	304	380	570	760	950
22º	300	375	563	750	938
23º	296	370	555	740	925
24º	292	365	548	730	913
25º	288	360	540	720	900

26º	284	355	533	710	888
27º	280	350	525	700	875
28º	276	345	518	690	863
29º	272	340	510	680	850
30º	268	335	503	670	838
31º	264	330	495	660	829
32º	260	325	488	650	821
33º	256	320	480	640	813
34º	252	315	473	630	804
35º	248	310	465	620	796
36º	244	305	458	610	788
37º	240	300	450	600	779
38º	236	295	443	590	771
39º	232	290	435	580	763
40º	228	285	428	570	754
41º	224	280	420	560	746
42º	220	275	413	550	738
43º	216	270	405	540	729
44º	212	265	398	530	721
45º	208	260	390	520	713
46º	204	255	383	510	704
47º	200	250	375	500	696
48º	196	245	368	490	688
49º	192	240	360	480	679

50°	188	235	353	470	671
51°	184	230	345	460	663
52°	180	225	338	450	654
53°	176	220	330	440	646
54°	172	215	323	430	638
55°	168	210	315	420	629
56°	164	205	308	410	621
57°	160	200	300	400	613
58°	156	195	293	390	604
59°	152	190	285	380	596
60°	148	185	278	370	588
61°	144	180	270	360	579
62°	140	175	263	350	571
63°	136	170	255	340	563
64°	132	165	248	330	554
65°	128	160	240	320	546
66°	125	158	137	316	538
67°	122	156	234	312	529
68°	119	154	231	308	521
69°	116	152	228	304	513
70°	113	150	225	300	504
71°	110	148	222	296	496
72°	107	146	219	292	488
73°	104	144	216	288	479
74°	101	142	213	284	471
75°	98	140	210	280	463
76°	95	138	207	276	454
77°	92	136	204	272	446
78°	89	134	201	268	438
79°	86	132	198	264	429
80°	84	130	195	260	421
81°	83	128	192	256	417
82°	82	126	189	252	413
83°	81	124	186	248	408

***** EMPATES NO RANKING:

Forma de desempate:

Para o desempate será somado o número de 1ºs lugares dos atletas, depois de 2ºs, 3º, ... De todas as provas até ocorrer desempate, caso continuem empatados o melhor colocado na última prova leva o resultado.

9) DIVISÃO DE PREMIAÇÃO:

a) Tabela de Premiação do **SUP Wave**.

Tabela de Premiação do SUP Wave Open masculino - Baterias: 4 competidores / chaves de 32 e 64 atletas.

1 ESTRELA	R\$ 3.000,00	2 ESTRELAS	R\$ 5.000,00	3 ESTRELAS	R\$ 10.000,00	4 ESTRELAS	R\$ 15.000,00	5 ESTRELAS	R\$ 20.000,00
1º	R\$ 1.200,00	1º	R\$ 2.000,00	1º	R\$ 2.133,33	1º	R\$ 3.200,00	1º	R\$ 4.266,67
2º	R\$ 800,00	2º	R\$ 1.300,00	2º	R\$ 1.400,00	2º	R\$ 2.100,00	2º	R\$ 2.800,00
3º	R\$ 600,00	3º	R\$ 1.000,00	3º	R\$ 800,00	3º	R\$ 1.200,00	3º	R\$ 1.600,00

4º	R\$ 400,00	4º	R\$ 700,00	4º	R\$ 533,33	4º	R\$ 800,00	4º	R\$ 1.066,67
5º (x2)		5º (x2)		5º (x2)	R\$ 333,33	5º (x2)	R\$ 500,00	5º (x2)	R\$ 666,67
7º (x2)		7º (x2)		7º (x2)	R\$ 333,33	7º (x2)	R\$ 500,00	7º (x2)	R\$ 666,67
9º (x4)		9º (x4)		9º (x4)	R\$ 166,67	9º (x4)	R\$ 250,00	9º (x4)	R\$ 333,33
13º(x4)		13º x4)		13º (x4)	R\$ 83,33	13º (x4)	R\$ 125,00	13º (x4)	R\$ 166,67

b) Tabela de Premiação do **SUP Race 12'6" Profissional masculino.**

T

1 ESTRELA	R\$ 3.000,00	2 ESTRELAS	R\$ 5.000,00	3 ESTRELAS	R\$ 10.000,00	4 ESTRELAS	R\$ 15.000,00	5 ESTRELAS	R\$ 20.000,00
1º	R\$ 1.200,00	1º	R\$ 2.000,00	1º	R\$ 2.000,00	1º	R\$ 3.000,00	1º	R\$ 4.000,00
2º	R\$ 800,00	2º	R\$ 1.300,00	2º	R\$ 1.000,00	2º	R\$ 1.500,00	2º	R\$ 2.000,00
3º	R\$ 600,00	3º	R\$ 1.000,00	3º	R\$ 625,00	3º	R\$ 937,50	3º	R\$ 1.250,00
4º	R\$ 400,00	4º	R\$ 700,00	4º	R\$ 500,00	4º	R\$ 750,00	4º	R\$ 1.000,00
5º		5º		5º	R\$ 400,00	5º	R\$ 600,00	5º	R\$ 800,00
6º		6º		6º	R\$ 375,00	6º	R\$ 562,50	6º	R\$ 750,00
7º		7º		7º	R\$ 325,00	7º	R\$ 487,50	7º	R\$ 650,00
8º		8º		8º	R\$ 287,50	8º	R\$ 431,25	8º	R\$ 575,00
9º		9º		9º	R\$ 250,00	9º	R\$ 375,00	9º	R\$ 500,00
10º		10º		10º	R\$ 212,50	10º	R\$ 318,75	10º	R\$ 425,00
11º		11º		11º	R\$ 187,50	11º	R\$ 281,25	11º	R\$ 375,00
12º		12º		12º	R\$ 162,50	12º	R\$ 243,75	12º	R\$ 325,00
13º		13º		13º	R\$ 137,50	13º	R\$ 206,25	13º	R\$ 275,00
14º		14º		14º	R\$ 125,00	14º	R\$ 187,50	14º	R\$ 250,00
15º		15º		15º	R\$ 112,50	15º	R\$ 168,75	15º	R\$ 225,00
16º		16º		16º	R\$ 100,00	16º	R\$ 150,00	16º	R\$ 200,00

OBS: Caso, o organizador, queira incrementar seu evento com premiação para as demais categorias ou desafios promocionais, a mesma deverá ser a parte do valor referente ao status de estrelas da competição.

12) DISCIPLINAS DE CONDUTA E DIREITOS DE IMAGEM NO CIRCUITO BAIANO:

Foram determinadas ações disciplinares para as diversas situações e outras que poderão ainda ser criadas à medida que surjam casos específicos.

A) Nas competições de Wave, Rafting, Slalom e Sprint, todos os supistas deverão liberar a área de competição antes do início da primeira bateria do dia, assim que solicitados para isso, ou haverá uma multa no valor de R\$ 100,00 podendo até ocorrer à desclassificação do atleta reincidente ou suspensão por uma etapa, dependendo da gravidade do caso.

B) Todos os supistas que venham a causar danos ou destruição intencional à propriedade alheia ou danos à imagem do SUP terão seus atos descritos na súmula do evento para julgamento **de acordo com dispositivos constantes do Código Brasileiro de Justiça Desportiva**, quando serão então determinadas as penalidades que podem ir de uma multa de R\$ 100,00 a R\$ 2.000,00 e até a desclassificação e perda dos pontos no ranking do ano corrente da CBSUP.

C) Serão considerados infratores:

() Atletas

() Patrocinadores

() Técnicos

() Organizadores

() Membros do Staff

() Pessoas envolvidas diretamente nos Eventos

() Imprensa

D) Lycras de Competição - Todos os atletas devem comparecer pessoalmente a organização nas provas de Race, Sprint, Rafting e ou ao Beach Marshall nas provas de wave, para retirar a sua lycra de competição e deverão vesti-la no local e utiliza-la durante a competição. No caso do wave, a mesma só deve ser retirada na área do evento, ao retornar de sua bateria, entregando-a diretamente ao Beach Marshall. O atleta não deverá em hipótese alguma, retirar a camiseta do corpo no trajeto bateria-palanque ou receberá uma advertência, e, se houver reincidência, será aplicada uma multa no valor de R\$100,00.

E) Todo atleta poderá fixar livremente as logomarcas de seus patrocinadores em todos os equipamentos (pranchas, remos e vestimentas). No entanto, nas Lycras de competição e no espaço do numeral de competição não poderá ser coberto em hipótese alguma.

abrindo mão de eventual indenização por direito de imagem.

F) DIREITOS DE IMAGEM

Todos os atletas cedem à ABASUP e organização dos eventos as imagens colhidas, autorizando sua divulgação e abrindo mão de eventual indenização por direito de imagem.

Todos os atletas cedem à ABASUP e organização dos eventos as imagens colhidas, autorizando sua divulgação e abrindo mão de eventual indenização por direito de imagem.

Lista de infrações e penalidades:

- Agressão aos juízes ou membros do staff: R\$1.000,00 + suspensão automática de 6 a 12 meses
- Gestos de insultos aos Juízes ou membros do Staff: R\$ 100,00 a R\$ 400,00.
- Ofensas verbais aos juízes ou superiores: R\$500,00.
- Rasgar ou rasurar papeletas técnicas: R\$ 500,00.
- Ofensas verbais na área do evento: R\$500,00.
- Ofensas verbais aos membros do staff: R\$500,00.
- Danos à propriedade do patrocinador: R\$ 500,00 + custos.
- Danos à imagem do SUP por indisciplina no local do evento, hotéis, restaurantes, etc.: R\$ 300,00 a R\$ 2.000,00 + suspensão.
- Surfar na área de competição: R\$100,00 por onda surfada.
- Ofensas à imprensa: R\$ 500,00.
- Agressão à imprensa: suspensão automática de 6 a 12 meses + multa de R\$ 1.000,00.
- Não atender à imprensa quando solicitado: R\$200,00.
- Juízes que não apresentam boa conduta: R\$200,00 + advertência e/ou suspensão em caso de reincidência.

- Juízes que não cumprem revezamentos: R\$ 100,00 + advertência e/ou suspensão em caso de reincidência.
- Não comparecer para cerimônia de premiação: R\$500,00 + advertência e/ou suspensão em caso de reincidência.

G) Os atletas ou membros da ABASUP que forem multados por qualquer motivo só poderão participar dos eventos seguintes mediante o pagamento da multa estabelecida pela entidade.

H) As reclamações exacerbadas de pessoas ligadas diretamente a algum atleta (exemplos: técnicos, patrocinadores, familiares, etc.) poderão acarretar em multa ou outras penalidades ao atleta envolvido.

13) RESPONSABILIDADES INTRANSFERÍVEIS DO COMPETIDOR

A) Todo o competidor ao se inscrever na competição, se compromete que todas as informações fornecidas são verdadeiras e legítimas. Os Atletas deverão assumir toda a responsabilidade pelas informações repassadas a organização do evento no ato de sua inscrição.

Parágrafo único: Todos os participantes do evento, bem como os representantes legais dos menores de 18 (dezoito) anos de idade, devem, obrigatoriamente, manifestar ciência prévia e concordância com todos os termos do presente regulamento.

É responsabilidade do atleta o conhecimento prévio amplo e claro das normas e, pelas corretas decisões, atitudes, informações e manifestação de concordância é, única e exclusiva, do Atleta.

A ausência do atleta em uma reunião implicará no impedimento de protesto para as provas em pauta na reunião.

B) Todo competidor garante ciência dos riscos e isenta a organização, patrocinadores, confederação e envolvidos de quaisquer responsabilidades por sua integridade física e de seu equipamento.

C) Todo competidor garante ter habilidade suficiente para levar sua prancha até a linha de largada, alinhá-la a contento, seguindo as instruções do Juiz de Largada e, uma vez dada a largada, levar a sua embarcação ao centro da raia delimitada para si até a linha de chegada.

D) Todo competidor deve saber nadar e no caso de deficiência nesta habilidade, deve informar os organizadores.

E) Todo competidor deve utilizar o leash e ou colete salva-vidas.

F) Todo competidor deve ter conhecimento e obediência as regras de competição.

REGRAS DE COMPETIÇÃO RACE

1) FORMATO:

A) A competição da CLASSE RACE 12'6", "prioritariamente" todos os atletas largam juntos, salvo item "C".

B) A competição das CLASSES UNLIMITED, FUNRACE, JUNIORS e KIDS os atletas largam de acordo com formatação estipulada pela comissão técnica.

C) De acordo com necessidade técnica e número de inscritos, em última instância, poderão realizar-se largadas em outras formações em acordo com diretor de prova e o diretor técnico da ABASUP.

D) As largadas e chegadas poderão ser feitas na praia com formato Lemans ou dentro d'água.

E) O percurso deverá ser configurado por linha imaginária através do contorno ou passagem de boias de boa visualização.

E) Poderão ser criadas disputas promocionais individuais ou em equipes para confraternizar ou aquecer o espírito da competição sendo que estas não pontuarão para o Circuito Baiano Profissional ABASUP de SUP RACE.

1) CLASSES / CATEGORIAS

RACE 12'6" PROFISSIONAL - Prova principal ranking profissional 2013.

MASCULINO

FEMENINO

MASTER MASC (ano que completa 40 anos, ou mais)

SUPER MASTER (ano que completa 50 anos, ou mais)

JÚNIOR - MASC (<18 anos) / FEM (<18 anos)

KIDS - MASC (<12 anos) / FEM (<12 anos)

RACE 14' PROFISSIONAL - Prova stock ranking profissional 2013.

MASCULINO

FEMENINO

UNLIMITED - Prova Crossing professional ranking 2013.

OPEN MASC

OPEN FEM

RECE AMADOR –

RECE 12,6 PERCURSO AMADOR

OPEN MASC

OPEN FEM

FUNRACE - Prova introdutória - ranking funrace amador 2013.

OPEN MASC

OPEN FEM

OPEN MASC MASTER

OPEN FEM MASTER

OPEN MASC GRAN MASTER

OPEN FEM GRAN MASTER

Obs.: As possíveis subdivisões relativas a categorias nas classes (Race 14, Unlimited, Funrace), só ocorrerão se houver quórum acima de 3 atletas por subdivisão e for encaminhado por parte dos atletas inscritos requerimento formal até 15 dias antes do próximo evento).

4) PERCURSO MÍNIMO DE PROVA E REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO:

A) O percurso “**mínimo**” de prova para CLASSE RACE PROFISSIONAL deverá ser equivalente a um percurso de 6 km.

B) O percurso “**mínimo**” de prova para as CLASSES 14'4 e UNLIMITED deverá ser equivalente a um percurso de 10 km.

C) O tempo limite (PONTO DE CORTE) oficial das regatas deve ser determinada pelo Diretor de Prova que levará em conta as condições técnicas e número de participantes.

D) Todas as largadas deverão começar em local privilegiado e com espaço suficiente para todos os competidores se posicionarem em equilíbrio competitivo, facilitando não só a largada como o controle técnico e cobertura da imprensa.

E) Deverá ser usada uma sirene, apito ou buzina de gás para largada e chegada individual das regatas. Um toque longo para iniciar e um curto para cada chegada individual.

F) Deverá ser utilizado um sistema de informações através de quadro de avisos em local de fácil acesso aos competidores, com dimensão mínima de 1 metro quadrado.

G) O locutor deverá apenas informar o público sobre a proximidade do início do procedimento de largada.

H) O supista só poderá remar em pé durante a competição. Somente em casos extremos onde envolva a segurança o Atleta poderá remar de outra forma. Caso por motivo de cansaço o atleta sentar, ajoelhar ou deitar na prancha e pretender continuar habilitado a competir o mesmo não deve em hipótese alguma remar enquanto não estiver novamente em pé.

I) No caso do supista queimar a largada o mesmo será desclassificado.

J) Todo atleta deverá facilitar a sua identificação na chegada se possível falando em alto e bom tom o seu número de identificação na prova.

K) O Diretor de Prova e ou a comissão técnica representada são as únicas pessoas que poderão dar

informações oficiais sobre a competição. Se por acaso alguém, que não eles, passarem informações erradas que causem prejuízo a algum atleta, não será responsabilidade do evento e ABASUP, ficando o atleta sem condições de protestar.

L) É responsabilidade de o atleta fazer o "check in" de registro e medição do equipamento a ser utilizado na competição no máximo até 1 hora antes do início da bateria. Caso o mesmo não seja efetuado e a bateria for autorizada a entrar na água a chegada do atleta não será validada.

M) Nos casos em que as condições do mar não apresentem condições técnicas ou de segurança para os atletas o campeonato deverá ser realizado em outro lugar que ofereça condições, ou transferido para outro horário ou para outro dia. No caso do campeonato ser oficialmente cancelado, após o início do Evento Principal, os pontos e os prêmios disponíveis deverá ser dividido entre os atletas.

N) Em todo evento deverá ser incluído nas relações de participantes, na divulgação dos resultados e nos "releases" para a Imprensa, o nome dos patrocinadores dos atletas inscritos, desde que fornecidos pelos mesmos no ato da inscrição.

5) TAMANHO MÁXIMO DE PERCURSOS:

A) O percurso oficial da CLASSE RACE 12'6" PROFISSIONAL deverá ser entre 6 km e 18 km.

B) O percurso oficial das CLASSES 14' e UNLIMITED deverá ser de 10 km ou acima.

C) O percurso das CLASSES FUNRACE deverá ser de acordo com as possibilidades técnicas do lugar e dos participantes.

6) DIMENSÕES E MEDIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS:

CLASSE COMPRIMENTO LARGURA PRANCHA

RACE PRO 12'6 Livre Race

RACE PRO 14' Livre Race

UNLIMITED Livre Livre Livre

FUNRACE Livre Fundo Chato

ATENÇÃO:

Todo atleta é obrigado a registrar e submeter para checagem o seu equipamento de competição até uma hora antes do início da regata.

A organização reserva o direito de solicitar nova medição do equipamento a qualquer hora, sem restrições por parte do atleta ou terceiros, podendo ocorrer punição em caso de negação ou interferência do ato.

7) INTERFERÊNCIA E PENALIDADES

A) O Atleta que agir de má fé provocando interferência ao rendimento do seu adversário será advertido.

B) Caso este mesmo atleta cometa uma segunda interferência, será novamente advertido e penalizado com multa de R\$100,00. O supista que cometer três ou mais interferências será desclassificado e deverá sair da prova imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa entre R\$ 200,00 a R\$ 500,00.

(Addendum as regras - 01/08/2013) - PRÁTICA DO USO DE ESTEIRA

A) A prática do uso de esteira só é permitida para competidores de uma mesma categoria.

B) Competidores que utilizarem de esteira de categoria alheia, será advertido e penalizado. A penalização, conforme o caso, poderá variar de perda de posição(ões) até desclassificação.

8) AVISOS

A) Os locutores devem entender as regras básicas e critérios de regatas e nunca podem anunciar dados aproximados ou opiniões sobre resultados.

B) O Diretor de prova tem o direito de ignorar o silêncio enquanto o staff de televisão estiver fazendo entrevistas e pode fazer ou orientar os locutores, para fazerem avisos oficiais importantes e chamadas de tempo, durante as entrevistas. É imperativo que os eventos forneçam áreas de entrevistas em locais com som baixo ou no caso das entrevistas na praia, que o staff de TV o façam longe dos alto-falantes. As informações técnicas aos competidores sempre terão prioridade.

9) LARGADA

A) Os atletas devem se posicionar livremente na largada respeitando o direito de permanência do atleta que previamente se posicionou no local. Em casos especiais o Nível Técnico também pode ser utilizado como fator determinante na formação da largada. B) Os competidores devem estar na área de largada a tempo de permitir uma

preparação satisfatória para a largada. A largada deve ser dada pontualmente sem referência a qualquer ausente. O árbitro de largada não precisa esperar pelo alinhamento de uma prancha que não demonstra habilidade suficiente para tanto. C) A posição dos pranchas na largada deve ser tal que as proas (bicos) alinhem-se com a linha de largada. D) Após o alinhamento, o Árbitro de Largada deve chamar a atenção dos competidores para a largada com as palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS" e, em algum momento deste intervalo, ele deve dar o sinal de largada com um sinal acústico.

E) Se o árbitro de largada não estiver satisfeito com o alinhamento, ele pode chamar "PARE", e acenar para o Alinhador para proceder o reposicionamento. G) Se o competidor larga remando na frente depois das palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS" e antes do tiro de largada, ele queimou a largada. H) O Árbitro de Largada deve imediatamente sinalizar com dois silvos seguidos e advertir e desclassificar o competidor faltoso.

10) CHEGADA.

A) O atleta termina a prova quando sua proa (bico da prancha) cruza a linha de chegada com o mesmo acima. B) Se dois atletas ou mais chegam juntos a linha de chegada ao mesmo tempo, eles recebem a mesma classificação final.

11) INTERRUPÇÕES EXTRAORDINARIAS.

A) O árbitro Auxiliar tem o direito de interromper uma prova largada corretamente se impedimentos ou imprevistos surgirem. Tal interrupção pode ser sinalizada pelos árbitros de percurso com uma bandeira vermelha e um sinal sonoro. Os competidores devem parar imediatamente de remar e aguardar outras instruções. B) Se uma prova é declarada nula e inválida, não é permitida qualquer tipo de protesto. C) No caso de queda o competidor é eliminado da prova se ele não for capaz de voltar a posição de remada sem ajuda externa.

12) PROTESTOS

A) Um protesto contra o direito de um atleta de participar de uma prova deve ser dirigido a Comissão de protesto até uma hora antes da largada da prova. Um protesto feito após - dentro de 30 dias da data da prova em questão - só é permitido se o atleta que fez o protesto poder provar que os fatos nos quais estejam baseados o protesto só chegaram ao seu conhecimento após uma hora do antes do início da prova. B) Um protesto retardatário deve ser dirigido ao Conselho Técnico da ABASUP, acompanhado da taxa prescrita. C) Um protesto feito durante uma competição deve ser entregue a Comissão de Protesto até 10 minutos após o atleta protestado tenha sido informado. D) Todo protesto deve ser feito por escrito e estar acompanhado de uma taxa de 100 reais. A taxa será devolvida se o protesto for acatado.

Obs.: Qualquer situação não prevista nesse livro de regras será analisada, julgada e tomara a melhor atitude no seu entendimento seguindo a base da ética e das regras aqui expostas.

REGRAS DE COMPETIÇÃO SPRINT

1) FORMATO:

- A) A competição da CLASSE SUP SPRINT (Velocidade em distâncias curtas e médias), prioritariamente a Raia da competição deve ser claramente definida e desobstruída para que os competidores busquem transpor o percurso no menor tempo possível.
- B) Cada bateria deverá ter um mínimo de 3 e máximo de 8 atletas conforme capacidade da raia.
- C) De acordo com necessidade técnica e número de inscritos, em última instância, poderão realizar-se largadas em outras formatações em acordo com diretor de prova e o diretor técnico da ABASUP.
- D) As largadas e chegadas poderão ser feitas na praia com formato Lemans ou dentro d'água.
- E) O percurso deverá ser configurado por linha reta imaginária através de sinalização com boias de boa

visualização.

E) Poderão ser criadas disputas promocionais individuais ou em equipes para confraternizar ou aquecer o espírito da competição sendo que estas não pontuarão para o Circuito Baiano de Sprint.

2) CLASSES / CATEGORIAS

SPRINT 12'6" PROFISSIONAL - Prova principal do ranking sprint profissional 2013.

MASC ULINO

FEMENINO

MASTER MASC (ano que completa 40 anos, ou mais)

SUPER MASTER (ano que completa 50 anos, ou mais)

JÚNIOR - MASC (<18 anos) / FEM (<18 anos)

KIDS - MASC (<12 anos) / FEM (<12 anos)

FUN SPRINT 12'2" - Prova introdutória - sprint amador 2013.

OPEN MASC

OPEN FEM

Obs.: As possíveis adições referentes a novas classes de dimensões de equipamentos, só ocorrerão se houver quórum acima de oito atletas interessados e for encaminhado por parte dos mesmos quando já inscritos no evento, um requerimento formal até 15 dias antes do início das competições.

4) RAIAS E REGRAS GERAIS DURANTE A COMPETIÇÃO:

A) A raia deve ser medida e marcada através de bandeiras claramente visíveis montadas em boias. C) As linhas de largada e chegada devem estar em ângulo reto com a raia. B) A linha de chegada deve ser pelo menos de 25 metros de comprimento e ser marcada por duas bandeiras.

C) Todas as largadas deverão começar em local privilegiado e com espaço mínimo de 5 metros entre os atletas para todos os competidores se posicionarem em equilíbrio competitivo, facilitando não só a largada como o controle técnico e cobertura da imprensa.

D) Deverá ser usada uma sirene, apito ou buzina de gás para largada e chegada individual das regatas. Um toque longo para iniciar e um curto para cada chegada individual.

E) Deverá ser utilizado um sistema de informações através de quadro de avisos em local de fácil acesso aos competidores, com dimensão mínima de 1 metro quadrado.

F) O locutor deverá apenas informar o público sobre a proximidade do início do procedimento de largada.

G) O supista só poderá remar em pé durante a competição. Caso o atleta sofra uma queda ou haja avaria de equipamento, o mesmo não pode ter ajuda externa se não será desclassificado.

H) No caso do supista queimar a largada o mesmo será desclassificado.

I) Todo atleta deverá facilitar a sua identificação na chegada falando em alto e bom tom o seu número de identificação na prova.

J) O Diretor de Prova e ou a comissão técnica representada são as únicas pessoas que poderão dar informações oficiais sobre a competição. Se por acaso alguém, que não eles, passarem informações erradas que causem prejuízo a algum atleta, não será responsabilidade do evento e ABASUP, ficando o atleta sem condições de protestar.

K) É responsabilidade de o atleta fazer o "check in" de registro e medição do equipamento a ser utilizado na competição no máximo até 1 hora antes do início da competição.

L) Nos casos em que a Raia não apresente condições técnicas ou de segurança para os atletas o campeonato deverá ser realizado em outro lugar que ofereça condições, ou transferido para outro horário ou para outro dia. No caso do campeonato ser oficialmente cancelado, após abertura do Evento, os pontos e os prêmios disponíveis deverá ser dividido entre os atletas.

M) Em todo evento deverá ser incluído nas relações de participantes, na divulgação dos resultados e nos "releases" para a Imprensa, o nome dos patrocinadores dos atletas inscritos, desde que fornecidos pelos mesmos no ato da inscrição.

5) DIMENSÕES E MEDIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS:

CLASSE COMPRIMENTO LARGURA PRANCHA
RACE SPRINT 12'6 Livre Race
FUN SPRINT 12'2 Livre Fundo Chato

OBS.

Todo atleta é obrigado a registrar e submeter para checagem o seu equipamento de competição até uma hora antes do início da competição.

A organização reserva o direito de solicitar nova medição do equipamento a qualquer hora, sem restrições por parte do atleta ou terceiros, podendo ocorrer punição em caso de negação ou interferência do ato.

7) INTERFERÊNCIA E PENALIDADES

A) O Atleta que agir de má fé provocando interferência ao rendimento do seu adversário será advertido.

B) Caso este mesmo atleta cometa uma segunda interferência, será novamente advertido e penalizado com multa de R\$100,00. O supista que cometer três ou mais interferências será desclassificado e deverá sair da prova imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa entre R\$ 200,00 a R\$ 500,00.

C) É considerada interferência o atleta que está sendo ultrapassado alterar seu curso de sua prancha para dificultar a passagem do atleta (prancha) que esta ultrapassando.

D) Qualquer competidor que tente ganhar uma prova por qualquer outro meio que não sejam meios honrosos, ou que quebre o regulamento das provas, ou desobedeça a natureza honrada do regulamento das provas deve ser desqualificado pela duração da prova em questão.

E) Caso um competidor complete uma prova com equipamento que não tenha sido registrado na medição, ele(a) será desqualificado da prova em questão. F) É proibido receber, durante uma prova, ajuda externa.

G) Todo competidor que dirigir-se a outro competidor, árbitro, técnico ou espectador de forma desrespeitosa, ofensiva ou agressiva imediatamente antes, durante ou logo após o término de sua prova, é passível de desqualificação.

H) Qualquer competidor que seja responsável por uma colisão ou que danifique a prancha ou equipamento de outro pode ser desclassificado e ser chamado a ressarcir os danos provocados.

8) SORTEIO DE BATERIAS

A) Pelo menos três competidores são necessários para a validação de uma bateria. Se o número de inscrições, em provas até incluindo 1000 metros, for tão grande que sejam necessárias baterias, o número de atletas em cada bateria e fica a critério da comissão organizadora da prova em conjunto com a direção técnica da CBSUP. B) A divisão dos competidores em baterias deve ser determinada por sorteio.

C) A divisão em baterias deve ser feita de forma que pelo menos três quintos dos competidores de cada bateria precedente prossigam para a próxima fase, quartas, semifinal ou final.

9) LARGADA

A) Os atletas devem ser sorteados para determinar as posições de largada. O Nível Técnico também pode ser utilizado como fator determinante na formação das chaves. B) Os competidores devem estar na área de largada a tempo de permitir uma preparação satisfatória para a largada. A largada deve ser dada pontualmente sem referência a qualquer ausente. O árbitro de largada não precisa esperar pelo alinhamento de uma prancha que não demonstra habilidade suficiente para tanto. C) A posição dos pranchas na largada deve ser tal que as proas (bicos) alinhem-se com a linha de largada. D) As pranchas devem estar paradas e alinhados. E) Após o alinhamento, o Árbitro de Largada deve chamar a atenção dos competidores para a largada com as palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS" e, em algum momento deste intervalo, ele deve dar o sinal de largada com um sinal acústico.

F) Se o árbitro de largada não estiver satisfeito com o alinhamento, ele pode chamar "PARE", e acenar para o Alinhador para proceder o reposicionamento. G) Se o competidor larga remando na frente depois das palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS" e antes do tiro de largada, ele queimou a largada. H)

O Árbitro de Largada deve imediatamente sinalizar com dois silvos seguidos e advertir o competidor faltoso. Se duas queimas de largada são feitas pelo mesmo competidor, o árbitro de Largada deve excluí-lo da prova. Uma advertência e desclassificação subsequente pelo árbitro de Largada aplica-se somente ao competidor que provocou a queima de largada.

10) INTERRUPTÕES EXTRAORDINARIAS.

A) O árbitro Auxiliar tem o direito de interromper uma prova largada corretamente se impedimentos ou imprevistos surgirem. Tal interrupção pode ser sinalizada pelos árbitros de percurso com uma bandeira vermelha e um sinal sonoro. Os competidores devem parar imediatamente de remar e aguardar outras instruções. B) Se uma prova é declarada nula e inválida, não é permitida qualquer tipo de protesto. C) No caso de queda o competidor é eliminado da prova se ele não for capaz de voltar a posição de remada sem ajuda externa.

11) CHEGADA.

A) O atleta termina a prova quando sua proa (bico da prancha) cruza a linha de chegada com o mesmo acima.

B) Se dois atletas ou mais chegam juntos a linha de chegada ao mesmo tempo, eles recebem a mesma classificação no final. Em caso de uma bateria que determine o avanço para o próximo nível da competição, são aplicáveis as seguintes regras: C) Sempre que houver número suficiente de faixas disponíveis no próximo nível de competições, o sorteio de grupos determinará para quais baterias estes atletas avançarão.

12) PROTESTOS

A) Um protesto contra outro atleta e ou o direito de um atleta de participar de uma prova deve ser dirigido a Comissão de protesto até uma hora antes da largada da prova. Um protesto feito após - dentro de 30 dias da data da prova em questão - só é permitido se o atleta que fez o protesto poder provar que os fatos nos quais estejam baseados o protesto só chegaram ao seu conhecimento após uma hora antes do início da prova. B) Um protesto retardatário deve ser dirigido ao Conselho Técnico da CBSUP, acompanhado da taxa prescrita. C) Um protesto feito durante uma competição deve ser entregue a Comissão de Protesto até 20 minutos após o atleta protestado tenha sido informado. D) Todo protesto deve ser feito por escrito e estar acompanhado de uma taxa de 50 reais. A taxa será devolvida se o protesto for acatado.

Obs.: Qualquer situação não prevista nesse livro de regras será analisada, julgada e tomara a melhor atitude no seu entendimento seguindo a base da ética e das regras aqui expostas.

REGRAS DE COMPETIÇÃO RACE TÉCNICO OU SLALON

1) FORMATO:

A) A competição da CLASSE SUP RACE TÉCNICO ou SLALON (Corridas entre obstáculos naturais e ou artificiais), prioritariamente a Raia da competição deve ser claramente definida e aprovada tecnicamente para que os competidores busquem transpor o percurso no menor tempo possível.

B) Cada bateria deverá ter um mínimo de 3 e máximo de 8 atletas conforme capacidade da raia.

C) De acordo com necessidade técnica e número de inscritos, em última instância, poderão realizar-se largadas em outras formatações em acordo com diretor de prova e o diretor técnico da ABASUP.

D) As largadas e chegadas poderão ser feitas na praia com formato Lemans ou dentro d'água.

E) O percurso deverá ser configurado em zig zague imaginário definido através da sinalização com boias de boa visualização.

F) Poderão ser criadas disputas promocionais individuais ou em equipes para confraternizar ou aquecer o espírito da competição sendo que estas não pontuarão para o Circuito Baiano de SUP Race Técnico.

2) CLASSES / CATEGORIAS

RACE TÉCNICO 12'6" PROFISSIONAL - Prova principal ranking race técnico 2013

MASCULINO

FEMENINO

FUN SLALON 12'2" - Prova introdutória - race técnico amador 2013.

OPEN MASC

OPEN FEM

Obs.: As possíveis adições referentes a novas classes de dimensões de equipamentos, só ocorrerão se houver quórum acima de oito atletas interessados e for encaminhado por parte dos mesmos quando já inscritos no evento, um requerimento formal até 15 dias antes do próximo evento).

3) PERCURSOS DE PROVA E REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO:

- A) Os percursos reconhecidos pela ABASUP deverão medir de 1000m a 3000m (Race Técnico 12'6" profissional) 500m e 1000metros (Fun Slalon).
- B) A raia deve ser formadas por boias na forma de zig-zag visíveis de um mesmo ponto. C) As linhas de largada e chegada devem estar ser na ou próximo a praia. D) A linha de chegada deve ser pelo menos de 20 metros de comprimento e ser marcada por duas bandeiras.
- E) Todas as largadas deverão começar em local privilegiado e com espaço mínimo de 3 metros entre os atletas, facilitando não só a largada como o controle técnico e cobertura da imprensa.
- F) Deverá ser usada uma sirene, apito ou buzina de gás para largada e chegada individual das regatas. Um toque longo para iniciar e um curto para cada chegada individual.
- G) Deverá ser utilizado um sistema de informações através de quadro de avisos em local de fácil acesso aos competidores, com dimensão mínima de 1 metro quadrado.
- H) O locutor deverá apenas informar o publico sobre a proximidade do inicio do procedimento de largada.
- I) O atleta só poderá remar em pé durante a competição. Caso o atleta sofra uma queda ou haja avaria de equipamento, o mesmo não pode ter ajuda externa se não será desclassificado.
- J) No caso do supista queimar a largada o mesmo será desclassificado.
- K) Todo atleta deverá facilitar a sua identificação na chegada falando em alto e bom tom o seu número de identificação na prova.
- L) O Diretor de Prova e ou a comissão técnica representada são as únicas pessoas que poderão dar informações oficiais sobre a competição. Se por acaso alguém, que não eles, passarem informações erradas que causem prejuízo a algum atleta, não será responsabilidade do evento e ABASUP, ficando o atleta sem condições de protestar.
- M) É responsabilidade de o atleta fazer o "check in" de registro e medição do equipamento a ser utilizado na competição no máximo até 1 hora antes do início da competição.
- N) Nos casos em que a Raia não apresente condições técnicas ou de segurança para os atletas o campeonato deverá ser realizado em outro lugar que ofereça condições, ou transferido para outro horário ou para outro dia. No caso do campeonato ser oficialmente cancelado, após abertura do Evento, os pontos e os prêmios disponíveis deverá ser dividido entre os atletas.
- O) Em todo evento deverá ser incluído nas relações de participantes, na divulgação dos resultados e nos "releases" para a Imprensa, o nome dos patrocinadores dos atletas inscritos, desde que fornecidos pelos mesmos no ato da inscrição.

5) DIMENSÕES E MEDIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS:

CLASSE COMPRIMENTO LARGURA PRANCHA

RACE TÉCNICO 12'6 Livre Race

FUN SLALON 12'2 Livre Fundo Chato

OBS.

Todo atleta é obrigado a registrar e submeter para checagem o seu equipamento de competição até uma hora antes do inicio da competição.

A organização reserva o direito de solicitar nova medição do equipamento a qualquer hora, sem restrições por parte do atleta ou terceiros, podendo ocorrer punição em caso de negação ou interferência do ato.

7) INTERFERÊNCIA E PENALIDADES

- A) O Atleta que agir de má fé provocando interferência ao rendimento do seu adversário será advertido.
- B) Caso este mesmo atleta cometa uma segunda interferência, será novamente advertido e penalizado com multa de R\$100,00. O supista que cometer três ou mais interferências será desclassificado e deverá

sair da prova imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa entre R\$ 200,00 a R\$ 500,00.

C) É considerada interferência o atleta que está sendo ultrapassado alterar seu curso de sua prancha para dificultar a passagem do atleta (prancha) que esta ultrapassando.

D) Qualquer competidor que tente ganhar uma prova por qualquer outro meio que não sejam meios honrosos, ou que quebre o regulamento das provas, ou desobedeça a natureza honrada do regulamento das provas deve ser desqualificado pela duração da prova em questão.

E) Caso um competidor complete uma prova com equipamento que não tenha sido registrado na medição, ele(a) será desqualificado da prova em questão. F) É proibido receber, durante uma prova, ajuda externa.

G) Todo competidor que dirigir-se a outro competidor, árbitro, técnico ou espectador de forma desrespeitosa, ofensiva ou agressiva imediatamente antes, durante ou logo após o término de sua prova, é passível de desqualificação.

H) Qualquer competidor que seja responsável por uma colisão ou que danifique a prancha ou equipamento de outro pode ser desclassificado e ser chamado a ressarcir os danos provocados.

8) SORTEIO DE BATERIAS

A) Pelo menos três competidores são necessários para a validação de uma bateria. Se o número de inscrições for tão grande a ponto de inviabilizar a programação do evento, o número de atletas em cada bateria pode ser remanejado a critério da comissão organizadora da prova em conjunto com a direção técnica da CBSUP. B) A divisão dos competidores em baterias deve ser determinada por sorteio.

C) A divisão em baterias deve ser feita de forma que pelo menos três quintos dos competidores de cada bateria precedente prossigam para a próxima fase, quartas, semifinal ou final.

9) LARGADA

A) Os atletas devem ser sorteados para determinar as posições de largada. O Nível Técnico também pode ser utilizado como fator determinante na formação das chaves. B) Os competidores devem estar na área de largada a tempo de permitir uma preparação satisfatória para a largada. A largada deve ser dada pontualmente sem referência a qualquer ausente. O árbitro de largada não precisa esperar pelo alinhamento de uma prancha que não demonstra habilidade suficiente para tanto. C) A posição dos pranchas na largada deve ser tal que as proas (bicos) alinhem-se com a linha de largada. D) As pranchas devem estar paradas e alinhados. E) Após o alinhamento, o Árbitro de Largada deve chamar a atenção dos competidores para a largada com as palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS"

e, em algum momento deste intervalo, ele deve dar o sinal de largada com um sinal acústico.

F) Se o árbitro de largada não estiver satisfeito com o alinhamento, ele pode chamar "PARE", e acenar para o Alinhador para proceder o reposicionamento. G) Se o competidor larga remando na frente depois das palavras "LARGADA EM ATÉ 10 SEGUNDOS " e antes do tiro de largada, ele queimou a largada. H)

O Árbitro de Largada deve imediatamente sinalizar com dois silvos seguidos e advertir o competidor faltoso. Se duas queimas de largada são feitas pelo mesmo competidor, o árbitro de Largada deve excluí-lo da prova. Uma advertência e desclassificação subsequente pelo árbitro de Largada aplica-se somente ao competidor que provocou a queima de largada.

10) INTERRUPTÕES EXTRAORDINARIAS.

A) O árbitro Auxiliar tem o direito de interromper uma prova largada corretamente se impedimentos ou imprevistos surgirem. Tal interrupção pode ser sinalizada pelos árbitros de percurso com uma bandeira vermelha e um sinal sonoro. Os competidores devem parar imediatamente de remar e aguardar outras instruções. B) Se uma prova é declarada nula e inválida, não é permitida qualquer tipo de protesto. C) No caso de queda o competidor é eliminado da prova se ele não for capaz de voltar a posição de remada sem ajuda externa.

11) CHEGADA.

A) O atleta termina a prova quando sua proa (bico da prancha) cruza a linha de chegada com o mesmo acima. B) Se dois atletas ou mais chegam juntos a linha de chegada ao mesmo tempo, eles recebem a mesma classificação no final. Em caso de uma bateria que determine o avanço para o próximo nível da competição, são aplicáveis as seguintes regras: C) Sempre que houver número suficiente de faixas disponíveis no próximo nível de competições, o sorteio de grupos determinará para quais baterias estes

atletas avançarão.

12) PROTESTOS

A) Um protesto contra outro atleta e ou o direito de um atleta de participar de uma prova deve ser dirigido a Comissão de protesto até uma hora antes da largada da prova. Um protesto feito após - dentro de 30 dias da data da prova em questão - só é permitido se o atleta que fez o protesto poder provar que os fatos nos quais estejam baseados o protesto só chegaram ao seu conhecimento após uma hora antes do início da prova. B) Um protesto retardatário deve ser dirigido ao Conselho Técnico da ABASUP, acompanhado da taxa prescrita . C) Um protesto feito durante uma competição deve ser entregue a Comissão de Protesto até 20 minutos após o atleta protestado tenha sido informado. D) Todo protesto deve ser feito por escrito e estar acompanhado de uma taxa de 50 reais. A taxa será devolvida se o protesto for acatado.

Obs.: Qualquer situação não prevista nesse livro de regras será analisada, julgada e tomara a melhor atitude no seu entendimento seguindo a base da ética e das regras aqui expostas.

REGRAS DE COMPETIÇÃO WAVE

1) FORMATO:

A) Nas baterias de 4 supistas, 50% dos competidores avançam para a fase seguinte. Nas repescagens ou em situações extremas poderão ser classificados de 1 a 3 atletas por bateria.

B) Baterias de 6 atletas poderão acontecer quando necessário nos eventos amadores, ou em situações extremas e somente no primeiro "round" da triagem no caso dos eventos Profissionais.

2) TEMPO DE BATERIA E REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO:

A) Circuito Profissional: O tempo **mínimo** de bateria das primeiras fases das triagens será de 15 minutos, podendo sofrer alterações de acordo com as condições do mar, tanto para menos quanto para mais.

B) Circuito Amador: O tempo **mínimo** de bateria das primeiras fases das triagens será de 10 minutos, podendo sofrer alterações de acordo com as condições do mar, tanto para menos quanto para mais.

C) As baterias deverão ter seu tempo marcado através de um cronômetro eletrônico e nunca por um relógio analógico.

D) A duração oficial das baterias deve ser determinada pelo Head Judge e pelo Diretor de Prova.

E) Todas as baterias deverão começar em frente da área do palanque no "outside", ou os supistas poderão iniciá-la na praia, mediante orientação do locutor e/ou do Beach Marshall, quando for o caso.

F) Deverá ser usada uma sirene para iniciar e terminar as baterias. Um toque para iniciar e dois toques para terminar.

G) Deverá usar-se um sistema de placas ou bandeiras de tempo com dimensão mínima de 2 metros quadrados. Verde para começar a bateria e amarela para indicar os seus cinco minutos finais. Vale lembrar que as placas de tempo são um sistema de auxílio visual aos atletas e que nenhum protesto será aceito por impossibilidade de visualização ou troca de cores.

H) O locutor deverá fazer uma contagem regressiva aos cinco segundos do final da bateria. Ao atingir "zero" a mesma encerrar-se-á imediatamente, a placa amarela será abaixada e não deverá aparecer nenhuma placa. O final da bateria ocorrerá no primeiro sinal da sirene.

I) O supista poderá descer uma onda na área de competição antes do início de sua bateria, não sendo computada esta onda.

J) No caso de um supista pegar uma onda após o início da bateria seguinte ou anterior à sua, se for em evento amador receberá uma advertência através do locutor e em caso de reincidência poderá receber uma interferência, independentemente do evento em questão. Em eventos profissionais receberá multa no valor de R\$ 100,00 por cada onda surfada, não sendo computada interferência nesse caso.

K) Ao final da bateria, o supista deverá estar claramente com a posse da onda, deixando claro que não mais precisa do auxílio do remo para descer a mesma, para que a onda seja contada.

L) Sob nenhuma circunstância haverá prorrogação de tempo, uma vez iniciada a bateria. Se a mesma for interrompida por qualquer razão, esta deverá iniciar-se no tempo exato em que foi interrompida até o final

pré-estabelecido. Exceção será possível se a bateria ao ser interrompida estiver sem vantagem para nenhum dos competidores, e pela condição do mar, tornar-se impossível manter-se a mesma escala de notas.

M) O Diretor de Prova e ou a comissão técnica representada são as únicas pessoas que poderão dar informações oficiais sobre horários e formação das baterias. Se por acaso alguém, que não eles, passarem informações erradas que causem a perda de uma bateria a algum atleta, não será responsabilidade do evento e ABASUP, ficando o atleta sem condições de protestar.

N) Em eventos profissionais, no caso da ausência de um competidor no Evento Principal, após o mesmo já ter sido iniciado, a reclassificação não ocorrerá e a bateria será disputada apenas por três supistas. O atleta ausente terá direito a possíveis premiações em dinheiro e aos pontos relativos à sua colocação desde que tenha uma justificativa plausível. O atleta pré-classificado que não comparecer à sua bateria, só terá direito à premiação e aos pontos que fizer jus, caso faça o “check in” com o Beach Marshall antes da bateria e que também tenha uma justificativa convincente para o não comparecimento.

O) O check in deverá ser efetuado até 05 minutos antes do início da bateria. Caso o mesmo não seja efetuado e a bateria for autorizada a entrar na água será concretizado o W.O. e a bateria poderá, então, nem cair na água, estando os competidores presentes automaticamente classificados para a próxima fase.

P) Caso um atleta perca por W.O. e tenha um motivo justificável, o mesmo poderá retornar ao evento desde que haja outra vaga e pagando outra inscrição. Isto só poderá acontecer exclusivamente durante a 1ª fase. Um atleta que tenha competido e perdido a sua bateria na 1ª fase não poderá usufruir deste direito em hipótese alguma.

Q) Nos casos em que as condições do mar não apresentem o tamanho mínimo exigido (50 cm), o campeonato deverá ser realizado em outro lugar que ofereça condições, ou transferido para outro horário ou para outro dia. No caso do campeonato ser oficialmente cancelado, após o início do Evento Principal, os pontos e os prêmios disponíveis deverá ser divididos entre os atletas que estiverem classificados para o respectivo round.

R) Eventos profissionais: Deverá ser incluído nas relações de baterias, na divulgação dos resultados e nos “releases” para a Imprensa, o nome dos patrocinadores dos atletas inscritos nos eventos, desde que fornecidos por eles no ato da inscrição.

S) Nos eventos da ABASUP, os resultados polêmicos, exclusivamente referentes a interferências poderão voltar atrás, desde que seja comprovado o erro através de um vídeo que o atleta deverá apresentar ao Head Judge com até, no máximo, 10 minutos após o término de sua bateria. A decisão final será do Head Judge em conjunto com o representante da ABASUP presente ao evento.

T) Revisões de ondas pelo sistema de vídeo só serão permitidas em caso de ondas supostamente perdidas e não avaliadas dentro da área de competição e do tempo oficial da bateria. Nesta circunstância, o resultado ficará indefinido e a será informado oficialmente após decisão oficial dos juízes presentes e mais o representante da ABASUP no evento ao final da respectiva fase.

U) A avaliação do desempenho do atleta através das notas dadas pelos juízes e as decisões da equipe técnica são inapeláveis.

2) MÁXIMO DE ONDAS:

A) Haverá um máximo de **10 até 15** ondas por bateria para cada competidor, quando forem computadas as **2, 3 ou 4** melhores ondas, com exceção das finais, onde poderão ser surfadas até **15** ondas. O competidor deverá ser informado quando completar sua 8ª / 13ª onda. Se o supista exceder o número limite de ondas durante o tempo de bateria, será penalizado com uma multa de R\$ 100 por onda surfada. Além disso, aquele que permanecer na água após a sua 10ª (**ou 15ª**) onda será penalizado com uma interferência nos casos em que:

1) - Desça qualquer onda extra que atrapalhe outro competidor;

2) - Interfira em qualquer competidor remando ou colocando-se no outside.

4) SOMA DAS ONDAS:

A) A soma nas baterias do Evento Principal e nas Triagens é igual. No caso, a maior e a menor nota dada pelos juízes a cada onda, são eliminadas, somando-se as duas notas intermediárias. Ao final da bateria, as

2, 3 ou 4 melhores pontuações de cada supista serão destacadas e somadas. O supista que obtiver o maior número de pontos será o vencedor.

B) Nas finais deverão ser somadas as 2, 3 ou 4 melhores pontuações, de acordo com as condições do mar.

5) EMPATES:

A) Nas baterias do Evento Principal e Triagens deverão ser somadas apenas as 2, 3 ou 4 melhores pontuações. Permanecendo o empate, somam-se as 4, 5 melhores e depois a melhor nota. Se permanecer o empate, passa-se a somar as 5, 6, ou seguintes melhores pontuações, até o desempate.

B) Somente baterias sem condições de desempate irão à água novamente, mediante a autorização do Diretor de Prova.

6) INTERFERÊNCIA:

Regra Básica

A) O supista que estiver na parte interna da onda tem o direito incondicional de surfa-la por toda sua extensão. A interferência será caracterizada se durante o seu trajeto a maioria dos juízes entenderem que outro competidor lesou o potencial de pontos que o supista que tinha a posse da onda poderia obter.

B) Qualquer competidor que se posicionar a frente do supista que estiver com a posse, tem a chance de sair da onda sem estar cometendo interferência a não ser que: ele lese o potencial de pontos a ser atingido pelo supista mais próximo do pico da onda, incluindo no caso: pressão excessiva na remada, ou mesmo quebrar uma sessão da onda, desde que lese o potencial de pontos.

C – No caso de ter cometido duas interferências em uma mesma bateria, o supista infrator deverá sair da água imediatamente após ser informado que cometeu a sua segunda interferência, ou receberá uma multa de R\$200,00 a R\$500,00.

7) DIREITO DE PASSAGEM EM BATERIAS DE 4 SUPISTAS E QUANDO NÃO HOUVER PRIORIDADE EM BATERIAS DE 2 SUPISTAS:

A posse da onda ou direito de passagem nestas condições vai variar de acordo com os tipos de mar a serem citados a seguir, de acordo com o local onde estiver ocorrendo à competição. É responsabilidade dos juízes e do head judge determinar quem tem a posse ou direito de passagem, baseado na formação da onda, se o maior potencial for para esquerda ou para a direita, independente de quem entrou na onda primeiro. Na maioria das situações, esta condição é que indicará a posse da onda, com exceção para a regra de múltiplos picos (beach break). Se na entrada da onda não for possível determinar o seu lado predominante, o direito de passagem será do supista que primeiro fizer uma virada definida para a direção que escolher.

I) POINT BREAK

Quando existir apenas uma direção disponível e qualquer onda quebrar, o supista na parte interna terá sempre o direito incondicional de surfa-la por toda sua extensão.

II) UM PICO (Fundo de areia, pedra ou coral).

Onde houver um pico bem definido, com direitas e esquerdas disponíveis, o supista que estiver mais próximo do centro do pico da onda terá direito incondicional de surfa-la durante a sua extensão na direção que escolher (cavando para a direita ou para a esquerda). Um segundo supista poderá ir na mesma onda, sem estar cometendo interferência desde que não atrapalhe o que primeiro estabeleceu o direito de surfa-la (ou seja, não poderá cortar a trajetória do primeiro supista para ganhar o lado oposto da onda ou atrapalhá-lo).

III) MÚLTIPLOS PICOS AO ACASO (beach break)

Nestas condições, a posse poderá variar de acordo com a natureza individual de cada onda.

1 - Com um pico, o supista poderá ir em qualquer direção, conforme definido anteriormente.

2 - Com dois picos, existirão casos em que uma ondulação terá dois picos separados - definidos - que se encontrem eventualmente. Embora dois supistas tenham a posse de seus respectivos picos aquele que entrar na onda primeiro, será considerado como tendo a posse e o segundo deverá dar passagem, saindo da onda ou não, desde que ele não atrapalhe o supista que entrou primeiro na onda.

3 - Se dois supistas entrarem na onda ao mesmo tempo em picos separados que se encontrarem eventualmente, então:

- se ambos derem passagem, indo reto ou saindo da onda, de forma que um não atrapalhe o outro, não haverá qualquer tipo de interferência.

- se colidirem ou atrapalharem-se, os juizes darão a interferência ao supista que tiver sido o agressor.

- se nenhum der passagem, aliviando a trajetória ou saindo da onda e ambos assumirem a responsabilidade da colisão será marcado uma interferência dupla.

O cruzamento de trajetória é tolerável. Se entrarem ao mesmo tempo e houver colisão, a interferência será do agressor, neste caso poderá, ainda, haver a possibilidade de dupla interferência.

O cruzamento de trajetória será apenas tolerado em situações onde:

1 – Ambos os supistas após cruzarem-se sigam em direção oposta, sem que um não lese o potencial do outro.

2 – Caso um atleta entre na onda primeiro definindo claramente uma direção (direita ou esquerda), desde que esteja ao centro de uma onda com duas direções possíveis e sem uma direção explicitamente predominante, o outro atleta poderá surfar em direção oposta àquela escolhida por seu oponente sem estar cometendo interferência, somente se no momento do cruzamento de trajetória a maioria dos juizes entenderem que o mesmo não lesou o potencial de pontuação do outro, que conquistou o direito de surfar a onda primeiro.

3 – Caso ambos descerem ao mesmo tempo e definam direções opostas sem que haja um lado explicitamente predominante (direita ou esquerda) e nesse percurso houver uma colisão será anotada interferência DUPLA. Caso um dê passagem e o outro provoque a colisão, a interferência será anotada para o supista agressor.

8) DIREITO DE PASSAGEM EM BATERIAS HOMEM X HOMEM

A – Nas baterias de dois competidores, o sistema de placa de prioridade irá determinar a posse da onda. O supista com a primeira prioridade terá o direito incondicional de passagem para ambos os lados da onda que escolher. O segundo supista poderá

eventualmente pegar a mesma onda daquele que tenha a prioridade, desde que haja uma distância entre ambos e os juizes entenderem que sua entrada e permanência na onda não prejudicaram o potencial de pontos do atleta com a primeira prioridade. Esta onda contará como ZERO para aquele que não tinha a primeira prioridade e será computada no total de ondas permitido.

B – Tão logo o supista que tiver a prioridade descer a onda escolhida, o segundo supista deve parar de remar naquele ponto e dar passagem. Se o segundo supista remar ou pegar a mesma onda do supista com a prioridade e isso lesar o potencial de pontuação do mesmo, será então chamada interferência de prioridade.

C – O competidor que cometer a interferência perde automaticamente a prioridade.

D – Em baterias H X H em caso de interferência o atleta perderá 50% da pontuação de sua segunda melhor onda de somatório (no caso de somarem duas ondas) somente se no momento da interferência não houver prioridade alocada para nenhum dos dois competidores.

E – Se em uma situação que o supista que não tem a primeira prioridade vier surfando uma onda e o atleta que detém a primeira prioridade remar e entrar nesta mesma onda, para o mesmo lado; então, o supista que vinha surfando antes, mas não tinha a prioridade adquirida, deverá sair imediatamente, sem lesar em hipótese alguma o potencial de pontos daquele que tem a prioridade, caso contrário cometerá interferência.

F - Se um supista que não tem a primeira prioridade vier surfando uma onda e o atleta que detém a primeira prioridade remar e não conseguir entrar na onda perderá imediatamente a primeira prioridade.

G – Se o supista, ao se dirigir para a linha de arrebentação, ficar no caminho de um adversário e uma colisão acontecer, a decisão será dos juizes, avaliando se a colisão foi proposital ou não.

9) CRITÉRIO DE ESCOLHA DE DIREITO DE PASSAGEM

A definição do critério do Direito de Passagem será de responsabilidade do Head Judge.

10) REGRA DE PRIORIDADE

A – O Juiz de Prioridade será a referência da prioridade, usando placas coloridas que correspondem às cores das camisetas usadas pelos supistas da bateria, para a indicação da prioridade. O Sistema de Placas será o indicativo principal da regra de prioridade, sendo a locução o sistema auxiliar. Os dois atletas entram em condições de igualdade na água, prevalecendo - até que a primeira onda seja surfada na

bateria - o critério normal de interferência. A partir do momento em que a primeira onda é surfada, o supista oponente passará a ter automaticamente a primeira prioridade a não ser que um dos competidores surfe uma onda antes do início de bateria. Se isto acontecer, então seu oponente começará a bateria automaticamente com a primeira prioridade. Deverá ser colocada, sempre que possível, uma boia no outside para que seja definida a prioridade, caso contrário a linha de outside será a referência. Após ser definida a linha de outside, esta será mantida até o final da bateria. O supista que não atingi-la, não obterá a prioridade.

B – A prioridade da onda é indicada pelo Juiz de Prioridade ou pelo Head Judge, levantando a placa que corresponde à cor da camiseta de competição do supista. Se nenhum dos dois tiver a prioridade da onda, não será mostrada nenhuma placa e a regra de interferência é que determinará a posse da onda.

C – A interferência de prioridade poderá ser acionada unicamente pelo Juiz de Prioridade ou pelo Head Judge, apenas se a maioria (3 dos 5) juízes atuantes na bateria não virem o incidente. A penalidade será igual à de uma interferência normal.

D – Em todos os casos que houver problemas com o sistema visual de prioridade, o Head Judge terá a responsabilidade pela interpretação de cada caso.

E – Um supista não pode perder a segunda prioridade apenas remando sem que desça a onda.

F – Se um supista com prioridade estiver posicionado mais no fundo que seu oponente (outside), remar para uma onda e perdê-la, o supista que estiver mais no raso (inside) poderá então remar para a mesma onda.

G – Se o supista que estiver no raso (inside) possuir a segunda prioridade e seu oponente remar para a onda e perdê-la, o supista do inside assume automaticamente a primeira prioridade. Se este também remar na onda e não conseguir surfar a onda, ele também terá perdido a prioridade. Vale dizer que ambos os supistas terão perdido a prioridade, embora apenas uma onda tenha passado e não haja tempo suficiente para mudança de placa de prioridade.

H – Quando não houver prioridade, a regra de interferência determinará a posse da onda. Ambos os supistas poderão surfar em direções opostas, desde que um não interfira no outro.

I – Iniciada a bateria, a boia deverá ser usada até o seu final, a não ser que correntes ou ondas a arrastem para uma situação impraticável. Neste caso, o juiz de prioridade apontará a prioridade baseado em quem atingir primeiro a linha do outside.

J – Se os dois supistas atingirem ao mesmo tempo a linha do outside, a prioridade será do atleta que não a tinha anteriormente.

K – Em momento algum a regra de prioridade poderá ser suspensa da competição homem a homem, seja ela alocada pela boia de prioridade ou linha de outside.

L – No caso em que as condições de visibilidade e do mar não permitirem ao juiz de prioridade determinar quem remou em volta da boia de prioridade primeiro, então nenhuma prioridade será dada. E uma vez que a primeira onda dali em diante for surfada o segundo supista terá a prioridade automática por qualquer onda que ele escolher.

M – No caso em que o head judge e os juízes da prova entenderem que o supista que tem a prioridade Um, remou na frente do outro supista para deliberadamente impedi-lo de pegar uma onda, ele perderá a prioridade. O supista também perderá a prioridade se na opinião dos Juízes e do juiz de prioridade, ele se colocar na onda sem remar, mas se posicionando para bloquear ou evitar que o seu oponente pegue aquela onda.

N – A Regra de Prioridade terá validade somente após um atleta ter surfado uma onda, seja no início da bateria (sinal sonoro) ou mesmo antes da mesma começar.

O – Ao término da bateria (zero da contagem regressiva) a regra de prioridade deixa de existir. Sendo assim, mesmo que um atleta que não tenha a prioridade na onda venha surfando uma onda e no percurso dessa onda, a bateria tenha terminado, vale dizer que apesar da bateria estar encerrada, o atleta tem o direito de surfar a onda até o final. E caso outro atleta entre nessa onda lesando o potencial de pontuação, mesmo que este atleta ofensor detivesse a prioridade 01 na bateria, estará cometendo interferência, pois após o término da bateria, a regra de prioridade deixa de vigorar e vale o direito de passagem para o atleta

que vinha surfando anteriormente.

P – Quando não houver boia de prioridade e a Prioridade for alocada pelo outside será de responsabilidade do Head Judge em conjunto com o Juiz de Prioridade definir esta linha imaginária, podendo, assim, a bateria ficar sem prioridade caso ambos os supistas não atinjam esta linha.

Q – Quando o atleta que possui a prioridade 01 remar e não conseguir entrar na onda, caso seu oponente ainda não tenha obtido a prioridade 02, a prioridade 01 retorna automaticamente para o atleta que já a possuía, desde que o mesmo tenha atingido novamente a linha determinada, antes de seu oponente.

R – Em caso em que uma disputa resulte de uma falha no sistema de prioridade o Head Judge, com apoio do representante da CBSUP, o Diretor de Prova e dois representantes dos atletas, irá arbitrar.

11) INTERFERÊNCIA DE REMADA

A – Em baterias de mais de dois supistas ou quando não houver prioridade em baterias homem x homem, o supista que estiver na parte interna da onda não poderá ser excessivamente pressionado por outro supista. A interferência de remada ocorre se:

B – O supista ofensor fizer contato ou forçar ao que está na parte interna da onda a mudar sua direção na remada para pegar a onda, causando a possibilidade de perda de sua trajetória.

C – O supista ofensor quebrar uma seção de onda e esta seção causar a perda do potencial de pontuação daquele que tem o direito de passagem.

D – O supista, ao se dirigir para a linha de arrebentação, ficar no caminho de um adversário e uma colisão acontecer, a decisão será dos juízes, avaliando se a colisão foi proposital ou não.

12) PENALIDADE DE INTERFERÊNCIA

A – Em situações onde não houver sistema de prioridade, se a maioria dos juízes anotarem uma interferência, então a segunda melhor onda (terceira no caso de se somarem as três melhores) do supista infrator será dividida por dois para efeito de somatória (50%).

B – Caso este mesmo atleta cometa uma segunda interferência, será novamente penalizado com a perda de 50% agora sobre sua melhor onda (segunda no caso de se somarem as três melhores). O supista que cometer duas ou mais interferências deverá sair da água imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa entre R\$ 500,00 e R\$ 1000,00.

C – Se a maioria dos juízes anotarem uma interferência então esta onda será computada como zero. Além disso, será somada somente sua melhor nota dependendo se no caso estarem somando-se as duas melhores pontuações. Caso ele tenha somente uma onda, então não será somada nenhuma onda. No caso de estarem somando-se as 3 melhores ondas serão somadas então as duas melhores notas. Será utilizado um triângulo sobre a onda na qual o supista cometeu interferência. Em caso de interferência de remada, o triângulo deverá ficar entre os dois quadros, entre a nota dada à última onda surfada e a seguinte. Deverá haver uma seta indicando em quem e em que onda o supista cometeu a interferência.

D – O Head Judge poderá ser incluído para determinar uma interferência. Nesse caso, mesmo que apenas 2 juízes marquem a infração, ela será considerada.

E – O supista que sofrer a interferência terá a permissão de surfar mais uma onda, além das 10 (ou 12), dentro do tempo normal da bateria. A exceção é um caso de interferência dupla, onde nenhum dos dois recebe a onda adicional. Uma onda extra também será dada ao supista que for interferido por fotógrafos, seguranças ou por um banhista qualquer.

F – Será permitida a presença de um "caddie" (ajudante) com uma prancha extra, mas este ajudante não poderá surfar nenhuma onda ou atrapalhar outro competidor, ou receberá uma interferência para o atleta que ele estiver ajudando.

13) AVISOS

a) Os locutores devem entender as regras básicas e critérios de julgamento e nunca podem anunciar dados aproximados ou opiniões sobre julgamento.

b) O Chefe de Juízes tem o direito de ignorar o silêncio enquanto o staff de televisão estiver fazendo entrevistas e pode dizer aos locutores para fazerem a chamada de tempo e das notas obtidas, durante as entrevistas. É imperativo que os eventos forneçam áreas de entrevistas em locais com som baixo ou no caso das entrevistas na praia, que o staff de TV o façam longe dos alto-falantes. Os supistas competindo na água sempre terão prioridade.

d) Em todas as baterias, incluindo as finais, as notas computadorizadas devem ser dadas durante toda a bateria.

14) PESSOAL SUGERIDO PARA OS EVENTOS DE WAVE

ORGANIZADOR DE PROVA

Para a criação e controle da prova conforme decidido pelos patrocinadores do evento; para a preparação da forma e esquema do evento e para assegurar que todos estejam contribuindo para o mesmo, procedendo às tarefas designadas. Reporta-se diretamente aos patrocinadores da prova e vincula-se ao representante da CBSUP (Diretor Técnico / do Circuito).

DIRETOR TÉCNICO / DO CIRCUITO

Para assegurar o aspecto do SUP e de planejamento do evento, de acordo com as regras e no sentido em que o pessoal não esteja procedendo a quaisquer erros. Supervisiona todos os aspectos técnicos e operacionais em harmonia com o Organizador da Prova e trabalha em conjunto com o secretário de inscrições e o Head Judge oficial da CBSUP.

TOUR MANAGER

Para supervisionar todos os eventos da CBSUP, assegurando todos os aspectos técnicos incluídos no Livro de Regras, inscrição, pré-classificação, formação de baterias, pontuação no ranking, tratamento dado ao staff e aos atletas, inserção de logos da CBSUP e seus patrocinadores.

RELAÇÕES PÚBLICAS /ASSESSORIA DE IMPRENSA

Para uso das informações recolhidas no local, para criar, tanto quanto possíveis matérias de interesse geral para a mídia. Para seguir como elemento de ligação entre a Diretoria do Evento e suas decisões e a mídia presente.

HEAD JUDGE

Para reunir uma equipe de juízes locais de qualificação e para treinamento destes juízes e para operação no terminal de computação do juiz chefe da CBSUP, não podendo sobrepor-se à decisão do corpo de jurados com referência à interferência e prioridade, salvo se a maioria dos juízes não tiver visto o incidente. Reporta-se ao Diretor Técnico e trabalha em colaboração com os juízes oficiais da CBSUP e o Diretor Técnico.

CORPO DE JUÍZES OFICIAIS

Os juízes da CBSUP, coordenados pelo Head Judge oficial que estabelece as interpretações tanto das regras de interferência quanto dos critérios de julgamento. Proporciona uma uniformidade na tomada de decisões de evento a evento e no caso de controvérsias quanto às regras. O Head Judge oficial e outro juiz nomeado podem atuar como referência no evento. Os juízes oficiais reportam-se ao Head Judge e ao Diretor Técnico da CBSUP.

CORPO DE JUIZES LOCAIS

Selecionado pelo Head Judge como os melhores talentos locais para inclusão no corpo de juízes oficiais. Reporta-se ao Head Judge e ao Diretor Técnico da CBSUP e recebe assistência dos juízes oficiais.

LOCUTOR CHEFE

Sua tarefa é levar as informações do evento aos espectadores em forma de entretenimento e instrução, recebendo do locutor assistente informações sobre o surf, biografia e marcação computadorizada de pontos. Reporta-se ao Organizador de Prova e ao Diretor Técnico.

SPOTTER

Para auxiliar o quadro de juízes e o juiz chefe na chamada de ondas. Reporta-se ao Head Judge.

OFICIAL DE PRAIA (Beach Marshall)

Assegura que todos os competidores sejam notificados quanto às suas baterias, tenham suas cores de camisetas confirmadas e sejam informados sobre as regras da prova. Uma forma simples de assegurar que os supistas sejam orientados com todas as regras é proporcionar ao oficial de praia um cartão detalhando as informações a seguir, que o

mesmo, então, utilizará em suas orientações: tempo de bateria, número de ondas para a marcação de pontos, número máximo de ondas, descrição das cores das bandeiras e toques de sirene. Mostrar os diagramas de interferência, quando se deve remar ao outside e onde aguardar para o início de bateria. Reporta-se ao Organizador e o Diretor Técnico da ABASUP.

CRONOMETRISTA

Para a operação do cronômetro, de acordo com o esquema de tempo estabelecido pelo Head Judge. Reporta-se ao Diretor Técnico.

OPERADOR DE BANDEIRA

Opera as bandeiras ou placas de tempo em coordenação com o cronometrista. Reporta-se ao Diretor Técnico.

EQUIPE DE PRAIA

Para ajudar e preparar o local do evento e para colocação diária da boia de prioridade e das boias promocionais do evento. Reporta-se ao Head Judge e ao Diretor Técnico para ajustes e ao Organizador para os aspectos promocionais.

SEGURANÇA

Para manter a área de competição e as áreas oficiais livres da entrada de pessoas não autorizadas e espectadores e para manter seguro o local. Reporta-se ao Organizador.

SISTEMA DE COMPUTAÇÃO

Trabalha com os terminais para digitação das notas que entram diretamente no sistema, possibilitando a divulgação das notas e médias dos supistas após cada onda surfada; serviço de mala direta dos atletas e outros serviços prestados pelos sistemas de computação, credenciados pela ABASUP.