

Livro de Regras 2021



01 - CALENDÁRIO 2021

ETAPA 1 - 16 a 19 / Set / Taiba / Sga

ETAPA 2 - 22 a 24 / Out / Iguape/ Aquiraz

ETAPA 3 -05 a 07 / Nov / PF / Fortaleza

ETAPA 4 -19 a 21 / Nov / Caponga / Cascavel

ETAPA 5 - 03 a 05 / Dez / Ronco do Mar / Paracuru

02 - CATEGORIAS EM DISPUTA

SUB 8 - A PARTIR DE 2013 OU MAIS

SUB 10 - A PARTIR DE 2011 OU MAIS

SUB 12 - A PARTIR DE 2009 OU MAIS

SUB 14 - A PARTIR DE 2007 OU MAIS

SUB 16 - A PARTIR DE 2005 OU MAIS

SUB18 - A PARTIR DE 2003 OU MAIS

FEMININO SUB 18 - A PARTIR DE 2003 OU MAIS

MASTER(35 ANOS) - 1985 OU ANTES

KAHUNA(45 ANOS) - 1975 OU ANTES

LEGEND(55 ANOS) - 1965 OU ANTES

FEMININO OPEN - SEM LIMITE DE IDADE

FEMININO LONG - SEM LIMITE DE IDADE

LONG MASC - SEM LIMITE DE IDADE

OPEN - SEM LIMITE DE IDADE

PRO - SEM LIMITE DE IDADE

SOCIAL - SEM LIMITE DE IDADE

03- TODOS OS ATLETAS (AMADORES E PROFISSIONAIS) DEVEM PAGAR UMA TAXA DE FILIAÇÃO ANUAL NO VALOR DE R\$ 150.00 (CENTO E CINQUENTA REAIS), PARA PARTICIPAR DAS ETAPAS.

04 - TODAS AS ETAPAS VALEM PONTOS PARA O RANKING BRASILEIRO PROFISSIONAL, E SERÁ UTILIZADO O SEEDING REGIONAL PARA DEFINIÇÃO DE VAGAS PARA PRÉ CLASSIFICADOS.

OBS: AS VAGAS DE PRÉ-CLASSIFICADOS SÃO DE PRIORIDADE DOS ATLETAS PROFISSIONAIS.

05 - A PREMIAÇÃO SERÁ DIVIDIDA ENTRE OS 16(DEZESSEIS) PRIMEIROS EM CADA ETAPA.

06 - OS ATLETAS FILIADOS A FSEC, NÃO PODERÃO PARTICIPAR DE EVENTOS SEM A CHANCELA DA MESMA, ESTANDO SUJEITOS A PUNIÇÕES CONFORME O REGULAMENTO.

03 -REGRAS DO CIRCUITO

O CIRCUITO CEARENSE DE SURF, será disputado em 05 (Cinco) etapas durante o ano de 2021 em datas e locais previamente definidos.

O ranking final individual será o somatório dos resultados de 04 etapas, com um descarte portanto. Desempates seguirão o mesmo critério de baterias, ou seja, passa-se a somar os 3 melhores resultados. Caso persista o empate, passa a somar os 2 melhores resultados. Caso persista, soma-se o melhor resultado. No caso de um novo empate, os atletas envolvidos disputarão uma bateria extra de 15 minutos onde o vencedor será declarado o campeão

A pontuação a ser adotada no circuito CIRCUITO CEARENSE DE SURF será a seguinte:

1. 1000 17. 185
2. 900 18. 167
3. 810 19. 150
4. 729 20. 135
5. 656 21. 122
6. 590 22. 109
7. 531 23. 98
8. 478 24. 89
9. 430 25. 80
10. 387 26. 72
11. 349 27. 65
12. 314 28. 58
13. 282 29. 52
14. 254 30. 47
15. 229 31. 42
16. 206 32. 38

1 - FORMATO

O formato padrão das etapas do CIRCUITO CEARENSE DE SURF deverá ser o seguinte:

1. Todas as baterias terão no máximo 04 competidores, destes um mínimo de 50% devem passar para a fase seguinte.
2. Todas as baterias terão o tempo mínimo de 15 minutos, Com exceção da Pro , onde o tempo mínimo será de 20 minutos.
3. O número máximo de ondas permitidas por bateria assim como quantas serão consideradas para efeito de classificação fica a critério do Diretor Técnico e do Head Judge em função das condições do mar.
4. O atleta que chegar atrasado poderá entrar no mar com a bateria em andamento, dentro do tempo programado para a mesma, desde que não exista lista de alternates em espera, e substituição seja efetuada.
5. Em caso de W.O. O atleta poderá retornar a competição desde que seja na 1ª fase, e mediante o pagamento de uma nova taxa de inscrição.
6. As baterias deverão ter seu tempo marcado por um cronômetro eletrônico e nunca por um relógio comum.
7. Todas as baterias deverão começar em frente à área do palanque, ou no outside, ou com os surfistas saindo da areia (beach start) mediante orientação do locutor e ou beach marshal.
8. Deverá ser usada uma sirene para iniciar ou terminar as baterias. Um toque para iniciar e dois para terminar.
9. Deverá ser usado um sistema de placas com no mínimo 1 metro quadrado verde para começar e amarelo para indicar os 5 minutos finais.
10. O locutor deverá fazer uma contagem regressiva dos cinco segundos finais da bateria a ao atingir zero a mesma encerrar-se-á imediatamente e a placa amarela deverá ser baixada não devendo aparecer nenhuma placa. O final da bateria ocorrerá no primeiro sinal da sirene.
11. Um surfista poderá descer uma onda antes do início ou após o término de sua bateria apenas se respectivamente a bateria anterior tiver terminado ou a bateria seguinte não tenha começado. Nestes casos a onda não será validada e não haverá penalizações. Caso contrário, em ambas as situações serão aplicadas multas aos atletas no valor de uma inscrição. Em condições críticas de mar, o diretor técnico poderá autorizar por medida de segurança que o atleta desça em pé nas condições

anteriores sem a penalização. Nesse caso o surfista deverá fazê-lo sem efetuar manobras.

12. Ao final da bateria o surfista deverá estar claramente de posse da onda fazendo um movimento para levantar-se com as mãos já tendo deixado as bordas da prancha para que a onda seja contada.
13. Sob nenhuma circunstância haverá prorrogação de tempo, uma vez iniciada a bateria. Se a mesma for interrompida até o final preestabelecido. Caso a bateria recomece em outro local que não o local onde houve a interrupção e o head judge avaliar que não existia uma vantagem nítida para nenhum competidor e que será impossível manter a mesma escala no julgamento, poderá optar pelo reinício total da bateria.
14. Será obrigatório o uso da camiseta de competição da maneira correta, caso contrário o head judge poderá não considerar as notas do atleta. O competidor deverá sair da área do palanque vestindo sua camisa de competição, só podendo tirá-la após o término de sua bateria, também na área do palanque.
15. Todas as baterias que tenham apenas dois atletas, com os mesmos já classificados, terão o seu tempo reduzido para 05 minutos. Em condições particulares de mar ou de cronograma, o diretor de prova poderá optar pelo ranking para definir as colocações, ao invés de colocar a bateria na água.
16. No caso em que as condições do mar não apresentem o tamanho mínimo exigido de 30 cm, o campeonato deverá ser realizado em um lugar que ofereça o mínimo de condições, ou transferido para outro horário ou dia. No caso de o campeonato ser oficialmente cancelado após o início, os pontos deverão ser divididos entre os atletas que estiverem classificados para a respectiva fase.
17. O diretor de prova é a única pessoa que poderá dar informações oficiais sobre horário e formação de baterias. Se por acaso alguém que não o diretor de provas, passar informações erradas que causem a perda de uma bateria, não será de responsabilidade do evento, ficando o atleta sem o direito de reclamar.
18. O competidor deverá ser informado quando faltarem 2 ondas, quando faltar 1 onda e quando completar o número máximo de ondas para a bateria em questão. Se surfar mais que o limite da bateria será penalizado com uma redução de 5 pontos na soma total dos pontos para cada onda extra. Além disso, quem permanecer na água após sua última onda será penalizado com uma interferência se:
 - R1) descer qualquer onda extra que atrapalhe outro competidor.
 - R2) Interfira em qualquer competidor remando ou colocando-se no out side.
19. As bandeiras de tempo são consideradas instrumentos de auxílio ao atleta, principalmente em condições adversas de mar, porém os mesmos devem ter o seu próprio controle de tempo. Alegações de que não foi vista a bandeira, ou de que a

mesma foi trocada em tempo ou cor equivocada, não serão considerados para efeito de alteração de resultado ou volta de bateria ao mar.

20. Da mesma forma, o sistema de locução é considerado instrumento de auxílio ao atleta. Reclamações sobre notas e resultados parciais equivocados ou da falta dos mesmos devem ser dirigidas ao diretor de provas para um aprimoramento do evento, porém não terão efeito sobre o resultado da bateria. O mesmo vale para o aviso das ondas restantes.

2 - SOMATÓRIO DOS PONTOS

1. Para decidir sobre o vencedor usa-se o sistema da soma das melhores pontuações. O número de ondas que serão somados será definido pelo diretor de Provas em conjunto com o head judge, sendo que este número poderá ser mudado durante a competição sempre que as condições de mar assim o exigir. A maior e a menor nota dada pelos juízes a cada onda serão eliminadas, somando as duas, ou três notas restantes. Ao final da bateria as melhores pontuações de cada surfista definidas acima serão destacadas e somadas. O surfista que obtiver o maior número de pontos será o vencedor.
2. Empates – Nas baterias devem ser somadas as duas melhores pontuações. Permanecendo o empate somam-se a melhor e assim por diante. Se permanecer o empate passa-se a somar as 3 melhores pontuações até obter o desempate. Somente baterias sem condições de desempate irão para a água novamente com apenas os atletas envolvidos.

3 - CRITÉRIO DE JULGAMENTO

O surfista deve desenvolver a sua performance nas baterias dentro dos critérios chaves de julgamento da ISA (Internacional Surfing Association) para maximizar o seu potencial de pontos. Os juízes analisam os seguintes conceitos chaves quando avaliam e pontuam as ondas surfadas em uma bateria:

- **Compromisso e grau de dificuldade das manobras**
- **Manobras inovadoras e progressivas**
- **Combinação das principais manobras**
- **Variedade de manobras**
- **Velocidade, pressão e fluidez .**

É importante notar que a ênfase em determinados conceitos deste critério, depende muito do local e das condições apresentadas, bem como das mudanças nas condições do mar durante o dia.

Escala utilizada:

0.1 - 1.9 = Ruim

2.0 - 4.9 = Fraca

5.0 – 6.4 = Boa

6.5 – 7.9 = Muito Boa

8.0 – 10.0 = Excelente

4 - INTERFERÊNCIAS

1. Regra Básica – O surfista que estiver na parte interna da onda tem o direito incondicional de percorrê-la em toda a sua extensão. A interferência será caracterizada se durante esta onda a maioria dos juízes sentir que o outro competidor lesou o potencial de pontos que o surfista que tinha a posse da onda poderia obter.
2. Qualquer competidor que se levantar à frente do surfista que tiver 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 surfista mais próximo do pico da onda, incluindo no caso de pressão excessiva, segurando a cordinha ou mesmo quebrando a sessão da onda.
3. Direito de Passagem – A posse de onda ou direito de passagem vai variar de acordo com os tipos de mar a serem citados a seguir. É responsabilidade dos juízes determinar quem tem posse ou direito de passagem, baseado na formação da onda, definindo se a mesma é uma direita ou esquerda. Se na entrada da onda não for possível definir seu lado predominante, o direito de passagem será do surfista que primeiro fizer uma virada para a direção que escolher.

5 - TIPOS DE MAR

1. **Point Break** – Quando existir apenas uma direção disponível, o surfista na parte interna da onda terá o direito de surfá-la em toda sua extensão.
2. **Um Pico** – (Fundo de areia, pedra ou coral). Onde houver um pico definido com direita e esquerda disponível, o surfista que estiver mais próximo do pico da onda terá o direito incondicional de surfa-la em toda sua extensão, na direção que escolher (cavando para direita ou esquerda). Um segundo surfista pode ir em direção oposta da onda sem estar cometendo interferência, desde que não interfira no primeiro que estabeleceu o direito de surfa-la, ou seja, não poderá cortar

a trajetória do primeiro surfista para ganhar o lado oposto da onda ou atrapalhá-lo.

3. **Múltiplos picos ao acaso (Beach Break)** – Nestas condições a posse poderá variar de acordo com a natureza individual de cada onda.

C 1 – Com um pico o surfista poderá ir em qualquer direção como definido anteriormente.

C 2 – Com 2 picos existirão casos em que a ondulação terá picos separados definidos que se encontrem eventualmente. Embora estes dois surfistas tenham posse de seus respectivos picos, aquele que ficar em pé primeiro será o dono da posse e o segundo deverá dar passagem, saindo da onda ou não, desde que não atrapalhe o surfista que subiu primeiro na prancha.

C 3 – Se dois surfistas ficarem em pé ao mesmo tempo em picos separados que se encontrem eventualmente, então:

- Se ambos derem passagem, indo reto ou saindo da onda, de forma que não atrapalhe o outro, não haverá interferência.
- Se colidirem ou atrapalharem-se mutuamente, os juízes darão a interferência ao surfista que tenha sido o agressor.
- Se nenhum der passagem, aliviando a trajetória ou saindo da onda e ambos assumirem a responsabilidade, será marcada uma interferência dupla.
- Cruzamento de trajetória será permitido se ambos os surfistas após cruzarem-se, sigam em direções opostas, sem que um não lese o potencial do outro. Na dúvida dê passagem. Se levantarem ao mesmo tempo e houver colisão, a interferência será do agressor. Há possibilidade de dupla interferência.

6 - SNAKING

- O surfista que estiver com a posse da onda estabelecida terá o direito de surfa-la durante sua extensão, mesmo que outro vindo do inside suba atrás dele em qualquer situação. Os juízes não penalizarão o surfista que estiver com a posse da onda, mesmo que ele esteja na frente do outro competidor.
- Se um surfista não estiver atrapalhando ao surfista que detém a posse, então os juízes poderão optar por não penalizar nenhum deles, marcando os pontos para ambos na mesma onda, dependendo do critério adotado.
- Se na opinião dos juízes, o segundo surfista tiver interferido no que tinha a posse da onda, então a interferência será dada ao segundo surfista, embora o mesmo esteja mais próximo do pico.

- As situações acima são aplicadas em baterias de 04 surfistas.

7 - INTERFERÊNCIA DE REMADA

Em baterias de 04 surfistas, o surfista que estiver na parte interna da onda não poderá ser excessivamente pressionado por outro surfista. A interferência de remada ocorre se:

- O surfista ofensor fizer contato ou forçar o que está na parte interna da onda a mudar sua direção na remada para pegar a onda causando a possibilidade de perda de trajetória.
- O surfista ofensor quebrar uma seção de onda atrapalhando no potencial de pontos daquele que tem o direito de passagem.
- Quando o surfista 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.

8 - PENALIDADE DE INTERFERÊNCIA

Se a maioria dos juízes anotarem a interferência, esta onda será somada como zero. Isto se aplica a uma interferência comum, de bloqueio ou de remada onde o surfista infrator tenha surfado esta onda. O surfista infrator é então penalizado com a perda de uma onda.

No caso de baterias valendo as duas melhores notas, a segunda melhor onda do surfista infrator será dividida por dois para efeito de somatório final. Se o surfista não tiver 2 notas, corta-se a sua onda da interferência que passa a valer zero em todos os casos, somando-se apenas a sua melhor nota. No caso de uma segunda interferência pelo mesmo surfista, a sua melhor nota também será dividida por dois e o atleta deverá sair imediatamente da água sob pena de ser enquadrado no regulamento disciplinar do CIRCUITO CEARENSE DE SURF.

Caso ele tenha somente a onda da interferência então não terá nenhuma onda somada.

Será utilizado um triângulo sobre a onda na qual o surfista cometeu interferência.

Em caso de interferência de remada, o triângulo deverá ficar entre os dois quadros, entre a nota dada a última onda surfada e a seguinte. Deverá haver uma seta indicando em quem e em que onda o surfista cometeu a interferência, sendo que o head judge poderá ser incluído. Neste caso a interferência será determinada nas 3 das 4 papeletas de julgamento. O surfista que sofrer a interferência terá permissão para surfar mais uma onda além das 10 a que tem direito dentro do tempo normal de bateria. A exceção é um caso de dupla interferência onde nenhum dos dois recebe onda adicional. Uma onda extra também será dada ao surfista que for interferido por fotógrafo, seguranças ou por um banhista qualquer. Uma vez anotada a interferência torna-se impossível voltar atrás desta decisão, que é irrevogável, podendo ser alterada apenas em dois casos:

- Caso inequívoco de troca visual das cores da lycra por parte dos juízes.
- Apresentação de protesto dentro das condições do item PROTESTOS.

9 - PROTESTOS

Protestos deverão ser feitos por escrito até 5 minutos após o resultado da bateria em questão. Não serão considerados protestos contra notas atribuídas pelos juízes, que são irrevogáveis, não importando o argumento apresentado. Estes protestos não terão obrigatoriedade de resposta e servirão como subsídio para avaliações do diretor técnico. Resultados poderão ser revistos mediante apresentação de vídeo-tapes somente no que diz respeito à aplicação indevida de interferências ou sua também indevida não aplicação, assim como troca de cores de lycras ou validade ou não de ondas com relação ao toque da buzina. Poderá ser considerado pelos juízes também a gravação em vídeo ou o testemunho de pessoas integrantes do staff no que diz respeito a eventuais ondas perdidas pelos juízes.

Obs: Só serão aceitos protestos de técnicos e menagers cadastrados no circuito.

10 - PENALIDADES DISCIPLINARES

Atos de indisciplina, agressões, desrespeito à comissão e qualquer outro caso que de acordo com a organização, possa ser considerado atentatório à boa conduta esportiva, poderá ser punido com os dispositivos constantes do regulamento disciplinar da CBS, da Abrasp, e no Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

11 - REGRAS DE PRIORIDADE & INTERFERÊNCIA

11.01 Aplicação das Regras de Prioridade e Interferência

- (a) As Regras deste Capítulo são aplicáveis a todos os Eventos da FSEC, a menos que especificamente declarado de outra forma em outro Capítulo.
- (b) Uma penalidade de interferência só pode ser aplicada se a maioria do painel de juízes marcar uma interferência em sua folha de julgamento.
- (c) O Head Judge poderá chamar uma penalidade de interferência se a decisão da maioria não puder ser alcançada (levando em consideração os Juízes que não viram a situação, não podem votar na decisão).
- (d) Quando ocorrerem circunstâncias imprevistas com respeito à competição, incluindo em relação à prioridade e tempo, uma resolução, que pode incluir um re-surf, será determinada por:
 - (i) Em eventos da FSEC: O Head Judge da FSEC e / ou Head Judge da Competição consultará qualquer pessoa relevante a seu critério.
 - (ii) Em eventos não-FSEC: O Head Judge da competição consultará o Representante da FSEC, o Diretor de Competição ou outras pessoas relevantes a seu critério.

11.02 Baterias Simultâneas: Quando baterias simultâneas estão sendo realizadas em um evento:

(a) Regras de prioridade de dois (2) Surfistas serão aplicadas a cada bateria individual. A prioridade será exibida e anunciada separadamente para cada bateria.

(b) Os Surfistas da bateria que iniciou primeiro (“Primeira Bateria”) têm prioridade incondicional sobre os Surfistas da outra bateria (“Segunda Bateria”), independentemente de onde estejam em relação ao line-up.

(c) As penalidades de interferência serão aplicadas a cada bateria individual e a qualquer Surfista que interferir com qualquer um dos Surfistas da outra bateria.

(d) Se houver interferência antiesportiva deliberada de qualquer Surfista com qualquer um dos Surfistas na outra bateria, os Juízes podem aplicar uma penalidade de interferência contra o Surfista que interferiu, mesmo que o Surfista tenha prioridade incondicional. Se os juízes chamarem uma penalidade de interferência, a Penalidade de Interferência 2 será aplicada.(11.17)

(e) Se um Surfista com Prioridade na Segunda Bateria remar ao lado de um Surfista na Primeira Bateria que então pega a onda, o Surfista da Segunda Bateria não perderá sua Prioridade.

(f) Não haverá re-starts conforme a Regra 10.02 (e) e (f).

Regras Sem Prioridade

11.03 Direito de Passagem em Situações Sem Prioridade

(a) Para situações sem prioridade, o Surfista considerado como tendo a posição de inside para uma onda tem direito de passagem incondicional por toda a duração da Onda. Uma penalidade de interferência será aplicada se durante a Onda Surfada, a maioria dos Juízes determinar que um Surfista atrapalhou o potencial de pontuação do Surfista com direito de passagem para a onda. Exemplos de interferência incluem “hassling” excessivo e puxar o leash. Se os juízes chamarem uma penalidade de interferência, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.(11.17)

(b) A escolha do critério de direito de passagem para cada uma das situações descritas nas Regras relativas ao “Direito de Passagem em Situações de Não Prioridade” é responsabilidade do Head Judge da FSEC ou do Head Judge / Juiz mais experiente disponível nessa ordem.

(c) O direito de passagem nessas situações irá variar levemente nas seguintes categorias, conforme determinado pela natureza do local do evento. Basicamente, é responsabilidade de cada Juiz determinar qual Surfista tem a posição de inside com base no fato de a onda ser em essência uma direita ou esquerda, mas nunca em qual Surfista é o primeiro a ficar em pé.

11.04 Point Break: Quando houver apenas uma direção disponível em uma determinada onda, o Surfista com posição de inside terá direito de passagem incondicional durante toda a duração da onda.

11.05 Reef ou Beach Break – Situação de Uma Bancada: Se houver um único pico bem definido com uma esquerda e uma direita disponíveis, no ponto inicial de drop e nem a direita ou a esquerda podem ser considerados superiores, então o direito de passagem irá para o primeiro Surfista que fizer um movimento definitivo na direção escolhida (fazendo um movimento/manobra óbvio para a direita ou esquerda). Um segundo Surfista pode ir na direção oposta na mesma onda sem incorrer em penalidades, desde que não interfira com o

primeiro Surfista que estabeleceu o direito de passagem (ou seja, eles não podem cruzar com o primeiro Surfista para se estabelecer no lado oposto do pico, a menos que, na opinião da maioria dos juízes, eles o façam sem atrapalhar o surfista com posição de inside.

11.06 Reef ou Beach Break – Situação de Múltiplas Bancadas: Com vários picos aleatórios, o direito de passagem pode variar levemente de acordo com a natureza de uma onda individual.

(a) Com dois (2) picos, haverá casos em que um (1) swell terá dois (2) picos definidos e separados que eventualmente se encontram em algum ponto. Embora dois (2) Surfistas possam ter posições de inside nos respectivos picos, o Surfista que se levantar primeiro terá o direito de passagem e o segundo Surfista deverá ceder a onda antes de prejudicar o direito de passagem do surfista.

(b) Se dois (2) Surfistas ficarem em pé ao mesmo tempo em dois (2) picos separados que eventualmente se encontram, então:

(i) Se ambos cederem a onda, de forma que nenhum seja impedido, não haverá penalidade.

(ii) Se eles colidirem ou atrapalharem um ao outro, o Surfista será penalizado pelos Juízes se um ou ambos indicarem agressão no ponto de impedimento. Se uma penalidade de interferência for chamada, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.(11.17)

(iii) Se nenhum dos Surfistas ceder ao sair da Onda e ambos compartilharem a responsabilidade pelo confronto, ambos os Surfistas receberão Penalidade de Interferência 1.(11.17)11.07 "Snaking"

(a) O surfista que estiver com posicionamento de inside no ponto inicial do drop e tiver estabelecido o direito de passagem, tem direito pela duração de sua Onda, mesmo que outro Surfista possa dropar posteriormente atrás dele. Os Juízes não irão penalizar o Surfista porque ele tem prioridade mesmo estando na frente.

(b) Se o segundo Surfista não atrapalhar o Surfista original com direito de passagem, os Juízes podem optar por não o penalizar e pontuar as duas ondas dos Surfistas

(c) Se, na opinião dos Juízes, o segundo Surfista interferiu (snaked) o Surfista original com direito de passagem, fazendo com que ele saísse ou perdesse a onda, então uma penalidade de interferência pode ser aplicada ao segundo Surfista, embora estivessem atrás do primeiro quando a penalidade foi marcada. Se uma penalidade de interferência for chamada, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.(11.17)

11.08 Interferência na Remada

(a) Um Surfista remando na mesma onda não deve atrapalhar excessivamente outro Surfista que esteja em posição de outside.

(b) Uma penalidade de interferência pode ser chamada se:

(i) O Surfista entra em contato com o Surfista com posição de outside, impedindo-o e fazendo com que o Surfista tenha que mudar sua linha enquanto rema para pegar a onda, causando possível perda de potencial de pontuação.

(ii) O Surfista violador obviamente causa a onda quebrar em uma seção na frente do Surfista com posição de outside, o que normalmente não ocorreria, causando perda de potencial de pontuação.

(iii) Se uma penalidade de interferência for chamada, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.(11.17)

(c) No caso de uma colisão ou quase acidente entre um surfista remando e um surfista surfando uma onda, o que afeta negativamente o potencial de pontuação do surfista surfando na onda (se a maioria dos juizes considerar que a colisão / quase acidente ocorreu em uma onda sem impacto de pontuação no resultado da bateria atual, então não há penalidade de interferência), o seguinte se aplica:

(i) Se um surfista remando não tiver a habilidade de se retirar da linha de um surfista surfando uma onda, então não haverá penalidade por interferência.

(ii) Se um surfista remando para o line-up acidentalmente causar uma colisão ou quase acidente com o surfista surfando na onda, caberá à maioria dos juizes definir uma penalidade por interferência. Ao determinar se deve ser aplicada uma penalidade por interferência, os juizes considerarão a segurança do Surfista e o posicionamento / esforço do Surfista para evitar a situação. Se uma penalidade de interferência for chamada, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.(11.17)

(iii) Se a maioria dos juizes determinar que o surfista remando para o line-up deliberadamente causou a colisão ou quase acidente com o surfista na onda, a Penalidade de Interferência 2 será aplicada ao surfista que estava remando para o line-up.

(iv) Se a maioria dos Juizes determinar que o Surfista na onda causou deliberadamente uma colisão com um surfista que está remando para o line-up, a Penalidade de Interferência 2 será aplicada ao surfista na onda.(11.17) Qualquer Surfista que receba a interferência estará sujeito a sanções adicionais conforme a Regra 14.02.

Regras com Prioridade

11.09 Direito de Passagem em Situações Com Prioridade

(a) Para baterias onde a prioridade se aplica, o sistema de prioridade determinará qual Surfista tem prioridade para uma onda naquele momento. O surfista com prioridade tem o direito de passagem incondicional e pode remar e surfar em qualquer onda que escolher. O(s) oponente(s) do Surfista podem remar e surfar na mesma onda em qualquer direção e receber pontuação, desde que não;

(i) Atrapalhar o potencial de pontuação da Onda Surfada do Surfista com prioridade.

(ii) Cruze na frente ou faça um bottom turn ao redor do Surfista com prioridade, independentemente se o Surfista está de pé e pegando uma onda ou em processo de pegá-la.

(b) Se um Surfista sem prioridade não cumprir a Regra 11.09 (a), a Penalidade de Interferência 2 será aplicada.

(c) Se um Surfista sofrer uma penalidade de interferência, ele perderá a prioridade. O Juiz de Prioridade determinará a nova posição de prioridade dos Surfistas na bateria.

11.10 Prioridade Geral

- (a) Antes de a Prioridade ser estabelecida, todas as regras de não prioridade se aplicam.
- (b) O Juiz de Prioridade fará qualquer chamada na Prioridade usando um sistema visual colorido correspondente às cores da lycra de competição dos surfistas na água para indicar a prioridade e pode consultar o painel de juízes para decisões difíceis. Com todos os sistemas visuais, se for vertical, a ordem de prioridade será de cima para baixo e se for horizontal, a ordem será da esquerda para a direita. Assim que a Prioridade for estabelecida, é responsabilidade do Surfista verificar o sistema de prioridade de sua posição prioritária em todos os momentos.

11.11 Regra de Bloqueio “Blocking Rule” em Situações “Sem Prioridade”: Para todos os eventos com um Juiz de Prioridade, um Surfista com a posição de inside receberá a prioridade mais baixa aplicável no momento se:

- (a) Faça uma remada decisiva para uma onda e bloqueie um Surfista de pegar aquela onda; ou
- (b) Posicionar-se na zona de drop e impedir que outro surfista pegue uma onda

11.12 “Hassling” Excessivo em Situações Sem Prioridade:

(a) Para todos os Eventos com um Juiz de Prioridade, se na opinião do Juiz de Prioridade e o Head Judge, um Surfista incomodar (hassle), bloquear ou impedir outro Surfista de remar no line-up, será atribuída a Prioridade mais baixa aplicável no momento. Se o comportamento for agressivo ou antidesportivo, uma Penalidade de Interferência 1 também pode ser aplicada.(11.17). O surfista também estará sujeito a sanções adicionais conforme a regra 14.02.

(b) A prioridade da onda é perdida assim que um surfista surfa uma onda ou faz uma remada comprometida para pegá-la e perde a onda.

(c) A regra 11.12 (b) não se aplica a baterias de três (3) - ou quatro (4) - surfistas se o Surfista:

(i) Remar ao lado de um Surfista com maior Prioridade, que então pega a onda.

(ii) Eles são bloqueados por um Surfista com maior Prioridade por remada ou posicionamento.

(d) Se um Surfista com posição de inside tiver a segunda ou terceira prioridade e seu oponente remar, mas perder a onda, o Surfista com posição de inside assume automaticamente a prioridade mais alta. Portanto, se eles também remarem, mas perderem a onda, também perderão a prioridade. Ou seja, os dois surfistas perderam a prioridade, embora apenas uma (1) onda tenha passado e não tenha havido tempo suficiente para alterar a prioridade.

11.13 Regra de Bloqueio “Blocking Rule” em Situações Com Prioridade:

(a) O Surfista Prioritário perderá a prioridade se, na opinião do Head Judge ou Juiz de Prioridade:

(i) Remar na frente do Surfista não Prioritário para impedi-lo deliberadamente de pegar uma onda.

(ii) Posicionar-se na zona de drop para evitar que outro Surfista pegue uma onda.

(iii) Use sua prioridade remando ou dropar em uma onda para bloquear seu oponente quando o Surfista com prioridade parece não ter tido a intenção de pontuar. Nessa situação, a prioridade pode ser concedida independentemente de qual Surfista chegar primeiro à zona de drop após a Onda.

(b) Se um Surfista com prioridade superior remar fora da Zona Principal de Drop (inclusive se sentar em posição de inside), o Surfista terá sua Prioridade suspensa até que entre novamente na Zona Principal de Drop. Se o Surfista não entrar novamente na Zona Principal de Drop, ele não será mais o Surfista Prioritário. O Juiz de Prioridade determinará a nova posição de prioridade do Surfista na bateria. Todas as tentativas serão feitas para anunciar verbalmente o Surfista Prioritário quando ele começar a deixar a Zona Principal de Drop por meio de um aviso verbal através do sistema de PA. Os surfistas não devem confiar nas advertências verbais e devem sempre confirmar a prioridade visualizando o Disco de Prioridade do Evento.

(c) Uma Penalidade de Interferência 2 pode ser aplicada individualmente pelo Head Judge somente se a maioria do painel de juízes não vir o incidente.

(d) Em todos os casos em que uma disputa resulte em uma decisão por mau funcionamento do sistema de prioridade, o Head Judge e o Diretor de Surf da FSEC irão determinar uma resolução, que pode incluir um re-surf.

(e) A alocação é baseada em quem o Juiz de Prioridade acredita ter alcançado a Zona Principal de Drop primeiro. Nos casos em que os Surfistas parecerem alcançar a Zona Principal de Drop ao mesmo tempo, a prioridade irá para o Surfista que não teve a última prioridade.

(f) Assim que uma bateria terminar, todas as prioridades cessam. Se um Surfista estiver surfando em uma onda no final da bateria, ele não poderá ser interferido por nenhum Surfista (mesmo que esse Surfista tivesse prioridade antes do final da bateria). Se ocorrer uma interferência, uma Penalidade de Interferência 2 será aplicada.

(g) Quando houver assistência de jet ski, a atribuição de Prioridade quando dois (2) Surfistas estiverem sendo transportados ao mesmo tempo será decidida pelo Juiz de Prioridade após levar em consideração os embarques (pick up) e desembarques (drop off). Os jet skis não podem ultrapassar um ao outro a qualquer momento ao retornar um surfista ao line-up.

(h) Se o Head Judge ou Juiz de Prioridade determinar que a prioridade é afetada pela capacidade do piloto do jet ski ou problemas mecânicos em uma determinada situação, a prioridade será atribuída conforme o Head Judge ou Juiz de Prioridade julgar apropriado.

(i) Caso qualquer assistência não autorizada do Jet seja usada por qualquer Surfista, ele passa automaticamente para a prioridade mais baixa.

(j) Quando um Surfista surfa uma onda ou recebe assistência do Jet-ski antes do início de uma bateria, esse Surfista assume a posição de prioridade mais baixa em sua bateria uma vez iniciada e a mantém após qualquer reinício conforme a Regra 10.03.

(k) A critério do Juiz de Prioridade, se o equipamento de um Surfista estiver danificado e eles fizeram seu caminho para buscar o equipamento de reposição (incluindo pegar uma onda em posição de braços ou o uso de um Jet para segurança do Surfista) ou quando um Surfista é “washed out” (retirado) da zona principal de drop por uma série:

(i) a prioridade do Surfista for suspensa, indicada pelo Surfista como “Sem Prioridade”; e

(ii) a posição de prioridade do Surfista (1^a, 2^a, etc.) que ele tinha quando estava na Zona Principal de Drop pode ser reintegrada assim que ele retornar à Zona Principal de Drop.

11.14 Prioridade em Bateria com Dois (2) Surfistas: A prioridade em baterias de dois (2) surfistas funciona da seguinte maneira, sujeita às Regras 11.11 e 11.13 (j):

(a) No início de uma bateria, uma vez que a primeira onda tenha sido surfada, o segundo Surfista recebe prioridade automática para qualquer outra onda que escolher, a menos que o Surfista surfa a onda antes do início da bateria (consulte a Regra 11.13 (j)) ou se o Surfista não estiver na Área de Competição antes do início da bateria.

(b) Se um surfista com segunda prioridade remar e perder uma onda, ele não perderá sua posição de prioridade a menos que (i) suas mãos saiam das bordas, quando tentaram se levantar ou remaram fora da Zona Principal de Drop, conforme determinado pelo Juiz de Prioridade e (ii) o Surfista com primeira prioridade surfa uma onda e retorna para a Zona Principal de Drop antes do Surfista com a segunda prioridade.

(c) A alocação é baseada em quem o Juiz de Prioridade acredita ter alcançado a Zona Principal de Drop primeiro. Nos casos em que os Surfistas parecerem alcançar a Zona Principal de Drop ao mesmo tempo, a prioridade irá para o Surfista que não teve a última prioridade.

(d) Se um Surfista não estiver na Zona Principal de Drop quando a bateria começar e chegar atrasado, a prioridade será atribuída ao outro Surfista a critério do Juiz de Prioridade.

11.15 Prioridade em Bateria com Três (3) Surfistas: A prioridade em baterias de três (3) Surfistas funciona da seguinte maneira, sujeita às Regras 11.11 e 11.13 (j):

(a) O primeiro surfista a surfar uma onda recebe a terceira prioridade (Primeiro Surfista).

(b) Os dois (2) Surfistas restantes na bateria têm prioridade sobre o Primeiro Surfista e podem remar em ondas sem perder essa prioridade até que um deles pegue uma onda (Segundo Surfista).

(c) Assim que o Segundo Surfista pegar uma onda, a ordem de prioridade de bateria inicial é estabelecida:

- (i) O Surfista que ainda não pegou uma onda recebe a primeira prioridade; e
- (ii) os demais Surfistas terão prioridade na ordem de retorno à Zona Principal de Drop.
- (iii) O Surfista com a primeira prioridade tem prioridade sobre os outros Surfistas. O Surfista com segunda prioridade tem prioridade apenas sobre o Surfista com terceira prioridade.
- (i) Se um Surfista não estiver na Zona Principal de Drop quando a bateria começar e chegar atrasado, o Surfista receberá a posição de prioridade apropriada conforme determinado pelo Juiz de Prioridade no momento em que chegar à Zona Principal de Drop.
- (j) Se um Surfista com terceira prioridade remar e perder uma onda, ele não perderá sua posição de prioridade a menos que (i) suas mãos saiam das bordas, quando tentar se levantar ou (ii) remar fora da Zona Principal de Drop, conforme determinado pelo Juiz de Prioridade.

11.16 Prioridade em Bateria com Quatro (4) Surfistas: A prioridade em baterias de quatro (4) Surfistas funciona da seguinte maneira, sujeita às Regras 11.11 e 11.13 (j):

- (a) O primeiro surfista a surfar uma onda recebe a quarta prioridade (Primeiro Surfista).
- (b) Os três (3) Surfistas restantes na bateria têm prioridade sobre o Primeiro Surfista e podem remar em ondas sem perder essa prioridade até que o próximo Surfista pegue uma onda (Segundo Surfista).
- (c) Os dois (2) Surfistas restantes na bateria têm prioridade sobre o Primeiro e o Segundo Surfista e podem remar em ondas sem perder essa prioridade até que um (1) desses Surfistas pegue uma onda (Terceiro Surfista).
- (d) Assim que o Terceiro Surfista pegar uma onda, a ordem de prioridade de bateria inicial é estabelecida:
 - (i) O Surfista que ainda não pegou uma onda recebe a primeira prioridade; e
 - (ii) os demais Surfistas terão prioridade na ordem de retorno à Zona Principal de Drop.
 - (iii) O Surfista com a primeira prioridade tem prioridade sobre todos os outros Surfistas. O Surfista com segunda prioridade tem prioridade apenas sobre os Surfistas com terceira e quarta prioridade. O Surfista com a terceira prioridade tem prioridade apenas sobre o Surfista com a quarta prioridade.
 - (e) Se um Surfista não estiver na Zona Principal de Drop quando a bateria começar e chegar atrasado, o Surfista receberá a posição de prioridade apropriada conforme determinado pelo Juiz de Prioridade no momento em que chegar à Zona Principal de Drop.
 - (i) Se um surfista com a quarta prioridade remar e perder uma onda, ele não perderá sua posição de prioridade, a menos que (i) suas mãos saiam das bordas, quando tentar ficar em pé ou (ii) remar fora da Zona Principal de Drop, conforme determinado pelo Juiz de Prioridade.

11.17 Penalidade de Interferência

(a) As penalidades de interferência serão as seguintes:

1. Penalidade de Interferência 1: O valor da segunda Onda de maior pontuação do Surfista que interfere será reduzido pela metade.

2. Penalidade de Interferência 2: A segunda Onda de maior pontuação do Surfista que interfere será zero.

3. Penalidade de Interferência 3: A Onda de maior pontuação do Surfista que interfere será zero.

4. Desqualificação: O Surfista será desclassificado da bateria.

(b) Para situações de prioridade quando uma interferência é aplicada em um Surfista, a Penalidade de Interferência 2 será aplicada. Não obstante o descrito acima, se houver uma interferência (por exemplo, ao dropar, remar, bloquear) que impeça um surfista de surfar em uma onda com potencial de pontuação (ou seja, uma Onda que os juízes determinam que poderia resultar em uma das Ondas de maior pontuação do Surfista nos últimos cinco (5) minutos de uma bateria, então a Penalidade de Interferência 3 será aplicada. Para evitar dúvidas, uma violação desta Regra não significa uma violação automática da Regra 11.20. Se a maioria dos Juízes determinar que a interferência durante os cinco (5) minutos finais foi intencional, o Surfista que interferiu será desclassificado.

(c) Em situações não prioritárias, quando uma penalidade de interferência for aplicada em um Surfista, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada.

(d) Quando uma penalidade de interferência é aplicada a um Surfista enquanto rema para pegar uma onda ou enquanto surfa uma onda, a Onda terá pontuação zero.

(e) A interferência será denotada por um triângulo na folha dos Juízes.

(f) Qualquer Surfista que esteja interferindo será penalizado e uma vez que uma decisão de interferência seja tomada, ela só pode ser modificada pelo Head Judge se ele considerar que a decisão foi tomada com base em tecnologia imprecisa (vídeo/áudio). Os juízes não entrarão em nenhuma discussão sobre a chamada de interferência.

(g) Em baterias não prioritárias, o Surfista que sofrer interferência terá permissão de surfar uma onda adicional além de seu limite máximo, dentro do limite de tempo prescrito. Não obstante qualquer coisa em contrário, se houver uma dupla interferência chamada, nenhum dos Surfistas receberá uma onda extra. Uma onda extra ou bateria estendida, conforme decidido pelo Head Judge da FSEC no momento, também se aplica à interferência de fotógrafos aquáticos, equipe de segurança aquática ou outra interferência externa.

(h) Quando qualquer Surfista incorrer duas (2) penalidades de interferência, ele deverá deixar imediatamente a Área de Competição (caso não o faça, será aplicada uma penalidade de acordo com o Capítulo 14 deste Livro de Regras) e:

(i) Se ambas as interferências estiverem em uma situação não prioritária, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada a ambas.

(ii) Se uma interferência for aplicada em uma situação sem prioridade e a outra em uma situação de prioridade, independente da ordem, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada à Onda de maior pontuação do Surfista e a Penalidade de Interferência 2 será aplicada à segunda Onda de maior pontuação.

(iii) Se ambas as penalidades de interferência estiverem em uma situação de prioridade ou apenas uma das penalidades de interferência for aplicada dentro dos 5 minutos finais da bateria (Ver Regra conforme 11.17 (a)), o Surfista irá ser desqualificado da bateria.

(i) Se nenhum Surfista em situação de interferência tiver prioridade estabelecida sobre o outro Surfista envolvido, a Penalidade de Interferência 1 será aplicada independentemente de os outros Surfistas na bateria (não envolvidos na situação de interferência) terem prioridade ou não. Esta regra será aplicada em baterias de dois (2), três (3) e quatro (4) Surfistas.

11.18 Hassling Excessivo em Situação com Prioridade: Na opinião do Juiz de Prioridade e Head Judge, se um Surfista incomodar excessivamente (“hassles”) outro Surfista que tenha Prioridade, de forma antidesportiva, uma Penalidade de Interferência 2 pode ser aplicada contra o Surfista que interferiu. Para evitar dúvidas, uma violação desta Regra não significa uma violação automática da Regra 11.17 (b), mas pode incluir sanções conforme a Regra 14.02.

11.19 Uso de Prioridade: Na opinião do Juiz de Prioridade ou do Head Judge, se um Surfista utilizar sua prioridade de maneira antidesportiva para bloquear intencionalmente outro Surfista com Prioridade menor ou nenhuma fora da Zona Principal de Drop, uma Penalidade de Interferência 2 será aplicada contra o Surfista que interfere. Para evitar dúvidas, uma violação desta Regra não significa uma violação automática da Regra 11.20.

11.20 Interferência Antidesportiva Grave: Se o Head Judge ou o Juiz de Prioridade ou o Diretor de prova determinarem que uma interferência durante um Evento foi intencional ou antidesportiva e resulta na lesão de outro Surfista, não obstante qualquer penalidade disponível sob a Regra 14.09 (que pode incluir suspensão dos Eventos ou de um Tour inteiro), um Surfista perderá o benefício de contar seu melhor resultado de Evento ao calcular seu Ranking no Tour relevante. Além disso, a bateria em questão pode ser surfada novamente se determinada pelo Head Judge que o resultado foi afetado pela conduta do Surfista referida nesta Regra.

ITENS OMISSOS

Itens omissos a presente Regra da Competição seguirão as regras da ISA, Persistindo a omissão a questão será decidida conjuntamente pelo Diretor Técnico e pelo Diretor de Provas do CIRCUITO CEARENSE DE SURF.