

LIVRO DE REGRAS FESERJ 2017

FEDERAÇÃO DE SURF DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

FESERJ

A FEDERAÇÃO E SEUS FINS

Artigo 1º - A FEDERAÇÃO DE SURF DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, designada por FEDERAÇÃO, é uma sociedade civil, com sede e foro na cidade do Rio de Janeiro, capital do Estado do Rio de Janeiro, fundada a 18 de janeiro de 1990. Com personalidade jurídica distinta da de suas filiadas, as quais não respondem subsidiariamente pelas obrigações contraídas pela entidade.

Artigo 2º - A FEDERAÇÃO, cujo prazo de duração é indeterminado, tem por fim:

I – Desenvolver, orientar e difundir o surf;

II – Organizar, dirigir e fiscalizar, no Estado do Rio de Janeiro, campeonatos e torneios de Surf de acordo com as regras conhecidas pelas entidades de hierarquia superior, promovendo e estimulando, por outro lado, a realização de competições e torneios interestaduais;

III – Zelar pela aplicação das leis e determinações emanadas do Ministério da Educação, e do Conselho Nacional de Desporto, bem como, fazer cumprir as regras e preceitos estabelecidos pela “International Surfing Association” – ISA, e as modificações que venham a ser introduzidas.

1) NÚMERO DE ETAPAS

O Circuito Estadual de Surf Amador e Profissional – FESERJ 2017, estará sob responsabilidade da FESERJ (Federação de Surf do Estado do Rio de Janeiro) em parceria com as associações filiadas. O circuito será dividido em:

Circuito Nova Geração, com as categorias: Mirim, Iniciantes, Infantil, Petiz, Pré-Petiz e Feminino Mirim;

Circuito Rio Pro Junior, com as seguintes categorias:

- Categoria Mirim – até 16 anos (nascidos até 2001);
- Categoria Junior – até 18 anos (nascidos até 1999);
- Categoria Feminino Junior – até 18 anos (nascidos até 1999);
- Categoria *Pró Junior – até 20 anos (nascidos até 1997);
- Categoria Surdos – categoria de inclusão. Sem limite de idade.

A premiação da categoria Pró Junior será em dinheiro. Inicialmente, a ideia é de R\$ 3.000,00, premiando até a quarta colocação. Caso a premiação seja de valor superior, poderão ser premiados de 1º a 7º lugares (semi-final).

Circuito Profissional, com categoria Aberta e Master, terá premiação mínima de R\$ 5 mil reais.

A) O atleta vencedor do Ranking Estadual do Rio de Janeiro será conhecido pela soma de pontos nas etapas do Circuito FESERJ 2017.

- Até 03 etapas , sem descarte;
- De 04 a 05 etapas, 01 descarte;
- De 06 a 10 etapas, 02 descartes;
- De 11 a 14 etapas, 03 descartes;
- Mais de 15 etapas, 04 descartes.

B) O atleta vencedor do Ranking Estadual será conhecido pela soma de pontos das etapas do Circuito FESERJ 2017, com(ou sem) descarte de acordo com a tabela acima;

C) Os atletas classificados do ano anterior de cada categoria terão direito a vaga garantida até as 17:00 horas da quarta-feira anterior de cada evento; exceto em feriados que coincidam, neste caso as inscrições terminarão na terça-feira que antecede o evento. Os atletas que não efetivarem suas inscrições (depósito e envio de comprovante via e-mail) até esta data, perderão esta regalia. Os atletas também deverão estar em dia com suas anuidades referentes à filiação;

D) O atleta descoberto com falsa identidade será punido com suspensão automática de 01 ano a partir da data da punição;

E) Em caso de empate na etapa, será utilizado o critério para desempate, favorecendo o atleta que obteve maior somatório na etapa que teve melhor colocação durante o Circuito;

F) Em caso de empate no ranking, será utilizado o critério para desempate, favorecendo o atleta que obteve melhor colocação no ranking, naquela categoria, no ano anterior;

2) HOMOLOGAÇÃO 2017

A) O pedido de datas e homologação de eventos deve ser feito através de ofícios protocolado na FESERJ, sendo obrigatória a confirmação de estar ciente de todas as obrigações contidas no livro de regras, será respeitado a ordem cronológica de entrega das datas a sede da FESERJ, por meio de E-mail ou carta de solicitação. Ou seja, aquela associação que entregar as suas datas primeiro, terão prioridades nos seus eventos perante a FESERJ e as mesmas deverão estar em dia com suas documentações.

B) Deverão ser repassados para a Federação de Surf do Estado do Rio de Janeiro, 100% do valor arrecadado com as inscrições em eventos Estaduais Amadores.

C) Repasses dos eventos Especiais, Profissionais e Nacionais:

- Associações Locais – Evento Amador: R\$ 500,00;
- Associações Locais – Evento Profissional: R\$ 1.000,00;
- FESERJ: Total de 50% das inscrições;

- Em eventos internacionais, o valor total recebido será dividido entre a FESERJ (75%) e as associações locais da praia onde se realizar o evento (25%), as respectivas taxas de homologações dos eventos.

D) Não haverá inclusão de categorias que não sejam válidas para o Circuito Estadual de Surf Amador nos eventos de dois dias de duração, exceto uma categoria Local.

E) A inclusão de categorias que não sejam válidas para o Circuito Estadual de Surf Amador, poderá acontecer somente nos eventos de três dias de duração, e deverá ter a prévia autorização do Presidente da FESERJ.

F) Não poderá haver conflitos de datas de eventos dos Circuitos Oficiais FESERJ onde houver as mesmas categorias ou participantes (exceção feita nos eventos de circuitos locais), salvo em casos extremos de falta de datas.

G) Todos os eventos homologados pela FESERJ deverão pagar os custos de premiação de atletas, Comissão Técnica e aluguel de qualquer equipamento que pertença a Federação de Surf, conforme determinado no acordo realizado entre as partes. O pagamento deve ser realizado no máximo, até a data do evento, salvo exceções. Podendo a FESERJ, romper o contrato de forma unilateral. Novos patrocinadores, realizadores e parceiros da FESERJ terão obrigatoriamente que depositar o valor determinado, 10 (dez) dias antes do início do evento. Os eventos que não quitarem o saldo devedor até o prazo estipulado serão retirados do calendário e terão suas datas consideradas disponíveis para eventuais patrocinadores interessados.

H) Será emitido pela FESERJ, um certificado anual para as associações filiadas que estiverem em dia com suas documentações e só serão homologados os eventos das filiadas que tiverem em seu poder este certificado.

3) DURAÇÃO DOS EVENTOS ESTADUAIS

O evento poderá ter de 2 a 4 dias de duração, de acordo com número de inscritos e do formato pré-estabelecido.

4) MÁXIMO DE INSCRITOS

- Para eventos de 02 dias, serão no máximo 96 atletas. Sendo que o número de vagas por categoria será definido pelo Diretor de Prova, tomando em consideração a média de inscritos nas etapas anteriores, a previsão das ondas e as inscrições em curso. A prioridade de inscrição será definida pela data e hora do envio do e-mail. O valor da inscrição para os Estaduais Nova Geração e Rio Pro Junior, em 2017, será de R\$ 80,00(oitenta reais) por categoria, exceto a categoria PRO Júnior que será de R\$ 100,00.

A) Em eventos de 03 dias, o limite máximo de inscrições será de 128 atletas.

B) O Diretor de Prova e o Juiz Chefe poderão interromper o processo de inscrições, se considerarem que o cronograma da competição poderá ser comprometido.

C) Apenas em casos extremos, o cronograma será modificado durante a competição com o remanejamento das vagas entre diferentes categorias.

5) SISTEMA DE INSCRIÇÃO

O Procedimento para inscrição nos eventos do Circuito Estadual de Surf Amador e Profissional deverá ser o seguinte:

Exigências:

Para participar dos circuitos oficiais da FESERJ em 2017, TODOS os atletas amadores terão que obrigatoriamente pagar a taxa de filiação, no valor de R\$ 80,00(oitenta reais), até a primeira etapa em que participarem. Não será permitida a participação de atletas não filiados nas etapas. Atletas filiados a outras Federações participarão como convidados, não tendo direito a seeding nem nome no ranking.

As categorias Petiz e Pré-petiz estão isentas do pagamento da taxa de anuidade, porém não estão isentos de preencher a ficha de filiação e apresentar os documentos exigidos. **Os Pais e/ou responsáveis são obrigados a inscrever o atleta na categoria correta. A FESERJ não se responsabiliza pela inscrição em categoria errada.**

Filiação Profissional

Para participar do Circuito Estadual de Surfe Profissional do Rio de Janeiro em 2017, o atleta terá que obrigatoriamente pagar a taxa de anuidade de filiação, no valor de R\$ 80,00(oitenta reais), em sua primeira participação na competição. O atleta que não fizer o pagamento estará competindo como "atleta avulso", sem direito ao seeding local, nem participação no ranking. Não será permitido o pagamento da taxa nas etapas posteriores, ficando este atleta sem pontos no seeding para 2017.

Item importante - Profissional:

Em 2017 não será permitida inscrição no local da competição, salvo as vagas que ficarem disponíveis nas chaves de baterias, sendo que estes atletas não terão direito a seeding, sendo classificados para compor as vagas por ordem de chegada. Ainda, o formato determinado no dia final de inscrições não poderá ser modificado sob hipótese alguma, garantindo o direito aos atletas que fizeram a inscrição dentro do prazo determinado. As baterias serão divulgadas 24 horas antes do dia do evento.

Procedimento:

A) O atleta obterá junto a Federação, informações sobre a conta para depósito da taxa de inscrição e taxa de filiação;

B) Após o depósito, **(FEITO APENAS DIRETAMENTE NO CAIXA, POIS NÃO SERÃO MAIS ACEITOS DEPÓSITOS REALIZADOS EM CAIXAS AUTOMÁTICOS – ENVELOPES)** o comprovante deverá ser enviado por e-mail para a FESERJ (contato@feserj.org.br), com nome (s) e categoria (s) e todos os documentos (quando exigido);

C) No site: www.feserj.org.br estão as instruções para filiação e inscrição.

D) Critérios para a participação e realização da classificatória “Trials” e divisão das vagas:

1 – Classificatória “Trials” com o número máximo de 16 atletas;

2 – Campeão brasileiro com direito a (1) uma vaga. Única e exclusivamente se houver um campeão no ano anterior;

3 – Campeão carioca com direito a (1) uma vaga (Única e exclusivamente se houver um campeão no ano anterior) e mais (6) seis surfistas subsequentes cariocas com um total de (7) sete atletas. 4 - Os (4) quatros cariocas melhores colocados no ranking brasileiro. 5 – Os (2) dois melhores cariocas ranking WSL (QS). 6 – Um (1) indicado da associação da praia onde será realizado o evento, desde que seja um atleta profissional com representatividade e a respectiva associação esteja com suas obrigações em dia. 7 – Caso haja uma praia secundária

diferente do palanque principal (1) um indicado da associação local da praia secundária ao evento, desde que seja um atleta profissional com representatividade e a respectiva associação esteja com suas obrigações em dia. Caso não haja praia secundária a associação local indicará as (2) duas vagas. 8 – Caso haja sobreposição de vagas será seguido o ranking carioca até a (16ª) décima sexta posição. Passando a (16ª) décima sexta posição a vaga irá para o melhor carioca colocado no ranking WSL Pro-Jr. 9 – Caso não haja circuito carioca, as (8) oito vagas serão reavaliadas pelo conselho dos atletas da FESERJ. 10 – Caso haja um (3º) terceiro local, será subtraído uma vaga do ranking carioca. 11 – A vaga será destinada ao campeão da classificatória.

6) LIMITE DE IDADE para 2017

Categoria Limite de Idade:

- Open: Sem limite de idade
- Júnior: Até 18 anos - Atletas nascidos a partir de 1999(não pode completar 19 anos em 2017);
- Mirim: Até 16 anos - Atletas nascidos a partir de 2001(não podem completar 17 em 2017);
- Iniciantes: Até 14 anos - Atletas nascidos a partir de 2003(não podem completar 15 anos em 2017);
- Infantil: Até 12 anos - Atletas nascidos a partir de 2005(não podem completar 13 anos em 2017);
- Petiz: Até 10 anos - Atletas nascidos a partir de 2007(não podem completar 11 anos em 2017);
- Pré-Petiz: Até 08 anos - Atletas nascidos a partir de 2009(não podem completar 9 anos em 2017);
- Máster: Atletas nascidos em 1982 ou antes;
- Gran-Máster: Atletas nascidos em 1977 ou antes;
- Kahuna: Atletas nascidos em 1972 ou antes;
- Gran-kahuna: Atletas nascidos em 1967 ou antes;
- Feminino/Júnior: Atletas nascidas a partir de 1999(não pode completar 19 anos em 2017);
- Feminino/Iniciante: Até 14 anos - Atletas nascidas a partir de 2003(não podem completar 15 anos em 2017);
- Feminino Mirim: Até 16 anos - Atletas nascidas a partir de 2001(não podem completar 17 em 2017);
- Surdos: Sem limite de idade

A) Os atletas das categorias Open, Junior, Mirim, Iniciantes, Infantil, Petiz, Pré Petiz, Feminino Iniciante, Feminino Junior e Surdos, não poderão ter filiação como profissionais junto a ABRASP e/ou WSL.

B) As categorias Master, Gran-Master, Kahuna e Gran-Kahuna, não tem restrição PRO desde que o atleta seja natural do Estado do Rio de Janeiro ou radicado (02 anos) no Estado do RJ.

C) Em todas as categorias com limitação por idade, poderá ser exigida a apresentação de documento comprovando a idade. Sem este documento o atleta será impedido de competir e não terá direito a ressarcimento de sua inscrição. O USO COMPROVADO DE DOCUMENTO FALSO SERÁ PUNIDO DE ACORDO COM OS DISPOSITIVOS CONSTANTES DO CÓDIGO BRASILEIRO DE JUSTIÇA DESPORTIVA.

D) Atleta com WO na 1ª fase pode retornar ao evento se ainda houver vaga nas baterias seguintes da 1ª fase apenas; desde que seja paga nova inscrição.

E) Atleta com WO a partir da 2ª fase não ganha os pontos referentes à última posição na bateria.

F) Se por justa causa algum atleta for impedido de chegar à área de competição em tempo para sua bateria, então o cronograma poderá ser alterado, desde que haja um comunicado ao Gerente do Circuito ou ao Árbitro Chefe em tempo hábil para tal e todos os atletas da categoria em questão sejam comunicados e estejam de acordo.

H) Baterias com dois ou menos atletas, terão duração de 05 (cinco) minutos quando:

- Na 1ª fase ou quando for comunicado ao Gerente do Circuito ou ao Árbitro Chefe da impossibilidade de atleta (s) classificado (s) em se apresentar para competir de modo que apenas dois ou menos atletas vão para a água.

I) Categoria Pré Petiz: O competidor que estiver surfando sem o auxílio do caddie, terá a prioridade de escolher e surfar a onda em toda sua extensão. O competidor que estiver sendo auxiliado pelo caddie, não poderá exercer nenhum tipo de pressão na disputa da onda. Todos os competidores poderão ser empurrados.

J) **Categoria Petiz: Não poderão ser empurrados, mas os caddies ficam autorizados a acompanhar os atletas na água, SEM PRANCHA, limitando-se a ajudar em situações de risco, segurando e impulsionando o competidor. Não é permitido empurrar na remada, e nem nas direções paralelas a praia.**

L) Os caddies somente poderão entrar na água com prancha, quando o mesmo for autorizado pela direção de prova ou pelo Juiz Chefe da competição(casos extremos). O caddie somente poderá ajudar a um competidor por bateria e caso aconteça de ajudar mais de um, o mesmo deverá, sair da água imediatamente e caso o mesmo permaneça na água, o atleta que ele ajudou inicialmente receberá uma interferência.

M) **Todos os caddies deverão usar a mesma cor da camiseta de seu atleta.**

7) PREMIAÇÃO MÍNIMA DOS EVENTOS.

A) As Empresas promotoras/promoters dos eventos válidos para o Circuito FESERJ 2016 deverão oferecer premiação aos 04 (quatro) primeiros colocados de cada categoria (ou 5º e 6º colocados, em finais de cinco ou seis atletas).

B) EVENTO ESTADUAIS – PREMIAÇÃO MÍNIMA:

- Troféus ou medalhas de 1º a 4º lugar.

C) EVENTO LOCAIS – PREMIAÇÃO MÍNIMA:

- Troféus ou medalhas de 1º a 4º lugar.

Obs: Os organizadores e associações ficam livres para qualquer tipo de aumento na premiação, desta maneira, aumentando o prestígio de seu evento.

8) PONTUAÇÃO:

A) ESTADUAL

A pontuação adotada obedecerá ao seguinte quadro, sendo que classificados abaixo da 64ª posição receberão todos 1 ponto para efeito de participação em ranking.

Colocação

Estad.

| Col. | Pts. | Col. | Pts. | Col. | Pts. | Col. | Pts. |
|------|-------|------|------|------|------|------|------|
| 1 | 1.000 | 17 | 185 | 33 | 34 | 49 | 6 |
| 2 | 900 | 18 | 167 | 34 | 31 | 50 | 6 |
| 3 | 810 | 19 | 150 | 35 | 28 | 51 | 5 |
| 4 | 729 | 20 | 135 | 36 | 25 | 52 | 5 |
| 5 | 656 | 21 | 122 | 37 | 23 | 53 | 4 |
| 6 | 590 | 22 | 109 | 38 | 20 | 54 | 4 |
| 7 | 531 | 23 | 98 | 39 | 18 | 55 | 3 |
| 8 | 478 | 24 | 89 | 40 | 16 | 56 | 3 |

| | | | | | | | |
|----|-----|----|----|----|----|----|---|
| 9 | 430 | 25 | 80 | 41 | 15 | 57 | 3 |
| 10 | 387 | 26 | 72 | 42 | 13 | 58 | 2 |
| 11 | 349 | 27 | 65 | 43 | 12 | 59 | 2 |
| 12 | 314 | 28 | 58 | 44 | 11 | 60 | 2 |
| 13 | 282 | 29 | 52 | 45 | 10 | 61 | 2 |
| 14 | 254 | 30 | 47 | 46 | 9 | 62 | 2 |
| 15 | 229 | 31 | 42 | 47 | 8 | 63 | 1 |
| 16 | 206 | 32 | 38 | 48 | 7 | 64 | 1 |

B) ASSOCIAÇÕES LOCAIS

A pontuação adotada obedecerá ao seguinte quadro, sendo que classificados abaixo da 64a posição receberão todos 0,5 pontos para efeito de participação em ranking.

Colocação

Local

| Col. | Pts. | Col. | Pts. | Col. | Pts. | Col. | Pts. |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1 | 500 | 17 | 92 | 33 | 17 | 49 | 3 |
| 2 | 450 | 18 | 83 | 34 | 15 | 50 | 3 |
| 3 | 405 | 19 | 75 | 35 | 13 | 51 | 3 |
| 4 | 364 | 20 | 67 | 36 | 12 | 52 | 2 |
| 5 | 328 | 21 | 60 | 37 | 11 | 53 | 2 |
| 6 | 295 | 22 | 54 | 38 | 10 | 54 | 2 |
| 7 | 265 | 23 | 49 | 39 | 9 | 55 | 2 |
| 8 | 239 | 24 | 44 | 40 | 8 | 56 | 1 |
| 9 | 215 | 25 | 39 | 41 | 7 | 57 | 1 |
| 10 | 193 | 26 | 35 | 42 | 6 | 58 | 1 |
| 11 | 174 | 27 | 32 | 43 | 5 | 59 | 1 |
| 12 | | 28 | 29 | 44 | 5 | 60 | 1 |

| | | | | | | | |
|----|-----|----|----|----|---|----|-----|
| | 156 | | | | | | |
| 13 | 141 | 29 | 26 | 45 | 5 | 61 | 1 |
| 14 | 126 | 30 | 23 | 46 | 4 | 62 | 0,5 |
| 15 | 114 | 31 | 21 | 47 | 4 | 63 | 0,5 |
| 16 | 102 | 32 | 19 | 48 | 3 | 64 | 0,5 |

9) EQUIPE TÉCNICA:

A) EVENTO ESTADUAL CARGO QUANTIDADE VALORES P/DIA (R\$)

Árbitro Chefe 03 - 1.050,00 (350,00 x 3)

Árbitro Estadual 03 - 825,00 (275,00 x 3)

Árbitro Local 02 - 550,00 (275,00 x 2)

Locutor 02 - 550,00 (275,00 x 2)

Locutor Auxiliar 01 - Livre Negociação

Árbitro de Praia 01 - 175,00 (175,00 x 1)

Árbitro Auxiliar 02 - 350,00 (175,00 x 2)

Segurança de água 02 - 350,00 (175,00 x 2)

Segurança de terra 01 - 150,00 (150,00 x 1)

Total 16 - 7.260,00

OBS: O prazo máximo para o pagamento da Comissão Técnica , será até o dia da realização do evento.

TABELA DE AJUDA DE CUSTO PARA COMISSÃO TÉCNICA:

Eventos na cidade do Rio de Janeiro:

- Moradores de Niterói: R\$ 70,00 de Ajuda de Custo (sem direito a Hospedagem);
- Moradores da Região dos Lagos ou Norte Fluminense, deverão ter à sua disposição:
- Saquarema: Hospedagem e Ajuda de custo de R\$ 70,00;
- Cabo Frio: Hospedagem e Ajuda de custo de R\$ 80,00;
- Búzios :Hospedagem e Ajuda de custo de R\$ 90,00;
- Macaé: Hospedagem e Ajuda de custo de R\$ 100,00;
- Campos: Hospedagem e Ajuda de custo de R\$ 120,00 .

- Todos os eventos organizados pela FESERJ, deverão fornecer para a comissão técnica (staff), água à vontade, café da manhã e almoço. Para os membros de fora do Município, será fornecido Jantar.

O mesmo procedimento do exemplo acima, será utilizado como base para eventos fora da cidade do Rio de Janeiro.

B) EVENTO LOCAL OBS: CASO ESSES EVENTOS SEJAM REALIZADOS EM UM SÓ DIA, TODA COMISSÃO TÉCNICA, DEVERÁ TER UM ACRÉSCIMO NOS SEUS SALÁRIOS DE 20% NA DIÁRIA.

CARGO QUANTIDADE VALORES P/DIA (R\$)

Árbitro Chefe 02 580,00 (290,00 X 2)

Árbitro Estadual 03 660,00 (220,00 X 3)

Árbitro Local 02 440,00 (220,00 X 2)

Locutor 02 440,00 (220,00 X 2)

Locutor Auxiliar 01 LIVRE NEGOCIAÇÃO

Árbitro de Praia 01 150,00(X1)

Total 10 4.540,00

C) EVENTOS ESPECIAIS (com patrocinador):

CARGO QUANTIDADE VALORES P/DIA (R\$)

Árbitro Chefe 03 1.080,00 (360,00 X 3)

Árbitro Estadual 03 840,00 (280,00 X 3)

Árbitro Local 02 560,00 (280,00 X 2)

Locutor 02 560,00 (280,00 X 2)

Árbitro de Praia 01 340,00(170,00 x2)

Árbitro auxiliar 02 360,00 (180,00 x 2)

Segurança de terra 02 270,00 (150,00 x 2)

Segurança d'água 02 340,00 (175,00 x 2)

Total 17 8.360,00

10) EXIGÊNCIAS TÉCNICAS PARA EVENTOS 2017

☐ Eventos Estaduais e Locais

A) Sistema de computação obrigatório;

B) Estrutura de praia: Padrão FESERJ (Palanque confortável, com água potável disponível durante todo o evento);

C) Staff deve obedecer aos quadros estabelecidos acima. Obs: **Outras funções tem livre negociação;**

D) Obrigatoriedade do logotipo da FESERJ no pôster do evento, na mesma proporção da Associação local;

E) Obrigatoriedade do logotipo da FESERJ no palanque e pódio do evento;

F) Obrigatoriedade do logotipo da FESERJ e da Associação local na camiseta do evento;

Eventos de Surf Treino [realizados em 1(um) dia]. Obs: em eventos do tipo Surf treino o nº de inscritos não poderá ultrapassar a 48 (quarenta e oito) atletas.

CARGO QUANTIDADE VALORES P/DIA (R\$)

Árbitro Chefe 01 - 250,00

Árbitro Estadual 02 - 380,00 (190,00 X 1)

Árbitro Local 03 - 570,00 (190,00 X 1)

Locutor 01 - 190,00

Árbitro de Praia 01 - 150,00

Somador 01 - 150,00

Total 09 - 1.690,00

☑ Tabela para SURF TREINO COM TRABALHO DE BASE (ATÉ 14 ANOS) ou de EVENTO COM MÁXIMO 5 HORAS DE DURAÇÃO, SEM COBRANÇA DE INSCRIÇÃO.

ÁRBITRO CHEFE - 01 - R\$190,00

ÁRBITRO LOCAL - 04 - R\$ 130,00

ÁRBITRO DE PRAIA – 01 - R\$ 110,00

SOMADOR - 01 - R\$ 110,00

TOTAL - 07 - R\$ 930,00

11) FILIAÇÃO

1. COMPETIDORES: A Filiação dos atletas (amador e profissional) em 2017 deverá ser paga até a data da 1ª competição que participar no valor de R\$ 80,00 (oitenta reais), tendo direito à carteirinha de identificação.

As categorias Petiz e Pré-petiz estão isentas do pagamento da taxa de anuidade, porém não estão isentos de preencher a ficha de filiação e apresentar os documentos exigidos.

2. PONTUAÇÃO NO RANKING: Somente os atletas filiados em dia com suas anuidades poderão ter seus nomes nos respectivos rankings estaduais.

3. ATLETAS NASCIDOS EM OUTROS ESTADOS:

A) Membro Residente: atletas residentes no Estado do Rio de Janeiro por no mínimo 02 (dois) anos (02 temporadas completas) para amadores;

B) Membro Residente: atletas residentes no Estado do Rio de Janeiro por no mínimo 03 (três) anos (03 temporadas completas) para profissionais;

C) Membro Especial: atletas residentes no Estado de Rio de Janeiro por menos de 02 anos (AM) / 03 anos (PRO), ou não residentes, não disputarão o ranking Estadual.

12) PROCEDIMENTOS PARA CONVOCAÇÃO DA COMISSÃO TÉCNICA

A) As convocações deverão ser feitas até 05 dias antes do evento. Exceto eventos de grande porte, que a convocação deverá ser feita até 10 dias antes;

B) O membro da Comissão Técnica que for convocado e não confirmar sua presença até 48h após a convocação, poderá ser automaticamente substituído.

c) Os árbitros escalados não poderão atuar nas baterias onde houver algum vínculo parentesco ou profissional com os atletas (irmãos, primos, pais, técnicos, patrocinador, professor de Escolas de Surf e etc.).

D) Os membros da Comissão Técnica deverão estar no local de trabalho, 30 (trinta) minutos antes do início da competição.

13) DISCIPLINAS DO CIRCUITO

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

A) Todos os surfistas 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 01 (uma) inscrição, e em caso de reincidência, o competidor entrará na sua próxima bateria automaticamente com 01 (uma) interferência.

B) Camisetas de competição – Todo o atleta deverá comparecer pessoalmente ao Árbitro de Praia, para pegar sua camiseta de competição e deverá vesti-la e retirá-la neste local, entregando-a diretamente ao Árbitro de Praia. O atleta não deverá em hipótese alguma, retirar a camiseta do corpo no trajeto bateria-palanque ou poderá ser penalizado com uma interferência na sua próxima bateria, independente do evento em questão.

C) Infrações e penalidades: Atos de indisciplina, agressões, desrespeito à comissão técnica e entre atletas na área de competição, serão suspensos automaticamente da etapa seguinte e qualquer outro caso que de acordo com a organização possa ser considerado atentatório à boa conduta esportiva poderá ser punido tendo como base o Livro de Regras da FESERJ/ Associação Brasileira de Surf Profissional. Senão através dos dispositivos constantes do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

D) Os infratores e os atos que requeiram punição serão descritos em um relatório feito pelo Diretor do Circuito, baseado nos relatórios do staff técnico da prova (Arbitro Chefe, Árbitro, Árbitro de Praia, Árbitro Auxiliar, Seguranças, etc). Serão considerados infratores: Atletas,

patrocinadores, técnicos, organizadores, membros do staff, pessoas envolvidas diretamente nos eventos e imprensa.

E) Os membros da FESERJ e atletas competidores que forem multados por qualquer motivo só poderão participar dos eventos seguintes mediante o pagamento da multa estabelecida pela entidade e cumprimento da penalidade.

F) As reclamações exacerbadas ou atos de indisciplina de pessoas ligadas diretamente a algum atleta (técnicos, patrocinadores, parentes, etc.) poderão acarretar em punição, conforme o caso, ao atleta envolvido.

G) Todos os atletas deverão estar no local da competição, com 30(trinta) minutos de antecedência para o início da prova.

H) Os atletas que não comparecerem as suas baterias até a mesma ser autorizada a entrar no mar, serão substituídos pelos alternates de acordo com a ordem de inscrição fornecida pelo Diretor Técnico da prova.

I) A FEDERAÇÃO DE SURF DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO(FESERJ), tem até 30 (trinta) dias após o evento ou até mesmo no local do evento, para jogar o atleta e notificá-lo, desde que seja por escrito ou por e-mail.

J) Os atletas terão no máximo 15 (quinze) dias após receber sua notificação, para ter o seu direito de resposta, caso não as faça dentro deste prazo, o caso será julgado à revelia.

K) Os atletas só terão suas reclamações aceitas, se as mesmas forem feitas por escrito ou por e-mail, endereçado a FESERJ, ou caso seja durante o evento, a mesma deverá ser direcionada ao Chefe dos árbitros da competição em questão.

L) Todos os atletas amadores que competirem em eventos profissionais, serão julgados e enquadrados as regras da categoria Profissional.

14) CIRCUITOS INTERNOS DE ASSOCIAÇÕES

A) EVENTOS INTERNOS: Homologação com custo zero, porém obrigatória.

B) EVENTOS INTERNOS COM CATEGORIAS ABERTAS: Eventos de Associação abertos à participação de atletas de outras Associações. Homologação com custo zero, porém obrigatória. Se na análise da FESERJ, esse evento exceder o padrão que o insere na categoria de evento interno, este será considerado “evento especial” e sujeito às suas especificações.

B.1) O pedido de datas e homologação de eventos deve ser feito através de solicitação protocolada na FESERJ com a confirmação de conhecimento sobre as regras da FESERJ.

B.2) A FESERJ analisará o projeto e fará os ajustes, quando estes se fizerem necessários, inclusive com relação a datas.

OBS. OS ATLETAS, ÁRBITROS, STAFF E PROMOTORES QUE PARTICIPAREM DE EVENTOS QUE SEJAM REALIZADOS SEM A DEVIDA HOMOLOGAÇÃO DA FESERJ, SERÃO AFASTADOS DOS QUADROS DA FEDERAÇÃO DE SURF DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO POR ATÉ UM ANO, SEM PODEREM COMPETIR OU REALIZAR SUAS FUNÇÕES JUNTO A ENTIDADE. PORTANTO, É IMPERATIVO QUE OS ATLETAS, ARBITROS E STAFF; CERTIFIQUEM-SE JUNTO A FESERJ QUANTO A HOMOLOGAÇÃO DOS EVENTOS LOCAIS INTERNOS OU ABERTOS, QUE PARTICIPAREM.

AS ASSOCIAÇÕES ENVOLVIDAS NA REALIZAÇÃO DE TAIS EVENTOS, RECEBERÃO MULTA DE R\$ 500,00 (Quinhentos reais), DOBRANDO DE VALOR EM CASO DE REINCIDÊNCIA.

15) OBRIGAÇÕES DOS ÁRBITROS DA FESERJ.

A) Os membros da Comissão Técnica deverão estar no local de trabalho, 30 (trinta) minutos antes do início da competição.

B) Cabe aos membros da parte técnica (staff), utilizar o uniforme fornecido pelo patrocinador.

C) O árbitro terá obrigação de fornecer um e-mail e telefone para a FESERJ, para que o mesmo seja convocado, caso contrário, não será mais escalado.

d) Toda a Comissão Técnica deverá cumprir o período de oito horas diárias durante as etapas em que for escalada. Somente o Diretor Técnico, o Coordenador Geral do Evento ou o Diretor de Prova, poderão autorizar a liberação dos membros da Comissão Técnica antes do término do período.

CRITÉRIOS PARA CONVOCAÇÃO DE ÁRBITROS:

1- Saber o critério de julgamento impecavelmente e saber aplicá-lo.

2- Confiabilidade (na hora de decidir uma bateria, o árbitro acertar a nota, dar uma interferência para o atleta certo, etc.).

3- O árbitro não deve ficar esperando o Chefe dos árbitros para lançar a sua nota no papel.

15

4- Feeling

5- Boa concentração

6- Boa comparação

7- Adaptação às mudanças do mar.

8- Pontualidade.

9- Ser participativo e atender ao árbitro chefe, sem ficar criando polêmicas.

10 - Ser cordial e participativo, sempre que for solicitado.

11 – Mesclar, sempre que possível, árbitros novos com árbitros mais experientes.

12 –Sempre que possível, trabalhar com os chefes de árbitros dos locais onde ocorrem os eventos.

16) ATRIBUIÇÕES DOS DIRETORES TÉCNICOS:

- O Diretor Técnico responsável pelo evento, deverá encaminhar para a FESERJ no prazo máximo de 7 (sete) dias, a “Súmula Padrão FESERJ”, devidamente preenchida e assinada.

CIRCUITO PROFISSIONAL

1) RESPONSABILIDADE

O Circuito de Surf PROFISSIONAL do Estado do Rio de Janeiro 2017 ficará sob responsabilidade da FESERJ, com parceria ou não de Promotores e Associações, com a devida participação das Associações Locais.

2) DURAÇÃO DO EVENTO

No mínimo 02 dias de duração. Os eventos de apenas um dia deverão ter a autorização do presidente da FESERJ.

3) SOMA DE RESULTADOS – pontos/descartes

A) Para efeito de ranking:

| Etapas | Descartes | Resultado |
|--------|-----------|-----------|
| Até 10 | 2 etapas | 8 etapas |
| Até 7 | 2 etapas | 5 etapas |
| Até 6 | 2 etapas | 4 etapas |
| Até 5 | 1 etapa | 4 etapas |
| Até 4 | 1 etapa | 3 etapas |

Obs.: Até 3 (três) ou menos etapas serão computados 100% dos resultados.

De 11(onze) á 14 (quatorze) serão cortadas 3 (três) etapas. Acima de 7 (sete) etapas serão computados 75% dos resultados, considerando o valor mais baixo em caso de fração.

B) Caso haja empate no ranking final, o desempate ocorre da mesma forma do que em uma bateria, ou seja: se a princípio somam-se os cinco melhores resultados; em caso de novo empate, serão somados os quatro melhores resultados, depois os três melhores resultados, dois melhores resultados; continuando o empate será somado somente o melhor resultado; persistindo o empate, passa-se aos demais resultados (6º e 7º melhor resultado, nesta ordem) que não foram computados, até que seja desempatado. Caso não existam condições para o desempate, o atleta com a melhor colocação no ranking do Circuito Estadual de Surfe Profissional do ano anterior será declarado vencedor.

4) MÁXIMO DE INSCRITOS ☐ Formato de até 96 inscritos: 02 dias ☐ Formato de até 128 inscritos: 03 dias

CIRCUITO BRASILEIRO DE SURF PROFISSIONAL 2017

REGRAS DE APROVAÇÃO

A – Para fazer parte do Circuito ABRASP 2017 todos os eventos deverão pagar uma taxa de homologação. Os valores serão definidos pela direção executiva, dependendo de aprovação do Conselho Executivo a entidade.

B – No caso dos Eventos Especiais que não contam pontos para nenhum ranking oficial da ABRASP (campeonatos ecológicos, beneficentes, triagens exclusivamente nacionais de eventos internacionais, campeonatos de equipes, de duplas, etc) será cobrada uma Taxa de Matrícula de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais) e a premiação mínima deverá ser de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais).

C – No caso de um patrocinador propor um evento conflitante com algum já existente, deverá então requerer a data ao Diretor Executivo da ABRASP, que solicitará ao evento atual o pagamento da sua Taxa de Matrícula, para impedir o choque de datas. Deverão ser feitos todos os esforços para manter os eventos já tradicionais e que estes tenham total prioridade às datas estabelecidas. Todavia, o desenvolvimento futuro poderá determinar a sobreposição de datas devido à oferta de patrocinadores de primeira linha conflitantes com eventos já estabelecidos, mas que oferecem um menor volume de premiação.

D – Qualquer evento do Circuito ou eventos novos confirmados pelo Diretor Executivo tem um período para sua realização, exclusivamente, não podendo perder a preferência de data para qualquer outro novo evento que solicite a aprovação no circuito, exceto mediante entendimentos com o Diretor Executivo da ABRASP.

CIRCUITO BRASILEIRO PRO JUNIOR 2016 (Masculino e Feminino)

1. LIMITE DE IDADE

O limite de idade para aqueles que quiserem participar nesta série de eventos será de 19 anos completados até o dia 31 de dezembro do ano anterior ao início da temporada (nascidos até 1997), não podendo, em hipótese alguma, completar 21 anos durante a temporada.

2. TAXAS DE MATRÍCULA PARA OS EVENTOS DO PRO JUNIOR

O valor da taxa de matrícula será sempre no valor de 10% da premiação oferecida, seja somente evento masculino, seja somente evento feminino ou somadas quando tenham as duas categorias.

3 – NÍVEIS DE PREMIAÇÃO PARA O CIRCUITO PRO JUNIOR

Os níveis de premiação determinados pela ABRASP para que um evento receba a sanção da entidade serão os seguintes:

Masculino: Nível 1A – R\$20.000,00 de prêmio Nível 2A – R\$30.000,00 de prêmio Nível 3A – R\$40.000,00 de prêmio

Feminino: Nível 1A – R\$5.000,00 de prêmio Nível 2A – R\$10.000,00 de prêmio Nível 3A – R\$15.000,00 de prêmio

4 – DISTRIBUIÇÃO DE PREMIAÇÃO

A – Categoria Masculina

Masculino 1A 1.000 pontos

Masculino 2A 3.000 pontos

Masculino 3A 3.000 pontos

R\$20.000,00 R\$30.000,00 R\$40.000,00 1º 5.250 8.000 10.000 2º 2.750 5.000 6.000 3º 2.250 3.200 4.500 4º 1.750 2.600 3.500 5º 1.200 1.600 2.400 7º 800 1.200 1.600 9º 550 800 1.100 13º 450 600 900 17º 25º

B – Categoria Feminina

Feminino 1A 1.000 pontos

Feminino 2A 2.000 pontos

Feminino 3A 3.000 pontos

R\$5.000,00 R\$10.000,00 R\$15.000,00 1º 2.000 3.000 4.000 2º 1.000 2.000 2.500 3º 700 1.400
1.600 4º 400 800 1.300 5º 300 600 800 7º 150 300 600 9º 150 400 13º 100 300 17º 25º

4 – VALORES DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO DOS EVENTOS DO CIRCUITO PRO JUNIOR

MASCULINO Nível 1A – R\$20.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$160,00 Nível 2A – R\$30.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$180,00 Nível 3A – R\$40.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$200,00 FEMININO Nível 1A – R\$5.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$120,00 Nível 2A – R\$10.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$130,00 Nível 3A – R\$15.000,00 de prêmio – Valor de Inscrição – R\$150,00

5 – VALOR DE TAXA DE FILIAÇÃO PARA OS COMPETIDORES DA CATEGORIA JUNIOR (Masculino e Feminino)

A – O valor da Taxa de Filiação para os surfistas integrantes da Categoria Junior Masculina será de R\$150,00 por temporada.

B – O valor da Taxa de Filiação para os surfistas integrantes da Categoria Junior Feminina será de R\$100,00 por temporada.

C – A filiação deverá ser paga antes do primeiro evento do circuito Junior 2016 em que o atleta tomar parte via depósito bancário na conta da ABRASP, não serão aceitos pagamentos de filiação na praia.

D – Só serão computados os pontos aos surfistas da categoria Junior quando os mesmos efetuarem o pagamento da sua filiação. Caso um atleta compita em vários eventos sem efetuar o pagamento, quando decidir pagar seus pontos conquistados anteriormente não serão computados, só valerão os pontos conquistados a partir do momento do pagamento da filiação.

6 – SISTEMA DE INSCRIÇÃO PARA EVENTOS DO CIRCUITO JUNIOR

A – Cada Federação e/ou organizador que irá realizar os eventos do circuito Junior poderá criar o seu próprio método de pagamento e confirmação de inscrição.

B – Nos eventos em que a inscrição deva ser paga na praia, caso um competidor confirme e não compareça ao evento o mesmo ficará suspenso automaticamente do restante do Circuito Junior até que a referida inscrição seja quitada com a Federação que realizou o evento.

C – Regras para reembolso de inscrição caso o pagamento seja por depósito bancário: • integral se o cancelamento for até 7 dias do início do evento • integral se o cancelamento se der a 4 dias do evento, com atestado médico • sem reembolso e sem multa se for cancelado um dia antes, mesmo com atestado médico

D – Os atletas que pagarem as suas inscrições com cheques sem fundos ou fizerem depósito de maneira irregular em caixa eletrônico, receberão uma multa no valor do depósito e ficarão suspensos de qualquer evento do ABRASP Tour 2016 até que o débito pendente seja quitado

junto à associação. Em caso em que seja constatada má fé do atleta este será julgado pelo Conselho Executivo, podendo sofrer uma pena de multa ou suspensão.

7 – SOMA DE RESULTADOS NA CATEGORIA JUNIOR

A – Para efeito de ranking da categoria Junior, caso o circuito tenha até 3 (três) eventos serão somados 100% dos resultados; se o circuito tiver até 4 (quatro) eventos serão somados os três melhores resultados e caso o circuito tenha acima de 5 (cinco) etapas serão somados os 4 (quatro) melhores resultados, independentemente do número de etapas.

B – Caso haja empate no ranking final, o desempate ocorre da mesma forma do que em uma bateria, ou seja: Se a princípio estão sendo contados os quatro melhores resultados, passa-se a somar os três melhores; em caso de novo empate, serão somados os dois melhores e por fim o melhor resultado; persistindo o empate passa-se aos demais resultados que não foram computados, até que seja desempatado. Caso não existam condições para o desempate, o atleta com a melhor colocação no ranking do ano de 2015 será declarado vencedor.

C – Caso não haja condição de desempate será realizada uma bateria extra para fazer o desempate.

8 – FORMATO DOS EVENTOS DO CIRCUITO JUNIOR (masculino e feminino)

A – Para eventos até 16 inscritos • Todos entram no primeiro round de acordo com o ranking da ABRASP 2015

B – Para eventos até 24 inscritos • 08 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 16 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

C – Para eventos até 32 inscritos • 08 ranking ABRASP 2015 no terceiro round • 24 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

D – Para eventos até 40 inscritos • 08 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 32 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

42

E – Para eventos de até 48 inscritos • 08 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 32 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

F – Para eventos de até 56 inscritos • 08 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 48 surfistas no primeiro round, através do ranking da ABRASP

G – Para eventos de até 64 inscritos • 16 ranking ABRASP 2015 no terceiro round • 48 surfistas no primeiro round, através do ranking da ABRASP H – Para eventos de até 80 inscritos • 32 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 48 surfistas no primeiro round, através do ranking da ABRASP

I – Para eventos de até 96 inscritos • 32 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 64 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

J – Para eventos de até 112 inscritos • 16 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 96 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

K – Para eventos de até 128 inscritos • 32 ranking ABRASP 2015 no terceiro round • 32 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 64 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

L – Para eventos de até 144 inscritos • 32 ranking ABRASP 2015 no quarto round • 32 ranking ABRASP 2015 no terceiro round • 48 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 32 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

M – Para eventos de até 144 inscritos • 32 ranking ABRASP 2015 no quarto round • 32 ranking ABRASP 2015 no terceiro round • 32 ranking ABRASP 2015 no segundo round • 64 surfistas no primeiro round através do ranking da ABRASP

N – Caso não tenham surfistas suficientes no ranking 2015 para serem reclassificados será utilizada a ordem abaixo: - Ranking ABRASP 2016; - Atletas profissionais sem pontos por ordem de inscrição (chegada); - Atletas amadores por ordem de inscrição (chegada).

9 – DISTRIBUIÇÃO DA PONTUAÇÃO NO CIRCUITO JUNIOR

COL 1 A 2 A 3 A COL 1 A 2 A 3 A 1º 1000 2000 3000 86º 118 236 354 2º 860 1720 2580 87º 116 232 348 3º 730 1460 2190 88º 114 228 342 4º 670 1340 2010 89º 112 224 336

43

5º 610 1220 1830 90º 110 220 330 6º 583 1166 1750 91º 108 216 324 7º 555 1110 1666 92º 106 212 318 8º 528 1056 1584 93º 104 208 312 9º 500 1000 1500 94º 102 204 306 10º 488 976 1464 95º 100 200 300 11º 475 950 1426 96º 99 198 298 12º 462 924 1386 97º 98 196 294 13º 450 900 1350 98º 97 194 292 14º 438 876 1302 99º 96 192 288 15º 425 850 1276 100º 95 190 286 16º 413 826 1240 101º 94 188 282 17º 400 800 1200 102º 93 186 280 18º 395 790 1186 103º 92 184 276 19º 390 780 1170 104º 91 182 274 20º 385 770 1156 105º 90 180 270 21º 380 760 1140 106º 89 178 268 22º 375 750 1126 107º 88 176 264 23º 370 740 1110 108º 87 174 262 24º 365 730 1096 109º 86 172 258 25º 360 720 1080 110º 85 170 256 26º 355 710 1066 111º 84 168 252 27º 350 700 1050 112º 83 166 250 28º 345 690 1036 113º 82 164 246 29º 340 680 1020 114º 81 162 244 30º 335 670 1006 115º 80 160 240 31º 330 660 990 116º 79 158 238 32º 325 650 976 117º 78 156 234 33º 320 640 960 118º 77 154 232 34º 315 630 946 119º 76 152 228 35º 310 620 930 120º 75 150 226 36º 305 610 916 121º 74 148 222 37º 300 600 900 122º 73 146 220 38º 295 590 886 123º 72 144 216 39º 290 580 870 124º 71 142 214 40º 285 570 856 125º 70 140 210 41º 280 560 840 126º 69 138 208 42º 275 550 826 127º 68 136 204 43º 270 540 810 128º 67 134 202 44º 265 530 796 129º 66 132 198 45º 260 520 780 130º 65 130 196 46º 255 510 766 131º 64 128 192 47º 250 500 750 132º 63 126 190 48º 245 490 736 133º 62 124 186 49º 240 480 720 134º 61 122 184 50º 235 470 706 135º 60 120 180 51º 230 460 690 136º 59 118 178 52º 225 450 676 137º 58 116 174 53º 220 440 660 138º 57 114 172 54º 215 430 646 139º 56 112 168 55º 210 420 630 140º 55 110 166 56º 205 410 616 141º 54 108 162 57º 200 400 600 142º 53 106 160 58º 195 390 586 143º 52 104 156 59º 190 380 570 144º 51 102 154 60º 185 370 556 61º 180 360 540 62º 175 350 526 63º 170 340 510 64º 165 330 496 65º 160 320 480 66º 158 316 474 67º 156 312 468 68º 154 308 462 69º 152 304 456 70º 150 300 450 71º 148 296 444 72º 146 292 438 73º 144 288 432 74º 142 284 426 75º 140 280 420 76º 138 276 414 77º 136 272 408 78º 134 268 402 79º 132 264 396 80º 130 260 390 81º 128 256 384 82º 126 252 378 83º 124 248 372 84º 122 244 366 85º 120 240 360

REGRAS DE COMPETIÇÃO - EVENTOS ABRASP 1 - FORMATO: A – Nas baterias de 4 surfistas, 50% dos competidores avançam para a fase seguinte. Nas repescagens ou em situações extremas poderão ser classificados de 1 a 3 atletas por bateria.

ÁREA DE COMPETIÇÃO:

A- A área de competição estará demarcada entre as duas bóias no out-side e/ou duas bandeiras na praia. Qualquer onda surfada fora da área de competição corre o risco de não ser bem avaliada e pontuada. O surfista que optar por surfar uma onda além dessa área não terá direito de protestar.

B- Esta demarcação (Bóias e/ou Bandeiras) também servirá para delimitar a área permitida para o Treino (Free-surf) .

C- Ondas não avaliadas fora da área determinada para a competição, não são passíveis de contestação.

2 - TEMPO DE BATERIA E REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO:

A – O tempo mínimo de bateria tanto na Divisão de Acesso quanto na Divisão de Elite poderá sofrer alterações de acordo com as condições do mar, tanto para menos quanto para mais. O tempo poderá variar entre 20 e 30 minutos;

B – O tempo para as baterias do Evento Principal deverá ser de 20 a 25 minutos, podendo ser alterado de acordo com as condições do mar e cronograma tanto para menos quanto para mais. Esta mesma regra se estende para as semifinais e finais, que poderão ser de 20 até 60 minutos. B1 – O tempo de bateria de um round poderá ser alterado durante a sua realização desde que o Head Judge entenda que não exista condição de se manter a mesma escala de notas e/ou o round for realizado em dois dias diferentes e as condições não permitam a mesma escala de notas.

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 Tour Manager;

E – Todas as baterias deverão começar no "outside".

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 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. O mesmo ocorrerá ao início de uma bateria, com o primeiro toque da buzina, onde o atleta terá que estar claramente com os dois pés sobre a prancha e com suas mãos tendo neste mesmo momento “deixado as bordas da prancha” para ter sua onda validada. Exceção a esta regra ocorrerá em situações onde as mãos nas bordas caracterizem claramente um “grab-rail” na

intenção de entubar. Nesse caso mesmo sem as mãos terem “deixado as bordas da prancha” o atleta terá sua onda validada.

I – Nos eventos em que estiver em uso o sistema de prioridade em baterias de quatro atletas um surfista não poderá descer uma onda na área de competição antes do início de sua bateria, caso contrário começará a bateria com a 4ª prioridade ou 2ª no caso de apenas 02 atletas;

J – Ao final da bateria, o surfista deverá estar claramente com a posse da onda, fazendo um movimento para levantar-se e com as mãos já tendo deixado as bordas de prancha, para que a onda seja contada;

K – Não 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 paralisada estiver sem vantagem para nenhum dos competidores, e pela condição do mar, tornar-se impossível manter-se a mesma escala de notas; outra situação é quando passar mais de 10 MINUTOS do tempo da bateria e nenhum competidor tiver surfado ainda, sem haver vantagem alguma para alguém. Neste caso, poderá haver um reinício da bateria, recomeçando uma nova contagem de tempo.

L – O Diretor de Prova e o Tour Manager 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 nem da ABRASP, ficando o atleta sem condições de protestar.

M – Em baterias de quatro competidores, em caso de ausência de um competidor no evento principal (pré-classificados), após o mesmo já ter sido iniciado, a reclassificação não ocorrerá e a bateria será disputada apenas por três surfistas. O atleta ausente terá direito à sua premiação em dinheiro e aos pontos relativos à sua colocação desde que tenha uma justificativa plausível, caso contrário além de perder os pontos e a premiação terá que pagar uma multa de R\$500,00 (quinhentos reais).

M1 – O atleta pré-classificado que não comparecer à sua bateria a partir do Round 2, 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, caso contrário além de perder os pontos e a premiação terá que pagar uma multa de R\$500,00 (quinhentos reais).

M2 – Caso haja substituto “ALTERNATE” (na primeira fase apenas), o substituto “ALTERNATE” será convocado assim que a bateria em questão seja autorizada a entrar na água e o atleta anteriormente definido para esta bateria não tenha realizado o “check-in” até este momento.

M3 – Todas as baterias de 04 (quatro) atletas do Round 2 em diante terão seu tempo determinado respeitado em sua totalidade mesmo em situações onde só houver dois atletas. As baterias apenas serão canceladas no Round 1 caso somente dois surfistas compareçam e/ou com confirmação prévia do não comparecimento de algum atleta inscrito.

M4 – Em nenhuma hipótese, depois do cronograma do evento divulgado, assim como a ordem das baterias, haverá mudança em função do não comparecimento de um atleta no horário determinado.

N – O check in deverá ser efetuado até o tempo definido pelo Head Judge para a entrada no mar. Caso o mesmo não seja efetuado por um dos atletas e a bateria for autorizada a entrar na água, a bateria será iniciada naturalmente e terá seu período de tempo normal. O outro atleta poderá entrar na água em qualquer tempo da bateria. O W.O. poderá ser concretizado em situações onde haja confirmação da ausência de um dos atletas e/ou em situações onde não haja a possibilidade de substituição por atletas substitutos (alternates).

O – Caso um atleta perca por W.O. e tenha um motivo extremamente justificável, o mesmo poderá retornar ao evento pagando outra inscrição. Isto só poderá acontecer exclusivamente durante a 1a fase. Um atleta que já tenha competido e perdido a sua bateria na 1a fase não poderá usufruir deste direito em hipótese alguma. P – Um atleta pré-classificado que perder a sua bateria, seja competindo ou por “ausência na bateria”, jamais poderá retornar a competição.

Q – No caso em que as condições do mar não apresentem o tamanho mínimo exigido de 50 cm e haja um consenso entre o Conselho dos atletas, o Tour manager, o “juiz chefe” Head Judge e o Diretor de Prova, o campeonato poderá então: I – Ser transferido para outro local (mesma praia ou outra) que ofereça melhores condições; II – Ser transferido para outro horário ou outro dia. III – No caso do evento ser oficialmente cancelado após esgotarem-se estas alternativas e após o início do evento, os pontos e os prêmios disponíveis na última fase disputada deverão ser computados e distribuídos entre os atletas que estiverem classificados para a respectiva fase. Exemplo: O evento cancelado nas oitavas de final, com 08 baterias de dois atletas, todos os 16 envolvidos receberão a pontuação e premiação referentes a nona colocação e o prêmio também referente à nona colocação. IV – O restante da premiação será destinado à ABRASP, que poderá transformar esse valor em uma bolsa para o atleta campeão no final da temporada.

R – Os atletas que se negarem a entrar na disputa por discordarem da decisão da direção de prova do evento perderão a bateria por W.O. perdendo os pontos da referida etapa e a premiação. Qualquer contestação deverá ser feita em tempo hábil – pelo menos 40 minutos - para a convocação de uma reunião para a decisão sobre a continuidade da prova.

S – Somente nos eventos do ABRASP TOUR 2016 sancionados, 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, 30 minutos após o término de sua bateria. A decisão final será do Head Judge em conjunto com o representante da ABRASP presente ao evento, mais os juizes que julgaram a bateria, sendo a decisão final irrevogável e incontestável.

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 juizes presentes e mais o representante da ABRASP no evento ao final da respectiva fase.

U – Não haverá mais revisão de ondas pelo sistema de vídeo para contestação de nota. U.1- No caso de interferência, o atleta que interferiu terá o direito de revisão após solicitação por escrito, caso o Head Judge entenda que a contestação seja pertinente, sendo somente revisto a situação da interferência. Esta revisão ocorrerá apenas mediante disponibilidade de tempo entre uma fase e outra ou ao término do dia de competição e não modifica o resultado final da bateria.

V – Se as condições mostram que os palanques duplos necessitam ser utilizados durante um evento, o representante da ABRASP no evento, o Head Judge, o Diretor de Prova e um Representante dos Surfistas deverá ser consultado. O não cumprimento deste item poderá resultar em multa para o evento.

W – Se as condições mostrarem que os palanques duplos precisam ser utilizados, um quadro mínimo com três juízes (com toda a contagem de pontos dos juízes direcionados à média final) será utilizado.

X – No caso da divisão em duas estruturas, o sistema de computação será prioritariamente utilizado no palanque principal e, caso seja possível, um sistema auxiliar também será utilizado no segundo palanque. Todos os resultados serão anunciados no palanque principal.

3 - MÁXIMO DE ONDAS:

A – O número máximo de ondas será definido pelos head judges e o Diretor de Prova. O número máximo de ondas permitido para cada atleta deverá ter uma relação direta com o número de ondas do somatório.

O competidor deverá ser informado quando completar sua 8ª onda no caso de 10, na sua 13ª no caso de 15 e na sua 18ª no caso de 20. Se for surfada mais de 10, 15 ou 20 ondas, respectivamente, no tempo limite da bateria o atleta será penalizado com uma multa de R\$ 100,00 por onda surfada além do limite estabelecido. Além disso, aquele que permanecer na água após a sua 10ª, 15ª ou 20ª onda, será penalizado com uma interferência nos casos em que:

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

II) - 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 três notas intermediárias. Ao final da bateria, deverão ser computadas as 2 (duas) melhores ondas de cada atleta, sendo este formato opcional e facultativo de acordo com a ABRASP e a Direção de Prova. Poderá ser efetuada também a somatória de uma única onda, ou outras opções pré-definidas antes do início do evento. Cabe ao Head Judge, o representante da ABRASP e o Diretor de Prova definir o número de ondas somadas para efeito de classificação nas baterias de cada evento.

5 - EMPATES:

A – Para baterias onde estiverem sendo selecionadas duas ou mais ondas para definir a classificação, quando houver o empate será utilizada a melhor onda (uma onda). Persistindo o empate segue então para a terceira onda e assim sucessivamente até que haja o desempate.

A1 – Para baterias onde estiver sendo computada apenas uma nota para definir a classificação, quando houver empate será utilizada a segunda melhor onda de cada atleta para definir o vencedor. Persistindo o empate serão utilizadas as melhores ondas subsequentes (terceira onda, quarta onda e assim sucessivamente) até que haja 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 surfista que estiver na parte interna da onda tem o direito incondicional de surfá-la por toda sua extensão. A interferência será caracterizada se durante o seu trajeto a maioria dos juízes entenderem que um outro competidor lesou efetivamente o potencial de pontos que o surfista que tinha a posse da onda poderia obter.

B – Qualquer competidor que se levantar à frente do surfista 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 surfista mais próximo do pico da onda, incluindo no caso: pressão excessiva na remada, ou mesmo quebrar uma sessão da onda, desde que lese efetivamente o potencial de pontos.

C - No caso de ter cometido duas interferências em uma mesma bateria, o surfista infrator deverá sair da água imediatamente após ser informado que cometeu a sua segunda interferência, ou receberá uma multa de R\$1.000,00.

7 - DIREITO DE PASSAGEM EM BATERIAS DE 4 SURFISTAS E QUANDO NÃO HOVER PRIORIDADE EM BATERIAS DE 2 SURFISTAS :

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 ficou em pé 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 surfista que primeiro fizer uma virada definida para a direção que escolher. (executando uma cavada clara e definida para a esquerda ou para a direita). De acordo com as condições do Mar e particularidades da praia onde estiver sendo realizada a competição, esta definição sofrerá variações como explicadas a seguir:

I) POINT BREAK (definição) Point break – São praias que possuem como principal característica seu fundo fixo de pedra. Em dias de swell grande e alinhado, apresenta suas melhores condições para o surf, uma vez que as ondas quebram acompanhando o desenho do fundo, geralmente com uma grande extensão. Outras características desse tipo de fundo de mar é a de formar ondas com uma só direção – “Direitas ou Esquerdas” – e que não fecham abruptamente, possibilitando ao surfista realizar diversos tipos de manobras. Alguns exemplos: Praia do Silveira em Garopaba/SC, Pico de Matinhos/PR, fora do Brasil: Kirra na Austrália, Jeffrey’s Bay na África do Sul, etc. Vale salientar que algumas praias Brasileiras podem ter características de Point Break em decorrência da direção da ondulação e formação das ondas, porém não são classificadas como tal, pois oferecem ocasionalmente duas opções de direção (esquerda e direita), descaracterizando assim a nomenclatura de “point break”. (Ex: Itamambuca/SP, Itaúna/RJ, etc). Quando existir apenas uma direção disponível e qualquer onda quebrar, o surfista na parte interna terá sempre o direito incondicional de surfá-la por toda sua extensão.

II) UM PICO (Fundo de areia, pedra ou coral)- Nesta situação, algumas praias Brasileiras ocasionalmente oferecem ondas em formato piramidal (com um centro mais alto e lados que

diminuem gradativamente). Se houver um pico único e bem definido com ambas as faces, esquerda e direita disponíveis (tipo triangular), não sendo possível definir claramente o lado de maior potencial, neste caso então, o surfista terá a posse desta onda, desde que esteja claramente na parte mais central deste pico (topo da pirâmide) podendo então escolher qualquer lado. Caso dois surfistas estejam claramente neste mesmo ponto (topo da pirâmide) e no “take off” (momento em que o surfista interrompe a remada e levanta-se da prancha tendo claramente as duas mãos fora das bordas) onde nem à direita, nem à esquerda puderem ser consideradas como ideal, então, a preferência irá para o surfista que primeiro fizer uma virada definida na direção escolhida (executando uma cavada clara para a esquerda ou para a direita). Nesta mesma situação, caso não haja uma distância suficiente para este “take off” seguido de uma virada definida na direção escolhida (executando uma cavada clara para a esquerda ou para a direita), e nenhum surfista tenha claramente definido sua posse prioritária para esta onda, poderá então ser definida uma DUPLA INTERFERÊNCIA. Um segundo surfista poderá surfar na direção oposta. Ele somente poderá cruzar o caminho do primeiro surfista para ganhar o lado oposto do pico sem cometer uma interferência, desde que na opinião da maioria dos juízes ele o faça sem prejudicar efetivamente o potencial de pontos do primeiro surfista que tinha entrado na onda e adquirido a posse prioritária desta onda. Não será permitido cruzamento quando o surfista com a posse da onda gozar da REGRA DE PRIORIDADE.

III) MÚLTIPLOS PICOS AO ACASO (Beach break): São praias com fundo de areia que recebem geralmente ondulações de várias direções ocasionando ondas que se movem ao longo de sua extensão e proporcionam direitas e esquerdas, picos ocasionais e picos separados que eventualmente se encontram em um ponto comum. Sofrem a influência das marés e das correntes de retorno. Esta condição predomina na maioria das praias da costa Brasileira. Nestas condições, a posse poderá variar de acordo com a natureza individual de cada onda.

1 - Com um pico (formato piramidal) vale a regra para UM PICO 1.1 Caso dois surfistas estejam claramente neste mesmo ponto (topo da pirâmide), vale a regra para UM PICO.

2 - Com dois picos, existirão casos em que uma ondulação terá dois picos separados - definidos - que se encontrem eventualmente. Embora dois surfistas tenham a posse de seus respectivos picos aquele que ficar em pé primeiro, será considerado como tendo a posse e o segundo deverá dar passagem, saindo da onda ou não, desde que ele não atrapalhe o surfista que subiu primeiro em sua prancha.

3- Se dois surfistas ficarem em pé 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 juízes darão a interferência ao surfista que tiver sido o agressor. - se nenhum der passagem, aliviando a trajetória ou saindo da onda e ambos assumirem a responsabilidade da colisão será anotado uma interferência dupla.

O cruzamento de trajetória será apenas tolerado em situações onde:

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

2 – Caso um atleta levante-se primeiro (tirando as duas mãos das bordas) e 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 juízes entenderem que o mesmo não lesou o potencial de pontuação do outro, que conquistou o direito de surfar a onda primeiro.

3 – Caso ambos levantem-se ao mesmo tempo (tirando as mãos das bordas) 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 surfista agressor.

08. SNAKING:

A – O surfista que estiver com a posse da onda já estabelecida, terá o direito de surfá-la durante sua extensão, mesmo que um outro atleta suba atrás dele em qualquer situação. Os juízes não penalizarão o surfista que estiver com a posse, mesmo que ele esteja na frente do outro competidor.

B – Se um surfista não estiver atrapalhando o 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.

C – Se, na opinião dos juízes, o segundo surfista interferiu no que tinha a posse da onda, fazendo com que o mesmo saia ou perca a onda, então a interferência pode ser aplicada no segundo surfista, mesmo que esteja atrás do primeiro.

D – As situações acima são aplicadas em baterias sem prioridade. Nas baterias com prioridade, vigora a regra de prioridade.

O SNAKING (serpenteando) é caracterizado quando um atleta não detém a posse da onda e tenta surfá-la ou forjar uma posse para surfá-la, causando algum prejuízo de performance a outro atleta que tenha tido o direito de posse desta onda definido pelos árbitros. O direito de passagem em uma onda sempre será definido por uma regra específica de acordo com a formação da onda e o posicionamento do atleta em relação a sua parte mais crítica ou sua natureza prioritária (melhor potencial para o lado direito ou esquerdo).

09 - INTERFERÊNCIA DE REMADA: Em baterias de mais de dois surfistas ou quando não houver prioridade em baterias homem x homem, o surfista que estiver na parte interna da onda não poderá ser excessivamente pressionado por outro surfista. A interferência de remada poderá ser definida se: A – O surfista ofensor fizer contato e forçar ao que está na parte interna da onda a mudar sua direção na remada para pegar a onda, causando a perda de sua trajetória.

B – O surfista ofensor quebrar uma sessão de onda e esta sessão causar no entendimento da maioria dos juízes a perda do potencial de pontuação daquele que tem o direito de passagem.

C – O surfista ao retornar do inside em direção ao outside ficar deliberadamente no caminho de um adversário e lesar explicitamente o potencial de pontos do surfista que vier surfando ou uma colisão acontecer, devendo sempre o atleta que retorna do inside evitar uma rota de colisão.

D – Um surfista não poderá se colocar na trajetória do surfista que detém a posse da onda (mais ao centro do pico ou mais na parte interna de uma onda, onde o lado de maior potencial seja considerado aquele em que este atleta está) OBSTRUINDO sua remada e/ou forçando deliberadamente que este surfista altere sua trajetória pré-determinada. Se na opinião da

maioria dos juízes o potencial de pontuação foi lesado, poderá então ser computada interferência de remada.

E – Existem situações onde dois surfistas remam paralelos (lado a lado) em direção ao outside e/ou em busca de um melhor posicionamento no pico onde estejam as melhores ondas. Nestas situações poderá ser aplicada uma interferência de remada se: (A)- “Interferência Dupla” - Se ambos os atletas apresentarem ação agressiva e antiesportiva, deixando de lado o objetivo específico de buscar um melhor posicionamento para obtenção da posse da onda; (B) – Se houver explicitamente um agressor, este então (o agressor) poderá ser penalizado com interferência de remada.

10 - PENALIDADES DE INTERFERÊNCIA: *Para baterias onde estiver sendo computada apenas uma onda (01 onda somente no somatório) para definir a ordem de classificação:

A – Em situação onde não houver sistema que determine a prioridade, se a maioria dos juízes anotarem uma interferência, então a melhor onda do atleta infrator será descontada em 50% do seu valor.

B – Caso o atleta cometa uma segunda interferência, deverá sair automaticamente da água após ter sido informado, terminando a bateria sem pontuar, perdendo assim 100 % do valor de sua melhor onda. Caso não saia da água imediatamente após ser informado de sua segunda interferência, receberá uma multa de R\$1.000,00.

C – Caso haja prioridade alocada e a maioria dos juízes anotar a interferência, então o atleta infrator perderá 70% do valor de sua melhor onda.

*Para baterias onde estiverem sendo computadas duas ou mais ondas (02 ondas ou mais no somatório) para definir a classificação:

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 surfista 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). Somando-se as 02 melhores ondas, caso cometa 02 interferências, pontuará com 50% das duas ondas, lembrando que as ondas em que cometeu interferência não serão pontuadas. O surfista que cometer duas ou mais interferências deverá sair da água imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa de R\$1.000,00.

C – Exclusivamente em situações onde ocorrer uma interferência de remada, caso o infrator desça a onda impedindo (bloqueando) seu adversário de surfar esta onda, a penalidade será a perda de 100% dos pontos de sua melhor onda de somatório (no sistema de duas ondas no somatório), seguindo a mesma premissa para outras combinações na soma das ondas.

D – Caso haja prioridade alocada e 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 surfista 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 surfista cometeu a interferência.

E – O Head Judge poderá ser incluído para determinar uma interferência. Nesse caso, mesmo que apenas 2 juízes marquem a infração, ela será considerada. J – O surfista 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 surfista que for interferido por fotógrafos, seguranças ou por um banhista qualquer.

F – Caso o Head Judge, em conjunto com o Diretor de Prova, decida por questão de segurança, que será permitida a presença de um "caddie" (ajudante) com uma prancha extra, este ajudante não poderá surfar nenhuma onda, devendo permanecer afastado de ambos os competidores durante toda a bateria. Caso atrapalhe o outro competidor, o atleta que ele estiver ajudando receberá uma interferência.

11 - REGRA DE PRIORIDADE:

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

A.1 – O surfista com a prioridade 01 não poderá ser pressionado excessivamente na remada quando estiver claramente se posicionando para escolher uma onda ou para efetivamente dropá-la.

A.2 - O surfista com a prioridade 01 não poderá ter sua trajetória interferida pelo seu oponente seja para se posicionar melhor no outside, seja para efetivamente se posicionar melhor para descer uma onda, resguardando assim seu direito incondicional de passagem e escolha de onda. Nestas situações poderá ser anotada interferência de prioridade. O segundo surfista poderá eventualmente pegar a mesma onda daquele que tenha a prioridade, desde que haja uma distância entre ambos e os juízes entenderem que sua entrada e permanência na onda não prejudicaram o potencial de pontos do atleta com a primeira prioridade. Nesta situação específica, os dois surfistas serão avaliados e pontuados normalmente.

B – Tão logo o surfista que tiver a prioridade fique em pé na onda escolhida, o segundo surfista deve parar de remar naquele ponto e dar passagem. Se o segundo surfista remar ou pegar a mesma onda do surfista 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. D.1 – Caso haja prioridade alocada e ocorra uma interferência de prioridade, a onda do infrator será anotada, porém, não será pontuada (0,0). A partir deste momento, o atleta infrator pontuará apenas com uma onda (caso sejam 02 no somatório), perdendo assim, 100% dos pontos em sua 2ª melhor onda pontuada.

Em situações onde o atleta tenha apenas uma onda computada e na onda posterior cometa uma interferência: a) Caso haja prioridade alocada neste momento da bateria, ele perderá

100% de sua única onda computada, uma vez que a onda em que cometeu a interferência não é pontuada. b) Caso não haja prioridade alocada, ele perderá 50% de sua única onda.

E – Se em uma situação que o surfista 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 surfista 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 surfista 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, este perderá imediatamente a primeira prioridade. Poderá eventualmente recuperar a 1ª prioridade caso consiga atingir primeiro a linha de outside ou a boia de prioridade.

G – Se o surfista, ao se dirigir para a linha de arrebenção, ficar no caminho de um adversário e uma colisão acontecer, a decisão será dos juízes, avaliando se a colisão foi proposital ou não, ficando este surfista sujeito a cometer interferência.

H – O Juiz de Prioridade será a referência da prioridade, usando placas coloridas que correspondem às cores ou ordem numérica das camisetas usadas pelos surfistas 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 surfista 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. Ao início de baterias onde vigorem a regra de prioridade, e nenhum dos atletas possua a prioridade um (P1), caso ambos os surfistas surfem uma mesma onda para lados opostos e ao retornarem para o outside atinjam a linha imaginária de prioridade ao mesmo tempo, a bateria poderá seguir sem prioridade, apesar de os dois atletas já terem surfado uma onda. H.1 - Deverá ser colocada, sempre que possível, uma bóia no outside para que seja definida efetivamente a prioridade, caso contrário à linha de outside (imaginária) será a referência. Após ser definida a linha de outside imaginária, esta será mantida até o final da bateria. O surfista que não a atingir, segundo determinação do juiz de prioridade, não obterá a prioridade.

H.2 – A definição dessa linha de outside imaginária será do juiz de prioridade, em conjunto com os juízes da bateria em questão e será definida pelo ponto de vista e ângulo de visão do centro técnico, sendo esta soberana.

I – A prioridade da onda é indicada pelo Juiz de Prioridade ou pelo Head Judge, definida pela placa que corresponde à cor ou a ordem numérica da camiseta de competição do surfista. Se nenhum dos dois tiver a prioridade da onda, não será mostrada nenhuma cor ou ordem numérica na placa e a regra de interferência é que determinará a posse da onda.

J – 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 a perda de 100% dos pontos da 2ª melhor onda de somatório e assim subsequentemente na ocorrência de uma segunda interferência.

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

M – Um surfista não pode perder a segunda prioridade remando. Se o surfista conseguir pegar uma onda e suas mãos deixarem as bordas da prancha à medida que tentar ficar de pé, aí então perderá a segunda prioridade.

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

O – Se o surfista que estiver mais no raso (inside) possuir a segunda prioridade e seu oponente – que possui a prioridade um - remar para a onda e perdê-la, o surfista do inside assume automaticamente a primeira prioridade. Se este também remar na mesma onda e não conseguir surfar a onda, ele também terá perdido a prioridade. Vale dizer que ambos os surfistas terão perdido a prioridade, embora apenas uma onda tenha passado e não haja tempo suficiente para mudança de placa de prioridade. • Se pararem de remar na mesma linha e ao mesmo tempo, a P1 vai para o atleta com a P2, pois o atleta com a P2 apenas perderia surfando a onda nesta situação (tirando as mãos da borda). • Caso o atleta com a P2 ultrapasse de forma clara o ponto onde o atleta P1 parou de remar, ele terá também perdido a prioridade que acabara de adquirir, retornando assim para o seu oponente. • A prioridade um (P1) também voltará para o surfista que a possuía anteriormente a situação de remada definida acima, desde que o juiz de prioridade, em conjunto com os juízes da bateria, definirem que esse atleta continue na linha de outside imaginária e o seu oponente ainda não a tenha atingido. • Caso contrário, a bateria ficará sem prioridade até que um dos dois atletas atinja primeiro essa linha. Lembrando que a definição dessa linha de outside imaginária será do juiz de prioridade, em conjunto com os juízes da bateria em questão e será definida pelo ponto de vista e ângulo de visão do centro técnico, sendo esta soberana.

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

Q – Iniciada a bateria, a bóia 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. A definição dessa linha de outside imaginária será do juiz de prioridade, em conjunto com os juízes da bateria em questão e será definida pelo ponto de vista e ângulo de visão do centro técnico, sendo esta soberana.

R – Se os dois surfistas atingirem ao mesmo tempo a linha do outside, a prioridade será do atleta que não tinha a prioridade um (P1) anteriormente.

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

T – 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 ou atingiu a linha imaginária de outside primeiro, então nenhuma prioridade será dada. Poderá então a bateria seguir “sem prioridade alocada” e uma vez que a primeira onda dali em diante for surfada o segundo surfista terá a prioridade um (P1) automática para qualquer onda que ele escolher.

U – No caso em que o head judge e os juizes da prova entenderem que o surfista que tem a prioridade Um (P1), remou na frente do outro surfista para deliberadamente impedi-lo de pegar uma onda, ele perderá a prioridade. U.1 - O surfista também perderá a prioridade se na opinião dos Juizes e do Juiz de prioridade, ele se colocar na onda remando ou não, porém se posicionando para bloquear ou evitar que o seu oponente pegue aquela onda, sem que se defina objetivamente o uso da prioridade para a escolha pessoal desta onda.

V – A Regra de Prioridade terá validade somente após um atleta ter surfado uma onda, seja no início da bateria (sinal sonoro) ou quando antes da mesma começar um dos atletas surfar uma onda. Salvo quando houver autorização prévia para que surfem antes do início oficial da bateria.

W – 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.

X – Quando não houver bóia 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 surfistas não atinjam esta linha.

Y – 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 pelo juiz de prioridade, antes de seu oponente. Exceção a esta regra ocorrerá em situações onde o surfista que não possuía a P2 já tenha atingido a Linha de Outside definida pelo juiz de prioridade e onde não tenha havido tempo hábil para a locução anunciá-la. Nesta situação, apesar de ainda não ter sido anunciada a P2, em detrimento do atleta com a P1 ter remado e perdido seu status, a prioridade P1 segue direto para seu oponente.

Y1 – O Atleta que possuir a P1 tem o direito incondicional de remar para uma ondulação (onda) que escolher sem que seu adversário se posicione em sua trajetória impedindo-o de buscar o melhor posicionamento para surfar esta onda, caso isto ocorra, poderão os juizes determinar a aplicação de uma interferência de prioridade mesmo que nenhum dos dois surfem a onda. Y2 – A prioridade (P1), delega ao atleta que a detém, o direito incondicional para a escolha de uma onda. O direito incondicional de escolha de onda (P1) torna-se nulo, quando na opinião da maioria dos juizes o atleta usa este direito para impedir que o atleta com a P2 possa escolher ondas secundárias. Nestas situações, poderá o atleta com a P1 ser penalizado com a perda de seu status de prioridade.

Z – Em casos onde o Head Judge, em conjunto com os juizes da bateria e o juiz de prioridade, entenderem que houve uma possibilidade de falha no sistema de alocação de prioridade, e esta possibilidade de falha tenha trazido prejuízo para algum competidor, desde que aja um protesto formal escrito pela parte que se sente lesada, o resultado oficial da bateria ficará “sob judice”, e uma comissão extraordinária, composta pelo Diretor de Prova, o representante da

Abrasp e um representante dos atletas, será convocada para deliberar em conjunto com o staff técnico.

Somente serão aceitos protestos em situações que tiverem sido registradas pelo sistema de vídeo do centro técnico e/ou outras gravações com ótima definição de imagem. Uma vez tomada a decisão pelo Staff Técnico, em conjunto com a comissão extraordinária, esse resultado será incontestável e irrevogável.

12 - REGRA DE PRIORIDADE EM BATERIAS COM 04 ATLETAS

A- Nas baterias de QUATRO competidores, o sistema de placas de prioridade irá determinar a posse da onda.

B- SERÃO DEFINIDAS PELAS CORES DAS CAMISETAS E/OU PELA ORDEM NUMÉRICA: 01,02,03 E 04.

C- Toda Bateria de 04 Atletas com Prioridade inicia sem prioridade alocada para nenhum dos atletas e até que uma primeira onda seja computada para um ou mais atletas, a regra que vigora é a REGRA SIMPLES DE INTERFERÊNCIA que terá variações de interpretação de acordo com o tipo de onda onde estiver acontecendo a competição (Point Break, Múltiplos Picos, Beach Break, Um Pico, etc)

D- Uma vez que um atleta ou mais abram a contagem (tirando as mãos das bordas com os dois pés sobre a prancha ou em drop de grab-rail), a partir deste momento começa efetivamente a ALOCAÇÃO de PRIORIDADE PARA OS QUATRO ATLETAS.

E- Caso apenas UM SURFISTA inicie a contagem de pontos, este retornará ao outside e chegando lá terá a sua cor ALOCADA na 4ª PRIORIDADE. Vale dizer que os outros TRÊS ATLETAS conquistam a prioridade sobre o atleta com a prioridade 4 e entre eles seguem a disputa pela regra simples de prioridade.

F- Quando os outros TRÊS SURFISTAS abrirem suas respectivas contagens de onda (1ª onda surfada) o surfista que detinha a PRIORIDADE QUATRO passa automaticamente para a PRIORIDADE UM ou avança para a PRIORIDADE TRÊS ou DOIS sucessivamente na sequência em que seus adversários utilizarem suas primeiras ondas na disputa.

G- A partir do momento em que três atletas já surfaram e a primeira prioridade for alocada, o atleta com a primeira prioridade, apesar de ainda não ter surfado, poderá a partir de agora, perder a prioridade ao remar para uma onda e não conseguir descê-la.

H- Uma vez alocada prioridades de 01 a 04; o Surfista com a primeira prioridade (01) possui prioridade sobre os outros três atletas, o atleta com a segunda (02), tem prioridade sobre os atletas com a terceira e quarta e subsequente o atleta com a terceira prioridade (03) possui prioridade somente sobre o atleta com a quarta (04).

I- A alternância das prioridades segue uma escala numérica crescente (04-01), porém um atleta com a prioridade 04 pode avançar para a prioridade 01 automaticamente em situações onde os outros 03 atletas utilizem ao mesmo tempo suas prioridades, seja descendo uma onda ou em remadas que caracterizem a perda da mesma.

J- UMA VEZ ALOCADA PRIORIDADE NA BATERIA, ESTE SISTEMA VIGORARÁ ATÉ SEU FINAL E SEGUINDO A ALTERNÂNCIA INDICADA PELO JUÍZ DE PRIORIDADE EM CONJUNTO COM O SISTEMA DE PLACAS (LED ou SIMILAR) QUE INDICARA AS CORES E/OU A ORDEM NUMÉRICA DA PRIORIDADE DE 01 A 04. K- O surfista com a prioridade

terá o direito incondicional de passagem para ambos os lados da onda que escolher. Poderá fazer uso de sua prioridade única e exclusivamente para escolher uma onda que lhe convier e em hipótese alguma para impedir que outro atleta tenha um direito secundário de escolha desta mesma onda caso ele decida não surfa-la. Nesta situação, se o JUIZ DE PRIORIDADE em Conjunto com os outros Juizes entender a utilização inadequada da prioridade, este atleta poderá PERDÊ-LA.

L- VALE RESSALTAR que o atleta com a prioridade tem direito incondicional de passagem para ambos os lados da onda que escolher, este direito delega a ele o direito secundário de remada e posicionamento adequado para a execução do “take off”. É atribuição do Juiz de Prioridade definir a utilização adequada deste direito, para uso único e exclusivo de escolha de onda. Poderá perder a prioridade remando sem que haja efetivamente descido uma onda nas seguintes situações: ☐ Remada excessiva em direção à praia já estando na face da onda sem conseguir dropá-la; ☐ Remada deliberada onde caracterize a ação para impedir que outro atleta possa fazer um take off e/ou escolha secundária de possuir a onda; ☐ “Wipe out” (queda brusca) por posicionar-se excessivamente na parte interna da onda mesmo que neste caso, não haja o ato de remar excessivamente e que esta ação possa caracterizar o ato de impedir outro atleta de descer a onda.

M - Caberá única e exclusivamente ao Juiz de Prioridade (que contará com o auxílio dos demais juizes e do Head Judge) a definição da posse ou perda do direito de prioridade, que será definido pelo ângulo de visão do palanque técnico e posteriormente sinalizado pelo sistema vigente no evento (painel de Led ou similar), será a locução ferramenta secundária para informar ao atleta seu status referente à prioridade. A decisão do Juiz de Prioridade é soberana.

N - Um segundo surfista poderá eventualmente remar e até pegar a mesma onda daquele surfista que tenha a primeira prioridade desde que os juizes entenderem que a sua entrada e permanência na onda não prejudicaram efetivamente o potencial de pontos do atleta com a primeira prioridade, independentemente da distância que exista entre eles. Tão logo o surfista que tiver a primeira prioridade fique em pé na onda escolhida, o segundo surfista deve parar de remar naquele ponto e dar passagem. Se o segundo surfista remar ou pegar a mesma onda do surfista com a primeira prioridade e isso lesar efetivamente o potencial de pontuação do mesmo, será chamada uma interferência de prioridade.

O- QUANDO HOVER PRIORIDADE ALOCADA, NÃO SERÁ PERMITIDO O CRUZAMENTO DE TRAJETÓRIA.

P- O competidor que cometer a interferência perde automaticamente a sua prioridade (1ª, 2ª ou 3ª).

Q- Em baterias 04 ATLETAS COM PRIORIDADE em caso de interferência, o atleta infrator perde 50% da pontuação da sua segunda melhor onda de somatório (no caso de somarem as duas melhores) somente se no momento da interferência não houver prioridade alocada para o atleta interferido. (Ex: 02 atletas retornando para o “outside” e sem ainda terem conquistado novamente suas respectivas prioridades, disputarem uma mesma onda e uma interferência ocorrer).

R- Caso o atleta interferido detenha a PRIORIDADE, o atleta INFRATOR perderá 100% de sua segunda melhor onda. Caso cometa uma segunda interferência deverá retirar-se

imediatamente de dentro d'água (sem somar nenhuma onda, no caso de 02 ondas no somatório), estando sujeito a outras penalidades caso não o faça.

S- Em situações onde 02 surfistas iniciem a bateria e os outros 02 ainda não tenham surfado, define-se que estes 02 que estão no outside detêm simultaneamente as prioridades 1 e 2. Caso desçam uma mesma onda ao mesmo tempo para lados opostos e saiam desta onda e atinjam o outside novamente sem que seja possível definir quem chegou primeiro (apesar da raramente ocorrer), poderá a prioridade 01 ser alocada pelo seeding do atleta (maior sobre o menor) ou ainda nenhuma prioridade ser alocada, continuando os 02 atletas sem prioridade de um sobre o outro, porém com prioridade sobre os outros 2 atletas que retornam do inside.

CRITÉRIO DE JULGAMENTO

“O surfista deverá desenvolver a sua performance nas baterias, dentro dos conceitos chaves do Critério de Julgamento da ABRASP 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 frisar 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 2,0-3,9 = Fraco 4,0-5,9 = Regular 6,0-7,9 = Bom 8,0-10,0 = Excelente

13 - ÁREA DOS COMPETIDORES (PROIBIDO FUMAR E BEBER ÁLCOOL DURANTE A COMPETIÇÃO)

A – Todos os eventos devem ter uma área específica para os competidores bem segura e ampla para relaxamento e armazenamento do equipamento, com vista para área de competição. Deverão ser fornecidos no mínimo 60 litros de água potável por dia aos atletas.

B – É atribuição dos seguranças de água, junto com os representantes da associação local, fazerem todos os esforços razoáveis para limpar a área do campeonato pelo menos uma hora antes da competição começar, para uso exclusivo dos competidores.

C – A competição não pode começar antes das 07h00min ou uma hora depois da luz do dia clarear ou qual acontecer mais tarde.

14 - AVISOS

A – Os locutores devem entender as regras básicas e critérios de julgamento e nunca podem anunciar dados aproximados ou opiniões sobre julgamento, além de obrigatoriamente portar um cronômetro DIGITAL próprio, para marcação auxiliar do tempo das baterias.

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 surfistas competindo na água sempre terão prioridade.

C – Os resultados das baterias para os eventos do ABRASP TOUR 2016 serão anunciados em uma proporção de pontos perdidos/ganhos, (ex.24.6 – 20.75, etc...). Durante a bateria o locutor não deve anunciar os pontos computadorizados ou a média da onda até todas as notas dos jurados entrarem no sistema.

D – Em todas as baterias, incluindo as finais, as notas computadas devem ser anunciadas durante o decorrer de toda a bateria.

E – Se o locutor anunciar uma nota e esta estiver errada, seja devido a algum erro de anotação por parte dos juizes ou mesmo falha na leitura da mesma, uma retificação deverá ser feita e os surfistas não terão direito a protesto.

TABELA COMISSÃO TÉCNICA ABRASP 2016 – quantidade e valores

TIPO DO EVENTO / FUNÇÃO

Gerente (R\$)

Árbitro Chefe (R\$)

Árbitro (R\$)

Árbitro de Prioridade (R\$)

Locutor (R\$)

Árbitro Auxiliar (R\$)

Árbitro de Praia (R\$)

INSCRIÇÃO (valores máximos)

Campeonatos com R\$ 20 mil em prêmio 1 345,00

2

345,00

5

300,00

1

300,00

2

300,00

2

170,00

1

165,00

R\$200,00

Campeonatos com R\$ 25 mil em prêmio

1

360,00

2

360,00

5

310,00

1

310,00

2

310,00

2

175,00

1

170,00 R\$210,00

Campeonatos com R\$ 30 mil em prêmio

1

385,00

2

385,00

6

345,00

1

345,00

2

345,00

2

180,00

1

175,00 R\$230,00

Campeonatos com R\$ 40 mil em prêmio

1 410,00

3

410,00

5

380,00

1

380,00

2

380,00

2

190,00

1

180,00

R\$ 240,00

Campeonatos com R\$ 60 mil em Prêmio

1

440,00

3

440,00

5

405,00

1

405,00

2

405,00

2

200,00

1

185,00 R\$260,00

Campeonatos com R\$ 80 mil em Prêmios

1

460,00

3

460,00

5

425,00

1

425,00

2

425,00

2

215,00

1

190,00 R\$280,00

Campeonatos com premiação acima de R\$80 mil

1

520,00

3

520,00

6

450,00

1

450,00

2

450,00

2

230,00

1

200,00 R\$300,00

15. REGULAMENTO DE CONTROLE DE DOPAGEM DA CBS Quando algum evento fizer exame antidoping serão seguidas as regras de Controle de Dopagem da CBS (Confederação Brasileira de Surf)

16. PESSOAL SUGERIDO PARA OS EVENTOS

COORDENADOR GERAL DO EVENTO

Representante da FESERJ, designado para garantir o cumprimento de todas as normas acordadas entre a FESERJ e os Patrocinadores, bem como o Livro de Regras e normas estatutárias da entidade, durante o evento. Supervisiona as funções de todo pessoal contratado para trabalhar no evento. Responde pela parte de legalização do evento junto aos órgãos públicos pertinentes.

DIRETOR (Gerente) DE PROVA

Para assegurar o aspecto de surf e de planejamento do evento, de acordo com os aspectos técnicos incluídos no Livro de Regras, inscrição, pré-classificação, formação de baterias, pontuação no ranking, tratamento dado ao staff e aos atletas. Reporta-se e trabalha em conjunto com os Árbitros Chefes e o secretário de inscrições.

COORDENADOR LOCAL

Membro designado pela Associação Local onde o evento estiver ocorrendo, para dar suporte ao evento de forma geral buscando articular o bom relacionamento entre os atletas, Staff, frequentadores do local, órgãos públicos, comerciantes e públicos em geral.

Participa na decisão da escolha de posicionamento ideal do Centro Técnico, devendo estar presente na praia no horário previsto para a montagem da referida estrutura.

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.

ÁRBITRO CHEFE

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

CORPO DE ÁRBITROS OFICIAIS

Os árbitros da FESERJ, coordenados pelo Árbitro Chefe 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 Árbitro Chefe oficial e outro Árbitro nomeado podem atuar como referência no evento. Os Árbitros oficiais reportam-se ao Árbitro Chefe e ao Diretor Técnico da FESERJ.

CORPO DE ÁRBITROS LOCAIS

Selecionado pelo Árbitro Chefe como os melhores talentos locais para inclusão no corpo de Árbitros oficiais. Reporta-se ao Árbitro Chefe e ao Diretor Técnico da FESERJ e recebe assistência dos Árbitros oficiais.

LOCUTOR

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 Coordenador de Prova e ao Gerente de Prova, trabalhando com o Representante da FESERJ para informações sobre o campeonato.

ÁRBITRO AUXILIAR

Para auxiliar o quadro de árbitros e o árbitro chefe na chamada de ondas. Reporta-se ao árbitro Chefe.

ÁRBITRO DE PRAIA

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 surfistas 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 out side e onde aguardar para o início de bateria. Reporta-se ao Diretor de Prova e recebe instruções quanto aos critérios e normas de arbitragem do Diretor Técnico ou do Gerente do Circuito da FESERJ.

CRONOMETRISTA

Para a operação do cronômetro, de acordo com o esquema de tempo estabelecido pelo Árbitro Chefe e. Reporta-se ao Diretor de Prova.

OPERADOR DE BANDEIRA

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

EQUIPE DE PRAIA

Para ajudar e preparar o local do evento e para colocação diária da bóia de prioridade e das bóias promocionais do evento. Reporta-se ao Diretor do Circuito para ajustes e ao Coordenador de Prova 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 Diretor de Prova.

SEGURANÇA DE TERRA

Responsável em salvaguardar a entrada e saída de pessoas no Centro Técnico (palanque), bem como os equipamentos envolvidos no Evento e pertences da Comissão Técnica; ou outras áreas do evento, se houver.

SISTEMA DE COMPUTAÇÃO

Trabalha com os terminais para digitação das notas que entram diretamente no sistema, possibilitando a divulgação das notas e médias dos surfistas após cada onda surfada; serviço de mala direta dos atletas e outros serviços prestados pelo sistema de computação da FESERJ.

17. REGULAMENTO DISCIPLINAR

Artigo 1º - O presente regulamento aplica-se às entidades filiadas, atletas (titulares, alternates e alternates avulsos), dirigentes, técnicos, árbitros e, em geral, a todas as pessoas que, encontrando-se inseridos na estrutura da FESERJ, desenvolvam atividade esportiva compreendida no seu objetivo estatutário.

Parágrafo único: dirigentes esportivos, técnico, parentes, patrocinadores etc., são considerados extensão do atleta, podendo ser o mesmo punido por ações dos primeiros.

Artigo 2º- Considera-se infração disciplinar o fato intencional ou meramente culposos, praticado pelas pessoas referidas no artigo anterior, que viole os deveres de correção ou ética desportiva, prevista e punida neste regulamento disciplinar e demais legislações aplicáveis.

Artigo 3º- A infração disciplinar é punível por ação ou omissão.

Artigo 4º- Não é permitida a interpretação extensiva ou a analogia para qualificar o fato como infração disciplinar, sendo sempre necessário que se verifiquem os fatos constitutivos da transgressão.

Artigo 5º- O fato considera-se praticado no momento em que o agente atuou ou, no caso de omissão, deveria ter atuado independentemente do momento em que o resultado tenha sido produzido.

Artigo 6º- Caberá à diretoria da FESERJ, em primeira instância e em procedimento administrativo sumário, receber, apreciar julgar e punir as questões disciplinares previstas nesse Regulamento, sempre assegurados à ampla defesa e o contraditório. Parágrafo único: caberá ao Diretor de Provas da FESERJ aplicar, incontinenti, as penalidades previstas neste Regulamento nos casos que julgar conveniente para o bom andamento da competição.

Artigo 7º- Às transgressões relativo à disciplina e às competições desportivas sujeita o infrator a:

- a) Advertência;
- b) Perda de pontos;
- c) Perda da premiação (em prol da Entidade realizadora do evento);
- d) Exclusão do evento;
- e) Exclusão do circuito;
- f) Suspensão pelo prazo de até dois anos;
- g) Desfiliação;
- h) Multa; também para atletas amadores, caso o mesmo esteja competindo em campeonatos profissionais.
- i) Perda da arrecadação do evento.

Artigo 8º- Estarão passíveis as sanções descritas neste regulamento, às pessoas enunciadas no artigo 1º que transgredirem as seguintes normas disciplinares:

- a) Invasão de área de competição;
- b) Gestos ofensivos e obscenos à comissão técnica, público e a outro atleta
- c) Agressão verbal à comissão técnica, público e a outro atleta;
- d) Agressão física à comissão técnica, público e a outro atleta;

- e) Omissão, falsificação, adulteração ou negativa de fornecimento de documento ou informação exigida como condição para participação em competição
- f) Incorreções de comportamento em geral, violadoras da ética e correção desportiva ou que lesem o bom nome público da FESERJ e do surf, na área de competição ou na localidade onde está ocorrendo o evento homologado pela entidade, antes de 24 horas e após 24 horas de realização do mesmo;
- g) Danificação ou destruição de instalações ou equipamentos esportivos com prejuízos econômicos para a FESERJ e para as empresas terceirizadas para a prestação de serviços para a entidade;
- h) Subtração de quaisquer objetos nas instalações ou equipamentos esportivos da FESERJ e de empresas terceirizadas para prestações de serviços para a entidade;
- i) Falsas declarações em processos disciplinares
- j) Aceitar, dar ou prometer recompensa ou usar outros meios, visando falsificar resultados ou obter para si ou para outrem quaisquer vantagens ilícitas
- k) Participarem em eventos não homologados pela FESERJ;
- l) Os casos omissos que atendem a boa conduta e a ética desportiva;
- m) Casos positivos de doping.

Artigo 9º- Em casos de confirmação da utilização de substâncias dopantes, o atleta (titular, alternate ou alternate avulso) envolvido fica, preventivamente, suspenso de toda atividade desportiva organizada pela FESERJ, pelo prazo de 30 dias.

Artigo 10º- Em caso de resultado positivo na análise antidoping, serão aplicadas pela diretoria da FESERJ, em primeira instância, a penalidade de suspensão até 360 (trezentos e sessenta dias) e eliminação na reincidência.

Artigo 11º- Os atletas (titulares, alternates e alternates avulsos) flagrados no exame antidoping também perderão todos os pontos (individual ou para a equipe) conquistados naquela competição e a premiação deverá ser devolvida imediatamente para a FESERJ.

Artigo 12º- Atos de indisciplina, agressões, desrespeitos 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 estatuto da FESERJ.

Artigo 13º- Persistindo a omissão a questão será decidida conjuntamente pelo diretor técnico e sua comissão técnica e o presidente e o vice-presidente da FESERJ.

CONTATOS FESERJ:

Email: contato@feserj.org.br

Presidente: Guilherme Aguiar

Vice-Presidente: Guilherme Herdy

DIRETORIA TÉCNICA FESERJ:

Diretor Técnico (Geral): Hugo Pacheco

hugopacheco10@gmail.com

Diretor Técnico auxiliar(Região dos Lagos): Marcos Ramos

mramosadm@hotmail.com