

LIVRO DE REGRAS



FEDERAÇÃO CATARINENSE DE BODYBOARDING



Glossário

- **CAPÍTULO 01**
- **1.1 - MEMBROS OFICIAIS DO "STAFF"**
- **2.1-REGRAS DE TAXA DE FEDERAÇÃO E INSCRIÇÕES**
- **CAPÍTULO 03**
- **REGRAS DAS CATEGORIAS**
- **CAPÍTULO 04**
- **4.1 - REGRAS DO RANKING**
- **4.1.2 – PONTUAÇÃO**
- **4.2 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE**
- **CAPÍTULO 05**
- **5.1 - DAS COMPETIÇÕES**
- **5.1.1 PROCEDIMENTO PARA INGRESSO NAS COMPETIÇÕES**
- **5.1.2 REALIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES**
- **5.1.3 COMISSÃO TÉCNICA (MEMBROS DO STAFF**
- **5.1.4 LIVRO DE REGRAS**
- **5.1.5 CRONOGRAMA OFICIAL**
- **5.1.6 QUADRO DE AVISOS**
- **5.1.7 ORGANIZADORES E PATROCINADORES**
- **CAPÍTULO 06**
- **6.1 REGRAS DE COMPETIÇÃO**
- **CAPITULO 07**
- **7.1 - CRITÉRIOS PARA ESTABELICIMENTO DOS TOP'S E CABEÇAS DE CHAVES DAS TEMPORADAS**
- **7.2 - CRITÉRIOS DE ENCAIXE E SORTEIO DAS BATERIAS:**
- **7.2.1 ENCAIXE:**
- **7.2.2 PRIMEIRA ETAPA**
- **CAPÍTULO 08**
- **8.1 - REGRAS DO SOMÁTÓRIO DAS ONDAS**
- **CAPÍTULO 09**
- **REGRAS DE PREMIAÇÃO**
- **CAPÍTULO 10**
- **10.1 REGRAS DE JULGAMENTO**
- **CAPÍTULO 11**
- **11.1 CRITÉRIOS DO DIREITO DE PASSAGEM**
- **11.1.2 UM PICO (Point Break)**
- **11.1.3 MÚLTIPLOS PICOS AO ACASO (Beach Break**
- **11.1.5 CASOS EXTREMOS**
- **CAPÍTULO 12**
- **12.1 REGRAS DE INTERFERÊNCIAS**
- **CAPÍTULO 13**
- **13.1 - PENALIDADES DE INTERFÊRÊNCIA**
- **CAPÍTULO 14**
- **14.1 - REGIMENTO DISCIPLINAR**
- **14.2 - INFRAÇÕES E PENALIDADES (PARA COMPETIDORES E TECNICOS)**
- **14.3 – INFRAÇÕES E PENALIDADES (PARA MEMBROS DO STAFF)**



CAPÍTULO 01

1.1 - MEMBROS OFICIAIS DO "STAFF"

Diretor de Provas : É o detentor de maior autoridade sobre o evento; deve possibilitar o bom andamento do mesmo com práticas que visem o controle do evento em geral, entre elas: estrutura, quadro técnico, comunicação com os competidores e imprensa, entre outros.

Coordenador tecnico: Responsável por coordenar e realizar planejamento, organização e controle relativo a: sorteio de baterias, critérios de encaixe, cronograma e ranking; Tomar decisões em conjunto com o diretor de prova, em caso de duvidas a terceira opinião de desempate será do Head judge.

Secretariado: É o responsável pela digitação do cronograma, baterias e toda parte burocrática do evento (somadas, emissão de recibos e etc...);

Locutor: É responsável por toda informação aos competidores, público de praia e demais interessados via equipamento de som; somente a organização e a **FECAB** podem autorizar o repasse de qualquer informação via locução, após a sua consulta previa;

Beach Marshall: Responsável em transmitir aos competidores todo o critério estipulado pelo Head Judge, encarregado de levar todas as informações dos atletas ao Diretor Técnico ou ao Head Judge, deve coordenar os cronogramas afixados na praia, organizar o fluxo de camisas de lycra, controlar as bandeiras de sinalização e tudo o mais que diga respeito à comunicação direta com os competidores.

Assessor de Imprensa: Coletar e divulgar aos meios de comunicação em geral as informações pertinentes ao evento e seus participantes

Equipe de Praia: Auxilio nas atividades de montagem de estrutura e apoios diversos.

Segurança de área: Responsável pela segurança e integridade física dos competidores e manter a área de competição e as áreas oficiais livres da entrada de pessoas não autorizadas e espectadores,

Head Judge: Coordena todo trabalho dos juizes; coordenação do sistema de computação (ex. SurfPro ou Beach Byte) e é responsável por todas as decisões que envolvam disparidades e dúvidas.

Juizes oficiais da FECAB: São os juizes, denominados como do quadro técnico efetivo e filiados da UNAB.

Juiz local: São os juizes da praça onde se realiza o evento e que têm sua participação garantida em pelo menos 01(um) juiz a cada etapa local.

Operador de Computador: É o responsável, e para tanto deve ter conhecimento, pelo sistema de computação utilizado para somatório e organização geral do evento.

Spotter: Responsável por manter os árbitros direcionados aos competidores na água.

Cronometrista: Responsável pela marcação do tempo de duração das baterias.



CAPÍTULO 02

2.1-REGRAS DE TAXA DE FEDERAÇÃO E INSCRIÇÕES

Para eventos Estaduais, Nacionais e Internacionais será cobrado taxa de homologação estipulada no regimento interno da FECAB.

Taxa de filiação: Todos os atletas ao efetuar as suas inscrições passam a automaticamente a fazer parte da FECAB, e terão acesso aos eventos do calendário.

Atletas de outra unidade federativa: Podem optar pelo pagamento total ou parcelado em valor fixo de R\$15,00 por evento. Sendo que, se optarem por competir mais de 02 (dois), deverão quitar o valor integral da taxa. Além dos valores pagos anteriormente;

Atletas de Escolas de Bodyboarding: Terão a isenção da taxa de filiação, no máximo, 05 (cinco) atletas de escolas de bodyboarding. Exceto nas categorias Profissional e Máster

Inscrição: Os competidores, no ato de sua inscrição, estarão automaticamente sujeitos a todas as regras deste livro: competição, julgamento, penalidades e entre outras, acatando as decisões da organização sob pena de advertência e/ou punição.

- **Número de vagas:** Em todos os eventos de Bodyboarding homologados pela FECAB o número de vagas deverá ser limitado em todas as categorias.

- **Início das inscrições:** As inscrições começarão, com no mínimo, 10 (dez) dias antes dos eventos, em locais divulgados pela entidade organizadora através de cartas, e-mails ou outros meios de comunicação, com no mínimo, 10 (dez) dias de antecedência da data do evento.

- **Como e onde fazer as inscrições:** As inscrições podem ser feitas da seguinte forma: Depósito bancário ou nos locais divulgados pela organização do evento.

- **Reservas:** Poderão ser feitas por telefone, direto com o organizador do evento. A reserva não garante a vaga do atleta.

2.1.6 - Inscrições antecipadas: As Inscrições antecipadas serão encerradas sempre 36 (trinta e seis) horas antes do horário previsto para início do evento. Inscrições feita após este período, só serão aceitas se houver baterias para encaixe.

– **Desconto:** será concedido um desconto para pagamento antecipado das inscrições desde que seja estabelecido pela a organização do evento.

– **Prioridade:** A prioridade de inscrição será estabelecida com os seguintes critérios:

1º critério: melhor colocação no ranking do ano anterior, quando se tratar de primeira etapa dos circuitos.

2º critério: competir o maior nº de etapas do circuito em questão.

3º critério: melhor colocação no ranking do circuito atual.



CAPÍTULO 03

REGRAS DAS CATEGORIAS

Profissional Masculino e Feminino:

Não há restrição de idade. Apenas competidores profissionais podem se inscrever. Ao se profissionalizar o atleta poderá competir apenas nas categorias: Profissional, Open e Master. O atleta federado que desejar se profissionalizar deverá encaminhar junto à FECAB, que encaminhará a CRBASB, um requerimento solicitando seu registro como profissional.

Open Masculino e Feminino:

Não há restrição de idade;
Aberta a qualquer competidor, devidamente inscrito na competição.

Super Máster masculino e feminino:

Idade a partir de 38 anos.

Master masculino e feminino:

Idade a partir de 28 anos.

Junior masculino e feminino:

Completar 18 anos no ano em questão.

Mirim masculino e feminino:

Completar 16 anos no ano em questão.

Iniciante masculino e feminino:

Completar 14 anos no ano em questão.

Grommets masculino e feminino:

Completar 12 anos no ano em questão.

Petit masculino e feminino:

Completar 10 anos no ano em questão.

Estreante masculino e feminino:

Sem restrição de idade. Para quem nunca competiu. *Categoria exclusiva em competições das escolas de bodyboarding.*

Amador masculino e feminino:

Para atletas não profissionais sem restrições de idade.



CAPÍTULO 04

4.1 - REGRAS DO RANKING

4.1.1 - CATEGORIAS

Um competidor só poderá ranquiar ou ser declarado campeão, na categoria na qual se filiou e no OPEN Os competidores deverão, no ato da filiação, informar qual será a categoria em que irão pontuar. Desde que preencha os requisitos básicos da mesma.

4.1.2 - PONTUAÇÃO

A pontuação final do ranking será a soma de todos os resultados de um mesmo circuito, com até 03 (três) etapas.

A partir de 04 (quatro) etapas em diante haverá sempre a soma de 50% mais 01 (um) .

Circuito Contendo	Quantidade de Descartes
03 etapas	Sem descarte
04 etapas	01 descarte
Acima de 0 4 etapas	Sempre 50% mais 1

O competidor que somar a maior pontuação ao final de cada circuito será declarado o Campeão.

Todos os circuitos e etapas homologadas pela FECAB poderão ter pontuações diferentes. O que determinará o valor da pontuação será o valor total da premiação de cada evento individualmente e, locais com condições extraordinárias de ondulação (conforme o Regimento Interno).

A pontuação será feita conforme tabela anexa no final deste Livro.

4.2 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

4.2.1 - **Primeiro Critério:** Somam-se todos os resultados, inclusive o de descarte.

4.2.2 - **Segundo Critério:** Descarta-se sempre o pior resultado. Ex: De 06 (seis) etapas, somam-se os 05 (cinco) melhores resultados e posteriormente somam-se os 04 (quatro) melhores resultados e assim sucessivamente, até que chegue ao campeão; Ao persistir o empate, confrontam-se os resultados individuais dos descartes, sempre do primeiro descarte em diante, e o competidor que tiver o maior resultado, deste confronto será considerado o campeão;

4.2.3 - **Terceiro Critério:** Ainda assim, persistindo o empate será considerado o campeão o competidor que participou do maior número de etapas do circuito;

4.2.4 - **Quarto Critério:** Por último, os competidores empatados deverão competir em uma bateria com duração de, no mínimo, 15 minutos, seja homem X homem ou com até quatro competidores para que seja apontado um campeão.



CAPÍTULO 05

5.1 - DAS COMPETIÇÕES

5.1.1 PROCEDIMENTO PARA INGRESSO NAS COMPETIÇÕES:

Todos os competidores deverão ser filiados à FECAB para participarem de qualquer competição homologada pela mesma.

Todos os competidores inscritos nos eventos homologados pela FECAB devem ceder seus direitos de imagem durante a competição e a respectiva divulgação pela mídia após o evento. Os competidores deverão utilizar camisetas ou qualquer que seja o material de divulgação que serão cedidos pela organização do evento no pódio durante a entrega da premiação caso isso lhe seja requisitado.

5.1.2 REALIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES:

Somente poderão realizar competições de bodyboarding no estado de Santa Catarina as entidades que forem filiadas a FECAB. Toda competição de bodyboarding deverá ser previamente autorizada pela FECAB, com no mínimo, 40 (quarenta) dias de antecedência. Nenhuma competição poderá acumular pontos de 02 (dois) circuitos distintos Sendo a FECAB, responsável por tudo o que envolva o Bodyboarding no estado de Santa Catarina, de acordo com o seu atual estatuto em vigor. Devidamente registrados nas esferas competentes do Estado de Santa Catarina.

5.1.3 COMISSÃO TÉCNICA (MEMBROS DO STAFF):

Todas as competições de bodyboarding, no estado de Santa Catarina, deverão ter, no mínimo, as seguintes funções: Diretor Técnico, Secretário, Locutor, Beach Marshall, Head Judge e Árbitros. Todos com o devido registro na FECAB.

As competições deverão seguir o critério básico de julgamento estipulado pela FECAB. É vedado a todos os membros da Comissão Técnica, em todo território nacional, competir em qualquer evento oficial de bodyboarding homologado pela CBRASB e suas filiadas.

5.1.4 LIVRO DE REGRAS:

Todas as competições de bodyboarding no estado de Santa Catarina deverão ser obrigatoriamente, supervisionadas por um Diretor Técnico da FECAB e seguir este Livro de Regras.

Durante toda a competição, a organização deverá obrigatoriamente, colocar à disposição dos competidores o Livro de Regras Oficial FECAB.



5.1.5 CRONOGRAMA OFICIAL:

Todas as competições de bodyboarding deverão seguir um cronograma oficial que por sua vez estará sujeito há alterações no decorrer do evento.

A comissão organizadora poderá, a seu critério, mudar horários, cronogramas, locais e esclarecer pontos omissos contidos neste regulamento.

A organização terá, de acordo com as condições gerais de tempo e ondulação, o direito de vetar o início, prosseguimento ou término da competição.

5.1.6 QUADRO DE AVISOS:

Todas as competições terão, obrigatoriamente, um quadro de avisos com livre acesso aos competidores.

O cronograma oficial, revezamento dos árbitros e o critério de julgamento serão, obrigatoriamente, afixados no quadro de aviso.

5.1.7 ORGANIZADORES E PATROCINADORES:

Os organizadores e patrocinadores não se responsabilizarão por quaisquer danos que venham a ocorrer com o equipamento utilizado pelos competidores.

Em hipótese alguma poderão o (s) patrocinador (es) e/ou organizador (es) da competição, influenciar na decisão da comissão técnica.

Caso haja algum ponto omissos ou controvertido neste regulamento a decisão final caberá ao Diretor Técnico e sua decisão será inapelável.



CAPÍTULO 06

6.1 REGRAS DE COMPETIÇÃO

- CONDIÇÕES DO MAR:

As ondas deverão ter, no mínimo, 30 (trinta) centímetros de altura, para que a competição tenha seu início.

Caso o mar não ofereça boas condições para a prática do bodyboarding, o campeonato deverá ser realizado em outro local ou transferido para outro dia ou outro horário.

- BATERIAS:

As baterias deverão ser compostas por, no mínimo 02 (dois) competidores e no máximo 04 (quatro) competidores, sendo admitido o avanço de, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) dos competidores para fase seguinte;

- DURAÇÃO DAS BATERIAS:

As baterias das categorias amadoras terão a duração de, no mínimo, 15 (quinze) minutos.

As baterias da categoria profissional terão a duração de, no mínimo, 20 (vinte) minutos;

As baterias poderão ter seu tempo de duração alterado pelo Diretor Técnico e/ou Head Judge, dependendo das condições do mar e/ou ondulações;

O tempo oficial de bateria deverá ser estabelecido pelo Diretor Técnico e pelo Head Judge;

As baterias deverão ter seu tempo marcado por um cronômetro oficial e de precisão, exclusivamente destinado para tal fim.

A organização do evento deverá possuir um equipamento de sinal sonoro, não elétrico ou eletrônico, destinado à determinação manual do início e do término de cada bateria.

Cada bateria deverá estar pronta para ir ao mar, de acordo com, o critério estipulado para o dia da competição.

O competidor que não comparecer no início de sua bateria, poderá competir os minutos restantes.

Caso seja confirmado o W.O. de algum atleta de uma bateria com apenas 03 (três) competidores, a mesma terá seu tempo reduzido para 05 (cinco) minutos.



- ORGANIZAÇÃO DOS EVENTOS.

- a) O circuito Catarinense AMADOR E PRO 2011 será organizado pela FECAB em conjunto com as Associações Filiadas.
- b) É de responsabilidade da Associação Local Filiada providenciar a infra-estrutura mínima para a realização da etapa (palanque, som, área reservada para competição)
- c) O dinheiro arrecadado com as inscrições do evento será repassado para a Associação local, descontando-se os R\$10,00 da Taxa de filiação por cada atleta, repetindo-se se o mesmo se inscrever em outras categorias da FECAB. Com este dinheiro, a Associação local deve arcar com os custos mínimos do evento, conforme descrito neste documento.
- d) A Associação local se responsabilizará pela contratação do beach marshall e dos seguranças de área, bem como pelo pagamento dos mesmos (salário definido pela própria associação).
- e) O pagamento da Comissão Técnica, bem como sua estadia e alimentação, também é de responsabilidade da Associação organizadora do evento. Os salários da Comissão Técnica são tabelados e definidos pela FECAB.
- f) A convocação da Comissão Técnica é de responsabilidade da FECAB,
- g) A FECAB será responsável por fornecer o material para a sinalização dos atletas (lycras, bandeiras, buzina, etc).
- h) A divulgação do evento será de responsabilidade de ambas as partes: FECAB e Associação filiada, devendo a associação filiada repassar primeiro a FECAB o release do evento, contendo cartaz e escrita para uma pré análise antes da imprensa.
- i) As associações locais interessadas em organizar uma etapa do Circuito Catarinense Amador ou Pro deverão entrar em contato com a FECAB e confirmar o evento com antecedência mínima de 60 dias.
- j) No início de 2011, as associações filiadas eram:
 - **ABBC** (Associação de Bodyboarding do Balneário Camburiú),
 - **ABI** (Associação de Bodyboarding de Itajaí),
 - **ABBN** (Associação de Bodyboarding de Navegantes),
 - **ABPB** (Associação Bodyboarding Praia Brava),
 - **ASAPA** (Associação dos surfistas e Amigos da Praia das Areias),
 - **ABBA** (Associação de Bodyboarding Araranguá),
 - **ABB** (Associação de bodyboarding de Bombinhas).



- EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS:

Os competidores deverão retirar e vestir a camiseta de competição (lycra) junto ao Beach Marshall, dentro da área técnica.

Todos os materiais (pranchas, pés de pato e outros acessórios) dos competidores, deverão se colocados ainda na areia.

- SINAIS DE COMUNICAÇÃO PARA COMPETIÇÃO:

01 (um) sinal sonoro indica o INÍCIO e dois sinais o TÉRMINO das baterias;

Caso não seja possível o uso de sinal sonoro, o competidor deverá se orientar pelas bandeiras ou placas de marcação de tempo:

Bandeira ou placa verde indica o início de bateria;

Bandeira ou placa amarela e/ou vermelha indica que faltam menos de 05 (cinco) minutos para o término de bateria;

Inexistência de bandeira ou de placa indica o término de bateria.

- TÉCNICOS E AUXILIARES:

É facultado ao competidor registrar, antes do início do evento, a presença de 01 (um) técnico e/ou 01 (um) auxiliar, sendo que não havendo o devido registro, nenhuma pessoa poderá intervir pelo competidor.

Os técnicos e/ou auxiliares, registrados na competição, estarão sujeitos às sanções disciplinares deste livro, que serão revertidas aos competidores em questão.

Não será permitido ao técnico e/ou ajudante, entrar na água (área de competição) para auxiliar um competidor, passando-lhe instruções e levar materiais (pranchas, pés de pato e outros acessórios). ***Vide penalidades de interferência.***

- TOTAL DE ONDAS:

Ao definir o critério do dia, o Head Judge determinará o número máximo de ondas a serem surfadas pelos competidores, que, em regra, varia entre 10 (dez) ou 12 (doze) ondas. Em casos excepcionais, o Head Judge poderá estipular um número maior de ondas a serem surfadas.

A cada interferência que um competidor sofrer, seja ela provocada por outro competidor, banhistas, fotógrafos, etc., o mesmo terá o direito de surfar mais 01 (uma) onda, além do número total de ondas permitidas, dentro do tempo normal da bateria;

- ONDAS DO SOMATÓRIO:

Poderão ser somadas as 02 (duas), 03 (três) ou 04 (quatro) melhores notas do somatório de cada competidor. O Head Judge que definirá o total de ondas a serem somadas.



- CRITÉRIOS DE COMPETIÇÃO:

O total de ondas a serem surfadas, somadas e duração do tempo de bateria, serão definidos de acordo com o critério estabelecido pelo Head Judge e o Diretor Técnico antes do início de cada fase.

Alterações feitas no critério, somente poderão ser realizadas no intervalo de uma fase para outra e nunca durante a mesma fase.

Os critérios do direito de passagem para cada situação possível, serão determinados e divulgados aos competidores, anteriormente ao início da competição de cada dia. Caso as condições do mar variem no decorrer da competição, o critério poderá ser alterado.

Apenas serão computadas, as ondas do competidor que iniciar o drop dentro da área demarcada como de competição. Caso contrário será computado com o peso zero. **Vide penalidades de interferência.**

Cada competidor deverá ser informado, pela locução do evento, sempre que possível, após ter surfado sua antepenúltima onda, Ex: 8º (oitava) onda de um máximo 10 (dez) do seu somatório. Os competidores serão avisados ao atingir seu limite de ondas.

O competidor que surfar a última onda do seu somatório. Ex: 10º (décima) onda deverá sair da água imediatamente.

Não serão computadas as ondas do competidor que surfá-las, após o término de sua respectiva bateria.

O competidor não poderá permanecer dentro d'água após o término de sua bateria, em situação que possa interferir qualquer competidor, remando ou colocando-se em qualquer posição que possa ser interpretada como de pressão sobre os atletas da bateria, seja esta pressão física ou moral. **Vide penalidades de interferência.**

Ao término da bateria, o competidor deverá sair imediatamente, remando ou surfando, deitado na prancha com as 02 (duas) mãos no bico da mesma e projetando-se de forma reta em direção à areia, sem executar manobras. **Vide penalidades de interferência / infrações e penalidades.**

Serão computadas com o peso zero (0,0), as ondas do competidor que surfá-las, antes do início de sua respectiva bateria.

Os competidores da bateria posterior, que forem autorizados a entrar no mar (out start), não poderão surfar nenhuma onda, sem autorização da locução, e/ou atrapalhar algum dos competidores da bateria em andamento, antes do início de sua respectiva bateria. **Vide penalidades de interferência.**

O competidor, após ser informado que cometeu a sua segunda interferência, deverá sair da água imediatamente. **Vide punições disciplinares.**



- ÁREAS DE COMPETIÇÃO E TÉCNICA:

A área de competição será estabelecida por bandeiras e/ou bóias, sendo a mesma estritamente destinada aos competidores integrantes da bateria que estiver no mar.

Os atletas, competidores ou não, somente poderão entrar na área estabelecida como de competição, com autorização da Comissão Técnica.

- CRITÉRIOS E PRAZO PARA RECLAMAÇÕES:

Qualquer reclamação deverá ser feita por escrito, junto ao Beach Marshall, encaminhada ao Diretor Técnico e/ou Head Judge da bateria em questão.

O competidor terá um prazo máximo de até 15 (quinze) minutos, após o término de sua bateria, para encaminhar quaisquer reclamações relativas à mesma, devendo tais reclamações ser assinadas pelo próprio competidor.

As reclamações referentes aos resultados divulgados deverão ser realizadas com um prazo máximo de 15 (quinze) minutos após a divulgação dos mesmos.

A Comissão Técnica deverá responder à reclamação do competidor em um prazo máximo de até 30 (trinta) minutos após o recebimento da mesma, devendo qualquer decisão ser tomada antes do início da fase seguinte àquela em que ocorreu o problema.

Em hipótese alguma será permitido, para efeito de prova para instrução de reclamação, o uso de filmagem que não seja da organização do evento, referente à interferência anunciada, número de ondas surfadas e/ou resultado divulgado.

Nos casos onde ocorrerem resultados alterados por erros de digitação, papeleta danificada ou outra situação semelhante, o caso concreto deverá ser analisado pela comissão técnica. Caso não haja como avaliar e solucionar o problema, a bateria deverá retornar ao mar com os competidores envolvidos.

- CRONOGRAMA DE COMPETIÇÃO:

O Diretor Técnico é o único competente para informar o cronograma oficial da competição ou mudanças nele ocorridas, sendo que, caso alguma informação equivocada seja transmitida por outra pessoa não autorizada, não será aceita nenhuma reclamação.

- RESULTADOS:

Os resultados das baterias serão divulgados, oficialmente, pela locução do evento. Seja ele em sistema de resultados instantâneos (ex. beach byte) ou não.

- DESCLASSIFICAÇÃO:

A desclassificação será aplicada ao competidor que:

Encontrar-se na área de competição durante a ocorrência das baterias (cartão vermelho);

Faltar com o devido respeito a qualquer autoridade da competição;

Desrespeitar este regulamento;

Impedir, por seu comportamento, o bom desenrolar da competição;

Não comparecer para disputar sua bateria (W. O.).



CAPITULO 07

7.1 - CRITÉRIOS PARA ESTABELICIMENTO DOS TOP'S E CABEÇAS DE CHAVES DAS TEMPORADAS:

A condição de TOP é concedida ao competidor que vai ter o direito de entrar na competição, em uma fase a frente da 1ª (primeira) a ser definida de acordo com o cronograma do evento. Cabeça-de-Chave é o competidor que não participará do sorteio inicial, e será o camiseta preta da bateria, sendo que este critério só é válido na categoria que o competidor escolheu para disputar o título no ato de sua filiação à FECAB no ano em questão

Categoria Profissional: Os Top's serão fixos durante todo ano.

Em cada Circuito será utilizado o ranking do ano anterior mais o ranking do ano corrente para a definição dos Top's.

Ausência dos top's: Caso falte algum competidor para compor a vaga de TOP, utiliza-se o competidor subsequente do ranking da categoria.

Redução dos top's: Se o número de competidores de uma determinada categoria for muito inferior ao total de vagas oferecidas, faz-se a redução do número de TOP's que se enquadre melhor ao cronograma.

Demais categorias: Na 1ª etapa será realizado sorteio aleatório para definição dos Cabeças de Chaves.

Nas etapas seguintes, usa-se o ranking atual do circuito.

Pontuar no ranking: O competidor para pontuar no ranking deverá ao menos colocar e retirar a camiseta de competição (lycra) na presença do Beach Marshall no tempo determinado de sua respectiva bateria. Exceto, em situações extraordinárias.

7.2 - CRITÉRIOS DE ENCAIXE E SORTEIO DAS BATERIAS:

7.2.1 ENCAIXE:

7.2.2 Primeira Etapa:

Categoria Profissional: Será utilizado o ranking do Circuito do ano anterior para compor os cabeças de chaves e/ou Top's de cada bateria.

Veja tabela:

	1ª FASE	2ª FASE
1ª bateria	5º rnk	TOP 1
2ª bateria	8º rnk	TOP 4
3ª bateria	7º rnk	TOP 3
4ª bateria	6º rnk	TOP 2



Demais Categorias: Será realizado um sorteio aleatório.

1.Etapas seguintes:

Categoria Profissional: Será utilizado o ranking do Circuito do ano anterior para compor os cabeças de chaves e/ou Top's de cada bateria.

Demais Categorias: Serão utilizados os melhores colocados do ranking do atual circuito para compor os cabeças de chaves de cada bateria.

1.Geral:

Para efeito de composição do encaixe, na falta de algum competidor cabeça de chave a vaga será composta pelo o competidor subsequente do ranking. Em último caso será realizado sorteio;

Será obedecido o seguinte critério de encaixe das baterias: (n° de baterias de 1ª fase) + 1(um) = n° da soma feita a cada 02 (duas) baterias consecutivas para verificar o encaixe correto:



EX: 8 baterias na 1° fase = 9
Na 1°bat. Vai o 1°rnk
Na 2°bat. Vai o 8°rnk
Na 3°bat. Vai o 6°rnk
Na 4°bat. Vai o 3°rnk
Na 5°bat. Vai o 4°rnk
Na 6°bat. Vai o 5°rnk
Na 7°bat. Vai o 7°rnk
Na 8°bat. Vai o 2°rnk
EX: 6 baterias na 1° fase = 7
Na 1°bat. Vai o 1°rnk
Na 2°bat. Vai o 6°rnk
Na 3°bat. Vai o 3°rnk
Na 4°bat. Vai o 4°rnk
Na 5°bat. Vai o 5°rnk
Na 6°bat. Vai o 2°rnk
☐ EX: 5 baterias na 1° fase = 6
Na 1°bat. Vai o 1°rnk
Na 2°bat. Vai o 5°rnk
Na 3°bat. Vai o 3°rnk
Na 4°bat. Vai o 4°rnk
Na 5°bat. Vai o 2°rnk
EX: 4 baterias na 1° fase = 5
Na 1°bat. Vai o 1°rnk
Na 2°bat. Vai o 4°rnk
Na 3°bat. Vai o 3°rnk
Na 4°bat. Vai o 2°rnk
EX: 3 baterias na 1° fase = 4
Na 1°bat. Vai o 1°rnk
Na 2°bat. Vai o 3°rnk
Na 3°bat. Vai o 2°rnk



Encaixes para fase seguinte: “Sistema de Triângulos”.

Fase com 8 baterias	Fase com 6 baterias
1° bateria: 1°1° / 2°2° / 1°3° / 2°4°	1° bateria: 1°1° / 2°2° / 1°3°
2° bateria: 2°1° / 1°2° / 2°3° / 1°4°	2° bateria: 2°1° / 1°2° / 2°3°
3° bateria: 1°5° / 2°6° / 1°7° / 2°8°	3° bateria: 1°4° / 2°5° / 1°6°
4° bateria: 2°5° / 1°6° / 2°7 / 1°8°	4° bateria : 2°4° / 1°5° / 2°6°
Fase com 7 baterias	Fase com 5 baterias
1° bateria: 1°1° / 2°2° / 1°3° / 2°4°	1° bateria: 1°1° / 2°2° / 1°3°
2° bateria: 2°1° / 1°2° / 2°3° / 1°4°	2° bateria: 2°1° / 1°2° / 1°4° / 1°5°
3° bateria: 1°5° / 2°6° / 1°7°	3° bateria: 2°3° / 1°4° / 2°5°
4° bateria: 2°5° / 1°6° / 2°7	
<i>Com isso não há repetição de competidores da fase anterior</i>	



SORTEIO:

O sorteio das baterias será feito pela organização com a presença do Diretor Técnico (ou algum membro da Com. Técnica designado) e de pelo menos 01 (um) competidor representante da categoria em questão. Exceto os casos em que o sorteio for feito para divulgação via internet, onde não precisará de um atleta de cada categoria.

No caso de haver baterias com menor número de competidores, os melhores colocados do ranking terão a prioridade em ordem decrescente, ou seja, do 1º do ranking em diante.

Após o início da 1º (primeira) bateria de qualquer categoria não será permitido a inclusão de competidores nas mesmas que alterem o número de baterias, salvo se houver vagas para encaixe nas baterias sorteadas.

As baterias sorteadas deverão estar à disposição dos competidores antes que a mesma seja autorizada para ir ao mar.

Caso haja repescagem, deverá ser realizado pelo sistema padrão de baterias, quando o cronograma permitir. Caso contrário será feito através de pontuação do competidor e, por último, por sorteio.



CAPÍTULO 08

8.1 - REGRAS DO SOMÁTÓRIO DAS ONDAS

1.04 JUÍZES JULGANDO:

1.Sistema de Média:

A média final de cada onda será obtida pela média aritmética das notas dadas por cada juiz, descartadas as notas dos juizes que deram a maior e a menor nota.

Exemplo: média da primeira onda do competidor de camiseta preta.

Notas:

Juiz 01	Juiz 02	Juiz 03	Juiz 04
8,0	7,5	6,5	6,0

A média será obtida então da seguinte forma: descarta-se a maior e a menor nota atribuída à onda (nota 8 do juiz 1, e nota 6 do juiz 4), soma-se as duas notas intermediárias, e divide-se por 2. $(7,5 + 6,5) : 2 = 7$. média da onda 1 do camisa preta é igual a 7. **Então**, somam-se as médias de acordo com o número de ondas válidas para o critério de classificação, e o competidor que possuir a maior **soma das** médias será apontado como vencedor.

8.1.1.2 Nos casos de empates:

- Deve-se reduzir a soma das médias para as 04 (quatro), 03 (três), 02 (duas) ou 01 (uma) maior média;
- Persistindo o empate passa-se a somar a 5º (quinta) maior média e assim por diante;
- Se esta situação persistir, vencerá o competidor com o maior número de ondas;
- Se persistir o empate os competidores deverão voltar para água em nova disputa.

8.1.03 JUÍZES JULGANDO

Sistema de Espelho:

Neste caso somam-se as notas das ondas na papeleta de cada juiz, de acordo com o número de ondas válidas para o critério de somatório, o competidor que possuir o maior total de pontos da soma, será apontado como vencedor em cada papeleta. As classificações obtidas em cada papeleta serão transferidas para o “espelho de bateria”, onde as classificações de cada competidor serão somadas. Ao final o competidor que obtiver o menor resultado desta soma será o vencedor.



Nos casos de empates: $N = n^\circ$ de ondas do somatório.

Se o critério for somar as (N) melhores ondas, então utilizamos como desempate as (N-1) melhores ondas.

Persistindo o empate somaremos as (N+1) melhores notas e assim sucessivamente.

Se esta situação prosseguir vencerá o competidor com o maior número de ondas;

Se persistir o empate os competidores deverão voltar ao mar em nova disputa.

Ao final de cada bateria os juízes entregarão ao secretário suas respectivas papeletas. O “escore” ou pontuação final de cada papeleta apontará a colocação final dos competidores da bateria. A soma de todas as colocações apontará no “espelho” o resultado final. Este será afixado no quadro geral de informações aos competidores,

Sistema de Média (com sistema de informatização):

A média final de cada onda será obtida pela média aritmética das notas dadas por cada juiz, sem descartes.

Exemplo: média da onda 01 (um) do competidor de camiseta preta. Notas: $J1=8$, $J2=7$, $J3=6$.

A média aritmética da onda será então: $(8 + 7 + 6) / 3 = 7$. Média da onda 01 (um) do competidor de camiseta preta será igual a 7.

Somam-se as médias de acordo com o número de ondas válidas para o critério de somatório, e o competidor que possuir a maior soma das médias será apontado como vencedor.

8.1.2.4 Nos casos de empates: $N = n^\circ$ de médias do somatório.

Se o critério for somar as (N) melhores médias, então utilizamos como desempate as (N-1) melhores médias.

Persistindo o empate somaremos as (N+1) melhores médias e assim sucessivamente.

Se esta situação prosseguir vencerá o competidor com o maior número de médias;

Se persistir o empate os competidores deverão voltar ao mar em nova disputa.



CAPÍTULO 09

1. REGRAS DE PREMIAÇÃO

9.1.1 – **Categoria profissional:** Somente atletas da categoria profissional podem receber premiação em dinheiro.

9.1.2 – **Leis do CBJDD:** Em hipótese alguma deverá o competidor amador receber prêmios em dinheiro ou bebidas alcoólicas, (de acordo com as leis do CBJDD), vigente em nosso país;

9.1.3 – **Entrega de prêmios:** Todos os competidores que tiverem prêmios a receber deverão participar da entrega de prêmios oficial em cada etapa;

9.1.4 – **Direito de premiação:** O competidor que não comparecer a entrega oficial de prêmios, perderá o direito aos mesmos. Ficando assegurado o respectivo troféu;

9.1.5 – **Autorização para recebimento de premiação:** Somente com prévia comunicação e autorização da FECAB o competidor poderá estar ausente à entrega oficial e, ainda assim, receber sua premiação; devendo esta comunicação ser feita até 01 (uma) hora antes da referida entrega;

9.1.6 – **Premiação Total:** Toda premiação oferecida deverá ser destinada à categoria especificada. Caso não haja não haja córum de atletas para receber toda premiação oferecida, a mesma será inserida na premiação da etapa seguinte do referido circuito. Quando se tratar de última etapa será diluída entre os premiados.

9.1.7 – **Quitação dos Prêmios:** Caso o organizador do evento não cumpra com a entrega da premiação integral de algum atleta, o mesmo terá insenção da taxa de inscrição de qualquer evento realizado por este organizador, até que seja sanada a pendência. Sem nenhum ônus para o atleta. **Inscrições pendentes:** O competidor que, no ato da entrega de premiação não estiver com sua respectiva inscrição quitada ficará impedido de receber os prêmios. Desde que sane a irregularidade.

9.1.8 – **Distribuição de prêmios:** A distribuição dos prêmios em dinheiro será feita percentualmente ao número de vagas e premiados. Não existe acúmulo de prêmios e seguirá a seguinte tabela:

Nº DE VAGAS	PREMIADOS	
	CATEGORIAS AMADORAS	CATEGORIAS PROFISSIONAIS
ATÉ 04	SOMENTE O 1º	SOMENTE O 1º
DE 05 A 08	1º E 2º	1º E 2º
DE 09 A 16	ATÉ 4º	ATÉ 3º
DE 17 A 24	ATÉ 4º	ATÉ 4º
DE 25 A 32	ATÉ 4º	ATÉ 4º



CAPÍTULO 10

10.1 REGRAS DE JULGAMENTO

ESCALA DE CRITÉRIOS:

Os competidores serão julgados numa escala decimal de 0,2 (dois décimos) a 10,0 (dez), sendo que:

- De 0,20 a 2,50 – Critério Fraco;
- De 2,51 a 4,50 - Critério Regular;
- De 4,51 a 5,49 - Critério Médio;
- De 5,50 a 7,99 - Critério Bom;
- De 8,00 a 10,00 - Critério Excelente.

CONJUNTO DE CRITÉRIOS:

Os competidores serão julgados de acordo com o seguinte critério:

- Escolha da onda;
 - Qualidade das manobras;
 - Segurança na execução e na finalização das manobras;
 - Fluidez (na conexão, combinação e execução das manobras);
 - Manobras feitas na parte crítica da onda com velocidade, pressão e radicalidade (ataque ao lip);
 - Variedade de Manobras;
 - Interferência;
 - Outros critérios devidamente informados antes do início da primeira bateria do dia.
- O competidor que executar as manobras com estilo, com elevado grau de dificuldade e com máximo de segurança e controle, radicalizando nas seções mais críticas das maiores e melhores ondas, imprimido o máximo de velocidade, caracterizando a volta das mesmas com o mínimo de recursos possíveis será considerado o vencedor.

NÚMERO DE JUÍZES:

As baterias serão julgadas por no mínimo de 03 (três) juízes e no máximo de 05 (cinco) juízes.

Nas baterias o resultado deverá ser divulgado em uma relação de ganho e perda, ou seja, 4x0, 3x1:

- No caso de 03 (três) juízes, ou seja, 3x0 e 2x1;
- No caso de 04 (quatro) juízes, ou seja, 4x0 e 3x1;
- No caso de 05 (cinco) julgando, ou seja, 5x0, 4x1, 3x2.



CONDIÇÕES E SITUAÇÕES DE JULGAMENTO:

Os juízes deverão julgar as baterias sem influências visuais ou verbais entre si. Fica o Head Judge responsável pelo questionamento das notas ou aplicação de interferências.

Se um juiz perder uma onda deverá anotar um ponto “*” (Ex: asterisco) na lacuna daquela onda. Esta nota será representada pela média da nota dos outros juízes para a onda em questão, sempre consultando o Head Judge.

Uma vez que as condições do mar e as séries de ondas variam em consistência e qualidade, os juízes deverão julgar as baterias individualmente sem compará-las com as anteriores; Eventualmente erros ou problemas diversos podem ocorrer em relação ao julgamento, a saber: tempo de bateria, interferências, score de julgamento (soma). Cabe ao Head Judge junto ao Diretor Técnico analisar e solucionar estes incidentes caso a caso. Podem ainda ser usadas testemunhas dentro do staff para ajudar na elucidação do caso concreto;

Caso uma bateria em andamento não puder ser concluída em igualdade de condições pelos competidores envolvidos, devido a influências externas, tais como, temporais, neblina, tubarões, invasão de área de competição, ou outro evento que impossibilite o andamento, a bateria será interrompida e concluída assim que sanado o fato gerador da interrupção. Ficam mantidas as notas e o tempo decorrido até interrupção;

Poderá a mesma ser reiniciada se houver tempo disponível por decisão do Diretor Técnico e Head Judge.



CAPITULO 11

11.1 CRITÉRIOS DO DIREITO DE PASSAGEM CONDIÇÕES DO MAR

Os critérios do direito de passagem ou de posse da onda podem variar, e dependem do local da competição, do tipo de ondulação, e das condições do mar.

É responsabilidade dos Juízes e do Head Judge determinar quem tem a posse da onda ou direito de passagem, baseado na formação da onda, que poderá estar definida para o lado direito, para o esquerdo, ou para os dois lados.

Os competidores ao iniciarem o percurso na onda (drope), se não for possível determinar o seu lado predominante, o direito de passagem será do competidor que tiver imprimido maior velocidade e maior percurso para direção que escolheu.

11.1.2 UM PICO (Point Break)

Onde houver um pico bem definido, com direitas e esquerdas disponíveis, o competidor que estiver mais próximo do pico da onda terá direito incondicional de surfá-la durante toda a extensão na direção que escolher (cavando para a direita ou esquerda).





Um segundo competidor poderá surfar na direção oposta da mesma onda sem cometer interferência, desde que não interfira no primeiro que tenha estabelecido direito de surfá-la, ou seja, não cruze a trajetória do 1º (primeiro) competidor para ganhar o lado oposto da onda.

O competidor ofensor (B) estará sujeito a praticar interferência quando cruzar a trajetória do competidor (A), que tem o direito incondicional de surfá-la.



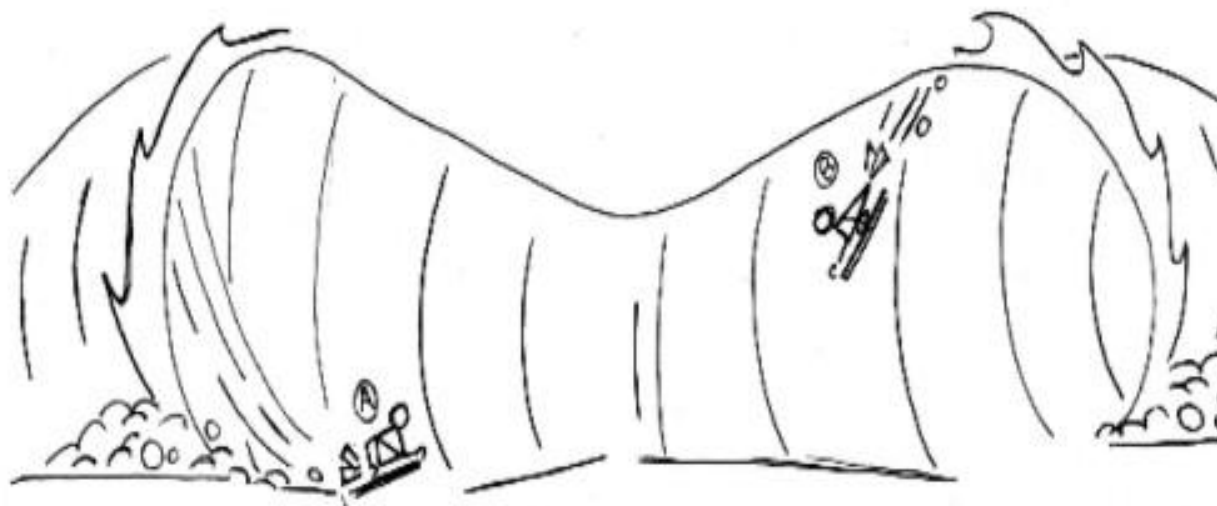
11.1.3 MÚLTIPLOS PICOS AO ACASO (Beach Break)

Nestas condições a posse da onda poderá variar de acordo com a natureza individual de cada onda. Neste caso, o competidor que estiver na parte mais interna da onda, ou seja, melhor posicionado (parte mais crítica da onda) terá o direito incondicional de surfá-la, mesmo que o competidor "B" tenha dropado primeiro estará cometendo interferência, pois a onda definiu-se pra direita. O competidor "B" só terá a posse da onda se o competidor "A" estiver vindo do inside, tendo surfado uma onda, e não atinja a linha de posicionamento da onda antes da definição e o início da quebrada dela, e o competidor B já esteja com "velocidade de onda" definindo a posse (uma espécie de snaking).



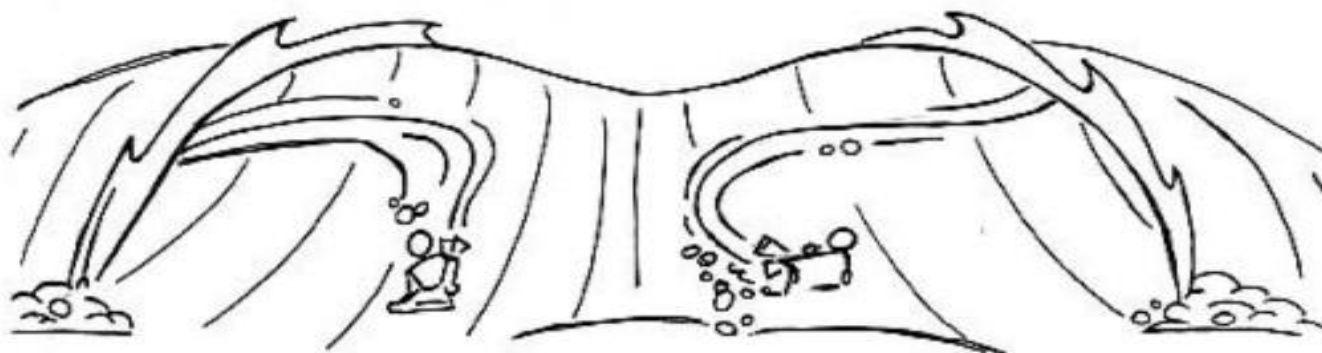
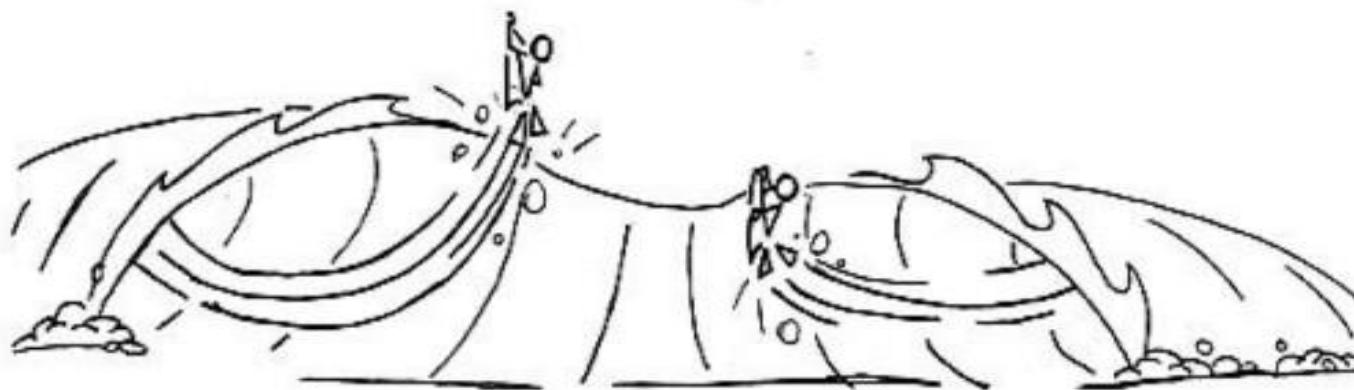


Com um pico, um competidor poderá ir a qualquer direção que definir.
Com dois picos, existirão casos em que a ondulação terá dois picos separados, definidos, que se encontrem eventualmente. Embora, 02 (dois) competidores tenham posse de seus picos respectivamente, o primeiro competidor (A) a dropar será considerado como tendo a posse da onda e o segundo competidor (B) deverá dar passagem, saindo da onda, desde que não tenha lesado o potencial da mesma, senão estará cometendo interferência;
O competidor que dropar primeiro terá adquirido a posse da onda e o direito de passagem.

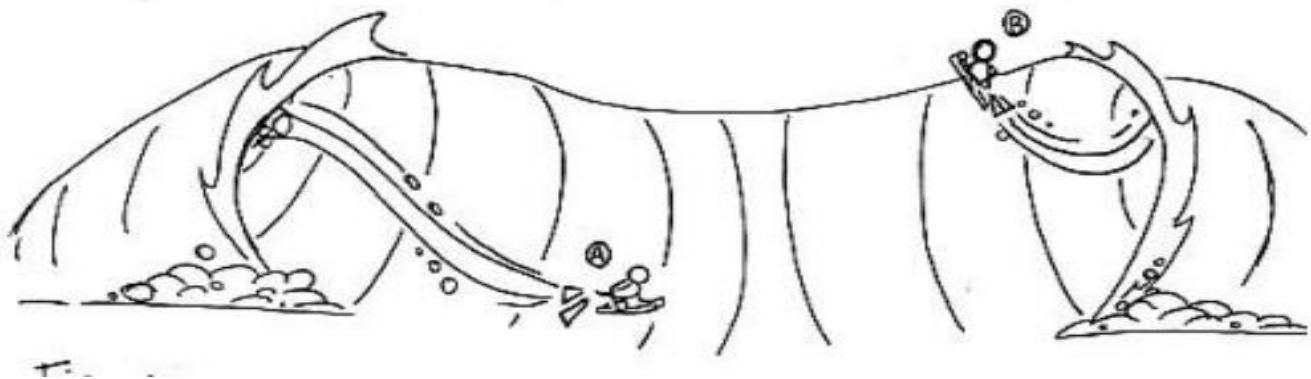


Se 02 (dois) competidores droparem ao mesmo tempo em dois picos separados que se encontram eventualmente, então:

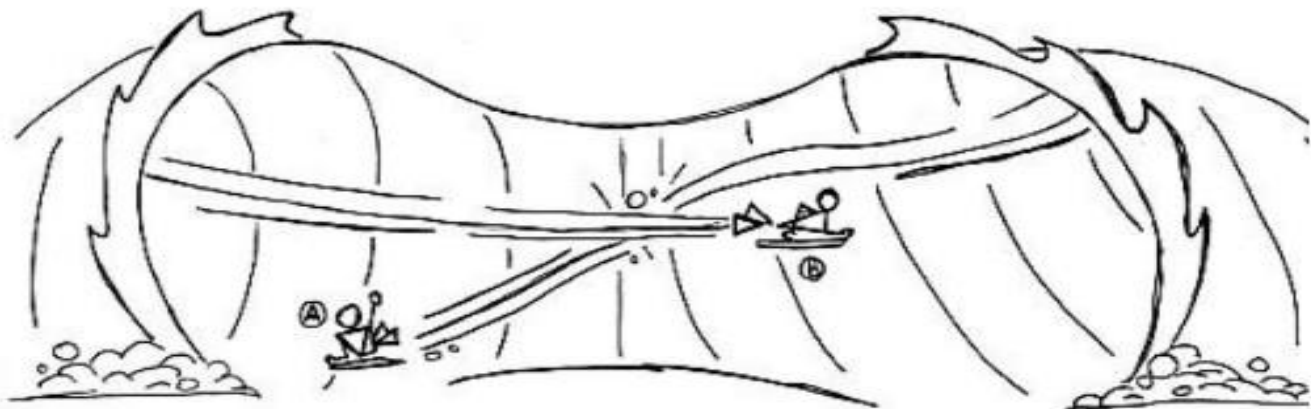
1. Ambos deverão retornar ou sair da onda, assim não haverá qualquer tipo de interferência.



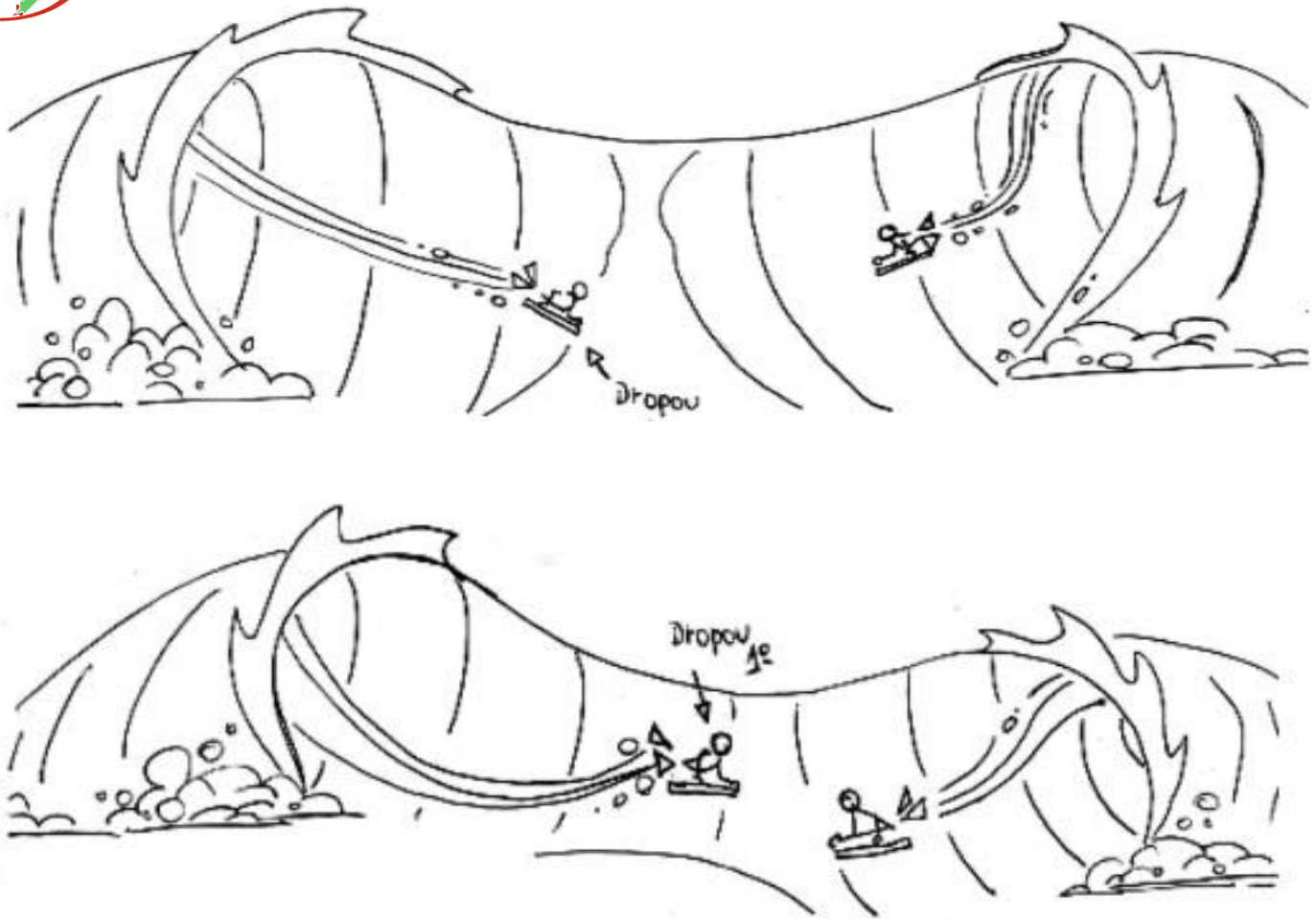
1. Se um competidor (B) sair da onda, então nesse caso o competidor (A) poderá continuar a surfar a onda normalmente, desde que o competidor (B) não tenha lesado o potencial da onda. Caso o competidor (B) lesar o potencial da mesma, será computada interferência.



O competidor (A) dropou primeiro e terá o direito de passagem adquirido e/ou a posse da onda. O competidor (B) poderá estar praticando interferência. **Salvo se os juizes definirem que a situação foi normal.**



Nos casos, onde as ondas tenham duas ou mais seções separadas e distintas por causa de um canal ou vala entre elas os dois competidores podem surfar em direções opostas que venham a se cruzar, ou na mesma direção. Caso a onda assuma a mesma formação adiante, então o competidor que dropou primeiro terá o direito de passagem e o outro terá que dar passagem.

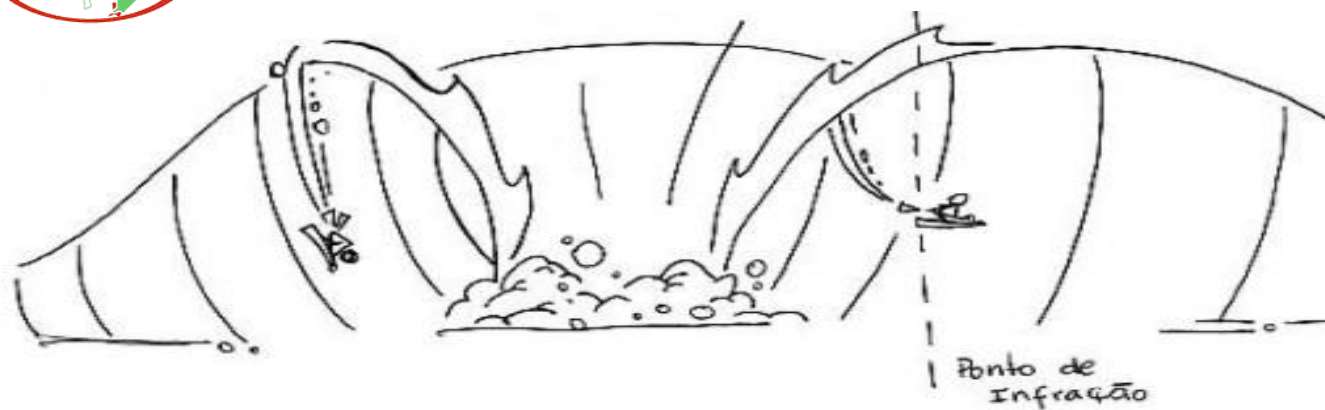


11.1.4 SEM PICO (pequenas condições e condições storm)

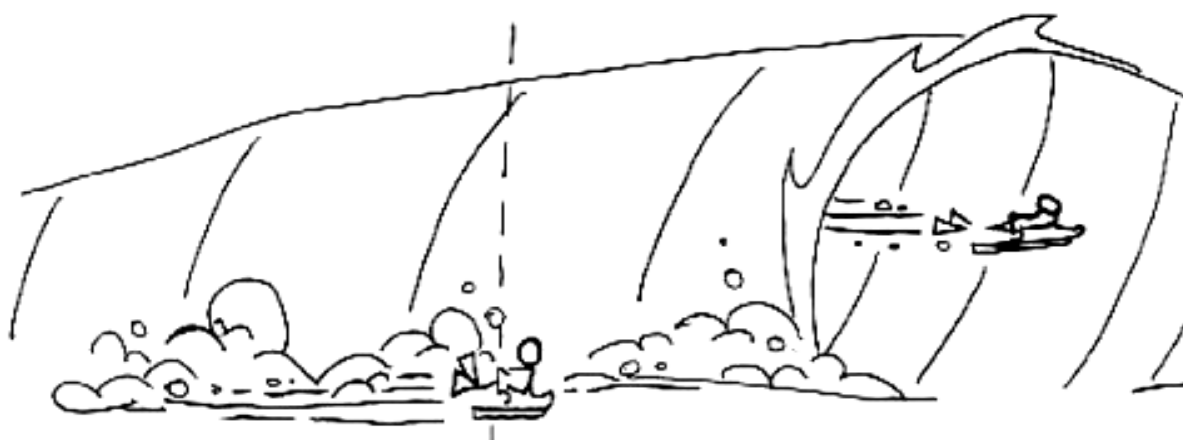
Nestas condições do mar, em alguns casos, 02 (dois) competidores poderão surfar na mesma direção e para que os Juízes possam estabelecer quem tem a posse da onda deverão ser obedecidos os seguintes requisitos:

Se o competidor que estiver na frente, resolver surfar na mesma direção do seu oponente terá que dropar sempre antes do competidor que estiver atrás, nunca ao mesmo tempo e nem depois, pois, assim estará sujeito a praticar interferência.

Neste caso deverá haver uma seção de espuma separando os dois competidores quando forem pegar a onda.

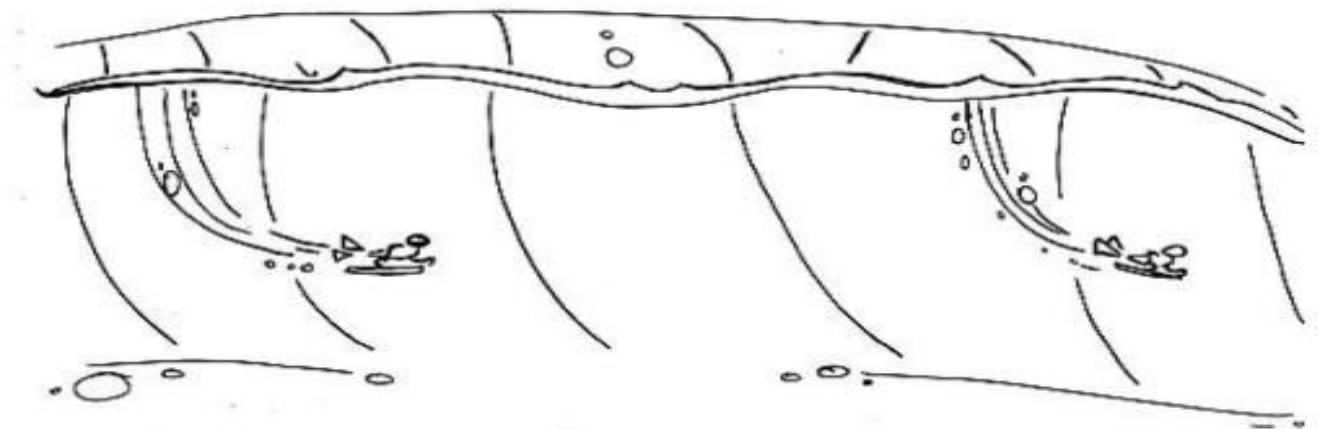


Caso o competidor da frente tenha dropado ao mesmo tempo ou depois do competidor que está atrás, e este venha atingir o ponto de infração do competidor da frente com a seção da onda já espumada o competidor da frente não estará praticando interferência.



□ 11.1.5 CASOS EXTREMOS

Em qualquer condição de mar (point break, 01 (um) pico, múltiplos picos e sem pico), em que a onda se apresente totalmente emparedada, com seu lip projetando-se ao mesmo tempo, neste caso o competidor que está à frente poderá dropar depois do competidor que está atrás. Portanto, deverá haver uma grande distância entre os dois competidores e que esteja bem claro que o competidor de trás não poderá de forma alguma atingir o ponto de drop do competidor da frente.



O competidor que está na frente estará cometendo uma interferência caso o competidor de trás atinja o ponto de drop ou de infração.

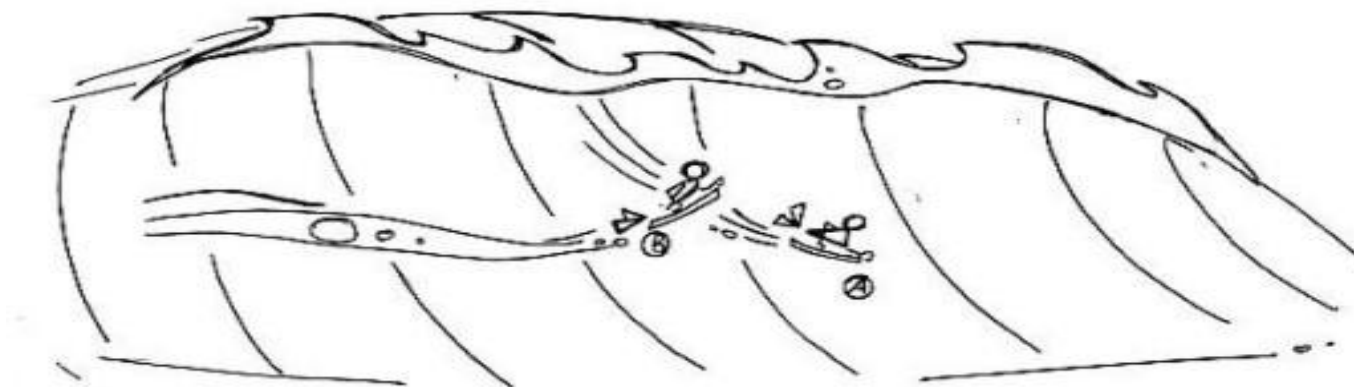


Fig. 26 ©

Se o competidor que está atrás atingir o ponto de drop quando a onda estiver totalmente fechada, não haverá interferência.



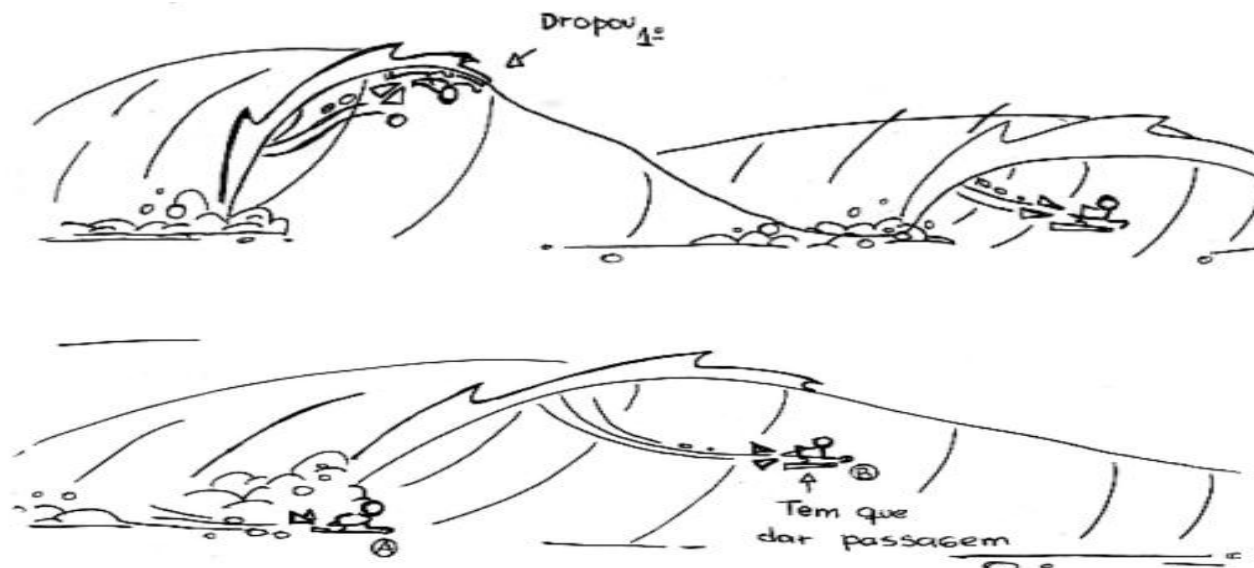
Se adiante esta ondulação der condições para ser surfada (por causa de um banco de areia ou uma vala), o competidor que estiver atrás terá a posse da onda.



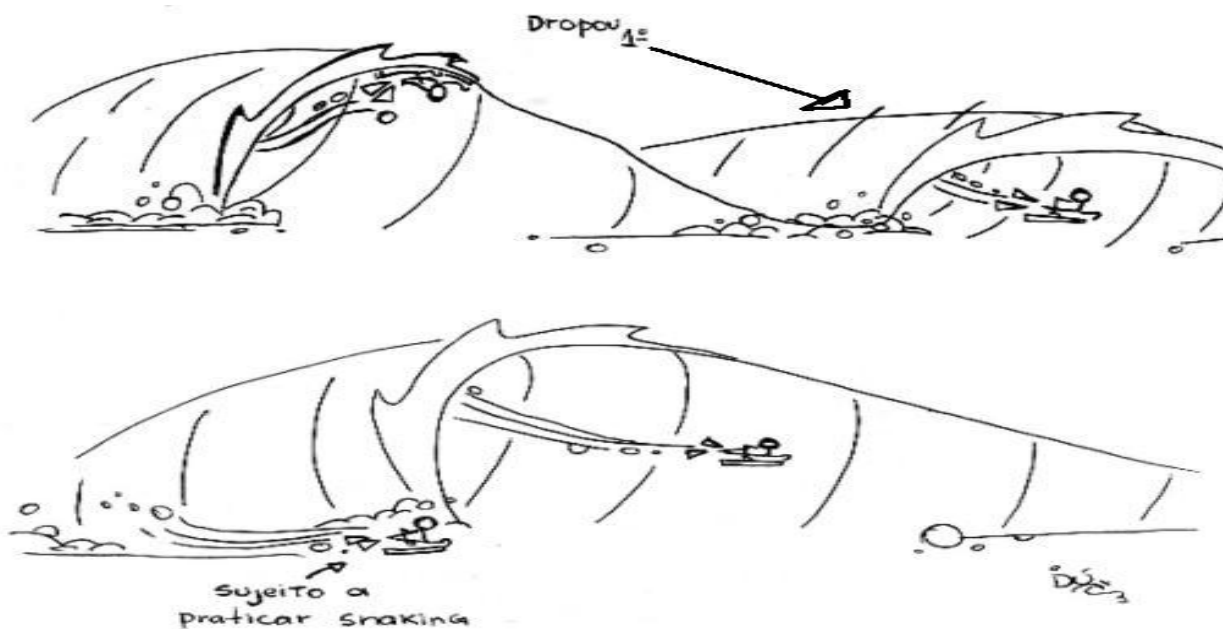
O competidor que está à frente deverá, imediatamente, sair da onda sem lesar seu potencial ou estará praticando interferência.



Somente será assinalada a interferência se o competidor que dropou primeiro tiver condições de atingir a parede da onda.



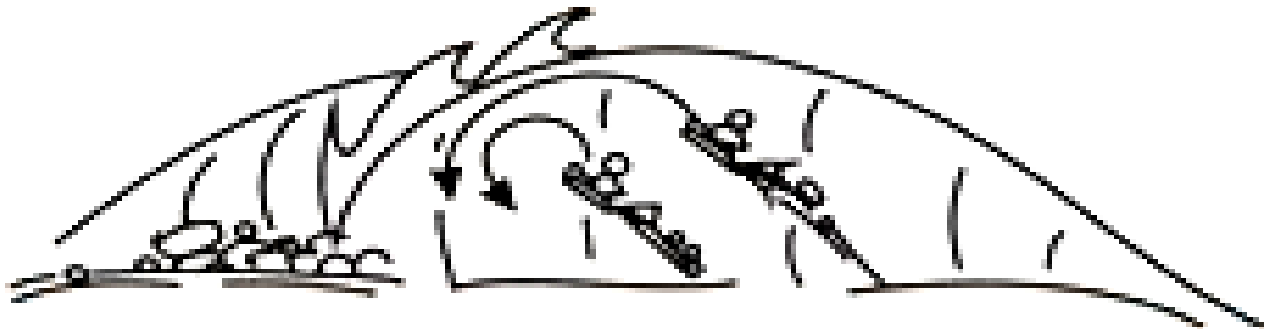
O competidor que está atrás estará sujeito a praticar snaking, **pois**, o competidor da frente dropou primeiro.





O competidor que for disputar uma onda com o outro melhor posicionado, só terá a posse se passar entre o horizonte e o outro competidor, como se fosse uma bóia.

Certo



Errado



CAPÍTULO 12

12.1 REGRAS DE INTERFERÊNCIAS:

12.1.1 - INTERFERÊNCIA BÁSICA:

- Competidor que tem preferência.



- Competidor que está praticando interferência.



O competidor que estiver na parte mais crítica da onda terá o direito incondicional de surfá-la por toda a sua extensão.

A interferência será caracterizada quando o competidor mais bem posicionado na onda, durante o seu trajeto, a maioria dos juizes entenderem que outro competidor lesou o potencial de pontos que o *detentor da* posse da onda poderia obter.

A interferência será assinalada dependendo do posicionamento de cada competidor e das condições do mar. Qualquer competidor que descer à frente de outro competidor que detém a posse da onda, 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 competidor que detém a posse da onda, incluindo, no caso, pressão excessiva na remada, ou qualquer ato que, *impeça a progressão física do adversário*, ou mesmo provoque quebrar de uma sessão da onda.

12.1.1.2 - POINT BREAK (PONTO DE QUEBRA):

Quando existir apenas uma direção disponível, o **competidor** na parte mais crítica terá sempre o direito de surfá-la por toda a sua extensão.

- Terá preferência da onda o competidor que, no momento do drope, que estiver na parte mais crítica da onda.



Se (A) dropar, (B) estará cometendo interferência. A não ser que (B) já tenha surfado boa parte da extensão da onda caracterizando a posse da mesma (situação extraordinária).



12.1.2 - INTERFERÊNCIAS POR REMADA:

O competidor que estiver na parte de dentro do pico da onda, não poderá ser atrapalhado por outro que esteja remando para a mesma onda.

A interferência por remada poderá ser indicada nos casos seguintes:

Quando a espuma feita pelo competidor que não tem a posse da onda atrapalhar a trajetória ou realização de manobras do competidor que tem a posse da mesma.

Quando o competidor que tem a posse da onda for tocado pela espuma feita pelo outro ou realize manobras sobre ela.

Obs.: Caso o competidor que tem a posse da onda NÃO seja atrapalhado pela espuma (não mude a sua trajetória, não seja tocado pela espuma ou não manobre sobre ela), não será computada a interferência de remada.

O competidor que não estiver com a preferência, quebrar a onda remando, ou demonstrar qualquer intenção de quebrá-la, estará cometendo uma interferência de remada.



Neste caso será assinalada a interferência, se o competidor com posse da onda tiver condições de alcançar a parede da mesma e for atrapalhado de alguma forma pela espuma do outro.

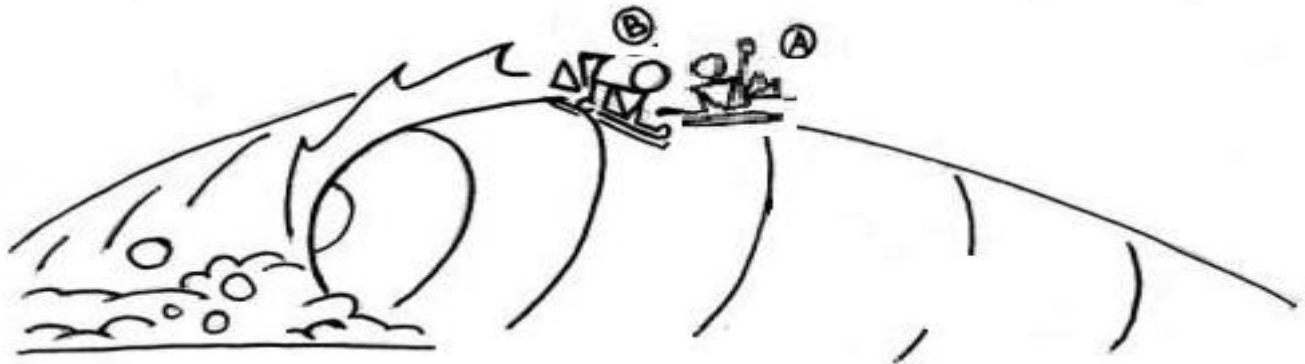


12.1.3 - COLISÕES DE REMADA:

Nos casos em que 02 (dois) ou mais competidores estiverem remando para a mesma onda:
Se em qualquer momento da remada, houver contatos entre 02 (dois) ou mais competidores, sem definição de posse de onda, será computada interferência de remada para os 02 (dois) ou para os demais competidores.



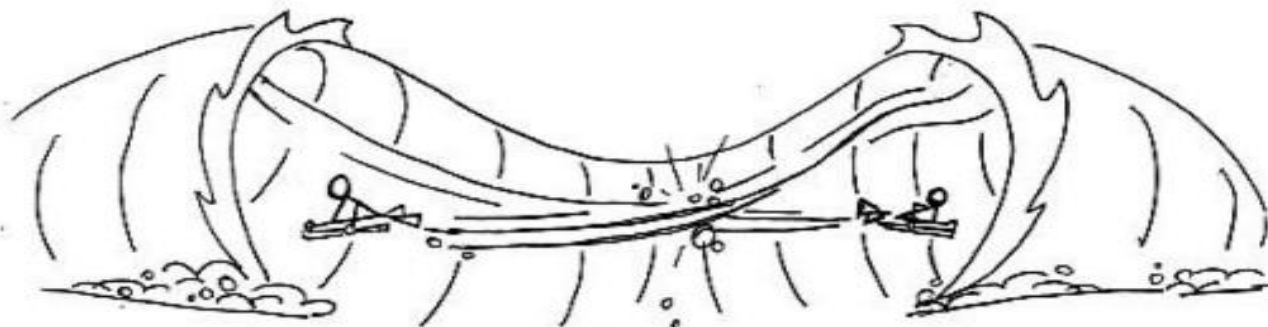
⚠️ Se na remada, o competidor (A), bloquear (colidir) a passagem do competidor (B)
⚠️ considerado com o direito de passagem, o competidor (A) estará cometendo interferência de remada, mesmo que (B) não pegue a onda.



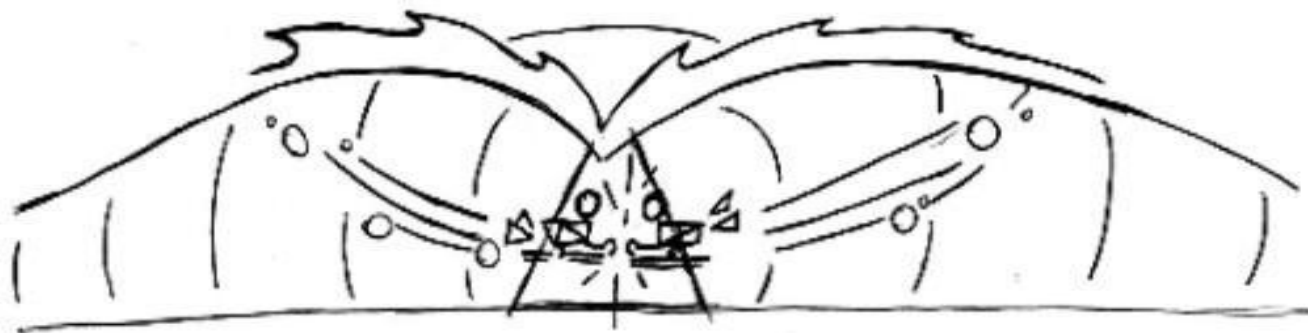
12.1.4 - INTERFERÊNCIA DUPLA:

Ocorre quando 02 (dois) competidores dropam uma onda ao mesmo tempo venham a se cruzar ou se chocar interferindo-se mutuamente.

No caso de nenhum dos competidores dar passagem, retornando ou saindo da onda cruzarem-se e ambos assumirem responsabilidades, então será marcada dupla interferência.



Não é permitido, se droparem ao mesmo tempo, o cruzamento em hipótese alguma, pois, estarão sujeitos a praticarem interferência dupla.



Possibilidade de dupla interferência.

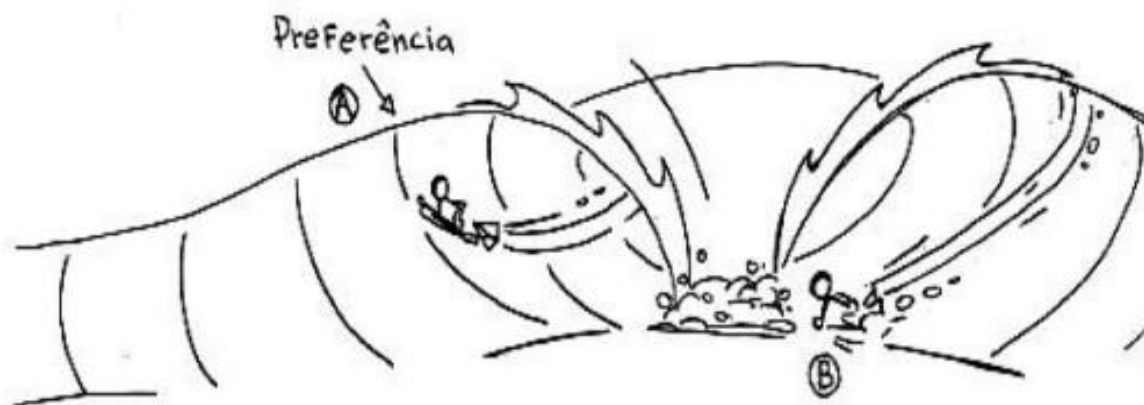
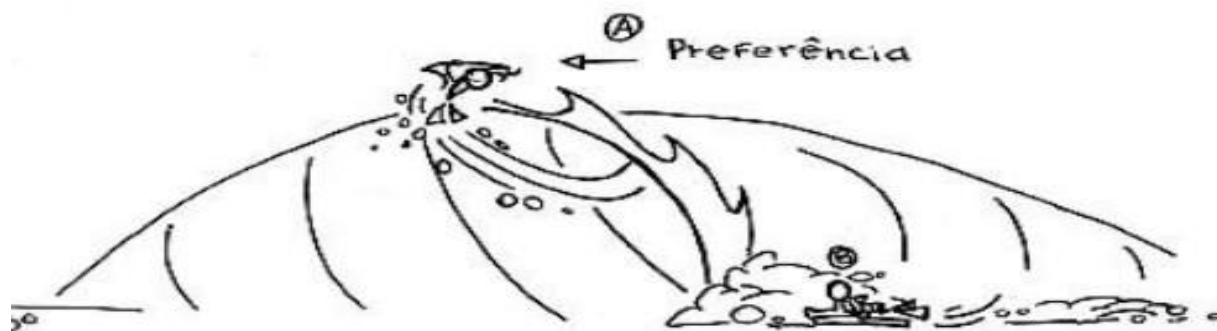
Se droparem ao mesmo tempo e houver colisão, choque e/ou contato entre os 02 (dois) competidores será assinalada interferência dupla.



12.1.5 - SNAKING (FALSA POSSE DE ONDA):

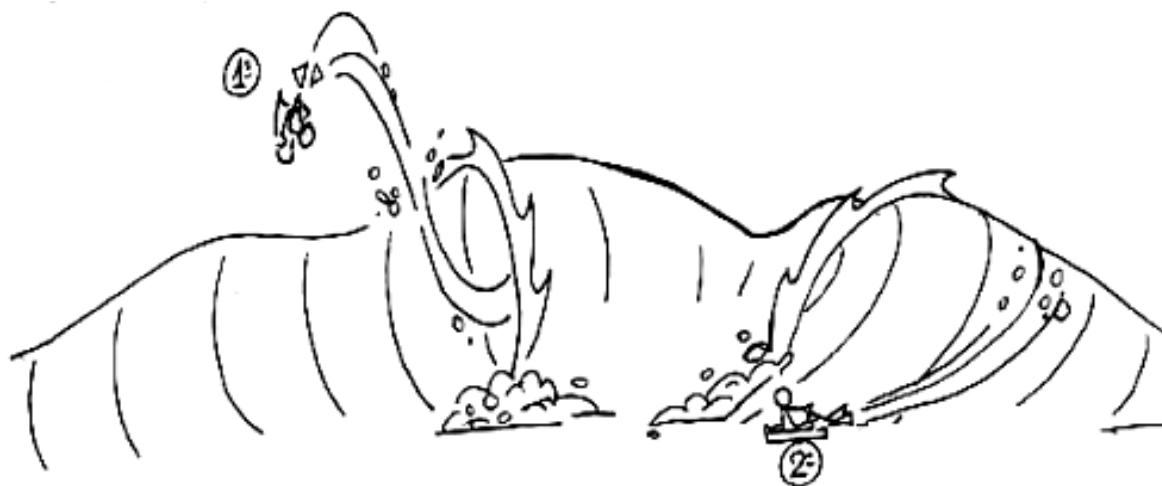
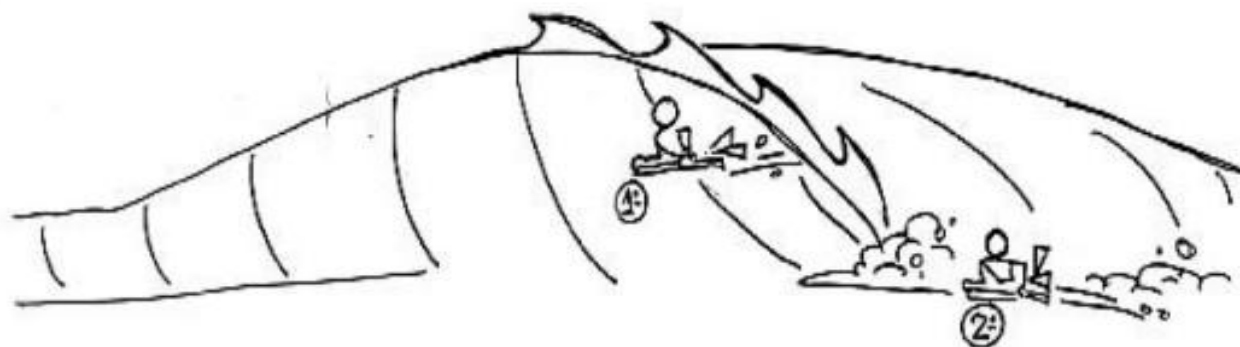
O competidor que estiver com a posse da onda já estabelecida terá o direito de surfá-la durante toda sua extensão, mesmo que um outro utilize a ESPUMA e venha atrás deste em qualquer situação. Os juizes não penalizarão o competidor que estiver com a posse, mesmo que ele esteja na frente.

1. Direito de surfar estabelecido.



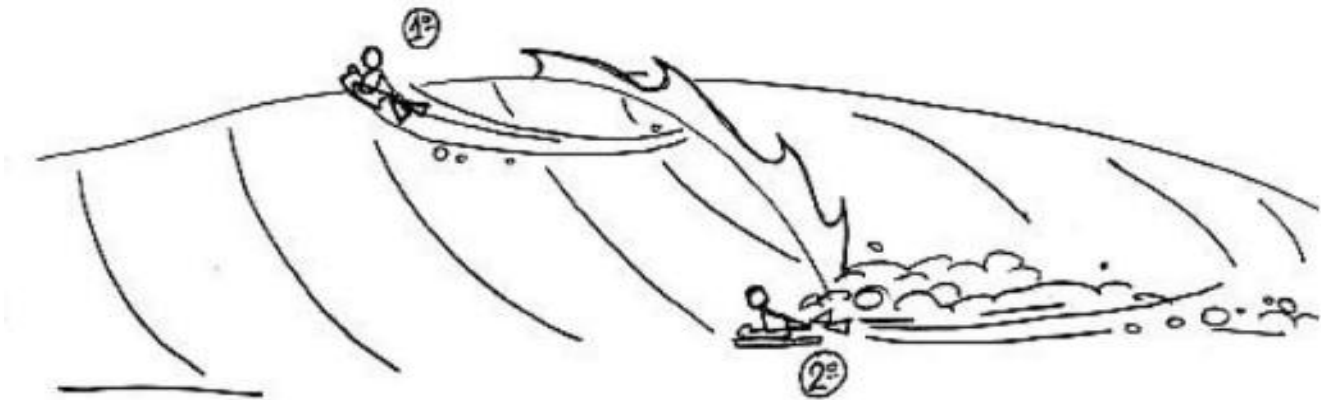
12.1.6 - SNAKING - SEM INTERFERÊNCIA:

Caso um segundo competidor não atrapalhar o que detém a posse da onda, então os juizes poderão optar por não penalizar nenhum deles, e marcarão os pontos para ambos os competidores.



民12.1.7 - SNAKING COM PENALIDADES:

Se na opinião dos juizes, um segundo competidor tiver interferindo o que tenha a posse da onda, fazendo com que o mesmo saia desistindo, ou seja, prejudicado de qualquer forma na onda, então a interferência será dada ao segundo competidor, embora o mesmo esteja mais próximo da parte crítica da onda.





CAPÍTULO 13

13.1 - PENALIDADES DE INTERFERÊNCIA

COMPUTAÇÃO DA INTERFERÊNCIA:

Se uma interferência for computada, a maioria dos juizes (metade + um) deverá assinalar a interferência. O Head Judge poderá ser incluído para determinar a interferência.

A onda em questão será computada com seu valor real, podendo a mesma entrar no somatório das melhores ondas do competidor da bateria, porém, com peso ZERO.

SAIR DO MAR:

Iniciada a bateria posterior, se um competidor da bateria anterior surfar qualquer onda para sair do mar, sem estar deitado na prancha com as 02 (duas) mãos no bico da mesma, projetando-se de forma reta em direção a areia e/ou **executar manobras** estará praticando interferência se atrapalhar algum competidor. **Vide infrações e penalidades.**

O competidor que permanecer dentro d'água após o termino de sua bateria, e interferi qualquer competidor, remando ou colocando-se em qualquer posição que possa ser interpretada como de pressão sobre os atletas da bateria, seja esta pressão física ou moral, estará praticando interferência.

13.1.3 BATERIA EM ANDAMENTO:

O competidor que, antes do início de sua respectiva bateria, surfar qualquer onda durante a bateria anterior em andamento, atrapalhando ou não algum competidor será penalizado com interferência que será assinalada na papeleta, de sua bateria, como de remada e perderá uma onda em seu somatório.

ÁREA DE COMPETIÇÃO:

Se algum competidor dropar 01 (uma) onda fora da área de competição e, atrapalhar outro competidor em condições de surfá-la dentro da área, estará praticando uma interferência, desde que atrapalhe o mesmo.

TÉCNICOS E AJUDANTES:

Não será permitido ao técnico e/ou ajudante, entrar na água (área de competição) para auxiliar um competidor, passando-lhe instruções, levar materiais (pranchas, pés de pato e etc.). Se fizer, o competidor ajudado será penalizado com 01 (uma) interferência.

ONDA ADICIONAL:

A cada interferência que um competidor sofrer, seja ela provocada por outro competidor, banhistas, fotógrafos, etc., o mesmo terá o direito de surfar mais 01 (uma) onda, além do número total de ondas permitidas, dentro do tempo normal da bateria;

No caso de interferência dupla, os dois competidores penalizados terão o direito de surfar 01 (uma) onda, além do número total de ondas permitidas;

1. PENALIDADES NO SOMATÓRIO:


O competidor penalizado com 01 (uma) interferência terá a sua última melhor nota do somatório somada apenas 50% (cinquenta por cento) de seu valor;

O competidor penalizado com 02 (duas) interferências terá também a nota do somatório imediatamente superior à anterior somada apenas 50% (cinquenta por cento) de seu valor.

Ex: Se for usado o critério das 02 (duas) melhores ondas no somatório, ambas entrarão pro somatório com 50% (cinquenta por cento) de seu valor. Caso seja usado o critério das 03 (três) melhores ondas pro somatório, será somada a melhor onda 100% (cem por cento) do seu valor e 50% (cinquenta por cento) do valor das outras 02 (duas) melhores ondas restantes.

Caso o competidor não tenha as notas em quantidade suficiente para o somatório das melhores ondas, será somado o número que for possível;

O competidor que após ser informado que cometeu a sua segunda interferência deverá sair da água imediatamente.

13.2 - Interferência Básica: Será utilizado um (01) triângulo :  sobre a lacuna da onda na qual o competidor cometeu a interferência. Será colocada uma seta partindo do triângulo e indicando a onda sobre a qual o competidor cometeu a interferência do competidor prejudicado. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0

13.3 - Interferência de Remada: O triângulo deverá ser assinalado entre a lacuna da última nota e a lacuna vaga. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0	1.0	8.0	2.0	6.0	
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0		
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	
Amarelo	2.0	9.0				

13.4 - Colisões e Bloqueio de Remada Básica e Dupla: O triângulo deverá ser assinalado entre a lacuna da última nota e a lacuna vaga, com a letra “B” junto ao triângulo. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0

13.5 - Interferência Dupla: Será utilizado um (01) triângulo sobre a lacuna da onda de cada um dos competidores que cometeram mutuamente a interferência. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0

13.6 - Snaking com Interferência: Adota-se o mesmo procedimento da interferência básica, porém, acrescenta-se um "S" junto ao triângulo. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0 ^S	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0

13.7 - Snaking sem Interferência: Será utilizado um "S" sobre a lacuna da onda na qual o competidor cometeu o snaking. Haverá, ainda, uma seta partindo da onda na qual foi cometido o snaking e indicando a onda sobre a qual o competidor cometeu o snaking. Ex.:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Preto	5.0 ^S	1.0	8.0	2.0	6.0	9.0
Branco	3.0	4.0	3.0	1.0	4.0	8.0
Vermelho	1.0	1.0	6.0	9.0	1.0	2.0
Amarelo	2.0	9.0	7.0	3.0	6.0	4.0



CAPÍTULO 14

14.1 - REGIMENTO DISCIPLINAR

Qualquer reclamação de ordem técnica deverá ser comunicada ao Diretor Técnico do evento que direcionará a resolução do problema.

VETOS E SANÇÕES:

Os atletas filiados à FECAB, que forem punidos por qualquer motivo, somente poderão participar de etapas e eventos após o cumprimento das punições;

Ficará a cargo das entidades filiadas informarem a FECAB as punições aplicadas a eventuais competidores.

A entidade que permitir o acesso de atleta(s) punido(s), por outra entidade filiada à FECAB. Terá sua etapa será imediatamente interrompida pela FECAB e/ou representante legal da mesma.

Todo competidor filiado que venha a causar danos ou destruição à propriedade alheia, à moral ou à imagem do bodyboarding, arcará com as sanções legais previstas no Código Civil Brasileiro, bem como com as punições disciplinares, previstas neste Livro de Regras.

TÉCNICOS E AUXILIARES:

Os técnicos e/ou auxiliares, inscritos na competição, que desrespeitarem este regulamento estarão sujeitos a sanções disciplinares.

A FECAB reconhecerá todas as punições aplicadas aos competidores e seus respectivos técnicos e ajudantes em suas competições e naquelas organizadas por entidades filiadas em nível nacional.

INVASÕES DAS ÁREAS DE COMPETIÇÃO E TÉCNICA:

É proibida a invasão da área de competição por qualquer pessoa, sob pena de punição. ***Vide infrações e penalidades.***

Todo atleta filiado que invadir a área de competição de um evento, mesmo que não esteja inscrito, estará sujeito à punição. ***Vide infrações e penalidades.***

Caso a invasão ocorra por parte de atleta NÃO inscrito na competição e que NÃO faça parte do quadro de atletas filiados da entidade promotora ou da FECAB, ficará a critério do Diretor técnico solicitar auxílio para conter o invasor, não sendo possível à FECAB aplicar qualquer tipo de penalidade;

Qualquer competidor que venha a invadir a área do Centro Técnico, violando a delimitação estabelecida por cordas ou similares, poderá ser advertido.

INTERFERÊNCIA:

O competidor que após ser informado que cometeu a sua segunda interferência deverá sair da água imediatamente, sob pena de tomar um cartão vermelho.

VESTIMENTAS DE COMPETIÇÃO:

Os competidores deverão retirar e vestir a camiseta de competição (lycra) junto ao Beach Marshall, dentro da área técnica, sob pena de advertência



DAS RESERVAS:

Os competidores que solicitarem reserva de vagas e não puderem comparecer ao evento deverão justificar sua ausência, por escrito, no prazo de 48 (quarenta e oito) horas após o início do evento em questão.

CÓDIGO DE DISCIPLINA DESPORTIVA:

Deverá ser cumprido por todos os envolvidos na realização e participação dos eventos da FECAB o que dispõe o inciso III, do artigo 42, da Lei 6.251 e o Decreto nº 80.228.

PUNIÇÕES DISCIPLINARES

Este livro de regras objetiva contemplar as mais diversas situações disciplinares. Caso venham a ocorrer situações específicas não mencionadas neste Livro, a Comissão Técnica as julgará com base na analogia dos fatos.

CARTÃO AMARELO:

Um (01) Cartão amarelo significa advertência;

Dois (02) Cartões amarelos convertem-se automaticamente em um (01) cartão vermelho;

O competidor que receber dois (02) cartões amarelos será suspenso e perderá automaticamente os pontos da etapa em que foi punido com o segundo cartão amarelo. Caso o competidor já tenha sido desclassificado da etapa em questão, estará suspenso da etapa seguinte.

Caso o competidor tenha um cartão amarelo e receba um cartão vermelho, será punido conforme as regras do cartão vermelho, e terá desconsiderado o cartão amarelo;

Ao final de qualquer circuito, os cartões amarelos serão automaticamente retirados dos competidores punidos, não apresentando, pois, caráter cumulativo.

CARTÃO VERMELHO:

1. Um (01) Cartão vermelho = O competidor será automaticamente suspenso da etapa do circuito em que cometeu a infração, devendo, posteriormente, ser julgado pelo Tribunal de Justiça Desportiva da FECAB, podendo a penalidade ser agravada;

2. Quando da ocorrência da punição com cartão vermelho a um competidor:

Caso seja um atleta inscrito, classificado ou não, perderá todos seus direitos da etapa em questão. Caso um atleta não esteja inscrito na etapa em questão, estará suspenso da 1ª (primeira) etapa seguinte ao evento. Caso a punição com cartão vermelho ocorra na última etapa de um circuito, tal punição será computada na próxima etapa do circuito subsequente que ocorreu a punição.



GERAL:

Em quaisquer situações o competidor punido terá direito à defesa junto ao TJD da FECAB;

As penalidades somente poderão ser aplicadas pelo TJD da FECAB por indicação do Diretor Técnico do evento ou da mencionada Federação; devendo ser apresentado relatório detalhado sobre o ocorrido;

Todos os membros do “staff” poderão apresentar ao Diretor Técnico as infrações de competidores, sujeitas à punição;

Serão considerados infratores:

Atletas inscritos;

Patrocinadores;

Técnicos e auxiliares,

Organizadores;

Membros do “staff”;

Imprensa.

As decisões tomadas pelo quadro técnico deverão ser acatadas pelos competidores, cabendo recurso, na forma escrita, durante a própria etapa em que ocorreu o fato, sendo admitido em sua defesa o relato de 03 (três) testemunhas;

O recurso será julgado por uma comissão composta pelo Diretor técnico e um membro do TJD;

14.2 INFRAÇÕES E PENALIDADES (*para Competidores e Técnicos*):

Competir ou participar de competições dentro do Estado De Santa Catarina Espírito não homologada pela FECAB: Expulsão de todos os circuitos homologados, nos quais esteja competindo na época do fato e ainda, suspensão por 01(um) ano das competições locais homologadas pela FECAB. Como parte da punição, a FECAB ainda recomendará à CBRASB, por meio de ofício, que o competidor infrator seja proibido de participar de suas competições pelo período de 01 (um) ano após a data da penalidade;

Permanecer dentro d'água (área de competição) após cometer duas (02) interferências:

Cartão vermelho + R\$100,00 de multa;

Sair do mar, após o término de sua bateria, **executando manobras**: Multa de R\$ 10,00 + Advertência;

Agredir fisicamente a qualquer membro do staff: R\$ 500,00 de multa + suspensão automática de doze (12) meses;

Exibir gestos de insulto aos membros do staff: R\$ 200,00 de multa + cartão vermelho + suspensão automática de 03 (três) meses;

Ofender verbalmente e/ou por escrito, os membros do staff na área do evento ou fora dela: R\$ 150,00 de multa + cartão vermelho + suspensão automática de 03 (três) meses;

Causar danos à propriedade do patrocinador do evento: R\$ 500,00 de multa + custos + cartão vermelho;



Causar danos à imagem do bodyboarding por indisciplina dos competidores nos locais de evento, hotéis, restaurantes, etc.: R\$ 200,00 de multa + punições disciplinares de acordo com TJD;

Ofender verbalmente qualquer membro da imprensa: R\$ 500,00 de multa + punições disciplinares de acordo com TJD;

Agredir fisicamente à imprensa e patrocinadores: R\$ 500,00 de multa + suspensão automática de 12 (doze) meses;

Fazer reclamações verbais referentes aos resultados: Advertência com cartão amarelo;

Levantar falso testemunho e caluniar as entidades e comissão técnica, ainda que o evento tenha terminado: punições disciplinares de acordo com TJD.

Invadir (atleta inscrito) a área de competição sem atrapalhar algum competidor: Multa de R\$ 20,00+ advertência.

Invadir (atleta inscrito) a área de competição e atrapalhar algum competidor: Multa de R\$ 50,00 + punição de 01 (um) cartão vermelho e a perda dos direitos da etapa em questão;

Invadir (atleta não-inscrito) a área de competição: Multa de R\$200,00

Invadir (atleta não-inscrito) a área técnica: Multa de R\$100,00

Invadir (atleta inscrito) a área do centro técnico do evento, violando a delimitação estabelecida por cordas ou similares: advertência com cartão amarelo;

Vestir ou retirar a camiseta de competição fora da área estipulada: advertência com cartão amarelo

14.3 INFRAÇÕES E PENALIDADES *(para Membros do staff):*

Deixar de apresentar boa conduta: R\$ 100,00 de multa + advertência;

Ofender verbalmente os competidores: R\$ 100,00 de multa + advertência e/ou suspensão;

Agredir fisicamente qualquer envolvido no evento: R\$500,00 + 12 (doze) meses de suspensão;

Ofender verbalmente qualquer membro do staff: 12 (doze) meses de suspensão;

Agredir fisicamente qualquer membro do staff: R\$500,00 + 12 (doze) meses de suspensão.

OBS.: Todas as taxas de multa e penalidades serão destinadas ao caixa da FECAB.

