



ACSP - 2010 / 2011

1- Formato do Evento

Formato dos Eventos em 2010

O Circuito Estadual de Surf de Peito (CESP) terá duas categorias para os eventos realizados na cidade do Rio de Janeiro e somente uma categoria para os eventos realizados em outras cidades, aberto a todos os competidores, sem limite de idade

Categoria Iniciante – Competidores com até 17 anos.

Categoria Máster – Competidores que já tenham completado 18 anos em diante.

Os 16 melhores colocados no Ranking do Circuito Estadual de Surf de Peito 2009 serão cabeça de chave na 1ª Etapa e nas etapas seguintes serão cabeça de chave os melhores colocados no Ranking.

Esse novo formato foi pensado com intuito de aumentar a participação dos competidores por se tratar de um Circuito Estadual.

O Circuito Brasileiro de Surf de Peito terá o mesmo formato do Circuito Estadual, só que não haverá cabeça de chave no primeiro evento, pois como será o primeiro não temos parâmetros. A partir do 2º evento usaremos os 16 melhores colocados no Ranking do Circuito Brasileiro como cabeças de chave. No momento ainda estamos em estágio de negociação com as prefeituras, patrocinadores e colaboradores.

A categoria feminina ficará, por enquanto, restrita aos Meetings, devido ao pequeno número de competidoras. Durante os demais Eventos as atletas serão convidadas a fazerem demonstrações, como forma de difundirem o Bodysurf para o público feminino.

Meeting com objetivo principal de treinar os competidores de hoje para que possam ser juízes e organizadores do amanhã. Sempre que ocorrer a previsão de ondas grandes fora da data prevista para os eventos principais, haverá uma chamada no site "bodysurfbrasil.com.br" até a quarta feira para confirmar a data e o local onde será realizado o evento.

Lembrando que os locais e datas podem ser alterados conforme solicitação de Patrocinadores e Prefeituras.

Cronograma de eventos em 2010.

Circuito Estadual de Surf de Peito (CESP) 2010

- 1ª Etapa Ipanema (Posto 8)

Dias 29 e 30 de maio de 2010.

- 2ª Etapa Leme (Posto 1)

Dias 26 e 27 de junho de 2010.

- 3ª Etapa Copacabana (Posto 5)

Dias 24 e 25 de julho de 2010.

- 4ª Etapa Leblon (Posto 11)

Dias 28 e 29 de agosto de 2010.

- 5ª Etapa Barra da Tijuca (Posto 10)

Dias 23 e 24 de outubro de 2010.

Bodysurf Meeting 2010 / 2011

Os Meetings serão realizados nos intervalos entre os eventos principais.

Regulamento

1.2.1 - O atleta que correr o **CESP** terá duas opções de inscrição:

O atleta que correr no circuito deverá inscrever-se em cada etapa separadamente, pelo site (<http://www.bodysurfbrasil.com.br>), no valor de **R\$ 30,00** (Trinta reais), a serem pagos até três dias antes do primeiro dia de janela de espera (Depósito ou nos postos de inscrição a serem divulgados no site). Valor que deverá ser depositado na Caixa Econômica Federal na conta da Associação Carioca de Surf de Peito, outra conta (Quando a realização do evento for de outra Associação) ou postos de inscrição a serem divulgados no site. O atleta deve no ato do depósito se identificar pelo nº de cadastro que se encontrará disponível no site <http://www.bodysurfbrasil.com.br>, caso não encontre seu nome ou não seja cadastrado junto a ACSP identifique-se com nº 0, isso é importante para que identifiquemos cada depósito, os que se encontrarem com nº 0 deverão chegar com 1 hora de antecedência ao início do Evento. Após este limite de inscrição (Três dias antes da janela de espera), somente ocorrerão inscrições se ainda tiverem vagas e valor passa a ser **R\$ 40,00** (Quarenta reais). O atleta que pagar o valor acima e participar do Circuito Estadual de Bodysurf "CESP" terá direito a camisa do Circuito (Somente será entregue uma camisa do Circuito por ano ao competidor). As camisas serão vendidas no site (<http://www.bodysurfbrasil.com.br>) e nos dias de competição pelo preço de **R\$ 40,00** (Quarenta reais). Pelo site será cobrado o valor da camisa mais o frete.

1.3 - O circuito terá duas categorias: Iniciante até 17 anos / Máster de 18 anos em diante;

1.4 - Se a quantidade de atletas inscritos em um evento/categoria for inferior a 12 competidores o evento será realizado, porém os pontos não valerão para o ranking.

1.5 - O número de atletas será limitado em até 64 vagas por categoria **CESP**, e **Meeting**.

1.6 - O evento terá premiação no mínimo para os três (03) primeiros colocados de cada categoria.

1.7 - O evento terá início às 8 horas e término previstos para as 18 horas, podendo estender-se até o horário que houver condições de visibilidade.

1.8 - Se o evento não puder ser realizado nos dias supracitados, em virtude de condições meteorológicas desfavoráveis, motivos fortuitos ou de força maior, entrará na janela de espera, sendo somente realizado nos finais de semana e feriados subsequentes. Caberá à organização fixar nova data. Em nenhuma hipótese serão ressarcidos ou reembolsados de despesas, tais como passagens, hospedagem e alimentação, a atletas de outros países, estados, cidades ou municípios, no caso da não realização do evento na data marcada.

1.9 - No ato da inscrição o atleta adere ao presente regulamento sendo que jamais será admitida alegação de desconhecimento do mesmo.

2- Condições para realização da competição

2.1 - A competição realizar-se-á desde que o mar apresente ondas de tamanho igual ou superior a 50 centímetros ou a organização decida que há condições.

2.2 - A comissão técnica terá plenos poderes para suspender, transferir, adiar ou cancelar a competição na falta de condições favoráveis para prova (segurança, clima e ondulação), cabendo ao Diretor de Prova a palavra final.

2.3 - No caso do campeonato ser oficialmente cancelado, após o início do Evento Principal, os pontos e os prêmios disponíveis será entregue aos atletas que estiverem classificados para o respectivo ranking.

3- Tabela de Baterias.

3.1 - As baterias serão ordenadas da seguinte forma (Conforme quantidade de competidores em cada categoria), com base no ranking disponível sendo a primeira etapa baseada no ranking de 2009:

3.2 - A quantidade de baterias e fases serão divididas conforme a quantidade de competidores inscritos no evento, cabendo ao Diretor de Prova fazer uma nova divisão.

3.3 - no caso de empate no ranking anterior, a colocação na bateria será determinada mediante sorteio feito pelo Diretor de Prova.

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

1ª Fase:

1ª bateria	2ª bateria	3ª bateria	4ª bateria	5ª bateria	6ª bateria	7ª bateria	8ª bateria	9ª bateria	10ª bateria
1º Ranking	3º Ranking	5º Ranking	7º Ranking	9º Ranking	11º Ranking	13º Ranking	15º Ranking	16º Ranking	14º Ranking
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio

11ª bateria	12ª bateria	13ª bateria	14ª bateria	15ª bateria	16ª bateria
12º Ranking	10º Ranking	8º Ranking	6º Ranking	4º Ranking	2º Ranking
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio
Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio	Sorteio

2ª Fase:

17ª bateria	18ª bateria	19ª bateria	20ª bateria	21ª bateria	22ª bateria	23ª bateria	24ª bateria
1º da 1ª bat	1º da 3ª bat	1º da 5ª bat	1º da 7ª bat	1º da 9ª bat	1º da 11ª bat	1º da 13ª bat	1º da 15ª bat
1º da 2ª bat	1º da 4ª bat	1º da 6ª bat	1º da 8ª bat	1º da 10ª bat	1º da 12ª bat	1º da 14ª bat	1º da 16ª bat
2º da 1ª bat	2º da 3ª bat	2º da 5ª bat	2º da 7ª bat	2º da 9ª bat	2º da 11ª bat	2º da 13ª bat	2º da 15ª bat
2º da 2ª bat	2º da 4ª bat	2º da 6ª bat	2º da 8ª bat	2º da 10ª bat	2º da 12ª bat	2º da 14ª bat	2º da 16ª bat

3ª Fase:

25ª bateria	26ª bateria	27ª bateria	28ª bateria
1º da 17ª bat	1º da 19ª bat	1º da 21ª bat	1º da 23ª bat
1º da 18ª bat	1º da 20ª bat	2º da 22ª bat	2º da 24ª bat
2º da 17ª bat	2º da 19ª bat	2º da 21ª bat	2º da 23ª bat
2º da 18ª bat	2º da 20ª bat	2º da 22ª bat	2º da 24ª bat

Semi Final:

29ª bateria	30ª bateria
1º da 25ª bat	1º da 27ª bat
1º da 26ª bat	1º da 28ª bat
2º da 25ª bat	2º da 27ª bat
2º da 26ª bat	2º da 28ª bat

Final:

31ª bateria
1º da 29ª bat
1º da 30ª bat
2º da 29ª bat
2º da 30ª bat

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

4 - Do Ranking

4.1 - A ACSP terá em 2010, um ranking Estadual e Brasileiro, podendo um evento fazer parte dos dois Rankings.

4.2 - Serão computadas as pontuações para o Ranking conforme abaixo, variando conforme a quantidade de fases de cada evento:

Colocação	Pontos	Fase
1°	1.245	Bateria Final
2°	1.037	
3°	864	
4°	720	
5°	600	Eliminados na Semi Final
6°	600	
7°	600	
8°	600	
9°	500	Eliminados na 3ª Fase
10°	500	
11°	500	
12°	500	
13°	500	
14°	500	
15°	500	
16°	500	
17°	415	Eliminados na 2ª Fase
18°	415	
19°	415	
20°	415	
21°	415	
22°	415	
23°	415	
24°	415	
25°	415	
26°	415	
27°	415	
28°	415	
29°	415	
30°	415	
31°	415	
32°	415	

33°	345	Eliminado 1ª Fase
34°	345	
35°	345	
36°	345	
37°	345	
38°	345	
39°	345	
40°	345	
41°	345	
42°	345	
43°	345	
44°	345	
45°	345	
46°	345	
47°	345	
48°	345	
49°	345	
50°	345	
51°	345	
52°	345	
53°	345	
54°	345	
55°	345	
56°	345	
57°	345	
58°	345	
59°	345	
60°	345	
61°	345	
62°	345	
63°	345	
64°	345	

5- Critérios de Julgamento.

5.1 - É necessário para qualquer campeonato de Bodysurf (Surfe de Peito) um nº mínimo de três (03) juízes e um (01) *Head Judge* selecionados previamente, revezando entre si no decorrer do campeonato, dando assim condições de julgamento mais precisas. Sendo função do head judge homogeneizar as notas dos juízes.

5.2 - Para competições em nível nacional e internacional faz-se obrigatória à presença de pelo menos um juiz auxiliar, sendo ele o responsável pela observação e indicação de atletas nas ondas. O juiz auxiliar não tem voz de julgamento. O juiz auxiliar pode fazer parte do rodízio de juízes da competição.

6- Pontuação

6.1 - A escala de ponto é de um (01) a dez (10) pontos.

6.2 - Haverá um máximo de 15 ondas por bateria para cada competidor, sendo proporcional ao tempo de Bateria (10 minutos 10 ondas, 12 minutos 12 ondas e 15 ou 20 minutos 15 ondas), o tempo das baterias deve ser determinado pelo Diretor de Prova levando em consideração as condições do mar. Serão computadas as **2 melhores ondas**. Além disso, aquele que permanecer na água após a sua 10^a, 12^a ou 15^a 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.

6.3 - Ao final da bateria, as **duas melhores pontuações** de cada bodysurfer em cada juiz serão destacadas e somadas. O bodysurfer que obtiver o maior o maior número de pontos será o vencedor.

6.4 - Em caso de empate, as menores notas serão substituídas pelas maiores que não entraram no somatório dos competidores, para definir o vencedor da bateria.

6.5 - Interferência - para que a penalidade de interferência seja indicada, pelo menos 2 juizes deverão indicar a mesma, assinalando um **triângulo** sobre a nota. A interferência deve coincidir nas papeletas de todos os juizes para o mesmo competidor na mesma onda. A penalidade consistirá na nota do competidor **ofensivo** onde ele perderá a maior nota da sua bateria, somando-se apenas às duas (02) maiores notas restantes. O competidor **ofendido** ganha a pontuação normal.

6.6 - Qualquer queixa ou protesto sobre as notas ou erros devem ser relatados imediatamente após os resultados serem anunciados, e serão resolvidos pelo **Head Judge** e ou **Diretor da Prova**. Protestos devem ser feitos em até 15 (Quinze) minutos após a divulgação das notas, via documento formal encontrado em posse do Diretor de Prova. O descumprimento deste dispositivo incidirá conforme consta no **inciso 9.4 - Das Penalidades**.

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

7- Considerações gerais

7.1- Será permitido ao competidor o uso da roupa de borracha (*Wet Suit*), desde que use a camisa de Lycra por cima ou toca conforme será fornecido durante a competição em cada bateria.

7.2- Não será permitido o uso de qualquer outro acessório (Ex: Palmar , *Hand-gun* , Luva etc...), a não ser nadadeiras (pés-de-pato).

8- Das Ondas.

8.1- De modo genérico, as ondas serão avaliadas em quatro (04) etapas: Entrada, Aproveitamento, Desenvolvimento das manobras e Saída, obedecendo a esse método os competidores serão julgados.

"O bodysurfer deve ter uma entrada limpa na onda, executar manobras radicais e controladas nas partes mais críticas da onda com fluidez, força e velocidade para aumentar o potencial de pontuação. Tanto surfe inovador / progressivo bem como à variedade do repertório de manobras será levado em consideração para computação dos pontos das ondas, à saída da onda deve apresentar controle da onda e da situação. Aquele bodysurfer que seguir este critério com o maior grau de dificuldade e controle nas ondas receberá as melhores notas".

Serão considerados o tamanho da onda e sua qualidade. Valorizar-se-á a onda escolhida pelo **bodysurfer** que quebrem mais altas, que andem mais rápidas ou quebrem mais difícil e cuja parede seja mais alta.

Será também considerada a total distância percorrida através da face da onda, desde a entrada à saída ou perda da onda.

9- Das Penalidades

9.1 - Se um **bodysurfer** incorrer em atitude antiesportiva ou de comprovada má fé, durante a competição, poderá ser penalizado até com desclassificação.

9.2 - Será desclassificado o competidor que não conseguir varar a rebentação.

9.3 - Será desclassificado o competidor que estiver dentro da área de competição, antes ou depois da sua bateria.

9.4 - O competidor que faltar com o devido respeito contra qualquer autoridade da competição ou mesmo com o desrespeito ao regulamento será punido com desclassificação. O descumprimento de protesto pela via formal, que atrapalhe os juizes ou a continuidade do evento acarretará para o mesmo em sua desclassificação, além da penalidade de não poder competir em outros campeonatos organizados pela ACSP por um prazo de até 365 dias (um ano).

9.5 - Das penalidades da interferência:

A - Se a maioria dos juizes anotar 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. Será utilizado um triângulo sobre a onda na qual o bodysurfer 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 bodysurfer cometeu a interferência.

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

C - O bodysurfer que sofrer a interferência terá a permissão de surfar mais uma onda, além das 10 (ou 15), 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 bodysurfer que for interferido por fotógrafos, seguranças ou por um banhista qualquer.

D - Em torneios onde a comissão técnica ache necessária, será permitida a presença de um "caddie" (ajudante) que só poderá acompanhar os atletas, mas este ajudante não poderá surfar nenhuma onda ou atrapalhar um outro competidor, ou receberá uma interferência para o atleta que ele estiver ajudando.

10- Interferência

10.1 - A interferência será assinalada dependendo do posicionamento de cada competidor e das condições do mar.

- Competidor que tem preferência.
- Competidor que está praticando ou sujeito a praticar interferência.

10.2 - POINT BREK (ponto de quebra)

- Terá preferência da onda o competidor que estiver na parte mais crítica da onda.



- Se ao dropar, B estará praticando interferência.



Caso o competidor que não estiver com a preferência, quebrar a onda remando, mesmo que esta esteja fechada, ou demonstrando qualquer intenção de quebrá-la, estará cometendo uma interferência **de remada**.

10.3 - INTERFERÊNCIA POR REMADA

Um bodysurfer 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 no caso de:

- Quando a espuma feita pelo bodysurfer ofensor, atrapalhar a trajetória ou a realização de manobras do bodysurfer que tem a posse da onda.
- Quando o bodysurfer que tem a posse da onda for tocado pela espuma, feita pelo outro, ou realizando manobras sobre ela.
- O bodysurfer que for julgado sem direito de passagem deverá receber interferência pela remada mesmo que o outro não pegue a onda.

Observação: Caso o bodysurfer 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 por remada.

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito



Neste caso será assinalada a interferência, se o competidor tiver condições de alcançar a parede da onda.

10.4 - UM PICO

Onde houver um pico bem definido, com esquerdas e direitas disponíveis, o bodysurfer que tiver 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 à esquerda). Um segundo bodysurfer poderá ir à direção oposta da mesma onda sem cometer interferência, desde que não interfira o primeiro, que tenha estabelecido direito de surfá-la (ou seja, não poderá atravessar a trajetória do 1º bodysurfer para ganhar o lado oposto da onda).



O Bodysurfer ofensor cruzando a trajetória do que tem direito de surfá-la, sujeito assim a praticar interferência.



Caso haja choque, há a possibilidade de interferência dupla.



10.5 - MÚLTIPLOS PICOS AO ACASO

Nesta condição, a posse da onda poderá variar de acordo com a natureza individual de cada onda.

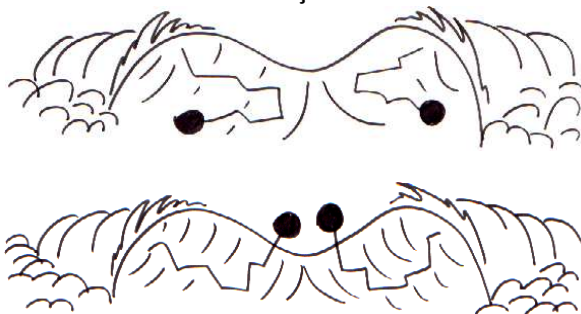
1. Com um pico, um bodysurfer poderá ir a qualquer direção, conforme definido anteriormente.
2. Com dois picos, existirão casos em que a ondulação terá dois picos separados, definidos, que se encontrem eventualmente. Embora, dois bodysurfers tenham posse de seus picos respectivamente, o primeiro a deter a posse da onda será considerado como tendo a posse da onda e, o segundo, deverá dar passagem, saindo da onda.



*** Quem dropar primeiro terá posse.

3. Se dois bodysurfers droparem ao mesmo tempo em dois picos separados e se encontrem eventualmente, então:
 - A. Se ambos derem passagem retornando ou saindo da onda, não haverá qualquer interferência.

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito



- B. Se colidirem e no momento for detectado a intenção de colisão de apenas um dos competidores a interferência será dada ao bodysurfer agressor.
- C. Se colidirem cruzarem-se ou atrapalharem-se mutuamente, os juízes darão interferência dupla.



** Não é permitido o cruzamento em hipótese alguma, se determinarem a posse ao mesmo tempo a interferência é dupla, se um determinar primeiro, a interferência será dada ao outro. (na dúvida dê passagem).



Dropou primeiro

Se determinarem a posse ao mesmo tempo e houver colisão, interferência será dupla.



- D. Se um bodysurfer sair da onda sem ser forçado a fazê-lo, então neste caso, o outro competidor poderá continuando surfando a onda normalmente.



10.6 - SNAKING (falsa posse da onda)

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

- 1. Direito de surfar estabelecido.



2. **Snaking** - sem interferência

Se um segundo bodysurfer, não estiver atrapalhando o que detém a posse, então os juízes poderão optar por não penalizar, marcando os pontos para ambos os competidores.



3. **Snaking** com penalidades.

Se, na opinião dos juízes, o segundo atleta tiver interferindo no que tenha posse da onda, fazendo com que o mesmo saia da onda ou a perca, então a interferência será dada ao segundo bodysurfer, embora o mesmo esteja mais próximo do pico.



10.7 - SEM PICO (pequenas condições e condições storm)

Devido às condições do mar, torna-se praticamente impossível aos juízes determinarem quem tem a posse da onda. Dessa forma, em alguns casos, dois bodysurfer poderão ir à mesma direção, se e somente se:

1. O bodysurfer que estiver na frente, decidir ir na mesma direção do seu oponente, poderá dropar antes ou ao mesmo tempo do atleta que estiver atrás, mas nunca depois.
2. Deverá haver uma seção de espuma separando os dois competidores quando forem pegar a onda.



3. O bodysurfer que estiver na frente não terá interferido no que está atrás, caso este não passe do ponto original, onde aquele que estava na frente iniciou a surfá-la. Se o atleta que estiver atrás passar este ponto, aquele que estiver na frente deverá sair da onda imediatamente, ou cometerá interferência.

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito



CASOS EXTREMOS

Em qualquer condição de mar (Point break, um pico, múltiplos picos e sem pico), em que a onda se apresente totalmente emparedada com seu lip projetando-se ao mesmo tempo, mesmo que o competidor da frente tenha dropado depois. Esta possibilidade se dará ao fato e apenas se houver uma grande distância entre os dois atletas e, estando bem claro, que o competidor de trás não poderá de forma alguma atingir o ponto de drop do competidor da frente.



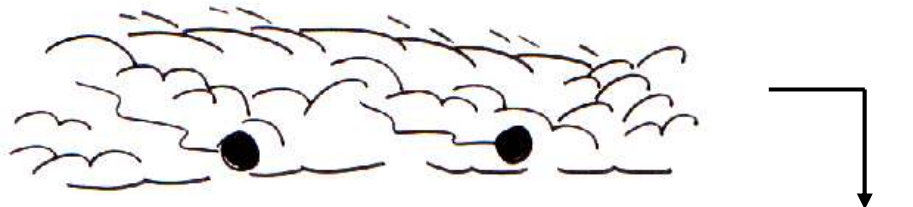
O competidor que está na frente estará cometendo uma interferência, caso atinja o ponto de drop.



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



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



Sujeito a praticar interferência

10.8 - CRITÉRIO DO DIREITO DE PASSAGEM

Os critérios de passagem para cada situação possível serão determinados e tornados conhecidos a todos os competidores anteriormente ao início da competição de cada dia, (no caso de um mar com ondas de somente uma direção, um point) ou ainda, uma bateria antes da mudança de critério, caso variem as condições do mar.

COLISÕES DE REMADA

No caso em que dois competidores estiverem remando para a mesma onda;

- É responsabilidade do juiz determinar qual atleta está na parte de dentro da onda baseado na direção da onda (direita ou esquerda). Se quando a onda começar a quebrar não houver uma direção definida da

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

mesma, o direito de passagem será para o bodysurfer que primeiro determinar a posse da onda na direção que escolher.

- Se em qualquer momento houver contato entre dois competidores, surfando ou remando, deverá haver interferência para um ou ambos.
- O bodysurfer que for julgado sem direito de passagem deverá receber interferência pela remada mesmo que o outro não pegue a onda.
- Nos casos onde as ondas tenham duas ou mais sessões separadas e distintas por causa de um canal ou uma boca entre elas, os dois bodysurfer podem surfar na mesma direção oposta, mas caso a onda assuma a mesma formação, então o bodysurfer que o primeiro determinar a posse da onda terá preferência e o outro competidor terá que dar passagem.



Dropou primeiro



Dropou primeiro



Tem que dar passagem



Dropou primeiro



Sujeito a praticar snaking

Só será assinalada a interferência, se o competidor tiver condições de atingir a parede da onda.

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



*** Só será assinalada interferência se o competidor que estiver remando para a onda não tiver condições de dropá-la.

11 - Das Baterias

11.1 - Todos os competidores serão instruídos antes de entrar no mar, todas as perguntas serão respondidas nesta hora;

11.2 - Nas baterias de 4 bodysurfers, 50% dos competidores avançam para a fase seguinte.

11.3 - Deverão estar prontos para entrar na água pelo menos dez (10) minutos antes do término da bateria anterior (que estiver dentro da água);

11.4 - Em cada bateria, serão computadas de dez a quinze (10 a 15) primeiras ondas de cada competidor, sendo incluídas no somatório, apenas as três (03) melhores ondas da bateria;

11.5 - Cada bateria terá entre dez (10) e vinte (20) minutos, dependendo das condições de mar existentes. O tempo determinado para as baterias poderá ser alterado pelo **Diretor da Prova**, caso sejam muito grandes as dificuldades encontradas pelos competidores para vencer a rebentação. A bateria não poderá ter seu tempo estendido, uma vez começado a bateria;

11.6 - As baterias deverão ter seu tempo marcado através de um cronômetro eletrônico e nunca por um relógio analógico;

11.7 - O sistema de orientação para os competidores dentro da água será o seguinte:

A - **Início de bateria** - Um toque da corneta e /ou uma bandeira verde hasteada.

B - **Aviso de 5 minutos** - Dois toques de corneta e /ou uma bandeira amarela hasteada.

C - **Término da bateria** - 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 início do sinal da sirene;

11.8 - As baterias começarão depois que todos os competidores tiverem atravessado a linha de rebentação. Caso algum atleta não consiga vencer a rebentação o Diretor da Prova ou o Head Judge poderão autorizar o início da bateria. Ao término da bateria, os competidores deverão sair imediatamente do mar;

11.9 - Ao final da bateria, o bodysurfer deverá estar claramente com a posse da onda, para que a onda seja contada;

11.10 - Sob nenhuma circunstância haverá prorrogação de tempo, uma vez iniciada a bateria. Se a mesma for interrompida por qualquer razão, esta deverá iniciar-se no tempo exato em que foi interrompida até o final pré-estabelecido. Exceção será possível se a bateria, ao ser interrompida, estiver sem vantagem para nenhum dos competidores, e pela condição do mar, tornar-se impossível manter-se a mesma escala de notas;

11.11 - O Diretor de Prova é a única pessoa que poderá dar informações oficiais sobre horários e formação das baterias. Se por acaso alguém, que não ele, passar informações erradas que causem a perda de uma bateria a algum atleta, não será responsabilidade do evento e nem da ACSP, ficando o atleta sem condições de protestar;

11.12 - No caso da ausência de um competidor no Evento Principal, após o mesmo já ter sido iniciado, a reclassificação não ocorrerá e a bateria será disputada apenas por três bodysurfers. O atleta ausente terá direito à sua premiação, se for o caso, e aos pontos relativos à sua colocação desde que tenha uma justificativa plausível. O atleta pré-classificado que não comparecer à sua bateria, só terá direito à premiação e aos pontos que fizer jus, caso faça o "check in" com o Beach Marshall antes da bateria e que também tenha uma justificativa convincente para o não comparecimento;

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

11.14 - Um atleta pré-classificado que perder a sua bateria, não poderá jamais entrar na lista de alternantes;

12 - Do Pessoal Técnico

12.1 - Coordenador de Prova:

Para o controle da prova conforme decidido pelos produtores e patrocinadores do evento; para a preparação da forma e esquema do evento e para assegurar que todos estejam contribuindo para o mesmo, procedendo às tarefas designadas. Reporta-se diretamente aos patrocinadores da prova e vincula-se ao Diretor de produção da ACSP.

12.2 - Diretor de Prova:

Para assegurar o aspecto técnico dos eventos processados em planejamento e de aspectos de segurança de prova de acordo com as regras e no sentido em que o pessoal não esteja procedendo a quaisquer erros. Trabalha em conjunto com o Diretor Técnico ou representante da ACSP.

12.3 - Assessoria de imprensa

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

Para uso das informações recolhidas no local, juntamente com as informações providenciadas pelo Diretor de Comunicações da ACSP para criar, tanto quanto possível, as 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. Para coletar material para os boletins da ACSP e para orientar a imprensa sobre os diversos aspectos da competição.

12.4 - Locutor Chefe:

Sua tarefa é levar as informações do evento aos espectadores em forma de entretenimento e instrução, recebendo do locutor assistente informações sobre o surf, biografia e marcação computadorizada de pontos. Reporta-se ao Coordenador de Prova e ao Diretor de Prova, trabalhando com o Representante da ACSP para informações sobre o campeonato.

12.5 - Head Judge:

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

12.6 - Spotter

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

12.7 - Corpo de Juizes Oficiais:

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

12.8 - Corpo de Juizes Locais:

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

12.9 - Oficial 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 bodysurfers sejam orientados com todas as regras é proporcionar ao oficial de praia um cartão detalhando as informações a seguir, que o mesmo, então, utilizará em suas orientações: tempo de bateria, número de ondas para a marcação de pontos, número máximo de ondas, descrição das cores das bandeiras e toques de sirene. Mostrar os diagramas de interferência, quando se deve remar ao outside e onde aguardar para o início de bateria. Reporta-se ao Diretor de Prova e recebe instruções quanto aos critérios e normas de arbitragem do Diretor Técnico da ACSP ou representante.

12.10 - O responsável pelo Cronômetro:

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

12.11 - 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 de Provas para ajustes e ao Coordenador de Prova para os aspectos promocionais.

12.12 - 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.

12.13 - Beach Marshall:

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

Para executar o check-in dos atletas antes da entrada na água, fornecendo lycras, tocas ou o que for necessário, trabalha em conjunto com o Oficial de Praia. Reporta-se ao Diretor de Prova.

Obs: Fica sob a responsabilidade da Equipe Técnica / Diretoria da ACSP ou associação local que organize o evento a determinação de toda a equipe técnica, devendo ficar CLARO o nome de todos os responsáveis pela estrutura técnica mínima para a realização do evento. Será permitida a acumulação de funções devendo estar determinado o nome das respectivas pessoas e seus cargos antes do início do evento. Às funções que não tiverem responsáveis descritos estará automaticamente designado o organizador do evento o responsável pela função.

13 - Códigos de disciplinas do circuito:

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

13.1 - 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 R\$ 100,00 podendo até ocorrer desclassificação do atleta reincidente ou suspensão por uma etapa, dependendo da gravidade do caso.

13.2 - Todo surfista que venha a causar danos ou destruição intencional, danos à propriedade alheia ou danos à imagem do surfe, será apresentado perante o Conselho da ACSP, quando serão então determinadas às penalidades que podem ir de uma multa de R\$ 100,00 a R\$ 2.000,00 e até a desclassificação e perda dos pontos no ranking da ACSP.

13.3 - As penalidades aos infratores serão determinadas pelo Diretor Técnico da ACSP em consulta ao Presidente da ACSP ou representante presente e ao Head Judge (da ACSP ou da Associação Local Filiada) e serão baseadas conforme a escala a seguir. O competidor terá direito de apelação da decisão, desde que esta seja feita por escrito e dentro de um prazo de 24 horas após a formalização da penalidade a ser imposta ao atleta, pela entidade. Esta apelação será julgada pelo Conselho Executivo em uma reunião extraordinária. Serão considerados infratores:

- Atletas
- Patrocinadores
- Técnicos
- Organizadores
- Membros do Staff
- Pessoas envolvidas diretamente nos Eventos
- Imprensa

13.4 - Camisetas de Competição - Todos os atletas devem comparecer pessoalmente ao Beach Marshall, para retirar a camiseta de competição e deverão vesti-la no local, só retirando na área do evento, ao retornar de sua bateria e entregando-a diretamente ao Beach Marshall. O atleta não deverá em hipótese alguma, retirar a camiseta do corpo no trajeto bateria-palanque ou receberá uma multa no valor de R\$ 100,00.

14 - Infrações para as penalidades:

14.1 - Multas

Regulamento ACSP - Associação Carioca de Surf de Peito

- Agressão física ou verbal aos juizes ou membros do staff: de R\$ 50,00 a R\$ 500,00 + suspensão automática de 6 a 12 meses
- Gestos de insultos aos Juizes ou membros do Staff: de R\$ 50,00 a R\$ 200,00
- Ofensas verbais aos juizes ou superiores: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00
- Rasgar ou rasurar papeletas técnicas: R\$ 50,00
- Ofensas verbais na área do evento: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00
- Ofensas verbais aos membros do staff: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00
- Danos à propriedade do patrocinador: de R\$ 50,00 a R\$ 200,00 + custos
- Danos à imagem do surfe por indisciplina no local do evento, hotéis, restaurantes, etc: R\$ 300,00 a R\$ 2.000,00 + suspensão.
- Surfear na área de competição: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00 por onda surfada + suspensão automática de 6 a 12 meses.
- Ofensas à imprensa: de R\$ 50,00 a R\$ 200,00
- Agressão à imprensa: suspensão automática de 6 a 12 meses + multa de R\$ 50,00 a R\$ 500,00
- Não atender à imprensa quando solicitado: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00
- Juizes que não apresentam boa conduta: de R\$ 50,00 a R\$ 100,00 + advertência e /ou suspensão em caso de reincidência.
- Juizes que não cumprem revezamentos: R\$ 50,00 + advertência e /ou suspensão em caso de reincidência.

14.2 - Os membros da ACSP que forem multados por qualquer motivo só poderão participar dos eventos seguintes mediante o pagamento da multa estabelecida pela entidade.

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