

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM



# REGULAMENTO DE **KAYAK SURF**

Em vigor a partir 13 de Abril de 2011

## INDICE

1.	OBJECTIVOS DO REGULAMENTO .....	3
2.	CATEGORIAS E CLASSES.....	3
2.1.	Categorias .....	3
2.2.	Classes .....	3
2.3.	Embarcações.....	3
3.	REGRAS DE SEGURANÇA.....	4
4.	CRITÉRIOS GERAIS DE AVALIAÇÃO DO SURF .....	4
4.1.	Manobras radicais e controladas .....	4
4.2.	Secção mais crítica da onda.....	4
4.3.	As maiores e ou as melhores ondas.....	4
4.4.	Maior distância Funcional.....	5
4.5.	Julgar com más condições de mar .....	5
4.6.	Diferenças entre as várias Classes no contexto da avaliação: .....	5
5.	JULGAMENTO .....	5
6.	INTERFERÊNCIAS.....	5
6.1.	O que os Juízes irão considerar .....	5
6.2.	A Regra de Interferência.....	6
6.3.	Interferências na remada .....	6
7.	TEMPO E CONTAGEM DE ONDAS .....	6
8.	FORMATO DE PROVAS E PONTUAÇÃO .....	7
8.1.	Esquema de progressão da prova .....	7
8.2.	Normas de ordenamento dos atletas "Seeding" .....	7
8.3.	Alterações à agenda inicial da prova .....	8
8.4.	Pontuações.....	8
8.5.	Vencedores .....	8
8.6.	Inscrições.....	8
8.7.	Faltas de comparência.....	9
8.8.	Cancelamento de provas .....	9
8.9.	Extensão de eventos.....	9
9.	REGRAS GERAIS .....	9
10.	CONSTITUIÇÃO DO STAFF TÉCNICO .....	10
10.1.	Júri.....	10
10.1.1.	Princípios gerais.....	10
10.2.	Director de Prova.....	11
10.3.	Direcção técnica .....	11
11.	ÁREAS DE COMPETIDORES .....	11
12.	COMENTADORES .....	11
13.	PROTESTOS.....	11
14.	TABULAÇÃO .....	12
15.	EMPATES.....	12
16.	SALVAMENTOS.....	12
17.	SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS .....	12

## 1. OBJECTIVOS DO REGULAMENTO

Promover uma competição justa e segura que encoraje o desenvolvimento da especialidade e a benevolência entre competidores.

Promover critérios de avaliação standard que tabelle os competidores que exibam mais e melhores manobras enquanto surfam, num kayak ou waveski, nas secções mais exigentes da onda.

## 2. CATEGORIAS E CLASSES

### 2.1. Categorias

A não ser que o regulamento específico da competição indique o contrário, são aceites as seguintes categorias para as provas de Kayaksurf e Waveski:

- a) Sub18 Masculinos e Femininos, atletas com menos de 18 anos de idade;
- b) Seniores Masculinos e Femininos, atletas do 18 aos 40 anos de idade;
- c) Veteranos Masculinos e Femininos, atletas com mais de 40 anos de idade;

As categorias têm como referência a idade completada no decorrer do ano civil da época em curso.

### 2.2. Classes

Denomina-se por classes a conjugação de: embarcação / categoria.

Todas as categorias acima indicadas, poderão participar nas seguintes embarcações:

- a) Kayaksurf - *High Performance* (HP);
- b) Kayaksurf - *International Classic* (IC);
- c) Kayaksurf - *Sit-on-Top* (SOT);
- d) Waveski

### 2.3. Embarcações

- a) Kayaksurf - *High Performance* (HP):

- a. O kayak será de construção oca e com deck fechado;
- b. Os kayaks têm que permitir a utilização de "saiote";
- c. Os kayaks deverão ter um comprimento máximo de 2,75m medidos num plano horizontal;
- d. Podem ser utilizados um ou mais patilhões;

- b) Kayaksurf - *International Classic* (IC):

- a. O kayak será de construção oca e com deck fechado;
- b. O casco não pode ter superfícies côncavas superiores a 10 mm;
- c. Os kayaks têm que permitir a utilização de um "saiote";
- d. Os kayaks deverão ter um comprimento mínimo de 3m, medidos num plano horizontal;
- e. Não é permitido o uso de patilhões;
- f. O kayak pode ter caixas de patilhões. No entanto, as caixas de patilhões devem ser tapadas ou estar vazias;

- c) Kayaksurf - *Sit-on-Top* (SOT):

- a. O kayak é por construção insubmersível e auto-vazante, com deck aberto;
- b. Apenas é permitida a utilização de "finca-joelhos" como meio de fixação do canoísta ao kayak;
- c. Podem ser utilizados um ou mais patilhões;

- d) Waveski:

- a. O waveski deverá ter um comprimento máximo de 3,6m, medidos num plano horizontal;
- b. Deverá ter assento próprio;
- c. Deverá ter *foot straps*, para fixar os pés do canoísta e um cinto que o fixe ao waveski;
- d. É obrigatório o uso de um ou mais patilhões;

### 3. REGRAS DE SEGURANÇA

- a) É obrigatório o uso de Capacetes e Coletes aprovados a todos os competidores das seguintes embarcações:
  - (a) Kayaksurf - *High Performance* (HP);
  - (b) Kayaksurf - *Internacional Classic* (IC);
  - (c) Kayaksurf - *Sit-on-Top* (SOT);
- b) Na embarcação Waveski, pela utilização de pranchas semelhantes às pranchas de surf, poderá ser dispensada pela Direcção Técnica da utilização de colete e/ou capacete.
- c) É obrigatório o uso de saioite nas seguintes embarcações:
  - (a) Kayaksurf - *High Performance* (HP);
  - (b) Kayaksurf - *Internacional Classic* (IC);
- d) Todos os kayaks devem ter:
  - (a) Contornos arredondados;
  - (b) Um diâmetro mínimo de 50mm (permitindo 6mm protuberância) vistos de cima;
  - (c) Flutuabilidade mesmo quando cheios de água;
  - (d) pegas nas extremidades, colocadas a não mais que 3 cm das pontas do kayak;
  - (e) pegas com fitas que alcancem a extremidade do barco;

### 4. CRITÉRIOS GERAIS DE AVALIAÇÃO DO SURF

Os atletas devem executar manobras da forma mais radical e controlada na secção mais crítica de uma onda, com a maior potência, rapidez e fluidez durante a execução das várias manobras. O atleta capaz de executar tais manobras nas maiores e ou melhores ondas será o vencedor.

#### 4.1. Manobras radicais e controladas

Os juízes de prova esperam ver mudanças de direcção do kayak/waveski na onda. Tais manobras deverão incluir *bottom turns*, reentradas, *cutbacks*, *floaters*, aéreos, tubos, *top turns*, etc. Quanto mais radicais forem as manobras, conjugadas com um maior controlo do kayak/waveski e empenho demonstrado pelo atleta, maior será a pontuação obtida. É importante salientar que, mesmo que a atleta tenha completado 90% de uma manobra, esta não será pontuada se o final for descontrolado ou se sair da onda.

#### 4.2. Secção mais crítica da onda

As pontuações mais elevadas ocorrem quando o atleta fica mais tempo na secção crítica da onda (na cova mais acentuada junto à parede). O grau de comprometimento e o risco envolvido neste tipo de manobra justifica a sua pontuação mais elevada.

#### 4.3. As maiores e ou as melhores ondas

A selecção das ondas é o factor mais importante para um atleta durante a sua manga. Esta selecção é que irá ditar quais as manobras que poderá executar nessa mesma onda. Com condições de mar pequenas ou médias, deve-se dar menos importância a este aspecto pois as melhores ondas poderão não ser as maiores. Porém, numa competição em que se observem ondas, a parte mais importante dos critérios de pontuação será o tamanho. O atleta que demonstre estar preparado para surfar as maiores ondas demonstra um maior empenho. Mas um atleta não obtém automaticamente uma pontuação elevada pelo facto de escolher as maiores e melhores ondas. Terá que obedecer à

primeira secção dos critérios de pontuação (quantidade de manobras que efectua na onda) de forma a obter a melhor prestação.

#### 4.4. Maior distância Funcional

As pontuações mais elevadas são atribuídas às ondas mais "compridas". É importante salientar que a distância funcional de uma onda significa a maior distância possível que pode ser surfada num plano horizontal dentro do campo de visão dos juízes, enquanto realiza as manobras

#### 4.5. Julgar com más condições de mar

Em condições de ondas menos boas, os juízes da prova estarão atentos aos atletas que utilizem todos os recursos das ondas para realizar manobras rápidas - que seriam efectuadas da mesma forma em condições normais - tendo em conta a sua menor amplitude. As pontuações serão mais elevadas se as manobras forem encadeadas sem recurso à remada até à secção mais próxima

#### 4.6. Diferenças entre as várias Classes no contexto da avaliação:

- a) Kayaksurf - *High Performance* (HP):
  - a. Maior ênfase nas manobras mais dinâmicas, mais explosivas e mais rápidas do que no comprimento total de onda surfada.
- b) Kayaksurf - *Internacional Classic* (IC):
  - a. Maior ênfase nas manobras com maiores mudanças de direcção e no comprimento de total de onda surfada;
- c) Kayaksurf – *Sit-on-Top* (SOT);
  - a. Maior ênfase nas manobras com maiores mudanças de direcção e no comprimento de total de onda surfada;
- d) Waveski
  - a. Maior ênfase nas manobras mais dinâmicas, mais explosivas e mais rápidas do que no comprimento total de onda surfada.

## 5. JULGAMENTO

- a) A selecção dos juízes será efectuada pelo Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Surf, (FPS) segundo o definido no regulamento de arbitragem da própria FPS. O chefe de juízes e o director técnico têm poder para realizar as substituições necessárias para garantir a qualidade e coesão do painel de juízes. Não deverão ser colocados no painel juízes que não reúnam as condições de imparcialidade e justiça;
- b) No evento, o painel deverá ser constituído por um mínimo de 3 juízes estando 3 a julgar simultaneamente, por *heat*, incluindo finais, e um chefe de juízes.
- c) Os juízes e atletas devem esperar que a tabulação esteja finalizada para consultarem as folhas de *heat*.
- d) Nenhum juiz poderá comentar as hipóteses de sucesso de qualquer competidor na prova, ao público, media, ou outros concorrentes, sob pena de expulsão do painel e posterior sanção.

## 6. INTERFERÊNCIAS

Para determinar uma interferência, os juízes devem decidir primeiro qual o atleta que tem a prioridade na onda. Depois há que determinar se o atleta com prioridade foi de alguma forma prejudicado na sua prestação. A palavra-chave neste critério é "possivelmente". Se o juiz considerar que algum competidor impediu/prejudicou a prova de outro, a interferência deve ser considerada

#### 6.1. O que os Juízes irão considerar

- a) Qual o atleta que tem prioridade? No momento do arranque, atleta que se posiciona no interior da onda tem sempre a prioridade.
- b) Houve ou não interferência? O atleta com a prioridade foi de alguma forma prejudicado na sua pontuação?

- c) Qual das regras foi infringida? Impedimento, provocação de queda, aproximação excessiva, etc.

## 6.2. A Regra de Interferência

O atleta que conseguir posicionar-se no interior da onda (parede visível para a praia) obtém automaticamente a prioridade incondicional ao longo de toda essa onda. A Interferência será considerada se, durante essa onda, a maioria dos juízes considerar que o outro competidor interferiu prejudicialmente na prova do outro atleta. Sempre que um atleta se encontre em frente de outro com prioridade tem a possibilidade de abandonar a onda antes de ser considerada interferência, excepto se interferiu de alguma forma na prestação do atleta com prioridade.

- a) *Point Break* - Quando só existe uma direcção possível da onda, o atleta com a posição mais próxima do pico terá o direito incondicional da onda durante todo o seu percurso.
- b) *Single Peak* - Se for um pico com possibilidade de esquerda e direita, a prioridade vai para o primeiro participante que faça uma rotação (para a esquerda ou direita) na para a direcção que eleger. O outro participante pode ir em sentido oposto, na mesma onda, sem ser penalizado sempre que não estorve o que tem a prioridade.
- c) *Beach Break (Picos Múltiplos)* – Se dois picos separados se encontram, ambos os atletas na onda respectiva deverão abandoná-la ou seguir uma trajectória que evite uma colisão. Neste caso:
- i) Se ambos abandonaram a onda evitando uma possível colisão, nenhum deles é penalizado.
  - ii) Se cruzarem e chocarem, os juízes de prova penalizarão o que foi considerado motivador da colisão (agressor), ou ambos.
  - iii) Se, em caso de colisão, ambos forem considerados "agressores", a penalização será atribuída aos dois competidores.

## 6.3. Interferências na remada

Pode ser considerada Interferência na remada se:

- a) O atleta sem prioridade entrar em contacto com o que tem o direito à onda, ou o obrigar a mudar de direcção causando uma possível perda de pontuação.
- b) O participante sem prioridade causar, claramente, a quebra de uma secção a quem tem o direito à onda, prejudicando a sua potencial pontuação.
- c) Se um atleta tentar sair da onda para ceder a prioridade mas, mesmo assim, não consegue evitar a colisão, caberá aos juízes decidir por maioria se tal acto foi acidental ou propositado, e com base nesse critério aplicar ou não a regra da interferência.

## 7. TEMPO E CONTAGEM DE ONDAS

- a) O Tempo mínimo de um *heat* é de 15 minutos;
- b) Contagem de ondas: mínimo 8 ondas; máximo de 10 ondas;
- c) Será feita uma tentativa de informar os competidores da realização das suas 8/10 ondas. Se o atleta exceder o limite de ondas dentro do *heat*, as ondas excedentes não serão contadas e se o atleta que se mantiver na água após a realização do seu limite de ondas será punido também com uma interferência, se:
  - (a) - Surfar uma onda extra privando ou não outro competidor de a surfar;
  - (b) - Interferir com outro competidor por remada, posicionamento, ou outra razão.
- d) Os tempos oficiais de todos os *heats*, serão feitos pelo chefe de juízes.
- e) Todos os *heats* devem começar a partir de uma área limitada na zona de rebentação ou praia, sob a direcção de director técnico. Um aviso visual dos 5 minutos finais poderá ser dado antes do final de cada *heat*.
- f) Deverá ser usada uma sirene ou toque de buzina para começar e acabar os *heats*; um toque para começar e dois toques para acabar.
- g) O chefe de juízes indicará o começo do *heat*.
- h) Um sistema de disco (ou luminoso) com, pelo menos, 1 metro quadrado deverá ser igualmente usado; verde para começar e amarelo para os 5 minutos finais.
- i) O comentador deverá efectuar uma contagem regressiva de 5 segundos no fim do *heat* e, quando este chegar a zero, o *heat* tem de terminar imediatamente.

- j) O primeiro dos toques deverá soar imediatamente quando o comentador atinge o zero. O início e o fim oficial do *heat*, tem lugar quando o primeiro toque de buzina é audível para o chefe de juízes.
- k) O disco deverá estar em posição neutral assim que o comentador atinge o zero na sua contagem regressiva.
- l) Qualquer atleta que apanhe uma onda antes/após o seu *heat* e que a surfe durante o *heat* anterior/seguinte será penalizado com uma interferência. O atleta não deverá apanhar e surfar uma onda na área de competição antes do início do seu *heat*, pois essa onda não será pontuada. Se surfar antes do seu *heat* numa situação de prioridade o seu adversário ganhará automaticamente a prioridade.
- m) Uma onda surfada durante o *heat* mas iniciada antes do momento do toque de início do *heat* não será contabilizada.
- n) As partidas automáticas não serão permitidas. Se o director técnico desejar usar o mínimo de tempo de espera entre os *heats* (10 segundos) deve providenciar uma área delimitada na água fora da linha de rebentação.
- o) No caso de partida dentro de água (*waterstart*), depois de um *heat* estar fora da zona de rebentação, o tempo de espera entre *heats* não deve ultrapassar 1 minuto, excepto devido a circunstâncias imprevistas.
- p) Em circunstância alguma deverá ser dado qualquer prolongamento de tempo após o *heat* ter entrado na água. No caso de um *heat* ser interrompido por qualquer razão, será parado pelo director técnico ou chefe de juízes e será reiniciado no tempo de duração até ser interrompido e disputado até completar o tempo originalmente estabelecido.
- q) Se em uma situação de prioridade, o recomeço deverá ser efectuado na linha de rebentação e respeitando quem possuía a prioridade na altura da interrupção. Haverá excepções se o chefe de juízes em acordo com o director técnico, achar que o *heat* deverá ser redisputado, devido a ninguém ter tido uma vantagem definitiva na altura do cancelamento ou as condições se terem alterado, tornando impossível as juízes manterem a mesma escala. Se quando se atingir a metade do *heat* ninguém tiver apanhado ondas o *heat* pode ser cancelado, sendo disputado mais tarde. Esta decisão caberá ao chefe de juízes e director técnico.
- r) O director técnico é a única pessoa que poderá dar o programa exacto das provas. Se qualquer outro colaborador da prova for questionado e transmitir alguma informação errada, conseqüentemente, qualquer pedido ou qualquer outro problema não poderá ser causa de protesto. Se o director técnico der uma informação errada a um competidor que conseqüentemente falta a um *heat*, este poderá ser repetido. O director técnico pode suspender o *heat* de um atleta se achar que este tem uma razão legítima que justifique essa medida.
- s) O director técnico deverá ter um quadro de notificações oficiais onde o programa diário é afixado para informação de todos os competidores.

## 8. FORMATO DE PROVAS E PONTUAÇÃO

O Circuito Nacional de Kayaksurf e Waveski é composto por um mínimo de 3 provas individuais, cada uma com a duração de mínima de 2 dias e que reúne todas as categorias e classes descritas no ponto 2 em formato de eliminação directa e ou *Double elimination*.

### 8.1. Esquema de progressão da prova

O formato *Double elimination* consiste em Rounds de *heats* onde nunca menos de 50% dos competidores de cada *heat* avançam para a fase seguinte – Principal (P) ou Repescagens (R).

Quando um atleta perde na fase de principal, ele passa para as repescagens. Uma vez perdendo nas repescagens será eliminado da prova. Os vencedores de ambas as fases continuam em progressão até se encontrarem na final.

### 8.2. Normas de ordenamento dos atletas “Seeding”

O *seeding* é o termo utilizado para a organização dos atletas de forma a integrá-los no formato de cada prova, ficando definidos os “cabeças de série” e as posições de arranque.

Cabe à Direcção Técnica a responsabilidade de ordenar os atletas com base na combinação das pontuações do ano transacto e do ano corrente.

Esta ordem será estabelecida tendo como prioridade:

- 1º - A combinação das pontuações;
- 2º - Os atletas que não se encontrem nesta situação irão ser inseridos por ordem de inscrição.

### 8.3. Alterações à agenda inicial da prova

Em casos em que não seja possível cumprir a agenda inicial o Director técnico pode utilizar as seguintes opções:

- a) Depois do tempo dos *heats* ter sido reduzido ao mínimo e as condições continuarem impossíveis de terminar a prova, as repescagens serão eliminadas mais cedo e os vencedores destas juntam-se à fase principal. Depois disto quando um atleta perde é eliminado directamente da prova;
- b) A lista de prioridades para eliminação de repescagens é a seguinte:
  - i) Todas as repescagens na classe Kayaksurf SOT;
  - ii) Todas as repescagens na classe Kayaksurf IC;
  - iii) Todas as repescagens na classe Waveski;
  - iv) Todas as repescagens na classe Kayaksurf HP;
- c) Se mesmo depois desta situação for necessário eliminar classes ou categorias, deve-se seguir a ordem acima estipulada e a pontuação dos atletas que ainda estavam em prova dividida igualmente entre eles.

### 8.4. Pontuações

Todas as provas do CIRCUITO NACIONAL DE KAYAKSURF E WAVESKI são pontuadas individualmente da seguinte forma:

1º - 1000 Pontos;	16º - 413 Pontos;
2º - 860 Pontos;	17º - 400 Pontos;
3º - 730 Pontos;	18º - 395 Pontos;
4º - 670 Pontos;	19º - 390 Pontos;
5º - 610 Pontos;	20º - 385 Pontos;
6º - 583 Pontos;	21º - 380 Pontos;
7º - 555 Pontos;	22º - 375 Pontos;
8º - 528 Pontos;	23º - 370 Pontos;
9º - 500 Pontos;	24º - 365 Pontos;
10º - 488 Pontos;	25º - 360 Pontos;
11º - 475 Pontos;	26º - 355 Pontos;
12º - 462 Pontos;	27º - 350 Pontos;
13º - 450 Pontos;	28º - 345 Pontos;
14º - 438 Pontos;	29º - 340 Pontos;
15º - 425 Pontos;	30º - 335 Pontos;

### 8.5. Vencedores

Os atletas federados que obtiverem o maior número de pontos no *ranking* final da sua classe serão considerados vencedores dessa mesma Classe na Categoria correspondente.

### 8.6. Inscrições

Todos os atletas federados na Federação Portuguesa de Canoagem com situação regularizada à data da inscrição, podem inscrever-se nas provas do Circuito Nacional de Kayaksurf e Waveski.

A inscrição de atletas não federados ficará ao critério das Direcções Técnicas de cada uma das provas, de acordo com as vagas disponíveis por categoria e classe. Pode ser exigido o pagamento de uma sobretaxa de inscrição a indicar na ficha técnica de cada uma das provas. Os atletas não federados que estejam fora do âmbito da disciplina desportiva da Federação Portuguesa de Canoagem, podem ser impedidos de efectuar a sua inscrição por indicação da FPC ou por decisão das Direcções Técnicas, nomeadamente por adoptarem condutas antidesportivas ou consideradas inapropriadas.

Os prazos para a inscrição de atletas ficam definidos:

- a) As inscrições deverão ser efectuadas através do *site* da FPC, até 2 dias antes do início da competição ou, caso exista, através de um contacto / site oficial do evento;
- b) As inscrições terão de ser confirmadas contra pagamento e até um dia antes do início da competição;
- c) Os cancelamentos efectuados até 2 dias antes do início da competição, não terão qualquer penalização disciplinar, devendo ser restituída a totalidade do valor de inscrição pago, depois de descontados os custos administrativos (transferências, carta ou cheque).

#### 8.7. Faltas de comparência

- a) Em caso de falta de comparência, não acontecerá qualquer tipo de reordenamento, sendo seguida a normal progressão de prova, mesmo que isso signifique ter *heats* incompletos na fase seguinte.
- b) Em caso de faltas de comparência, em *heats* em que um atleta já havia avançado, o *heat* tem de ter a totalidade do tempo, pois o atleta em falta poderá aparecer.
- c) Para evitar faltas de comparência só serão colocados nos *heats* atletas com a inscrição confirmada.
- d) O número mínimo para a realização da competição é de 2 competidores;
- e) Os *heats* devem ser afixados até 30 minutos antes do início da prova na praia, em local visível e específico para o efeito, junto do *staff* técnico ou ocasionalmente em outro local estratégico;
- f) O Atleta que esteja inscrito e que inicie a sua prova em *heat* onde automaticamente tenha direito a pontos apenas terá direito aos mesmos se entrar na água;
- g) Em caso de lesão comprovada terá o director técnico da prova poder para atribuir os pontos sem que se cumpra o disposto no parágrafo anterior;
- h) Os atletas em lista de espera só poderão levantar a licra depois do início do *heat*;
- i) Um atleta que não surfe no evento e, que falte ao primeiro *heat* em que deveria competir, não receberá pontos. Faltando a um *heat* após já ter competido receberá a classificação de quarto lugar nesse *heat*.
- j) Qualquer competidor uma vez eliminado não poderá reentrar em competição seja qual for a razão da eliminação.

#### 8.8. Cancelamento de provas

Se por motivos de força maior uma prova não chegar ao seu termo, podem tomar-se as seguintes acções:

- a) Se não se completar a primeira ronda, a prova é cancelada, não havendo distribuição de pontos;
- b) Se a primeira ronda se completar e a prova for cancelada numa ronda posterior, completa ou incompleta, os atletas colocados, por *seeding* (qualificação) receberão, os pontos mínimos da ronda garantida e todos os restantes atletas receberão os pontos correspondentes à classificação obtida;

#### 8.9. Extensão de eventos

A extensão do evento só será permitida pela Direcção Técnica e a maioria dos competidores ainda em prova. Os atletas incapazes de permanecer receberão os pontos equivalentes à fase que atingiram.

### 9. REGRAS GERAIS

- a) Todas as informações devem ser afixadas perto do local de prova, em local próprio e visível e a horas consideradas razoáveis;
- b) Para que um evento possa decorrer as ondas têm que ser consideradas surfáveis em tamanho e forma, na opinião da Direcção Técnica;
- c) Os competidores podem ter ajuda no esvaziamento dos kayaks em terra e posterior reentrada no mar enquanto a sua manga estiver a desenrolar-se;

- d) A organização deverá providenciar todas as condições de segurança exigidas para a realização da prova, bem como informar todos os competidores acerca das mesmas;
- e) Os organizadores deverão providenciar, dentro das suas possibilidades, a presença de juízes aptos para o evento;
- f) Os kayaks e waveskis dos competidores devem ser inspeccionados e aprovados de forma a satisfazerem todas as exigências técnicas e de segurança impostas pela organização da prova. Para além desta aprovação (efectuada na altura da inscrição), todos os kayaks e waveskis devem ser alvo de inspecção visual por parte do Director de Prova antes de entrarem na água no momento inicial de cada manga.
- g) Todos os competidores têm que assistir ao briefing inicial sobre as questões de segurança e inerentes formas de salvamento.
- h) Os competidores têm de usar as licras de competição desde o momento do *check-in* no *Beach Marshall* até à sua devolução no final do *heat*, assim bem como nas cerimónias de entrega de prémios;
- i) Não é permitido, seja quais forem as circunstâncias, a um patrocinador de um evento forçar os competidores a usar qualquer tipo de roupa ou *wetsuits*, como condição de participação no evento, excepção feita à licra identificadora do competidor;
- j) É obrigatória a presença dos atletas na cerimónia de entrega de prémios, sendo que a injustificação para a sua ausência será tida como comportamento antidesportivo e sujeito a acção disciplinar.

## 10. CONSTITUIÇÃO DO STAFF TÉCNICO

### 10.1. Júri

O Júri das provas do Circuito Nacional de Kayak Surf e Waveski é composto pelos seguintes cargos e respectivas responsabilidades:

- a) Chefe de Juízes, que tem como missões auxiliar os juízes no cumprimento das suas funções e zelar pelo cumprimento das regras de competição em cada evento, elaborar o relatório de julgamento assim como o relatório de chefe de juízes e entregá-lo no final da prova ao Director técnico;
- b) Director técnico, que tem como missões zelar pelo cumprimento do regulamento de provas, regras de competição e regulamento de arbitragem durante as competições, elaborar o respectivo relatório da prova e ranking final da prova;
- c) Juiz, que têm como primeira missão julgar e comparar a prestação dos atletas em actividade competitiva, de acordo com o presente regulamento.

#### 10.1.1. Princípios gerais

- a) Os Juízes, chefes de Juízes e directores técnicos pautam a sua conduta pela isenção e imparcialidade, no exercício das actividades em que participam no decorrer das competições.
- b) Os juízes, chefes de juízes e directores técnicos têm o dever de participar ao Conselho de Disciplina da Federação Portuguesa de Canoagem, qualquer anomalia ou acto de indisciplina ocorridos sob a sua esfera de acção.
- c) O painel de juízes é composto por um máximo de 7 elementos. Os Juízes em actividade nas competições não poderão ser familiares ou treinadores dos atletas em competição, nem ter interesses comerciais ligados a eles. Este impedimento só é relativo à categoria em que esses atletas competem.
- d) Em caso de manifesta impossibilidade, deverá procurar-se que o maior nº de juízes no activo, reúnam as condições acima referidas.
- e) Se não for possível a aplicação das regras dos números anteriores, deverá a escolha dos juízes recair sobre indivíduos que se julguem reunir as qualidades humanas e técnicas necessárias para cumprir fielmente os princípios de isenção e imparcialidade a que estão obrigados
- f) A escolha dos juízes nas condições expressas no nº anterior será da responsabilidade do Chefe de juízes

## 10.2. Director de Prova

Ao Director de Prova caberá a responsabilidade de lidar com todas as questões que tenham a ver com o desenrolar da prova, nomeadamente todas as questões administrativas, inscrições, inspecções de equipamento, disponibilização dos meios materiais e humanos para a realização condigna da prova e a garantia de legalidade e segurança dos atletas e equipamentos utilizados.

Cabe ao Director de Prova a responsabilidade de informar todos os atletas das regras da competição e exigências de segurança, aquando da inscrição e no briefing diário.

O Director de Prova terá de ter em seu poder, até ao período limite de confirmação das inscrições, uma listagem com todos os atletas inscritos de acordo com as Classes e Categorias em que cada um compete.

## 10.3. Direcção técnica

A Direcção Técnica de uma prova é constituída em conjunto pelo Director de Prova, o Director Técnico, Chefe de Juizes e, caso seja nomeado, o representante da Federação Portuguesa de Canoagem.

## 11. ÁREAS DE COMPETIDORES

A prova deverá ter, sempre que possível, uma área de competidores isolada da chuva e sol directo, com vista para a área de competição, segurança e de tamanho razoável, para descontração e armazenamento de material nela existindo igualmente água potável.

Os atletas são responsáveis pela sua conduta nesta área podendo ser sancionados nos termos do presente regulamento.

O director técnico deve, quando possível, providenciar o acesso dos competidores a uma área de treino uma hora antes, durante e depois do dia de competição.

## 12. COMENTADORES

Durante o heat o comentador não pode anunciar as notas até que as notas de todos os juizes entrem no sistema. Isto também é aplicável ao anunciar da aproximação de sets, excepto se todos os atletas se encontrarem na linha de rebentação.

As notas devem ser anunciadas durante toda a duração do heat, inclusive nas finais.

Se uma nota for anunciada pelo comentador e estiver errada devido a engano do comentador ou erro pontuação de um juiz, não será justificação para protesto.

Se um atleta necessitar de informação durante o heat, deverá utilizar os seguintes sinais manuais:

- a) Tempo para o final do *heat* - uma mão a tocar na outra, em forma de "T", acima da cabeça;
- b) Prioridade - ambos os braços acima da cabeça;
- c) Contagem de ondas - um braço na vertical;
- d) Notas, classificação, etc. - dois braços na horizontal;
- e) Se ouviu e compreendeu - abanar um braço.

## 13. PROTESTOS

Sempre que não seja apresentado protesto, uma decisão de pontuação julgada, após ter sido tomada, é irrevogável, independentemente da prova que se fizer em contrário. Uma vez tomada a decisão por parte dos juizes e oficiais não poderá ser utilizado outra forma de protesto que não dirigido por escrito ao Director Técnico. Nenhum juiz deve ser abordado pelo atleta devido a chamadas de interferência ou notas, sob pena de sanção disciplinar.

O processo de protesto é o seguinte:

- 1) Preencher o formulário de protesto disponível com o director técnico;
- 2) Devolver o formulário preenchido ao Director Técnico que o entregará ao Chefe de Juizes (se for o caso);
- 3) Análise do protesto e emissão da decisão por escrito.

#### **14. TABULAÇÃO**

No sistema manual ou computadorizado: para decidir o vencedor por este sistema, a nota mais alta e mais baixa, de cada onda, dos juizes, é eliminada, sendo as restantes somadas e dividida pelo mesmo n.º de notas para assim se achar uma média. No caso de só existirem 3 juizes todas notas serão somadas e achada a média. No final do *heat* as melhores ondas do atleta, como definido nas condições de prova, serão somadas. O atleta que obtiver o maior somatório deverá ser considerado vencedor.

#### **15. EMPATES**

No sistema manual ou computadorizado: o desempate será desfeito somando (se estivermos numa situação de 3 melhores ondas) as duas melhores ondas, seguido da melhor onda, se mesmo assim o empate permanecer recorrer-se-á às quatro melhores ondas, cinco melhores ondas, etc. Só no caso de empates não resolúveis haverá uma nova disputa do *heat*, entre os envolvidos esta situação é idêntica para outro n.º de melhores ondas Ex: 2, 4, etc.

#### **16. SALVAMENTOS**

Em caso de ocorrência de um salvamento durante o decorrer da prova, por parte de um atleta inscrito nesta, deverá proceder-se do seguinte modo:

- a) Se o atleta não se encontrar em competição, na altura, será dado a esse atleta o tempo necessário para a recuperação do esforço despendido antes da sua entrada nos *heats*.
- b) Se o atleta se encontrar a competir o *heat* será interrompido, sendo reiniciado após o descanso de todos os seus participantes.
- c) Caso do *heat* não ter sido interrompido e/ou ter sido atingido o seu final, o mesmo poderá ser anulado e neste caso repetido após o descanso de todos os seus participantes.

Em última instância, caso nenhuma das acções atrás descritas tenha sido executada, tendo a prova chegado ao seu final, essa prova poderá ser anulada, se para isso for apresentado requerimento por parte do atleta e/ou do clube/associação em que este se encontre inscrito.

#### **17. SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS**

As situações não previstas neste regulamento serão resolvidas pela Direcção Técnica.