



REGRAS DESPORTIVAS 2018

RULE BOOK 2018

Todos os promotores, atletas e demais agentes activos em provas FPS obrigam-se a respeitar este documento.

Este documento é propriedade da FPS, encontrando-se protegido pelas leis relativas aos direitos de autor.

SIGLAS E ABREVIATURAS:

ANS - Associação Nacional de Surfistas

APB - Associação Portuguesa de Bodyboard

CA - Conselho de Arbitragem

CD - Conselho de Disciplina

CJ - Chefe de Juízes

CNBBE - Circuito ou Campeonato Nacional Bodyboard Esperanças

CNBBO - Circuito Nacional de Bodyboard Open

CNBSURF – Circuito Nacional de Bodysurf

CNC - Campeonato Nacional de Clubes

CNKNEE – Campeonato Nacional de Kneeboard

CNLONG - Circuito ou Campeonato Nacional Longboard

CNPJ - Circuito ou Campeonato Nacional Pro-Junior

CNSKIM - Circuito ou Campeonato Nacional Skimboard

CNSM – Campeonato Nacional de Surf Masters

CNSUP - Circuito ou Campeonato Nacional Stand Up Paddle

CNSUP W - Circuito ou Campeonato Nacional Stand Up Paddle Ondas

CNSUP R - Circuito ou Campeonato Nacional Stand Up Paddle Race

CNSE - Circuito ou Campeonato Nacional Surf Esperanças

CRS - Circuitos Regionais de Surf

CRBB - Circuitos Regionais de Bodyboard

DP - Director de Prova

DTP - Director Técnico de Prova

EE – Evento Especial

FPS - Federação Portuguesa de Surf

LPS - Liga Prosurf

TP - Taça de Portugal

TP SUP-R - Taça de Portugal de Stand Up Paddle Race

Promotor - Entidade a quem é concedida Licença para organização de Prova

1. Regras Gerais

1.1. Admissão às Provas – Podem participar nas provas da FPS todos os atletas que cumpram os seguintes requisitos:

- (i) Ser cidadão português ou comunitário (com passaporte EU e certificado de residência em Portugal, por mais de três meses, nos termos do art.7º da Lei nº 37/2006, de 9 de Agosto, com validade mínima até o final do período da licença anual, ou certificado de residência permanente);
- (ii) Os atletas não comunitários poderão competir nas provas da FPS desde que tenham adquirido igualdade de direitos de cidadania portuguesa, estando sujeitos a aprovação da admissão por parte da FPS;
- (ii) ter a inscrição e seguro desportivo válido junto da FPS;
- (iii) Para efeitos de recebimento de premiações monetárias, ter actividade própria aberta como Desportista, Prestador de Serviços ou Sociedade Unipessoal para representação dos direitos desportivos;
- (iv) O acto de admissão nas provas constitui automaticamente uma aceitação tácita do Regulamento de Competição da FPS.

1.2. Processo de Admissão – A admissão de atletas em provas da FPS seguirá o seguinte procedimento:

- (i) Renovação da licença anual (e seguro desportivo) junto da FPS;
- (ii) Inscrição formal na prova, nos prazos definidos para cada circuito/campeonato, usando o site da FPS para o efeito;
- (iii) Pagamento da inscrição no local de prova.
- (iv) Que tenham efectuado o check-in no local de prova e cumprido todos os requisitos invocados.

1.3 Lista de Espera – Os atletas pré-inscritos nas provas da FPS e que não gozem de participação garantida, bem como aqueles que, gozando ou não de participação garantida, submetam a sua inscrição depois do prazo regulamentar passam a integrar a denominada Lista de Espera, ficando sujeitos às vagas disponíveis.

Os atletas são integrados na lista de espera pela seguinte ordem:

- (i) os atletas pré-inscritos após o final do prazo regulamentar de inscrições serão integrados na lista de espera por ordem de inscrição através do e-mail fps@surfingportugal.com, até às 12:00h do dia

anterior ao primeiro dia de competição. Estes atletas não preservarão o respectivo direito de seeding.

(ii) os atletas pré-inscritos após o final do prazo regulamentar de inscrições serão integrados na lista de espera por ordem de inscrição no local de prova, junto do DTP.

(iii) os atletas regularmente inscritos e com vaga assegurada na prova que não cumpram os requisitos de participação, nomeadamente de pagamento de quotas, são remetidos para o final da lista de espera, só estando elegíveis para aprovação da inscrição após situação absolutamente regularizada.

A entrada em competição dos atletas em lista de espera fica condicionada aos lugares vagos nos heats e faltas de comparência.

1.4. Preenchimento de vagas na grelha – Sempre que um ou mais atletas inscritos num heat da primeira ronda não compareçam ao check-in, deve o DTP chamar, imediatamente, os(as) atletas em lista de espera.

1.5. Tributação da Premiação Monetária – Os prémios monetários serão liquidados apenas aos atletas que cumulativamente cumpram os seguintes requisitos:

(i) estarem preferencial e devidamente colectados, nos termos do artº 151 do CIRS (Código do IRS) como Desportistas, correspondente à actividade 1323 da Tabela de Actividades do CIRS e apresentar o respectivo recibo;

(ii) fazer retenção de IRS, nos termos do artigo 71º do código do IRS, à taxa em vigor, para todos os atletas, visto que a premiação anunciada é ilíquida (i.e., antes de imposto).

Note-se que os Desportistas estão isentos de IVA, nos termos do artigo 9º nº16 do código do IVA.

Os atletas poderão optar por outro enquadramento de actividade, como por exemplo o de Prestadores de Serviços, Empresários em Nome Individual ou sócios de uma empresa (unipessoal ou quotas) que comprovadamente explore os seus próprios direitos de imagem. Neste caso, deverá o atleta notificar, antes de cada prova, a FPS (fps@surfingportugal.com) do seu enquadramento fiscal por forma a ser autorizado ou não a utilizar a referida documentação ou enquadramento aquando do recebimento da premiação, uma vez que algumas entidades associativas sem fins lucrativos não deduzem o IVA cobrado e podem, neste caso, exigir do atleta o recurso exclusivo ao recibo como Desportista.

Independentemente da entidade que liquide os prémios, em nenhuma circunstância será permitido o pagamento de premiações monetárias a atletas que ou não estejam colectados ou que apresentem recibos e documentos, ainda que fiscalmente válidos, de outro contribuinte.

1.6. Pagamento de Premiação – A FPS e ou o Promotor reservam-se o direito de fazer o pagamento (por transferência bancária ou cheque) e gestão das premiações monetárias aos atletas.

Se a FPS prescindir do direito de gestão e pagamento das premiações, deverá o Promotor efectuar o pagamento dos prémios no último dia de prova, imediatamente após o final da prova, preferencialmente através de transferência bancária ou cheque.

Qualquer outro prazo para pagamento deverá ser objecto de acordo escrito celebrado com cada um dos atletas com direito a premiação, o qual será comunicado / enviado a FPS (fps@surfingportugal.com) . Em todo o caso, o Promotor não poderá nunca pagar a premiação devida em prazo superior a 15 (quinze) dias a contar da data de recepção do recibo.

Será conferido aos atletas um prazo de 30 (trinta) dias, a contar do final da respectiva prova para reclamarem o prémio e entregarem o recibo, sendo que, caso a prova se realize no mês de Dezembro o prazo limite é o encerramento do ano fiscal em questão.

As premiações monetárias que, em face do exposto nos parágrafos anteriores, não sejam pagas aos atletas, reverterão na íntegra para a FPS que, no final da época procederá à re- distribuição de 50% do valor líquido de impostos sob a forma de prémio monetário extra aos campeões nacionais da correspondente categoria.

1.7. Locais das Provas – Todas as provas da FPS devem, nos termos da Lei, realizar-se em território nacional (continente e ilhas).

1.8. Formatos Competitivos – As provas da FPS podem incluir, paralelamente, a realização de um ou mais formatos ou rúbricas competitivas especiais, como por exemplo as Expression Session, com formatos e premiação monetária a sugerir pelo Promotor e a aprovar pela FPS.

As inscrições estão a cargo do DTP de cada prova, sendo sempre atribuída uma prioridade em função do seeding ranking mais actualizado ou, no caso dos atletas que não o possuam, a ordem de inscrição. A FPS reserva-se no entanto de definir, por convites, os atletas para estes formatos.

1.9. Expression Sessions – Durante as Provas da FPS, as Expression Sessions devem ser realizadas imediatamente antes da final, ou em momento a definir por acordo entre o Promotor e o DTP.

1.10. Pontuações das Provas – As provas da FPS são pontuadas com base na tabela de pontos, nos termos do Anexo 1.

Uma prova, categoria, para ser pontuável deverá contar com um mínimo de dois participantes.

1.11. Ranking Final – As classificações finais nos Rankings da FPS são obtidas pelo somatório das melhores provas pontuáveis de cada atleta. Os resultados finais resultarão da aplicação das seguintes regras:

- (i) 3 provas: todos os resultados contabilizados;
- (ii) 4 provas: 3 melhores resultados contabilizados;
- (iii) 5 e 6 provas: 4 melhores resultados contabilizados;
- (iv) 7 e 8 provas: 5 melhores resultados contabilizados;
- (v) 9 e 10 provas: 6 melhores resultados contabilizados.
- (vi) mais de 10 provas: 7 melhores resultados contabilizados.

1.12. Fórmula de desempate – Sempre que subsista um empate, observar-se-á a seguinte fórmula de desempate: retira-se o pior dos resultados considerados na contabilização final. Se ainda assim subsistir o empate, retiram-se os dois piores resultados considerados na contabilização final, e assim sucessivamente até ao confronto directo da melhor prova.

Se ainda assim subsistir o empate, deverá passar-se à contabilização de todos os resultados, começando pelo melhor, até ao máximo do número de provas do ano. Continuando a verificar-se o empate, analisa-se se existiu algum confronto directo entre os atletas e estabelece-se uma relação de vitórias que em caso de empate passa-se a contabilizar o somatório das pontuações obtidas nesses heats.

Por fim, ainda existindo empate, desempata-se pelo ranking final do ano anterior.

Em caso de empate na construção de grelha de prova, deverá aplicar-se o acima exposto, com as devidas adaptações. Se ainda assim persistir o empate, este será desfeito com recurso à ordem de inscrição no site da FPS.

1.13. Formato das provas – Em todas as provas, excepto no CNSUP R, será utilizado o formato de 3-4 competidores por heat. A progressão neste tipo de formato contempla que, pelo menos 50% dos competidores têm de avançar para a fase seguinte, excepto quando se tratar de heats de repescagem onde mais de 50% já tenham previamente avançado.

Os formatos não contemplam o uso de Tops. Excepto numa situação de Trials, todos os participantes começam na mesma fase.

Será responsabilidade do DTP a adequação do formato à totalidade de atletas em prova em conformidade com os formatos oficiais da FPS.

Nota: dependendo dos circuitos poderá estar previsto o recurso a formatos de heats man-on-man. Ou a rondas de repescagem devendo, no entanto, esta decisão ser unanimemente aceite por DTP e organizador da prova.

1.14. Regra de Seeding das Provas – O seeding é a organização dos atletas de forma a integrá-los nos formatos de prova do ponto anterior, ficando definidos os tops, cabeças de série e a posição de arranque dos demais competidores.

O seeding da 1ª prova do ano é definido exclusivamente em função da classificação final da competição que elege o Campeão da modalidade e categoria, do ano anterior. A partir daí, define-se o seeding congregando a classificação do ano anterior (tabela de 1000 pontos – ver Anexo 1) e as pontuações da época desportiva corrente [por exemplo, ao atleta que acabou o anterior em 1º lugar são atribuídos 1000 (mil) pontos que somam aos resultados do ano corrente]. Esta regra é eliminada após a realização 3ª Etapa, passando a contar apenas as provas do ano corrente.

1.15. Substituição de Atletas por Erro Administrativo – Qualquer atleta que detecte algum erro administrativo pode exigir junto do DTP um lugar na fase que lhe é devida, obrigando uma alteração nos heats ou que os mesmos sejam refeitos caso o campeonato ainda não tenha começado.

Quando não haja possibilidade de colocar esse atleta na fase correcta, nomeadamente pelo facto de o campeonato ter já começado, o mesmo irá competir no heat para o qual foi originalmente designado, ficando assegurada a pontuação mínima que teria na fase onde devia ter entrado, mas sem qualquer direito à premiação monetária, caso a mesma existisse.

1.15. Substituição de Atletas por Desistência – Havendo desistências, por motivo de manifesta e comprovada impossibilidade de apresentação ou permanência em prova, de atletas em competição com confirmação junto do DTP, o mesmo pode ocupar o lugar vago mediante as seguintes regras, na seguinte ordem:

- (i) Pelo primeiro atleta em lista de espera;
- (ii) Pelo atleta com mais seeding da fase anterior ao espaço em causa e que ainda não tenha competido.

Não há substituição de atletas nas seguintes condições:

- (i) em fases já com premiação monetária após o início da competição; e
- (ii) quando atleta substituto tenha já participado em fases anteriores da prova.

Qualquer heat onde falte algum atleta confirmado e não exista a possibilidade de ocupação do lugar vago ou que falte um atleta sem existir a confirmação dessa falta junto do DTP, decorrerá normalmente com os atletas presentes.

1.16. Critérios de Precedência – sempre que o número de inscritos, incluindo os wildcards, exceder os 64 na competição Masculina e os 24 na Feminina, os praticantes que não tenham participação garantida por falta de seeding ou por inscrição fora do prazo de inscrições regulamentar, integrarão a lista de espera. Pode, no entanto, em condições excepcionais a FPS decidir fazer trials.

1.17. Faltas de comparência – Os atletas que faltem ao check-in ou a qualquer heat de prova para a qual se tenham regularmente inscrito (ie, primeiro heat em que competem), sem que o caso configure desistência justificada (até 5 dias após a realização da prova), ficam sujeitos a multa nos termos do ponto 6.2 deste regulamento.

A falta de comparência de dois ou mais atletas em fases mais adiantadas da competição resultará no apuramento automático dos atletas presentes, sempre que esse apuramento for possível para todos os intervenientes no heat.

1.18. Atraso no Check-In – Os atletas que se apresentem ao check-in depois da hora designada para o respectivo fecho perdem o lugar na grelha competitiva, integrando o último lugar da lista de espera, caso apresentem uma razão válida para o seu atraso ao DTP.

Esta regra é extensível a todos os atletas em lista de espera que faltem após terem sido chamados a entrar em competição.

Em casos de força maior, entendidos como razões alheias à vontade e controlo do atleta, pode este ser recolocado em primeiro lugar da lista de espera, desde que o motivo esteja devidamente comprovado no entendimento exclusivo do DTP.

1.19. Eventos não terminados – Se por motivos de força maior uma prova não chegar ao seu termo, podem ocorrer as seguintes situações:

- (i) sempre que a primeira ronda não seja terminada, a prova é cancelada, não havendo distribuição de pontos nem premiação monetária, sendo o promotor obrigado a devolver, na íntegra, o valor da inscrição aos atletas;
- (ii) caso a prova seja cancelada em ronda incompleta, e imediatamente posterior à primeira ronda (completa), os atletas receberão os pontos correspondentes à classificação obtida na primeira ronda ea premiação total monetária é distribuída equitativamente por todos os atletas apurados
- (iii) caso o campeonato tenha progredido até uma ronda completa posterior à primeira ronda, , a premiação monetária remanescente será repartida equitativamente entre todos os atletas apurados, os quais receberão igualmente, a pontuação mínima atribuível à fase em que se encontram;

(iv) para poder receber a devolução das inscrições, os pontos e a premiação monetária os atletas deverão ter check-in válido na prova.

1.20. Prolongamento dos Dias de Prova – Se a extensão dos dias de prova se dever à impossibilidade de desenrolar a prova nos dias agendados devido a condições de tempo e/ou de mar, o seu prolongamento deverá resultar de um acordo comum e unânime entre o DTP e o Promotor.

Se o motivo da necessidade de extensão se ficar a dever a manifestas falhas logísticas e desportivas do promotor, este é obrigado a desenrolar a prova até ao seu fim. Em ambas as situações, os custos adicionais que daí advierem, deverão ser suportados pelo promotor.

1.21. Zonas oficiais de prova – O acesso à zonas oficiais de prova é restrito aos staff (produção e juizes) envolvido na prova, atletas, treinadores e convidados dos atletas (uma pessoa por atleta) devidamente identificados, ficando expressamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas e tabaco no seu interior durante a competição, com excepção para uma designada zona VIP.

A zona afecta aos media apenas é acessível aos atletas sendo que o acesso aos juizes está subordinado a uma autorização do chefe de juizes. O Promotor deve assegurar que estas zonas estão em condições normais de higiene. Os actos por parte dos treinadores e/ou convidados dos atletas são inteira responsabilidade dos atletas. O Promotor deve proporcionar uma área de competidores de acesso restrito onde os atletas se podem preparar para os seus heats e deixar o seu material em segurança. Devem ser ainda proporcionados 25 (vinte cinco) litros de água aos atletas.

1.22. Obrigações comerciais e publicitárias dos competidores – Todos os competidores em competição estão obrigados a colaborar com os órgãos de imprensa oficiais da prova, os quais gozam de prioridade no acesso a conteúdos face aos demais, devendo comparecer em eventuais conferências de imprensa e entrevistas antes e depois dos heats (salvaguardando a concentração do atleta e até 30 minutos após o término do mesmo).

Os atletas e órgãos de media deverão zelar pela publicidade aos patrocinadores, procurando envergar sempre as licras de competição e realizar as entrevistas na zona designada para o efeito, ou, na ausência da referida zona, junto a placards ou lonas dos patrocinadores da prova.

É obrigatório que os atletas finalistas compareçam na entrega de prémios.

1.23. Direito de Imagem – A participação dos atletas nas provas organizadas pela FPS pressupõe a autorização para o uso da respectiva imagem, para efeitos de informação ou promoção da prova em que o atleta participa, bem como das respectivas entidades Promotoras.

O uso de imagem ora considerado encontra-se limitado a imagens captadas durante a acção competitiva ou no contexto do evento, que não sejam susceptíveis de consagrar um uso não autorizado da imagem individual do atleta, passíveis de estabelecer um vínculo de associação comercial entre o atleta e um produto, marca, evento ou instituição.

1.24. Troféus e Prémios Extra – Os Promotores das provas obrigam-se a entregar troféus aos quatro primeiros classificados de cada categoria.

Os troféus devem mencionar o nome da prova, local, ano, modalidade e categoria.

Outros prémios extra podem ser entregues caso o Promotor assim o entenda, sujeito a autorização da FPS.

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

(i) Se o atleta já não estiver a competir nesse momento, será dado ao mesmo o tempo necessário para a recuperação do esforço despendido antes da sua entrada nos heats;

(ii) Se o atleta se encontrar a competir, o heat será interrompido de imediato, sendo reiniciado após o descanso de todos os seus participantes;

(iii) No caso de o 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;

(iv) 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 escrito por parte do atleta e/ou do clube/associação/federação em que este se encontre inscrito até 20 (vinte) minutos após o término do heat.

1.26. Controlo Anti-Doping – Todos os atletas, participantes e agentes desportivos envolvidos nas provas constantes deste regulamento, poderão estar sujeitos a controlo antidopagem, nos termos estabelecidos pelo regulamento antidopagem da FPS.

1.27. Transferências entre clubes – A licença federativa, assim como o vínculo do atleta ao clube pelo qual se federou, é anual. Salvo por extinção do clube pelo qual está federado, os atletas não poderão transferir-se de clube, durante toda a duração da sua licença anual.

1.28. Situações não Previstas – As situações não previstas neste regulamento serão resolvidas de acordo com os restantes regulamentos em que se enquadram a prática desta modalidade, sendo

analisadas, em primeira instância, pelo DTP, que poderá remeter o assunto para Direcção Técnica Nacional da FPS e/ou o CA.

1.29. Disposições Finais – O presente regulamento merece aprovação por parte da direcção da FPS.

2. Regras de Competição

2.1. Objecto – As regras que a seguir se transcrevem são aplicáveis a todos os eventos sancionados pela FPS, sendo que nos EE poderão existir especificidades que obriguem ao não cumprimento das mesmas.

2.2. Formatos de Competição – Os formatos de competição serão definidos nos capítulos posteriores. Em todos os formatos e fases da competição, apuram-se um mínimo de 50% (cinquenta por cento) dos atletas que compõe um heat para a fase seguinte. Excepto quando se tratar de heats de repescagem onde mais de 50% já tenham previamente avançado.

Nos EE, o formato de competição é definido pelo Promotor e aprovado pela FPS.

2.3. Tempos de Heats – Os heats terão uma duração standard de 20 minutos e as finais de 30 minutos. Todos os tempos fixados podem ser reduzidos ou aumentados, dentro do intervalo de 15 e 30 minutos, caso o DTP e o CJ assim o entenderem. Os heats poderão em circunstâncias excepcionais, relacionadas com as condições de mar, marés, ou outra de força maior, ter uma duração mínima de 15 (quinze) minutos, neste caso terão de ser devidamente justificadas no relatório de prova. Em nenhuma circunstância haverá uma alteração do tempo de heat após o início do mesmo. O tempo oficial de cada heat é definido pelo DTP, que o deverá afixar no painel de resultados.

2.4. Contagem de Ondas – Em todos os heats, há um limite máximo de 15 (quinze) ondas surfáveis por atleta e por heat. Em condições especiais, o DTP pode impor limites diferentes. Qualquer atleta que esteja a 2 (duas) ondas de atingir o limite máximo de ondas surfáveis deverá ser alertado pelo Speaker mediante indicação do CJ, aviso esse renovado quando só faltar 1 (uma) onda e outra vez aquando do limite atingido. Neste caso, deverá sair de imediato da água estando sujeito a uma multa por cada onda extra e a uma interferência caso apanhe uma onda doutro atleta ou influencie o seu estado normal de remada.

2.5. Início de Heats – O heat principia com o início do toque de buzina ou sirene. Qualquer onda surfada antes do heat começar não será contabilizada e pode ser objecto de uma multa caso interfira no heat anterior. Em situação de heat man-on-man essa atitude dá direito a uma perda de prioridade, a qual é automaticamente atribuída ao outro atleta. Os atletas só podem surfar ondas antes do heat começar mediante autorização do CJ. O speaker deve fazer a contagem decrescente do 5 (cinco) segundos antes do heat começar e a dar indicações precisas para dentro de água de que o heat começou após o toque de buzina ou sirene.

2.6. Paddle Out Time – Os atletas de um heat podem entrar na água com a antecedência face ao heat anterior definido pelo DTP, devendo fazê-lo sem atrapalhar o heat que está em curso. Se porventura um atleta chegar atrasado ao seu heat, e caso não tenha sido substituído, poderá iniciar o heat na praia, desde que informe o DTP desse facto.

2.7. Fim dos Heats – Um heat termina assim que se inicia o primeiro de dois toques que assinalam o fim do mesmo. Todas as ondas surfadas posteriormente não serão contabilizadas e caso interfiram no heat seguinte podem ser objecto de uma multa.

O Speaker deve fazer a contagem decrescente dos 5 (cinco) segundos finais, sendo que após o último segundo deve soar de imediato o 1º toque de buzina. Após o 2º toque, o Speaker tem de dar indicações precisas para dentro de água de que o heat terminou.

Todos os atletas têm de sair da área de prova assim que termina o seu heat, podendo ser sujeitos a uma multa caso não o façam. Estes devem vir deitados na prancha salvo condições difíceis do mar.

2.8. Sinalização durante os Heats – O Promotor tem de disponibilizar um disco com pelo menos 1 (um) m2 e que deve ser posicionado numa zona de boa visibilidade para os atletas em competição. A esquemática de cores tem o seguinte significado:

(i) Cor Verde – Heat a decorrer;

(ii) Cor Amarela ou Vermelho – Em curso os 5 (cinco) minutos finais de Heat;

(iii) Neutro – Fim de heat.

Poderá existir outro disco de sinalização com cores que indica a prioridade em situação de heats.

2.9. Interrupção de Heats – O DTP ou o CJ, por delegação de poderes do primeiro, pode interromper um heat em qualquer momento, retomando-o pelo tempo que falta cumprir e, sempre que possível, na linha de rebentação e, caso se aplique, respeitando a situação de prioridade verificada na altura da interrupção. Se houver uma alteração drástica das condições de mar que impeçam o julgamento na mesma escala das notas até então utilizada, poderá o DTP e/ou o CJ determinar a repetição total

do heat. Em circunstância alguma deverá ser dado qualquer prolongamento de tempo após o heat ter entrado na água.

2.10. Cronometragem dos Heats – O controlo de tempo dos heats é feita pelo CJ, sendo que não são permitidos inícios automáticos. Há um tempo mínimo de 10 (dez) segundos de intervalo entre o fim e o início de dois heats consecutivos e um tempo máximo de 2 (dois) minutos, salvaguardando-se motivos de força maior.

2.11. Cronograma de Prova – O cronograma de prova aprovado pelo DTP deve ser afixado num painel de informações de consulta dos atletas. No fim de cada dia deverá ser afixado o cronograma previsto para o dia seguinte, sendo que se fixará um horário para check-in dos atletas e outro, pelo menos 30 minutos antes, para check-in do staff técnico e não técnico

2.12. Andamento da Prova – O DTP é soberano na decisão sobre o desenrolar da prova. Qualquer informação dada por este elemento é considerada oficial, sendo que no caso de existir uma falta de comparência de um atleta a um heat com base nessa informação haverá a um protesto formal cuja consequência pode levar à repetição do heat. Todas as informações cedidas por outros elementos da organização não são oficiais e não oferecem a possibilidade de protesto. O DTP pode retardar o início de um heat.

2.13. Situações Extraordinárias de Andamento de Prova - Todas e quaisquer situações passíveis de configurar-se como extraordinárias (ex: competidores em trânsito de outras provas, ocorrências de força maior do foro pessoal) não serão tidas em conta para efeitos de alteração do andamento da prova e/ou encadeamento regular das baterias, não estando assim autorizada qualquer situação extraordinária sujeita a diligências por parte da Direcção de prova junto da FPS e/ou atletas em competição.

2.14. Início de Prova – Qualquer dia de prova poderá ser iniciado a partir das 6h30 da manhã, sempre que haja condições de luz e visibilidade para tal.

2.15. Zona de Competição – A zona de competição começará a ser limpa nos 5 (cinco) minutos antecedentes ao início da prova, sendo que qualquer surfista que permaneça nessa área no último minuto antes do primeiro heat começar estará sujeito a uma multa.

2.16. Pontuação das Ondas – Cada juiz dá uma nota classificativa de 0 (zero) a 10 (dez) às ondas surfadas, pontuando apenas os casos em que o atleta domina a onda em posição de equilíbrio sem as mãos nos rails da prancha (excepção feita ao casos específicos dos grab-rails).

2.17. Tabulação das Ondas – A nota final de cada onda é obtida eliminando a notas mais alta e mais baixa do colectivo de juizes, surgindo uma média aritmética considerando as restantes notas e um arredondamento com 2 (duas) casas decimais. Esta tabulação de ondas pode ser feita automaticamente com um sistema computadorizado ou manualmente na sua ausência, havendo sempre lugar a uma verificação conferindo as folhas manuais de cada Juíz pelo tabulador.

2.18. Pontuação nos Heats – Ao final de cada heat, a pontuação de cada atleta é obtida pela soma das 2 (duas) ondas com pontuação mais alta e salvaguardando-se que não há interferências a considerar. O vencedor é o que tiver maior pontuação agregada.

2.19. Empates – Havendo um empate entre dois atletas, segue-se a seguinte esquemática por ordem de prioridade:

(i) Comparação da melhor onda, se ainda assim persistir o empate, vai-se comparando a 2ª melhor onda, continuando a persistir o empate passamos à 3ª e assim sucessivamente até desempatarmos ou chegarmos ao nº máximo de ondas surfáveis;

(ii) Se ainda assim permanecer um empate técnico, pode dar-se lugar à repetição do heat, com a participação exclusiva dos atletas empatados excepto se os restantes competidores não apanharam qualquer onda definindo-se as classificações por seeding;

(iii) Qualquer surfista com uma interferência é considerado perdedor em caso de empate;

(iv) No caso de empate por falta de ondas de dois ou mais competidores, o desempate é feito pelo ranking actualizado imediatamente antes do início da prova.

2.20. Protestos – Qualquer nota ou decisão dos Juizes é irrevogável. Uma vez tomada a decisão final por parte do CJ, o atleta apenas pode fazer um protesto junto do DTP e sem qualquer auxílio de opinião por parte de qualquer elemento do painel de Juizes. Esse protesto deve ser apresentado até 30 minutos após o final do heat em causa, por escrito e em documento fornecido pelo DTP, que terá um período máximo de 45 (quarenta e cinco) minutos para responder, por escrito, ao referido protesto.

2.21. Comentadores de Prova (Speakers de Praia) – Os speakers devem conhecer as regras básicas e critérios, não podendo avisar os atletas em competição da aproximação de qualquer onda.

Os comentários do speaker são prioritários relativamente às entrevistas, o mesmo se aplicando para todas as informações necessárias aos atletas em competição.

É expressamente proibido ao speaker anunciar qualquer informação (nota ou interferência) antes que todos os Juízes e CJ tenham emitido a sua opinião e dado entrada no sistema computadorizado ou manual.

Em todos os heats devem ser anunciados os resultados e pontuações de cada onda até ao final dos mesmos (incluindo as finais). Qualquer informação incorrecta por parte do speaker não dá direito aos atletas de apresentarem um protesto.

O pedido de informação dos atletas em competição deve considerar a seguinte simbologia:

- (i) Tempo para acabar o heat – Tocar com uma mão/braço no outro em posição acima da cabeça;
- (ii) Prioridade – Ambos os braços acima da cabeça;
- (iii) Número de ondas surfadas – Um braço na horizontal e sobre a água;
- (iv) Situação do heat (ondas a contar, total de pontos e pontuação necessária para vencer) – Dois braços na horizontal;
- (v) Entendidas as informações necessárias, o atleta deve acenar com um dos braços.

2.22. Caddies – Os caddies (um por atleta), sendo elementos de apoio aos atletas, devem pedir autorização ao DTP para entrar para a zona de competição, não sendo no entanto autorizado em nenhuma circunstância a presença simultânea de mais de um elemento por atleta.

O caddie deverá permanecer afastado dos adversários do seu atleta (preferencialmente no canal) e está automaticamente sujeito às regras normais de competição, sendo que qualquer influência sobre os adversários do seu atleta ou qualquer onda surfada induz uma interferência neste.

Não pode ser utilizado o apoio do jet-ski por parte do atleta para chegar junto do seu caddie, aplicando-se uma interferência caso este volte para a zona de competição (excepção feita quando este apoio for autorizado pelo CJ ou quando prevaleça a segurança do atleta).

O caddie pode utilizar o jet-ski para voltar para a praia ou ir buscar a prancha perdida. Qualquer influência do jet-ski em utilização pelo atleta ou caddie numa obra a ser surfada por outro atleta, obriga a ser assinalada automaticamente uma interferência a este.

Não há lugar para apoio ao atleta por parte do jet-ski ou outra pessoa durante a troca da prancha ou a busca de uma prancha perdida dentro de água, devendo o mesmo chegar por sua conta e risco ao out-side.

2.23. Equipamento Suplente – Nenhum atleta concorrente poderá utilizar o equipamento desportivo suplente, nomeadamente a prancha, que tenha sido colocado por outro atleta

concorrente nas imediações da área de competição (praia / área de competidores) ou com um caddy junto da zona de competição no mar, salvo se tiver obtido autorização prévia, por escrito, devidamente assinada, entregue ao DTP. O incumprimento desta regra implica a desclassificação imediata da prova.

2.24. Jogos de Azar e Apostas – É estritamente proibida a existência de jogos de azar ou apostas com envolvimento directo de qualquer atleta ou Juízes, sob a pena de lhe ser aplicada uma multa de até 5.000€ (cinco mil Euros) e um processo disciplinar.

2.25. Indumentária em Competição – O Promotor e seus patrocinadores não podem forçar os atletas a vestir o quer que seja para além da licra de competição. Os atletas obrigam-se a vestir e despir a mesma exclusivamente no beach marshall, primando o seu uso durante entrevistas à saída da água e entregas de prémios.

2.26. Gala de Final de Ano – A FPS poderá organizar, no final de cada temporada desportiva, uma Gala de Final de ano, com o propósito de celebrar as suas competições e homenagear vencedores, participantes, colaboradores e entidades que tenham prestado contributo relevante às competições e modalidades.

A presença na Gala de Final de Ano é obrigatória para todos os atletas com classificações no top 5 em circuitos da FPS do respectivo ano, salvo casos de manifesta impossibilidade, os quais deverão ser objecto de justificação formal, no prazo máximo de 10 (dez) dias úteis após a data de conclusão da Gala.

Qualquer falta injustificada configurará a sanção disciplinar de “Denegrir a imagem do surf por má conduta”, sancionável com pena de multa de 25€ (vinte e cinco Euros) a 250€ (duzentos e cinquenta Euros), a que acrescerá a pena acessória de suspensão.

2.27. Fotógrafo na Água – O controlo de fotógrafos dentro de água na zona de competição é feito conjuntamente pelo DTP e CJ, os quais permitirão a presença de um máximo simultâneo de 2 (duas) pessoas dentro de água no interior da área de competição. Atenda-se ao seguinte:

- a) Só será dado acesso a essa área a fotógrafos devidamente credenciados pela FPS;
- b) Entende-se por fotógrafo na água toda e qualquer actividade de recolha de imagens (fotografia ou vídeo) no interior dos limites da área de competição.
- c) Os requisitos de credenciação de fotógrafo na água são a experiência reconhecida na área, objectiva com distância focal igual ou superior a 135 mm (fotografia) e/ou 50mm (vídeo), e segurança de todos os envolvidos.

d) O fotógrafo é exclusivamente responsável pelos seus actos podendo-lhe ser imputadas todas e quaisquer responsabilidades que advenham de efeitos negativos de qualquer natureza que sejam comprovadamente imputadas por parte de qualquer surfista em competição ao mesmo tempo que estejam a ser captadas imagens.

e) A FPS reserva-se ao direito de solicitar as imagens recolhidas (não editadas), livre de direitos, para efeitos de promoção do evento e/ou utilização nos programas oficiais do evento, requerendo até 20 fotografias (escolha da FPS) e/ou 10 minutos de vídeo.

2.28. Palanque Duplo – Se por questões de tempo for necessário utilizar palanque duplo, devem ser definidas duas zonas de competição com uma área neutra entre elas assegurando-se um painel mínimo de 3 (três) Juízes em cada uma dessas zonas. Deverá haver um acompanhamento desta nova organização por parte do CJ e do DTP.

2.29. Sistema de Prioridades em Heats – Para a utilização deste sistema é obrigatório existir um meio de comunicação visual com cores para indicar a prioridade em situação de heats. Este sistema terá de ser aprovado pelo DTP. A pessoa responsável pela atribuição das prioridades terá de ser um juiz de 1ª categoria ou superior nas provas nacionais, e de 2ª categoria ou superior nas provas regionais.

2.30. Consumo de Alcool – É estritamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas na Zona de Competidores. A infracção a esta regra constitui ilícito disciplinar e será punida nos termos do ponto 5. do presente regulamento.

2.31. Regras Media para Competidores - Todos os associados da FPS que sejam oficialmente convocados para conferência de imprensa ou entrevistas (incluindo webcast) terão obrigatoriamente que marcar presença, salvaguardando-se motivos de força maior, aplicando-se esta regra durante os dias de competição (salvaguardando os períodos de concentração para as suas baterias) mas também fora dos mesmos sempre que relacionado com os eventos FPS. Terão sempre prioridade os meios “media partners” pela seguinte ordem: (1) Directos TV, (2) Directos WEB, (3) Outros media partners, (4) Outros meios não “media partner”.

2.32. Respeito pelos Naming Sponsors - Todos os associados deverão respeitar as designações dos eventos FPS (naming dos circuitos e/ou das provas) em quaisquer declarações, incluindo redes sociais e blogosfera.

2.33. Credenciações de Meios Media - Os órgãos media não oficiais deverão credenciar-se no secretariado de prova, devendo declarar o destino das imagens em captação e limitando-se a sua divulgação pública até um máximo de 3 (três) minutos, salvo autorização expressa e por escrito por parte da FPS, sob a pena de serem cobrados direitos de imagem sobre as mesmas a favor da FPS.

2.34. Utilização de Imagens Eventos FPS - Todas e quaisquer imagens captadas durante os tempos de competição só podem ser usadas para promoção do evento ou do atleta, não estando autorizada qualquer outra forma de utilização, especialmente as que configurem objectos comerciais de qualquer espécie, sob a pena de serem cobrados direitos de imagem sobre as mesmas a favor da FPS.

3. Interferências e Regras de Prioridade

3.1. Objecto – As regras que a seguir se transcrevem são aplicáveis a todos os eventos sancionados pela FPS, sendo que nos EE poderão existir especificidades que obriguem ao não cumprimento das mesmas.

3.2. Regras Básicas – As regras fundamentais de prioridade são as seguintes:

(i) O atleta que estiver na posição mais interior da onda tem o direito incondicional de surfar a onda em toda a sua extensão, sendo assinalada uma interferência se a maioria dos juizes entenderem que outro atleta tenha prejudicado o potencial de pontuação do competidor a quem estava atribuída a prioridade na onda;

(ii) Um atleta que se ponha de pé na mesma onda de um atleta com prioridade poderá sair da onda sem lhe ser assinalada uma interferência caso não tenha prejudicado o respectivo potencial de pontuação;

(iii) Todas as situações de pressão excessiva na remada, puxar o chope ou quebrar uma secção serão puníveis com uma interferência de remada;

(iv) Num heat man-on-man, um atleta que surfa uma onda tem a possibilidade de sair dela imediatamente sem lhe ser assinalada uma interferência quando o atleta prioritário apanhe a onda e sem lhe prejudicar o potencial de pontuação. Caso o atleta sem prioridade continuar a surfar a onda, sem prejudicar o potencial de pontuação do atleta com prioridade, serão atribuídos zero pontos a essa onda e a onda contará como uma das máximas permitidas mas não como uma das suas melhores;

(v) Qualquer onda surfada incorrendo numa interferência será pontuada com zero pontos mas contará para a contagem de máximo de ondas.

3.3. Situação de Interferência em Heats sem prioridade man-on-man – Em heats sem ser man-on-man ou durante alguma fase deste sem prioridade, é da responsabilidade do juiz determinar qual o competidor com prioridade na onda baseando-se na sua formação e no lado da onda (direita ou esquerda) com mais potencial. Não interessa quem se colocou primeiro de pé. Caso não seja possível definir qual o lado com mais potencial, prevalece quem definiu a direcção mais atempadamente. As situações em avaliação podem ser de Point Break, Pico Triangular ou Picos Múltiplos.

3.4. Point Break – Se por condições da praia só existe uma direcção disponível, o atleta na posição mais interior da onda tem o direito incondicional de prioridade durante todo o seu período de duração.

3.5. Pico Triangular (fundo de areia e/ou pedra) - Se um pico tem direita e esquerda disponíveis no ponto inicial do take-off, sem que nenhum dos lados seja declaradamente de maior potencial, então a prioridade será do atleta que definir primeiro a direcção de progressão. Um segundo atleta pode surfar a onda na direcção oposta sem ser penalizado desde que não interfira com o primeiro.

3.6. Picos Múltiplos (beach breaks) – Nestes casos, a regra de prioridade pode variar em função da natureza individual de cada situação, cabendo aos Juizes a avaliação de cada uma delas.

No caso de dois atletas apanharem uma onda em picos separados e entrarem em rota de colisão, terá prioridade aquele que se tiver posto de pé primeiro, devendo o segundo ceder o caminho ou mesmo abandonar a onda de forma a não prejudicar o potencial de pontuação. Tendo os dois feito o take-off ao mesmo tempo, pode acontecer o seguinte:

- (i) Quando ambos cedem o caminho sem se prejudicar mutuamente não há interferência;
- (ii) Se nenhum ceder o caminho, é assinalada interferência dupla desde que exista perda de potencial de potencial;
- (iii) Havendo colisão entre ambos e um deles for declaradamente o agressor, é assinalada interferência a esse atleta.

3.7. Situação de Interferência em Heats com prioridade – Em heats com prioridade existe um disco de prioridades com as cores dos atletas que define quem tem o direito incondicional de surfar a onda escolhida em ambas as direcções. Este disco é da responsabilidade do Chefe de Juízes, podendo ser delegada num “Juiz de Prioridades”. As seguintes situações são aplicáveis:

- (i) É responsabilidade do atleta verificar o disco de prioridades.
- (ii) no início dos heats não há prioridades (disco em posição neutra), sendo a regra básica de interferência que vigora;
- (iii) Assim que algum atleta manifeste intenção ou apanhe uma onda, perderá a prioridade. Em heats de 3 ou 4 atletas assim que algum dos atletas manifeste intenção de apanhar uma onda, enquanto atleta prioritário, o “juiz de prioridades, deverá decidir se essa remada implica a perda da sua prioridade.
- (iv) sempre que um atleta apanhar uma onda antes do heat começar, a onda não é pontuada, e ser-lhe-á atribuída a ultima prioridade disponível. Em situação de man on man, o atleta que não surfou a onda ganha automaticamente a primeira prioridade.
- (v) Se um atleta em posição interior tem segunda ou terceira prioridade, e o atleta prioritário rema para uma onda, mas perde essa onda, o atleta em posição interior assume automaticamente a maior prioridade. Se por sua vez este também remar, e perder a onda, então ambos perderão a prioridade. Ou seja, ainda que apenas tenha passado uma onda e não tenha sido possível alterar a prioridade.
- (vi) Um atleta prioritário perderá a prioridade se, na opinião do Chefe de Juízes ou “Juiz de Prioridade”:
 - Remar deliberadamente na frente de outro atleta, impedindo-o de apanhar uma onda;
 - Se posicionar deliberadamente na zona de take-off, impedindo outro atleta de apanhar uma onda;
 - Usar a sua prioridade remando ou apanhando uma onda para bloquear outro atleta. Quando o surfista prioritário parece não ter tido qualquer intenção de marcar, a prioridade poderá ser atribuída independentemente do atleta que chega primeiro à zona de take-off após surfar a onda.
- (vii) Se um atleta com prioridade superior remar para fora da zona primária de Take-off zona, deslocando-se numa posição mais no inside, este atleta terá a sua prioridade suspensa até que volte para zona primária de Take-off. O “juiz de prioridade” determinará nova ordem de prioridade do atleta no heat. Serão feitos esforços através do sistema de PA para anunciar verbalmente ao atleta prioritário que se encontra a abandonar a zona primária de take-off.
- (viii) O Chefe de Juízes ou “Juiz de Prioridades” poderá individualmente uma interferência, apenas se a maioria do painel de juízes não viu o incidente.
- (ix) Se houver alguma controvérsia resultante de um erro do disco de prioridades, o DTP decidirá a situação.

(x) O atleta que ultrapassar primeiro a linha de rebentação terá direito à primeira prioridade. Caso os atletas tenham aparentemente atingido esta linha simultaneamente, a prioridade será atribuída ao atleta que está há mais tempo sem prioridade;

(xi) Assim que um heat terminar todas as prioridades serão canceladas. Um atleta que esteja a surfar uma onda quando terminar um heat não poderá ser perturbado, ainda que o outro atleta tivesse antes do término do heat uma prioridade superior. No caso de interferência o atleta infractor será penalizado com uma interferência de prioridade.

(xii) Em situação de assistência de jet-skis, previsto no ponto 4.3, quando os dois atletas estiverem a ser transportados ao mesmo tempo para o outside, terá prioridade aquele que chegar primeiro ou não existirá prioridade caso cheguem os dois ao mesmo tempo.

(xiii) Se o Chefe de Juízes, ou “Juiz de Prioridades” determinar que a prioridade pela ação dos pilotos dos jet-ski, ou problemas mecânicos, a decisão de atribuição de prioridade será definida pelo Chefe de Juízes, ou “Juiz de Prioridades” .

(xiv) Qualquer atleta com prioridade que utilize o jet-ski perderá automaticamente a prioridade.

(xv) Quando o atleta sem prioridade vem numa onda e o atleta com prioridade entra nessa mesma onda, aquele deverá sair imediatamente da mesma e sem prejudicar seu o potencial de pontuação, sendo a sua onda pontuada normalmente.

(xvi) Se ocorrer uma interferência o competidor responsável pela mesma perderá a prioridade;

(xvii) Em momento algum haverá suspensão da regra de prioridades;

3.8. Situação de Interferência em Heats com prioridade man on man – Em heats de 2 atletas com prioridade existe um disco de prioridades com as cores dos atletas que define quem tem o direito incondicional de surfar a onda escolhida em ambas as direcções. Este disco é da responsabilidade do Chefe de Juízes. As seguintes situações são aplicáveis:

(i) No início dos heats uma vez surfada a primeira onda, o atleta com segunda prioridade ganhará automaticamente a prioridade.

(ii) O atleta sem prioridade pode remar e surfar qualquer onda desde que a mesma não seja da mesma linha de onda onde o atleta com prioridade esteja em progressão;

(iii) Assim que o atleta em segunda prioridade apanhar uma onda, passa-se para uma situação em que não há segunda prioridade.

(iv) O atleta que ultrapassar primeiro a linha de rebentação terá direito à primeira prioridade. Caso os atletas tenham aparentemente atingido esta linha simultaneamente, a prioridade será atribuída ao atleta que está há mais tempo sem prioridade;

3.9. Situação de Interferência em Heats com prioridade (3 atletas) – Em heats de 3 atletas com prioridade existe um disco de prioridades com as cores dos atletas que define quem tem o direito incondicional de surfar a onda escolhida em ambas as direcções. Este disco é da responsabilidade do Chefe de Juízes, podendo delegar num “Juiz de Prioridades”. As seguintes situações são aplicáveis:

(i) Ao primeiro atleta a apanhar uma onda ser-lhe-á atribuída a terceira prioridade. Primeiro atleta.

(ii) Os restantes dois atletas no heat terão prioridade sobre o primeiro atleta, e poderão remar para ondas sem perder a prioridade, até que um deles apanhe uma onda. A partir deste momento a prioridade inicial do heat fica estabelecida:

- Ao atleta que ainda não apanhou ondas, é-lhe atribuída a primeira prioridade.
- A prioridade será atribuída aos restantes atletas pela ordem de chegada à zona de take-off;
- O atleta com primeira prioridade terá prioridade sobre os restantes atletas. O atleta com segunda prioridade terá prioridade sobre o atleta com terceira prioridade;
- Se um atleta não se encontra na área de competição no início do heat, e chega tarde, a prioridade ser-lhe-á atribuída a prioridade pelo “Juiz de Prioridades” no momento em que chegue à zona de take-off.

3.10. Situação de Interferência em Heats com prioridade (4 atletas) – Em heats de 4 atletas existe um disco de prioridades com as cores dos atletas que define quem tem o direito incondicional de surfar a onda escolhida em ambas as direcções. Este disco é da responsabilidade do Chefe de Juízes. As seguintes situações são aplicáveis:

(i) Ao primeiro atleta a apanhar uma onda ser-lhe-á atribuída a quarta prioridade. Primeiro atleta.

(ii) Os restantes três atletas no heat terão prioridade sobre o primeiro atleta, e poderão remar para ondas sem perder a prioridade, até que um deles apanhe uma onda. Segundo atleta

(iii) Os restantes dois atletas no heat terão prioridade sobre o primeiro atleta e segundo atleta, e poderão remar para ondas sem perder a prioridade, até que um deles apanhe uma onda. A partir deste momento a prioridade inicial do heat fica estabelecida:

- Ao atleta que ainda não apanhou ondas, é-lhe atribuída a primeira prioridade;
- A prioridade será atribuída aos restantes atletas pela ordem de chegada à zona de take-off;
- O atleta com primeira prioridade terá prioridade sobre os restantes atletas. O atleta com segunda prioridade terá prioridade sobre o atleta com terceira prioridade. O atleta com terceira prioridade terá prioridade sobre o atleta com quarta prioridade;
- Se um atleta não se encontra na área de competição no início do heat, e chega tarde, a prioridade ser-lhe-á atribuída a prioridade pelo “Juiz de Prioridades” no momento em que chegue à zona de take-off.

3.11. Snaking – Não estando em vigor a regra de prioridades man-on-man, o atleta que estiver mais perto do pico no momento do take-off e que estabeleceu claramente a posse de uma onda tem o direito incondicional de a surfar em toda a sua extensão, mesmo que outro atleta vindo do inside apanhe essa onda numa posição interior à dele. Neste caso, aplica-se uma interferência de snaking ao segundo atleta excepto se o mesmo não prejudicar o atleta em progressão com prioridade, pontuando as ondas dos dois competidores.

3.12. Interferência de Remada - Não estando em vigor a regra de prioridades man-on-man, um atleta que reme para uma onda não deve fazer pressão excessiva sobre um atleta que tenha prioridade para essa onda. A interferência de remada é assinalada nas seguintes situações:

- (i) O atleta ofensor colidir ou forçar o atleta com prioridade a mudar a sua trajectória enquanto rema para a onda, causando-lhe uma perda do potencial de pontuação;
- (ii) O atleta ofensor provoca uma quebra de uma secção da onda do atleta com prioridade, situação que normalmente não ocorreria, causando uma perda do potencial de pontuação;
- (iii) Quando um atleta constituir um obstáculo à progressão de um atleta a surfar uma onda enquanto rema para o outside. Os juizes podem entender que é uma situação acidental e nada assinalar.

3.13. Interferência de terceiros – Se um atleta for afectado por um fotógrafo, um banhista, um segurança ou outro agente equivalente, o Chefe de Juizes pode decidir sobre uma onda ou tempo suplementar a favor do mesmo.

3.14. Consequências de uma Interferência:

- (i) Em situações sem prioridade atribuída, e nos quais se considerem apenas as 2 (duas) melhores ondas, contará para a pontuação final do heat do atleta infractor, a pontuação da sua melhor onda e metade da pontuação da sua segunda melhor onda. Havendo uma segunda interferência, a pontuação final do atleta infractor resulta da soma de metade do valor de cada uma das duas melhores ondas e haverá lugar à expulsão imediata da água;
- (ii) Em situação com prioridade atribuída, e nos quais se considerem apenas as 2 (duas) melhores ondas e exista uma situação de prioridade definida, uma interferência penaliza a totalidade da segunda melhor onda do infractor. Uma segunda interferência determina a imediata expulsão e a penalização da totalidade da sua melhor onda. Se estiver definida a situação de Não-Prioridade, aplica-se o disposto na alínea i) do presente artigo 3.14.
- (iii) Por parte do infractor, a onda da interferência terá sempre uma pontuação de zero pontos.

(iv) Qualquer competidor que sofra uma interferência tem direito a uma onda adicional dentro do tempo normal do heat, com excepção para as interferências duplas.

3.15. Assinalar uma Interferência – Uma interferência só existe se a maioria do painel de juízes a assinalar, sendo que em caso de empate prevalece a decisão do Chefe de Juízes. Qualquer competidor que provoca uma interferência deve ser penalizado.

3.16. Expulsão da Água – Se um atleta comete 2 (duas) interferências num mesmo heat, tem de abandonar imediatamente. Caso não o faça, terá de pagar uma multa e será sujeito a um processo disciplinar.

4. Regras para Uso de Jet-Ski para Segurança e Resgate

4.1. Objecto – A disponibilização de Jet-Ski (ou mota de água) é aconselhável em todos os eventos da FPS. Caso o jet-ski venha a ser utilizado, deverão ser cumpridas todas as regras que se seguem.

4.2. Utilização do Jet-Ski – O jet-ski destina-se primariamente a ser utilizado para acções de resgate e/ou auxílio ao desimpedimento por free surfers da área de competição.

4.3. Decisão de Utilização do Jet-Ski para Apoio aos Competidores em Competição – O DTP é soberano na decisão sobre haver um apoio aos atletas em competição com jet-ski, especialmente em condições de Surf extremas, remada longa para o outside e/ou razões de segurança, garantindo-se sempre que não há danos de qualquer natureza sobre a qualidade das ondas.

4.4. Rácio de Jet-Ski por Competidores em Competição – De acordo com as normas da FPS, deverá haver um rácio de 1 (um) equipamento de jet-ski por cada atleta em competição, salvo quando todos os competidores em causa acordarem o não cumprimento deste rácio por unanimidade e por comunicação escrita dirigida ao DTP, o qual dará conhecimento da mesma ao CJ.

4.5. Alocação de Jet-Ski a cada Surfista em Competição – Em geral, a utilização do jet-ski é livre, ie, sem alocação directa e determinada entre um piloto e um surfista, salvo quando definido em contrário por decisão do DTP .

4.6. Zonas de Navegação – As zonas de navegação do jet-ski são definidas pelo DTP em conjunto com o(s) piloto(s) do mesmo, devendo ser afastadas das zonas de competição e não causar qualquer perturbação nas ondas dessa zona. O jet-ski tem de estar afastado da zona de take-off, estando apenas autorizado a entrar na zona de competição para auxílio dos atletas ou quando algum destes pedir o seu apoio. Quando existir um apoio directo à competição, o CJ deve definir em conjunto com o(s) piloto(s) os pontos de resgate e de chegada ao line-up, de forma adequada às condições de Surf. O ponto de chegada ao line-up deverá estar a menos de 30 (trinta) segundos de remada do ponto de take-off. O ponto de resgate deverá ser definido no inside.

4.7. Qualificação dos Pilotos – Os pilotos dos jet-ski devem ser pessoas com provas dadas de navegação dos mesmos em situações directamente ligadas ao surf (tow-in por exemplo). A FPS reserva-se ao direito de reprovar um determinado piloto devendo o mesmo ser substituído por outra pessoa sob a pena de não haver jet-ski no evento.

4.8. Normas de Circulação – Os pilotos são soberanos na definição das condições de navegação em segurança, não podendo, em qualquer circunstância, sofrer pressões ou qualquer outro tipo de atitude similar por parte dos competidores em competição, sendo que, quando existir um transporte de dois competidores ao mesmo tempo, os jet-skis não podem ultrapassar-se um ao outro em situações de configuração de disputa de tempo de navegação. O transporte dos competidores é feito com assento no banco e não no slab, salvo condições de força maior.

4.9. Ordem de Resgate – O(s) piloto(s) deverão dar prioridade de resgate ao surfista que tiver acabado uma onda há mais tempo.

4.10. Prioridade – Num heat com prioridade, quando os dois competidores estiverem a ser transportados ao mesmo tempo para o outside, terá prioridade aquele que chegar primeiro ou não existirá prioridade caso cheguem os dois ao mesmo tempo. Qualquer surfista com prioridade que utilize o jet-ski perde automaticamente a prioridade caso esteja definida a segunda prioridade no momento do ponto de chegada.

4.11. Surfista na Remada – Em caso de dúvida na definição da prioridade, será dada primazia ao surfista que tiver chegado ao outsider pelos seus próprios meios, ie, na remada.

4.12. Autoridade do Chefe de Juízes – Em todo e qualquer momento, o CJ pode decretar que o jet-ski ajudou um determinado atleta em detrimento de outro e assim encontrar justificação para alterar a prioridade. O CJ é soberano nestas situações.

4.13. Acidentes de Navegação – Caso alguma situação de acidente ou similar aconteça, o CJ pode colocar o heat em espera de forma a possibilitar que o(s) visados (surfista e/ou piloto) possam receber apoio necessário para que sejam repostas as condições de segurança novamente e em toda a sua plenitude, devendo depois o heat ser retomado para o tempo restante por decorrer.

4.14. Seguro do Jet-Ski – O uso do jet-ski deve estar devidamente segurado pela organização, sendo que existindo algum acidente a prova deverá ser imediatamente interrompida.

4.15. Responsabilidade Limitada – A utilização do apoio do jet-ski é uma decisão individual de cada surfista em competição, não podendo a FPS ser responsável por qualquer lesão, morte ou danos materiais ou relacionados de qualquer natureza e/ou forma, resultantes da sua utilização sobre do jet-ski.

4.16. Comunicação – O(s) piloto(s) têm de estar obrigatoriamente munidos de dispositivo de comunicação entre ambos e também junto do DTP.

4.17. Comentários aos Competidores – Durante o transporte, o(s) piloto(s) estão expressamente proibidos de fazer todo e qualquer comentário, informação, aviso ou conselhos junto dos competidores em competição.

5. Regras de Julgamento

5.1. Objecto – As regras que a seguir se transcrevem são aplicáveis em todos os eventos FPS, podendo haver algum ponto que poderão não ser considerados nos EE por motivos inerentes às especificidades dos mesmos.

5.2. Selecção dos Juízes – O único órgão com poder de nomeação de juízes para as provas homologadas pela FPS, com excepção das provas intersócios, inter-clubes ou EE's de âmbito local, é o CA da FPSs.

Todos os juízes têm de estar devidamente habilitados para o efeito (curso da FPS) e deve ser assegurado que nenhum deles tenha interesses pessoais e/ou especiais que potenciem alterações à

verdade desportiva. Entende-se como interesse especial uma pessoa que seja patrocinador, empregador ou familiar de um atleta.

Sempre que, por motivos alheios à FPS, se verifique a ausência ou falta de um ou mais juizes, o DTP terá a faculdade, pela ordem indicada, de:

- (i) trabalhar com um painel mínimo de 3 juizes; ou
- (ii) recrutar directamente pessoas no local de prova que, devido ao seu conhecimento técnico da modalidade possam, no seu entendimento, desempenhar a função; ou
- (iii) recorrer a competidores para compor o painel de juizes.

Na ausência do DTP, esta faculdade passa a ser da competência do Chefe de Juizes ou, na ausência deste, do Representante dos Competidores.

5.3. Constituição do Staff Técnico – A constituição dos painéis de juizes deve seguir a estrutura definida no anexo 4. Os Promotores ou clubes organizadores deverão disponibilizar ainda uma pessoa para o beach marshall, um spotter, um tabulador e 2 (dois) speakers.

5.4. Escalas de Pontuação – Todas as ondas surfadas por atletas serão pontuadas de 0.2 a 10 (dez) pontos pelos juizes com incremento de 0.1 pontos, sendo que as médias virão arredondadas à casa centesimal (ex. 7.83pontos).

5.5. Critério de Julgamento – O surfista deve executar manobras radicais controladas nas partes mais críticas das ondas com velocidade, força e fluidez para aumentar o potencial da sua nota. Para além disso, surfar com inovação recorrendo a um bom repertório de manobras será preferencialmente melhor pontuado, o que em conjunto com o maior grau de dificuldade levará a notas mais altas.

5.6. Regras Gerais de Julgamento – Deverão ser consideradas as seguintes regras gerais:

- (i) O juizes devem estar visualmente separados e não podem em momento algum discutir notas e/ou situações de interferência, cabendo ao Chefe de Juizes o impedimento das mesmas;
- (ii) Uma vez tomada uma decisão e lançada a mesma no sistema de pontuação, um juiz só pode alterar a sua nota requisitando o mesmo ao Chefe de Juizes;

(iii) Alguma situação perdida (nota ou interferência) por um juiz elimina a sua avaliação da mesma, sendo que caso não visualize uma onda deverá marcar um “M” no sistema de pontuação, informando desde logo o Chefe de Juizes o qual atribuirá uma nota apropriada;

(iv) Qualquer juízo de valor de um juiz em público pode levar à sua exclusão imediata da prova;

5.7. Pagamento de Juizes – O pagamento do staff em provas da FPS deverá respeitar os valores mínimos definidos anualmente pela FPS bem como todas as obrigações legais e fiscais associadas e que constam das normas emanadas pela FPS.

A FPS e ou o Promotor reservam-se o direito de fazer o pagamento (por transferência bancária ou cheque).

O Promotor deverá efectuar o pagamento dos honorários no último dia de prova, imediatamente após o final da prova, preferencialmente através de transferência bancária ou cheque.

Qualquer outro prazo para pagamento deverá ser objecto de acordo escrito celebrado com cada um dos juizes, o qual será comunicado / enviado a FPS (fps@surfingportugal.com) . Em todo o caso, o Promotor não poderá nunca pagar os honorários devidos em prazo superior a 15 (quinze) dias a contar da data de recepção do recibo.

Será conferido aos juizes um prazo de 30 (trinta) dias, a contar do final da respectiva prova para reclamarem o honorários e entregarem o recibo, sendo que, caso a prova se realize no mês de Dezembro o prazo limite é o encerramento do ano fiscal em questão.

5.8. Sistema de Pontuação Computadorizado – O sistema de pontuação computadorizado é obrigatório em todas as provas da FPS, excepto o CNSKIM e CNSUP R.

O Sistema de pontuação computadorizado terá de estar certificado pela FPS.

6. Disciplina

6.1. Objecto – O regulamento de disciplina visa regular o comportamento desportivo e social dos participantes nas provas organizadas ou homologadas pela FPS, devendo as situações aqui não previstas de forma expressa ser resolvidas pelo CD da FPS. Todas as penas de suspensão serão deliberadas pelo CD da FPS.

6.2. Multas Aplicáveis:

- Denegrir a imagem do surf por má conduta – 50€ a 500€ + pena de suspensão;

- Destruição de propriedade do evento – 100€ + reparação dos danos;
- Agressão a um juiz – 250€ + pena de suspensão;
- Gestos grosseiros a um juiz – 50€ a 300€;
- Utilização de linguagem grosseira em área restrita – 50€ a 300€;
- Utilização de linguagem grosseira com os juízes – 50€ a 300€;
- Rasgar folhas de pontuação dos juízes – 75€ a 350€;
- Escrever nas folhas de pontuação dos juízes – 50€ a 300€;
- Agressão ao staff da prova – 250€ + pena de suspensão;
- Insultar o staff da prova, FPS ou Sponsor – 50€ a 300€;
- Danificar equipamento na prova e/ou áreas de competição – 100€ + pena de suspensão + reparação de danos
- Deliberadamente usar a licra de competição incorrectamente (em competição ou juntos dos media) – 50€ a 500€;
- Não trazer a licra vestida até ao beach marshall – 50€;
- Free surf na área de competição durante os heats – 50€ a 200€
- Surfar durante o heat anterior/seguite àquele em que compete – 30€/onda (se não há premiação monetária no evento, a pena passa a ser uma interferência);
- Se o caddie de um surfista apanha alguma onda - 30€/onda (se não há premiação monetária no evento, a pena passa a ser uma interferência para o atleta representado por esse caddie)
- Insultar a imprensa – 50€ a 500€;
- Agressão à imprensa – 250€ + pena de suspensão;
- Falta de comparência às solicitações da imprensa – 200€ a 600€;
- Falta de comparência à entrega de prémios – 100€ + perda total da premiação monetária respectiva;
- Falta de comparência a provas onde estejam inscritos – 50€ e perda de seeding para a prova seguinte;
- Ingestão de bebidas alcoólicas ou fumar nas zonas do campeonato (tenda de competidores, palanque de juízes, zona de imprensa, etc), com excepção da zona VIP – 250€.

6.3. Provas sem Premiação Monetária – Em eventos sem premiação monetária, todas as infracções de carácter técnico (falta de comparência não justificada, licras, etc.) serão punidas com um desconto de 50% em relação aos valores da tabela. A penalização devida a um up-before ou up-after será uma interferência.

6.4. Exercício do Poder Disciplinar – Nas situações em que a sanção pecuniária esteja definida com um intervalo caberá ao DTP definir o valor da multa. As multas serão aplicadas e cobradas exclusivamente pela FPS, a qual tem poder executivo disciplinar pleno, designando, em prova, o DTP, sem prejuízo do disposto no ponto 4 do Art. 15º do Regulamento Disciplinar da FPS.

6.5. Relatório – Qualquer acto susceptível de multa deverá ser objecto de relatório do DTP e enviado para a FPS, o qual, quando necessário, delegará no CD da FPS a medida a aplicar. A comunicação final deverá ser feita por escrito para o atleta, existindo o direito de reclamação por parte do visado.

6.6. Considerações Finais – Qualquer situação de foro disciplinar não prevista no presente regulamento será alvo de análise à luz das normativas da FPS e/ou CD.

7. Liga ProSurf (LPS)

Ver Livro de Regras da ANS disponível em:

http://ansurfistas.com/wp-content/uploads/2017/03/ANS_RuleBook_2017.pdf

8. Campeonato Nacional Projunior (CNPJ)

http://ansurfistas.com/wp-content/uploads/2017/03/ANS_RuleBook_2017.pdf

9. Campeonato/Circuito Nacional de Surf Esperanças (CNSE)

9.1. Objecto – O CNSE é o campeonato nacional de surf júnior (sub12, sub14, sub16, sub16 feminino, sub18 e sub18 feminino) e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Surf nas suas diferentes categorias masculina e feminina. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

9.2. Número máximo de Participantes – À excepção das categorias femininas, podem participar nas provas do CNSE um limite de 32 (trinta e dois) atletas por categoria. As categorias femininas de Sub18 e Sub16 poderão contar com a participação de 16 atletas.

9.3. Inscrições –A inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 5º (quinto) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

Todos os atletas, incluindo candidatos a wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

9.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNSE todos os federados “atletas” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS, sendo vedada a entrada a atletas com um máximo de 18 (dezoito) anos de idade a 1 de Janeiro da época desportiva em causa. As posições em cada categoria, serão preenchidas do seguinte modo:

(i) 12 vagas serão atribuídas ao campeão e vice-campeão de cada escalão no CRS da região do clube pelo qual se encontram federados.

(ii) 16 vagas serão atribuídas de acordo com o ranking final, do ano corrente, do CRS de cada região. Cada CRS qualificará para cada categoria do CNSE, o numero de competidores igual ao numero de classificações obtidas por competidores federados por clubes da sua região no Top16 da ranking nacional, dessa categoria do ano anterior. Na categoria de Sub18 o numero de vagas a atribuir a segundo este critério será de 12. Nas categorias femininas de Sub18 e Sub16 o numero de vagas a atribuir a segundo este critério será de 4.

(iii) As restantes 4 vagas serão atribuidas como Wildcards pela FPS. Na categoria de Sub18 o numero de vagas a atribuir a segundo este critério será de 8. Nas categorias femininas de Sub18 e Sub16 o numero de vagas a atribuir a segundo este critério estará dependente das desistências, não estando, em principio, previstas vagas de wildcards.

Este número de wildcards poderá ser ajustado em função das vagas disponíveis.

9.5. Regra de Seeding das Provas – O seeding é a organização dos atletas de forma a integrá-los nos formatos de prova do ponto anterior, ficando definidos os tops, cabeças de série e a posição de arranque dos demais competidores.

O seeding no CNSE é definido em função da classificação final, por categoria. Serão considerados os seguintes elementos:

i) Ranking de Zonas, tendo por base o numero total de TOP16 por região na totalidade das categorias. Este critério será utilizado para o Seeding dos Campeões e Vice Campeões. Seeding de 1 a 12.

ii) Resultados finais do TOP16 do Ranking do ano anterior. Seeding de 13-28. Na categoria de sub18 serão utilizados os resultados finais do TOP12 do Ranking do ano anterior. Seeding de 13-24. Nas categorias femininas serão utilizados os resultados finais do TOP4 do Ranking do ano anterior. Seeding de 13-16.

iii) Wildcards. A FPS tem previsto a atribuição 4 wildcards nas categorias de sub12, sub14 e sub16, seeding de 29-32.. Na categoria de sub18 está prevista a atribuição de 8 wildcards, seeding 25-32. Nas categorias femininas, não está prevista a atribuição de wildcards. No entanto, este número de wildcards e respectivo o seeding poderá ser ajustado em função das vagas disponíveis. Nas categorias femininas serão abertas candidaturas a wildcards que serão atribuídas em função das vagas disponíveis por falta de atletas qualificadas pelos critérios anteriores.

9.6. Pontuação – O CNSE é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias.

9.7. Wildcards - O CNSE serão atribuídos, pela FPS, 4 Wildcards, em sub12, sub14 e sub16. Na categoria de sub18 serão atribuídos 8 wildcards. Nas categorias femininas não estão previstos, à partida, wildcards. Todas as vagas não utilizadas pelos atletas apurados serão convertidas em vagas adicionais de Wildcards. O critério de atribuição dos wildcards será divulgado pela FPS no mínimo com 30 de antecedência á prova.

9.8. Premiação monetária mínima – O CNSE não atribui premiação monetária.

9.10 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é obrigatória.

10. Circuito Nacional de Bodyboard Open (CNBBO)

10.1. Objecto – O CNBBO é o campeonato nacional de bodyboard open, e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Bodyboard nas suas diferentes categorias open, feminino, e dropknee. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

10.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNBBO um limite de 48 (quarenta e oito) atletas na categoria open e 16 (dezasseis) atletas nas categorias feminino e dropknee. Nas provas com dois dias de competição e apenas duas categorias, ou menos, na categoria open poderão participar 64 (sessenta e quatro) atletas. Nas provas sem categoria open, poderão participar um limite 32 atletas por categoria.

10.3 Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

Todos os atletas, incluindo candidatos a wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições.

10.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNBBO todos os federados “atletas” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

10.5. Pontuação – O CNBBO é pontuado de acordo com a tabela do anexo III.

10.6. Wildcards - wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNBBO poderão ser atribuídos dois wildcards na categoria open, um wildcard nas categorias de Feminino e Dropknee. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova até ao fecho do prazo das inscrições.

Os wildcards ocuparão as ultimas posições no seeding da prova.

10.7. Premiação monetária mínima – 500€ (quinhentos Euros) brutos para a categoria open e feminino. A categoria dropknee não tem obrigatoriedade de premiação (ver anexo II)

10.8 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

11. Campeonato/Circuito Nacional de Bodyboard Esperanças (CNBBE)

11.1. Objecto – O CNBBE é o campeonato nacional de bodyboard júnior (sub12, sub14, sub16, sub18 e sub18 feminino) e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Bodyboard nas suas diferentes categorias masculina e feminina. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

11.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNBBE um limite de 48 (quarenta e oito) atletas nas categorias masculinas e 24 (dezasseis) atletas na categoria feminina.

11.3 Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

11.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNBBE todos os federados “atletas” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS, sendo vedada a entrada a atletas com um máximo de 18 (vinte) anos de idade a 1 de Janeiro da época desportiva em causa. Garantem participação na categoria masculina / feminina, os competidores que, na época anterior, tenham atingido pelo menos uma das seguintes posições:

(i) Ao campeão e vice-campeão de cada escalão, é-lhes permitido participar em mais um escalão etário na presente época desde efectuem a devida inscrição no tempo regulamentar e informem o Director Técnico no início da prova.

(ii) Um atleta que não esteja nas condições a alínea (i) poderá optar por se inscrever e participar ou no escalão etário a que a idade lhe corresponde ou em outro superior, mas a estes atletas é vedada a participação em dois escalões etários na mesma prova.

11.5. Pontuação – O CNBBE é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias.

11.6. Wildcards - O CNBBE não serão atribuídos Wildcards.

11.7. Premiação monetária mínima – O CNBBE não atribui premiação monetária.

11.8 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

12. Circuito ou Campeonato Nacional Longboard (CNLONG)

12.1. Objecto – O CNLONG está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de longboard e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Longboard nas suas diferentes categorias open e júnior (sub18). Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

12.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNLONG um limite de 48 (quarenta e oito) atletas na categoria open e 16 (dezassex) atletas na categoria sub18.

12.3 Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior às constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

12.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNLONG todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

12.5. Pontuação – O CNLONG é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias. Apenas os participantes federados como “atletas” serão rankeados, e assim competirão pelo título de Campeão / Campeã Nacional.

12.6. Wildcards - Wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNLONG poderá ser atribuído um Wildcard na categoria open. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova.

O wildcard ocupará a ultima posição no seeding da prova.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

12.7. Premiação monetária mínima – 500€ (quinhentos Euros) brutos para a prova open (ver anexo II)

12.8. Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

12.9. Critério de Julgamento – O Surfista deve realizar manobras controladas, com empenho, na secção mais crítica da onda com força, velocidade e fluidez de forma a maximizar o seu potencial de pontuação.

O Surfista deverá apresentar um repertório de manobras variado, usando manobras tradicionais e utilizando a prancha em toda a sua extensão e plenitude. O nose riding, trabalho de pés e o surf de rail para rail serão valorizados na atribuição das pontuações.

O surfista que, de acordo com este critério, apresentar uma performance com o grau de dificuldade mais elevado, demonstrando estilo, graciosidade e fluidez, será recompensado com as melhores pontuações.

Nota: O ênfase em certos elementos do critério podem estar condicionadas as condições do mar no dia ou as alterações ao longo do dia.

12.10. Equipamento – A prancha deve ter o formato tradicional de Longboard, sendo permitido o uso de múltiplas quilhas e canais.

A prancha deve ter um comprimento mínimo de 9 pés. Para obter esta medida deve-se ter o stringer como referência. Deve ter um total mínimo de largura agregada de 47 polegadas. Este valor é o somatório de 3 medidas: a medida do ponto mais largo da prancha, a medida a 12 polegadas do “nose” e a medida a 12 polegadas do “tail”.

13. Circuito ou Campeonato Nacional Skimboard (CNSKIM)

13.1. Objecto – O CNSKIM está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de skimboard e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Bodyboard nas suas diferentes categorias masculina e feminina, e sub16. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

13.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNSKIM um limite de 32 (trinta e dois) atletas na categoria open, 16 (dezassexes) atletas na categoria feminino e 16 (dezassexes) atletas na categoria sub16 masculino.

13.3. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

13.4. Requisitos para Participação – Requisitos para Participação – Podem participar no CNSKIM todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

13.5. Pontuação – O CSKIM é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias. Apenas os participantes federados como “atletas” serão rankeados, e assim competirão pelo título de Campeão / Campeã Nacional.

13.6. Wildcards - Wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNSKIM poderá ser atribuído um Wildcard na categoria open. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova.

O wildcard ocupará a última posição no seeding da prova.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições.

13.7. Premiação monetária mínima – 500€ (quinhentos Euros) brutos para a prova open (ver anexo II)

13.8 Sistema de Prioridades em Heats - Não é permitida a utilização deste sistema.

14. Circuito ou Campeonato Nacional Stand Up Paddle (CNSUP)

14.1. Ondas (CNSUP W)

14.1.1. Objecto – O CNSUP W está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de stand up paddle na vertente de Ondas e apura, anualmente, o Campeão Nacional de SUP Ondas nas suas diferentes categorias open e júnior (sub18). Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

14.1.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNSUP W um limite de 32 (trinta e dois) atletas na categoria open e 8 (oito) atletas na categoria sub18.

14.1.3. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

14.1.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNSUP W todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

14.1.5. Regras de específicas do CNSUP W:

- (i) O remo é fundamental, logo não deve ser usado apenas como auxiliar de remada. Deve ser um instrumento de ajuda nas manobras de surf nas ondas.
- (ii) O praticante deve demonstrar habilidades de manipulação do remo, tanto na fase de transição (quando termina uma onda e começa outra) como na fase de surf na onda.
- (iii) De acordo com o local e tipo de onda deverá ser atribuído um sistema de prioridades adequado.
- (iv) Todos os heats deverão ter uma duração mínima de 20 minutos. No caso de apenas comparecerem 2 atletas à bateria, o tempo da mesma nunca deverá ser reduzido de forma a permitir aos atletas dessa mesma bateria ter o mesmo tempo dos outros atletas.
- (v) O critério de julgamento será similar ao de surf devendo introduzir as seguintes particularidades:

As manobras devem realizar-se usando o remo como ferramenta chave, nas secções críticas demonstrando velocidade, força e fluidez para maximizar o potencial de pontuação. O surf inovador e progressivo, a variedade no repertório e manobras, assim como o uso do remo para aumentar a intensidade das manobras deve ser tido em linha de conta aquando da atribuição de pontuação. O atleta que executar estes critérios com o máximo grau de intensidade e consistência nas ondas deverá obter as maiores pontuações.

14.1.6. Pontuação – O CNSUP W é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias. Apenas os participantes federados como “atletas” serão rankeados, e assim competirão pelo título de Campeão / Campeã Nacional.

14.1.7. Wildcards - Wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNSUP W poderá ser atribuído um Wildcard na categoria open. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova.

O wildcard ocupará a última posição no seeding da prova.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

14.1.8. Premiação monetária mínima – 500€ (quinhentos Euros) brutos para a prova open (ver anexo 2)

14.1.9. Equipamento – No CNSUP W não existem restrições ao tamanho de prancha.

14.1.10 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

14.2 Race (CNSUP R)

14.2.1. Objecto – O CNSUP R está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de stand up paddle na vertente de Race Técnico e Race Maratona nas categorias de 12’6’’ masculino e feminino, e 14’ Open. Esta competição incluirá um campeonato de categorias júnior que será disputado num único evento. O CNSUP R apura, anualmente, o Campeão Nacional de SUP Race nas suas diferentes categorias). Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

14.2.2. Categorias – O CNSUP R é constituído pelas seguintes categorias:

(i) SUP Race Técnico caracteriza-se por ser uma corrida num percurso entre 5-8Km's. Esta prova decorrerá preferencialmente, em pelo menos dois terços do percurso em downwind, e deverá ter no mínimo 4 viragens e incluir uma passagem pela zona de rebentação. Nas categorias de júnior os percursos terão entre 2,5-5Km's.

Em situações excepcionais, nomeadamente devido a condições de meteorológicas, estas distâncias poderão ser alteradas com o acordo da FPS.

(ii) SUP Race Maratona caracteriza-se por ser uma corrida num percurso entre 15-20Km's. Esta prova decorrerá preferencialmente, em pelo menos dois terços do percurso em downwind, e deverá ter no máximo 4 viragens. Nas categorias de júnior os percursos terão entre 5-10Km's.

Em situações excepcionais, nomeadamente devido a condições de meteorológicas, estas distâncias poderão ser alteradas com o acordo da FPS.

14.2.3 Percursos - O percurso deverá estar claramente identificado especialmente a linha de partida, linha de chegada e boias de viragem. O percurso deverá ser enviado para a FPS, para aprovação prévia.

A linha de chegada, meta, poderá ser definida por pórdico ou duas bandeiras quando seja em terra. Caso seja na água deverá ser identificada por boias claramente identificadas para o efeito e sempre que possível de formato e dimensões diferentes das boias de viragem.

14.2.4. Partidas e Chegadas - A partida poderá ser na areia numa linha paralela á orla de mar ou dentro de água, com os participantes alinhados atrás de uma linha imaginária limitada por duas bóias de sinalização. A chegada poderá ser na areia numa zona marcada por bóias ou bandeiras, onde deverão realizar uma corrida com um mínimo de 20 m e máximo de 40 m, a prancha poderá ser deixada na linha de água, mas o competidor terá fazer a fase de corrida sempre com o remo na mão. Agitar o remo ou utilizá-lo para que possa prejudicar os outros participantes deve ser penalizado. Ao passar a linha de meta a corrida está finalizada. Tal como a partida também está prevista a possibilidade de uma chegada dentro de água. Neste caso os atletas terão de ultrapassar uma determinada linha sinalizada por bóias. O “nose” da prancha é a referência de chegada.

14.2.5. Direção de Prova - Compete ao Diretor de Prova a validação da orientação, e demarcação do circuito, bem como o lado de viragem nas bóias e restantes decisões necessárias para o bom funcionamento da competição.

14.2.6. Número máximo de Participantes – Não existe limite de participantes no CNSUP R.

14.2.7. Identificação dos competidores (Dorsais de competição) - Os atletas deverão ser todos identificados com o seu número de seeding e posteriormente com o número sequencial de registo na prova, via de um dorsal. O número de registo na prova deverá também ser escrito no braço direito e perna esquerda, com utilização de tinta não removível pela água.

14.2.8. Inscrições – Sendo esta uma modalidade de características muito específicas e variadas não estão definidos valores máximos de inscrições, ficando estas ao critério dos promotores.

14.2.9. Requisitos para Participação – Podem participar no CNSUP R todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS. O CNSUP R, categorias de Race Técnico e Maratona, está também aberto à participação de “não federados”, sendo esta uma decisão do promotor. Nesta eventualidade o promotor terá de fazer prova de possuir um seguro desportivo que cubra todos os participantes “não federados” em conformidade com o Decreto-Lei nº 10/2009 de 12 de Janeiro.

14.2.10. Regras de específicas do CNSUP R:

- (i) Só é permitida a utilização de remos de uma pá.
- (ii) Os competidores devem estar de pé enquanto remam. Em caso de queda da prancha, e para garantir continuidade, será permitida a regra das cinco remadas. Esta regra determina que na eventualidade de queda, o atleta possa dar 5 remadas antes de se erguer. Esta regra visa impedir que os atletas possam retirar vantagem ao remar de joelhos. Em caso de infracção será aplicada uma penalização de 1minuto por infracção.
- (iii) Nas zonas de rebentação é permitido remar de joelhos.
- (iv) Em situações excepcionais de condições de vento ou mar de extrema dificuldade o DTP poderá permitir que os participantes remem de joelhos.
- (v) Não são permitidas quaisquer ajudas externas, isto inclui o uso de barbatanas, motor, ou formas de captar vento como sejam velas, roupa larga, etc. É, no entanto, permitido o uso de chapéu para protecção solar.
- (vi) As linhas de partida e de meta devem estar definidas com bóias ou bandeiras de sinalização.

(v) Poderá ser obrigatório o uso de identificação oficial (t-shirt, lycra, número ...) ao longo de toda a competição. Nenhum participante terá a sua chegada validada se não se encontrar identificado.

(vi) É obrigatória a utilização de leash em todas as provas de mar e rio, excepto nas provas de ondas.

(vii) Está expressamente proibido o uso de headphones, auriculares ou qualquer outro tipo de equipamento que possa impedir o competidor de ouvir a sinalização sonora.

(viii) Ao director técnico reserva-se o direito de aceitar, recusar ou cancelar inscrições segundo os critérios da FPS.

(ix) Qualquer juiz/árbitro de competição está habilitado para retirar de prova qualquer atleta que: manifeste mal-estar físico; não tenha o dorsal de prova ou este não esteja visível; manifeste comportamento antidesportivo.

(x) Qualquer comportamento antidesportivo, tais como mudanças de trajectória com o intuito de bloquear o adversário numa ultrapassagem eminente, contacto físico flagrante, implicará a desclassificação do atleta.

(xi) A responsabilidade da participação no evento pertence aos participantes. No momento da sua inscrição, o participante, declara encontrar-se fisicamente apto para o evento. No caso de serem menores deverá ser o encarregado de educação a fazê-lo.

(xii) Todos os participantes, ao fazer a inscrição, aceitam o presente regulamento e em caso de dúvida ou surgimento de uma situação não contemplada no mesmo, devem informar a Organização.

(xiii) A competição poderá ser cancelada se as condições meteorológicas sejam consideradas perigosas e não ofereçam as condições mínimas de segurança. (sem reembolso da inscrição)

(xiv) O drafting faz parte de qualquer prova de race/velocidade, no entanto apenas será permitido fazer-lo a pranchas de igual classe/tamanho. Por exemplo, uma 12'6" não poderá fazer drafting a uma 14', da mesma forma que uma All round não poderá fazer drafting a uma 12'6 ou a uma 14'. Portanto, uma 12'6 poderá fazer a outra 12'6, uma 14' poderá fazer a outra 14', uma All Round poderá fazer a outra All Round. Não é permitido fazer drafting a qualquer outra embarcação, sejam da organização ou não. Ao fazer drafting de forma não permitida, resulta em desqualificação.

(xv) A utilização de embarcações por parte das Organizações, não pode de maneira alguma interferir no desenrolar das provas (a não ser que seja por uma emergência), seja pela criação de esteiras que desequilibrem os competidores, seja a indicar um qualquer caminho, seja a proporcionar uma ondulação que permita ser surfada. Excepto por motivos de emergência, sempre que seja necessário aproximar-se dos competidores, deverá fazer-lo a uma velocidade inferior a 3 nós.

14.2.11. Pontuação – O CNSUP R é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias.

14.2.12. Wildcards - No CNSUP R não serão atribuídos Wildcards.

14.2.13. Premiação monetária mínima – No CNSUP R poderá existir premiação monetária.

A premiação monetária será apenas possível para as categorias passíveis de atribuição de títulos nacionais.

A distribuição do prémio monetário, varia consoante o valor do prémio global, e formato competitivo da prova em questão. Por este motivo a FPS deverá ser contactada com um mínimo de 30 dias de antecedência para a criação da matriz de distribuição de premiação.

14.2.14. Equipamento – No CNSUP R será disputado nas categorias de 12'6" e 14', que são determinadas pelas especificações do equipamento:

As pranchas deverão ser medidas do "nose" ao "tail" pela parte de cima da prancha, em linha recta e sem pressionar contra o "deck" da prancha. São permitidas com fins de caixa, mas terão de ser fixas, não são permitidas pranchas com sistemas de ajuste dos fins sem auxílio de ferramenta.

15. Campeonato Nacional de Kneeboard (CNKNEE)

15.1. Objecto – O CNKNEE está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de kneeboard e apura, anualmente, o Campeão Nacional de kneeboard na categoria open. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

15.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNKNEE um limite de 32 (quarenta e oito) atletas na categoria open.

15.3 Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito.

15.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNKNEE todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

15.5. Pontuação – O CNKNEE é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias. Apenas os participantes federados como “atletas” serão rankeados, e assim competirão pelo título de Campeão / Campeã Nacional.

15.6. Wildcards - Wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNKNEE poderá ser atribuído um Wildcard na categoria open. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova.

O wildcard ocupará a última posição no seeding da prova.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

15.7. Premiação monetária mínima – este circuito não tem obrigatoriedade de premiação monetária (ver anexo II)

15.8 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

16. Circuitos Regionais de Bodyboard (CRBB)

16.1. Objecto – Os Circuitos Regionais de Bodyboard são os diferentes campeonatos regionais de bodyboard, e apuram anualmente, os Campeões Regionais de Bodyboard nas suas diversas categorias. Os títulos de Campeão / Campeã Regional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos Estatutos da FPS.

16.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas dos CRBB um limite de 64 (sessenta e quatro) atletas em cada na categoria.

Os atletas poderão participar nos circuitos de qualquer região independentemente do clube pelo qual estão federados.

16.3. Categorias e escalões etários – Os CRBB são compostos pelas seguintes escalões etários:

- i) Sub18 (masculino e feminino)
- ii) Sub 16 (masculino)
- iii) Sub14 (masculino e feminino)
- iv) Sub12 (masculino)

Para a definição das categorias será tomada como referência a idade do atleta no dia 1 de Janeiro do ano em que se disputa a prova.

Os atletas poderão participar em várias categorias. Este factor não poderá ser invocado para alteração ou condicionamento da progressão de prova, sendo esta decisão de total responsabilidade do atleta.

16.4. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada usando o site da FPS para o efeito.

16.5. Requisitos para Participação – Podem participar nos CRBB todos os Federados “atletas”, e federados “praticantes” da FPS.

16.6. Calendarização da(s) Prova(s) – A calendarização dos CRBB não pode coincidir com as provas das selecções nacionais da International Surfing Association (ISA) e European Surfing Federation (ESF), nem com o CNBBE.

16.7. Pontuação – Os CRBB são pontuados pela tabela de 1.000 (mil) pontos em todas as categorias.

16.8. Premiação monetária – Os CRBB não terão qualquer premiação monetária, no entanto poderão disponibilizar premiações em espécie.

16.9 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

17. Circuitos Regionais de Surf (CRS)

17.1. Objecto – Os Circuitos Regionais de Surf são os diferentes campeonatos regionais de surf, e apuram anualmente, os Campeões Regionais de Surf nas suas diversas categorias. Os títulos de Campeão / Campeã Regional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos Estatutos da FPS.

17.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas dos CRS um limite de 64 (sessenta e quatro) atletas em cada na categoria.

Os atletas poderão participar nos circuitos de qualquer região independentemente do clube pelo qual estão federados.

17.3. Categorias e escalões etários – Os CRS são compostos pelas seguintes escalões etários:

- i) Sub18 (masculino e feminino)
- ii) Sub 16 (masculino e feminino)
- iii) Sub14 (masculino)
- iv) Sub12 (masculino)

Para a definição das categorias será tomada como referência a idade do atleta no dia 1 de Janeiro do ano em que se disputa a prova.

Os atletas poderão participar em várias categorias. Este factor não poderá ser invocado para alteração ou condicionamento da progressão de prova, sendo esta decisão de total responsabilidade do atleta.

17.4. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada usando o site da FPS para o efeito.

17.5. Requisitos para Participação – Podem participar nos CRS todos os Federados “atletas”, e federados “praticantes” da FPS.

17.6. Calendarização da(s) Prova(s) – A calendarização dos CRS não pode coincidir com as provas das selecções nacionais da International Surfing Association (ISA) e European Surfing Federation (ESF), nem com o CNSE.

17.7. Pontuação – Os CRS são pontuados pela tabela de 1.000 (mil) pontos em todas as categorias.

17.8. Apuramento para o CNSE – Os Campeões e Vice-campeões dos CRS terão qualificação directa, sendo-lhes atribuídos o seeding de 1 a 12. As restantes vagas serão distribuídas pelas 6 regiões com base nos resultados dos seus representantes no top 12 desse escalão no ano anterior, sendo-lhes atribuído o seeding de 13-24. A FPS reservará a atribuição de 8 vagas de wild-card em cada escalão, sendo-lhes atribuído o seeding de 25-32.

Nas categorias femininas as restantes vagas, após a qualificação das campeãs e vice-campeãs, o apuramento para o CNSE será feito com base nos resultados dos seus representantes no top 4 desse escalão no ano anterior, sendo-lhes atribuído o seeding de 13-16.

Os atletas apenas se poderão qualificar o CNSE através da participação no circuito regional da região correspondente ao clube pelo qual estão federados.

17.9. Premiação monetária – Os CRS não terão qualquer premiação monetária, no entanto poderão disponibilizar premiações em espécie.

17.10 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

18. Circuito Nacional de Bodysurf (CNBSURF)

18.1. Objecto – O CNBSURF está inserido na categoria das modalidades de promoção, e é o campeonato nacional de bodysurf e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Bodysurf nas suas diferentes categorias, open e junior. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

18.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNBSURF um limite de 40 (quarenta) atletas na categoria open e 8 (oito) atletas na categoria sub18.

18.3 Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo III) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada usando o site <https://www.bodysurfportugal.com> para o efeito.

As inscrições apenas serão válidas a partir da data que o atleta/praticante tenha o seu processo federativo, para o ano em questão, devidamente concluído. Para que a inscrição seja considerada válida será necessário que o pagamento da mesma esteja também concluído.

As inscrições para as diferentes etapas poderão ser feitas etapa a etapa, ou antecipadamente para diversas etapas.

18.4. Requisitos para Participação – Podem participar no CNBSURF todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

18.5. Regra de Seeding das Provas – O seeding é a organização dos atletas de forma a integrá-los nos formatos de prova do ponto anterior, ficando definidos os tops, cabeças de série e a posição de arranque dos demais competidores.

O seeding da 1ª prova do ano é definido exclusivamente em função da classificação final da competição que elege o Campeão da modalidade e categoria, do ano anterior. A partir daí, define-se o seeding congregando a classificação do ano anterior (tabela de 1000 pontos – ver Anexo 1) e as pontuações da época desportiva corrente [por exemplo, ao atleta que acabou o anterior em 1º lugar são atribuídos 1000 (mil) pontos que somam aos resultados do ano corrente]. Esta regra é eliminada após a realização 3ª Etapa, passando a contar apenas as provas do ano corrente.

18.6. Garantia de Seeding para o Top16 do ano anterior – Face ao sistema experimental de inscrições com a novidade da possibilidade de inscrições antecipadas, o Top16 do ano anterior, tem a sua posição assegurada nas etapas para as quais se inscreverem antecipadamente até à quarta feira da semana anterior à 1ª etapa do circuito.

18.7. Critérios de Precedência – Sempre que o número de inscritos, incluindo os wildcards, exceder os 40 na competição open e os 8 na competição junior, os praticantes que não tenham participação garantida por falta de seeding ou por inscrição fora do prazo de inscrições regulamentar, integrarão a lista de espera.

O critério de precedência para esta lista de espera será determinada por ordem de inscrição. Estas inscrições na lista de espera terão uma taxa de inscrição provisória, igual a 50% do valor de inscrição.

Caso o atleta/praticante tenha vaga deverá confirmar a sua inscrição, pagando os restantes 50% no check-in na praia. Caso tenha vaga e não compareça ao check-in perderá o direito de reembolso da taxa de inscrição provisória.

Caso o atleta/praticante não tenha vaga até ao dia anterior de prova, e informe a organização que não comparecerá, terá direito ao reembolso da taxa de inscrição provisória.

Caso o atleta/praticante não tenha vaga até ao dia anterior de prova, e não informe via e-mail (info@bodysurfportugal.com) a organização que não comparecerá, manter-se-á em lista de espera. Caso compareça no check-in poderá substituir algum atleta que falte ao check-in, e caso não termine não tendo vaga, terá direito ao reembolso da taxa de inscrição provisória.

Pode, no entanto, em condições excepcionais a FPS decidir fazer trials.

18.8. Pontuação – O CNBSURF é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias. Apenas os participantes federados como “atletas” serão rankeados, e assim competirão pelo título de Campeão / Campeã Nacional.

18.9. Wildcards - Wildcards são praticantes convidados para integrar o quadro competitivo de cada prova.

No CNBodysurf poderá ser atribuído um Wildcard em cada uma das categorias, open e junior. Esta atribuição será feita pelo promotor do evento, e devidamente comunicada ao DTP da prova.

O wildcard ocupará a última posição no seeding da prova.

Todos os wildcards deverão cumprir os requisitos de inscrições

18.10. Premiação monetária mínima – O CNBSURF não terá qualquer premiação monetária, no entanto poderão disponibilizar premiações em espécie.

18.11 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

19. Campeonato Nacional de Surf Masters (CNSM)

19.1. Objecto – O CNSM é o campeonato nacional de surf masters (e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Surf Masters nas suas diferentes categorias masculina e feminina. Os títulos de

Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

19.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNSM um limite de 64 (sessenta e quatro).

19.3. Categorias e escalões etários – O CNSM é composto pelas seguintes escalões etários:

- i) Master, mais de 35 anos, masculino e feminino;
- ii) Grandmaster, mais de 40 anos, open;
- iii) Kahuna, mais de 45 anos, open;
- iv) Grand Kahuna, mais de 50 anos, open.

Para a definição das categorias será tomada como referência a idade do atleta no dia 1 de Janeiro do ano em que se disputa a prova.

Os atletas poderão participar em várias categorias. Este factor não poderá ser invocado para alteração ou condicionamento da progressão de prova, sendo esta decisão de total responsabilidade do atleta.

19.4. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 2º (segundo) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito

19.5. Requisitos para Participação – Podem participar no CNSM todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

19.6. Pontuação – O CNSM é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias.

19.7. Wildcards - O CNSM não serão atribuídos Wildcards.

19.8. Premiação monetária mínima – O CNSM não atribui premiação monetária.

19.9 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

20. Campeonato Nacional de Bodyboard Masters (CNBBM)

20.1. Objecto – O CNBBM é o campeonato nacional de bodyboard masters (e apura, anualmente, o Campeão Nacional de Bodyboard Masters nas suas diferentes categorias masculina e feminina. Os títulos de Campeão / Campeã Nacional estão reservados aos atletas de nacionalidade Portuguesa nos termos dos estatutos da FPS.

20.2. Número máximo de Participantes – Podem participar nas provas do CNBBM um limite de 64 (sessenta e quatro).

20.3. Categorias e escalões etários – O CNBBM é composto pelas seguintes escalões etários:

i) Master, mais de 35 anos, masculino e feminino;

Para a definição das categorias será tomada como referência a idade do atleta no dia 1 de Janeiro do ano em que se disputa a prova.

20.4. Inscrições - O valor das inscrições nas provas não poderá ser superior aos constantes na tabela do (anexo 3) deste regulamento.

Inscrição formal na prova terá de ser efectuada até às 23h59m do 3º (terceiro) dia anterior ao começo da prova, usando o site da FPS para o efeito

20.5. Requisitos para Participação – Podem participar no CNBBM todos os federados “atletas” e federados “praticantes” que cumpram os requisitos de admissão em vigor para a FPS.

20.6. Pontuação – O CNBBM é pontuado pela tabela de 1000 (mil) pontos em todas as categorias.

20.7. Wildcards - O CNBBM não serão atribuídos Wildcards.

20.8. Premiação monetária mínima – O CNBBM não atribui premiação monetária.

20.9 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

21. Taça de Portugal (TP)

21.1. Objecto – A Taça de Portugal tem como objectivo agrupar os clubes nacionais numa prova única, proporcionando uma festa de convívio entre as categorias de Longboard, Surf, Bodyboard e SUP representadas por vários escalões etários que atribuem o Clube e os atletas vencedores da Taça de Portugal.

21.2. Títulos - A Taça de Portugal atribui os seguintes títulos:

- i) Vencedores individuais da Taça de Portugal nos diversos escalões etários das categorias em disputa;
- ii) Clube vencedor da Taça de Portugal nas categorias em disputa;
- iii) Clube vencedor absoluto da Taça de Portugal.

21.3. Categorias e escalões etários – A TP é composta pelas seguintes categorias e escalões etários:

- i) SURF : Sénior Open, Júnior, Cadete, Juvenil, Feminino Júnior, Feminino Sénior
- ii) BODYBOARD : Sénior Open, Júnior, Cadete, Juvenil, Feminino Júnior, Feminino Sénior
- iii) LONGBOARD : Open, Junior

e pelas categorias extras (modalidade de demonstração):

- i) SUP: Wave Open
- ii) BODYSURF: Open

21.4. Número máximo de Participantes – Cada Clube pode inscrever TP um limite de 2 (dois) atletas em cada escalão etário de cada categoria.

21.5. Formato de Prova – A Taça de Portugal consiste na realização de um campeonato com duração de mínima de 4 dias que reúne todas as categorias e escalões descritas no ponto 21.3. em formato de eliminação directa e ou Double elimination.

O formato Double elimination consiste em rondas de baterias onde nunca menos de 50% dos competidores de cada bateria avança 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.

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

- i) 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
- ii) Se mesmo depois desta situação for necessário eliminar categorias e/ou escalões, deve-se seguir a ordem estipulada no ponto iii). Aos atletas já eliminados definitivamente da competição será atribuída a pontuação respectiva. Aos atletas ainda em prova a pontuação será atribuída de acordo com a classificação relativa à fase alcançada até ao momento. Aos atletas em competição fase de repescagens será dada a pontuação intermédia entre a pontuação dos atletas na fase principal e a pontuação atribuída aos melhores classificados na ultima ronda concluída da fase de repescagens.
- iii) A lista de prioridades para eliminação de categorias e/ou escalões será da responsabilidade do DTP, sendo que deverá dar prioridade aos escalões mais jovens.

21.6. Inscrições - Os atletas deverão estar devidamente federados pelo clube que os inscreve. Cada clube pode inscrever um atleta em mais do que uma categoria, mas somente num escalão etário dentro de cada categoria. Cada clube pode inscrever um atleta em mais do que uma categoria, mas somente num escalão etário dentro de cada categoria.

Os clubes interessados em participar devem devolver as fichas de inscrições devidamente preenchidas até à data estipulada para a sede da F.P.S. Depois desta data não serão aceites mais inscrições, quer de clubes quer de individuais, a excepção será dada somente a alterações aos nomes dos inscritos até ao dia anterior ao início da prova.

Qualquer atleta inscrito por um clube e que não esteja federado pelo clube que o inscreve será retirado da lista de inscritos e não poderá participar na prova.

Cada clube deve nomear 1 chefe de equipa que em caso algum poderá acumular com a função de juiz.

O valor das inscrições será feito com base nas inscrições individuais de cada clube. O valor da inscrição individual não poderá ser superior a 7 Euros.

21.7. Requisitos para Participação – Podem participar na TP todos os Federados “atletas”, e federados “praticantes” da FPS.

21.10. Regra de Seeding das Provas – O seeding é a organização dos atletas de forma a integrá-los nos formatos de prova do ponto anterior, ficando definidos os tops, cabeças de série e a posição de arranque dos demais competidores.

O seeding da TP é definido em função da classificação final, por categoria, do clube no ano anterior, os clubes que não tiverem competido na edição anterior serão ordenados por ordem de inscrição.

O clube no acto de inscrição deve informar o seeding dos seus atletas, caso não o faça este será feito pelo D. T. conforme a ordem de inscrição.

21.11. Calendarização da(s) Prova(s) – A calendarização da TP não pode coincidir com as provas das selecções nacionais da International Surfing Association (ISA) e European Surfing Federation (ESF), nem com qualquer outra prova do Calendário Desportivo Nacional.

21.12. Pontuação – Os atletas são pontuados pela tabela de 1.000 (mil) pontos em todas as categorias. O número de atletas que contribuem com pontos para cada clube será os seguintes (melhores classificados):

i) SURF: 1 Sénior, 1 Junior, 1 Cadete, 1 Juvenil, 1 Feminino Sénior, 1 Feminino Júnior.

ii) BODYBOARD: 1 Sénior, 1 Junior, 1 Cadete, 1 Juvenil, 1 Feminino Sénior, 1 Feminino Júnior

iii) LONGBOARD: 1 Open, 1 Junior

O clube cujo(s) atleta(s) com maior pontuação no conjunto dos escalões etários de cada categoria, obtiver o maior número de pontos será considerado vencedor da Taça de Portugal dessa categoria.

O clube com maior pontuação na soma nas categorias de Surf, Bodyboard e Longboard será o vencedor absoluto da Taça de Portugal. Os pontos da categoria de SUP, na qualidade de modalidade de demonstração, não contarão para efeitos da classificação absoluta.

21.13. Premiação monetária – A TP não terá qualquer premiação monetária.

21.14. Penalizações – Estão previstas as seguintes penalizações.

i) Atletas que não compareçam, à primeira ronda da repescagem realmente efectuada do escalão respectivo – redução de 5% por atleta na pontuação.

21.15 Sistema de Prioridades em Heats - A utilização deste sistema é opcional.

22. Taça de Portugal de Stand Up Paddle Race (TP SUP-R)

22.1. Objecto – A Taça de Portugal tem como objectivo agrupar os clubes nacionais numa prova única, proporcionando uma festa de convívio entre as categorias de Longboard, Surf, Bodyboard e SUP representadas por vários escalões etários que atribuem o Clube e os atletas vencedores da Taça de Portugal.

22.2. Títulos - A Taça de Portugal atribui os seguintes títulos:

- i) Vencedores individuais da Taça de Portugal nos diversos escalões etários das categorias em disputa;
- ii) Clube vencedor absoluto da Taça de Portugal de Stand Up Paddle Race.

22.3. Categorias e escalões etários – A TP SUP-R é composta pelos seguintes escalões etários:

- i) Masculino Sénior
- ii) Feminino Sénior
- iii) Júnior

22.4. Número máximo de Participantes – Não existe limite de inscrições por cada Clube nem por escalão.

22.5. Formato de Prova – A Taça de Portugal consiste na realização de um campeonato com duração de 1 dia que reúne todos os escalões descritas no ponto 22.3. em formato de mangas de qualificação ou eliminação directa.

O formato da prova irá depender no numero de participantes, e da previsão de condições de prova. O formato será definido após a recepção das inscrições. A agenda inicial e formato de prova serão divulgados no briefing pré competição.

O formato preferencial para a TP SUP-R consistirá na realização de 2 mangas de qualificação, seguidas de uma manga final. O resultado final das 2 mangas de qualificação será calculado pelo tempo agregado, por atleta, de ambas mangas. O numero de atletas que participarão na final será definido pelo DTP e comunicado no briefing pré-competição. A classificação dos atletas não qualificados para a final ficará definida pela classificação das duas mangas iniciais. A classificação dos atletas qualificados para a final ficará definida pelo resultado final desta manga final.

As mangas poderão ser organizadas por escalão, ou agregar vários escalões. Cada atleta não poderá participar em mais de duas mangas para se qualificar para a final. Qualquer atleta que participe em duas mangas terá precedência no acesso à final face a um atleta que, por qualquer motivo, apenas tenha participado numa manga. Entre atletas que apenas participem numa manga a classificação será definida pelo seu tempo na manga que tenham completado.

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

- i) A manga final será eliminada sendo a classificação final apurada com base no tempo agregado de ambas mangas.
- ii) Se mesmo depois desta situação for necessário fazer ajustes ao formato da competição, a segunda manga será eliminada. Nos casos que seja decidido eliminar a segunda manga, e em que já tenham decorrido algumas segundas mangas, a classificação final será definida pelos tempos da primeira manga.
- iii) Caso seja necessário recorrer à eliminação de escalões etários, a lista de prioridades será da responsabilidade do DTP.

Formato caso o numero de participantes seja muito elevado. Nesta situação o DTP poderá optar por um formato de baterias de eliminação directa, seguido de uma final.

Neste caso, cada manga definirá um tempo de qualificação. Pelo menos 50% das vagas na final serão preenchidas por qualificação directa de cada manga. Cada manga dará acesso ao mesmo numero de vagas na final. As restantes vagas serão atribuídas aos participantes não qualificados directamente para a final. Estas vagas serão atribuídas com base nos tempos obtidos nas mangas de qualificação. O numero de atletas que participarão na final será definido pelo DTP e comunicado no briefing pré-competição.

Em casos em que não seja possível cumprir a agenda inicial o Director Técnico poderá eliminar a manga final sendo a classificação final apurada com base no tempo obtido, por cada um dos atletas, nas mangas de qualificação.

22.6. Inscrições - Os atletas deverão estar devidamente federados pelo clube que os inscreve. Cada clube apenas pode inscrever um atleta em cada escalão etário.

Os clubes interessados em participar devem devolver as fichas de inscrições devidamente preenchidas até à data estipulada para o email da FPS.

Qualquer atleta inscrito por um clube e que não esteja federado pelo clube que o inscreve será retirado da lista de inscritos e não poderá participar na prova. Cada clube deve nomear 1 chefe de equipa.

O valor das inscrições será feito com base nas inscrições individuais de cada clube. O valor da inscrição individual não poderá ser superior a 7 Euros.

22.7. Regras de específicas – na TP SUP-R serão aplicadas as mesmas Regras Especificas constantes do ponto 14.2.10. relativas ao CNSUP R.

22.8. Requisitos para Participação – Podem participar na TP todos os Federados “atletas”, e federados “praticantes” da FPS.

22.9. Equipamento – Na TP SUP-R será disputada em pranchas de categoria inferior a 14', que são determinadas pelas especificações do equipamento:

As pranchas deverão ser medidas do “nose” ao “tail” pela parte de cima da prancha, em linha recta e sem pressionar contra o “deck” da prancha. São permitidas com fins de caixa, mas terão de ser fixas, não são permitidas pranchas com sistemas de ajuste dos fins sem auxílio de ferramenta.

22.10. Regra de Seeding das Provas – O seeding é a organização dos atletas de forma a integrá-los nos formatos de prova do ponto anterior, em particular para a definição das diferentes mangas e da posição de arranque dos competidores em cada uma.

Na ausência de classificação no ano anterior, o seeding dos clubes da TP SUP-R será definido em função da ordem de inscrição. Caso no ano anterior se tenha organizado a TP SUP-R, o seeding do clube será definido pela classificação final do clube no ano anterior, os clubes que não tiverem competido na edição anterior serão ordenados por ordem de inscrição.

O clube no acto de inscrição deve informar o seeding dos seus atletas, caso não o faça este será feito pelo D. T. conforme a ordem de inscrição.

O seeding final será definido com base no critério dando preferência ao seeding do clube seguido seeding do atleta definido pelo clube. O seeding final será definido da seguinte forma:

- Seed 1, Atleta 1 do clube com seed 1;

- Seed 2, Atleta 1 do clube com seed 2;

- Seed 3, Atleta 1 do clube com seed 3;

e assim consecutivamente até ao ultimo clube inscrito. Após este os seed seguinte será atribuído ao Atleta 2 do clube com seed 1, etc.

22.11. Definição das Mangas – As mangas serão compostas de forma a integrar um numero similar de competidores. Os atletas serão integrados nas mangas pela ordem de seeding descrita no ponto 22.10.

22.12. Posição de Arranque dos Competidores nas Mangas – Os atletas serão chamados individualmente pelo Beach Marshall para ocuparem os seus lugares na partida por ordem de seeding. Os competidores poderão escolher a sua posição de arranque dentro das posições ainda disponíveis.

22.13. Calendarização da(s) Prova(s) – A calendarização da TP não pode coincidir com as provas das selecções nacionais da International Surfing Association (ISA) e European Surfing Federation (ESF), nem com qualquer outra prova do Calendário Desportivo Nacional.

22.14. Pontuação – Os atletas são pontuados pela tabela de 1.000 (mil) pontos em todas as categorias. O número de atletas que contribuem com pontos para cada clube será os seguintes (melhores classificados):

i) 2 Masculino Sénior

ii) 1 Feminino Sénior

iii) 1 Júnior

O clube com maior pontuação na soma dos escalões etários será o vencedor absoluto da Taça de Portugal Stand Up Paddle de Race.

22.15. Premiação monetária – A TP SUP-R não terá qualquer premiação monetária.

22.16. Penalizações – Estão previstas as seguintes penalizações.

i) Atletas que não compareçam, à primeira manga realmente efectuada do escalão respectivo – redução de 5% por atleta na pontuação do clube nesse escalão.

23. Campeonato Nacional de Clubes (CNC) **FORMATO EM REVISÃO**

ANEXO I – TABELAS DE PONTOS FPS

CLASSIF	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos
1	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
2	860	946	1032	1118	1204	1290	1376	1462	1548	1634	1720
3	730	803	876	949	1022	1095	1168	1241	1314	1387	1460
4	670	737	804	871	938	1005	1072	1139	1206	1273	1340
5	610	671	732	793	854	915	976	1037	1098	1159	1220
6	583	641	700	758	817	875	933	991	1049	1107	1166
7	555	610	666	722	777	833	888	944	999	1054	1110
8	528	581	634	687	739	792	845	897	950	1003	1056
9	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
10	488	537	586	635	683	732	781	829	878	927	976
11	475	522	570	618	665	713	760	808	855	902	950
12	462	508	554	600	647	693	739	786	832	878	924
13	450	495	540	585	630	675	720	765	810	855	900
14	438	482	526	570	613	657	701	744	788	832	876
15	425	467	510	553	595	638	680	723	765	807	850
16	413	454	496	537	579	620	661	702	743	784	826
17	400	440	480	520	560	600	640	680	720	760	800
18	395	434	474	514	553	593	632	672	711	750	790
19	390	429	468	507	546	585	624	663	702	741	780
20	385	423	462	501	539	578	616	655	693	731	770
21	380	418	456	494	532	570	608	646	684	722	760
22	375	412	450	488	525	563	600	638	675	712	750
23	370	407	444	481	518	555	592	629	666	703	740
24	365	401	438	475	511	548	584	621	657	693	730
25	360	396	432	468	504	540	576	612	648	684	720
26	355	390	426	462	497	533	568	604	639	674	710
27	350	385	420	455	490	525	560	595	630	665	700
28	345	379	414	449	483	518	552	587	621	655	690
29	340	374	408	442	476	510	544	578	612	646	680
30	335	368	402	436	469	503	536	570	603	636	670
31	330	364	398	431	464	497	530	564	597	630	663
32	325	359	394	427	460	493	526	558	591	624	657
33	320	355	390	423	455	488	520	553	585	617	650
34	315	350	386	418	450	482	514	547	579	611	643
35	310	346	382	414	446	478	510	541	573	605	637
36	305	341	378	410	441	473	504	536	567	598	630
37	300	337	374	405	436	467	498	530	561	592	623
38	295	332	370	401	432	463	494	524	555	586	617
39	290	328	366	397	427	458	488	519	549	579	610
40	285	323	362	392	422	452	482	513	543	573	603
41	280	319	358	388	418	448	478	507	537	567	597
42	275	314	354	384	413	443	472	502	531	560	590
43	270	310	350	379	408	437	466	496	525	554	583
44	265	305	346	375	404	433	462	490	519	548	577
45	260	301	342	371	399	428	456	485	513	541	570
46	255	296	338	366	394	422	450	479	507	535	563
47	250	292	334	362	390	418	446	473	501	529	557
48	245	287	330	358	385	413	440	468	495	522	550
49	240	283	326	353	380	407	434	462	489	516	543
50	235	278	322	349	376	403	430	456	483	510	537

CLASSIF	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos
51	230	274	318	345	371	398	424	451	477	503	530
52	225	269	314	340	366	392	418	445	471	497	523
53	220	265	310	336	362	388	414	439	465	491	517
54	215	260	306	332	357	383	408	434	459	484	510
55	210	256	302	327	352	377	402	428	453	478	503
56	205	251	298	323	348	373	398	422	447	472	497
57	200	247	294	319	343	368	392	417	441	465	490
58	195	242	290	314	338	362	386	411	435	459	483
59	190	238	286	310	334	358	382	405	429	453	477
60	185	233	282	306	329	353	376	400	423	446	470
61	180	229	278	301	324	347	370	394	417	440	463
62	175	224	274	297	320	343	366	388	411	434	457
63	170	220	270	293	315	338	360	383	405	427	450
64	165	215	266	288	310	332	354	377	399	421	443
65	160	211	262	284	306	328	350	371	393	415	437
66	158	208	258	280	301	323	344	366	387	408	430
67	156	205	254	275	296	317	338	360	381	402	423
68	154	202	250	271	292	313	334	354	375	396	417
69	152	199	246	267	287	308	328	349	369	389	410
70	150	196	242	262	282	302	322	343	363	383	403
71	148	193	238	258	278	298	318	337	357	377	397
72	146	190	234	254	273	293	312	332	351	370	390
73	144	187	230	249	268	287	306	326	345	364	383
74	142	184	226	245	264	283	302	320	339	358	377
75	140	181	222	241	259	278	296	315	333	351	370
76	138	178	218	236	254	272	290	309	327	345	363
77	136	175	214	232	250	268	286	303	321	339	357
78	134	172	210	228	245	263	280	298	315	332	350
79	132	169	206	223	240	257	274	292	309	326	343
80	130	166	202	219	236	253	270	286	303	320	337
81	128	164	200	217	233	250	267	283	300	316	333
82	126	162	198	215	231	248	264	281	297	313	330
83	124	160	196	212	229	245	261	278	294	310	327
84	122	158	194	210	226	242	258	275	291	307	323
85	120	156	192	208	224	240	256	272	288	304	320
86	118	154	190	206	222	238	254	269	285	301	317
87	116	152	188	204	219	235	251	266	282	297	313
88	114	150	186	202	217	233	248	264	279	294	310
89	112	148	184	199	215	230	245	261	276	291	307
90	110	146	182	197	212	227	242	258	273	288	303

ANEXO II – DISTRIBUIÇÃO DE PREMIAÇÃO MONETÁRIA

CNBBO - Provas em formato Man on Man:

CLASS. Premiação	1 ☀ 250.00 €	2 ☀ 500.00 €	3 ☀ 1,000.00 €	4 ☀ 1,500.00 €	5 ☀ 2,000.00 €	6 ☀ 2,500.00 €
1º Classif	125.00 €	250.00 €	500.00 €	750.00 €	1,000.00 €	1,250.00 €
2º Classif	65.00 €	125.00 €	180.00 €	270.00 €	360.00 €	450.00 €
3º Classif(x2)	30.00 €	62.50 €	95.00 €	142.50 €	190.00 €	237.50 €
5º Classif(x4)			32.50 €	48.75 €	65.00 €	81.25 €

CNBBO - Provas em formato de heats de 4 competidores:

CLASS. Premiação	1 ☀ 250.00 €	2 ☀ 500.00 €	3 ☀ 1,000.00 €	4 ☀ 1,500.00 €	5 ☀ 2,000.00 €	6 ☀ 2,500.00 €
1º Classif	125.00 €	250.00 €	500.00 €	750.00 €	1,000.00 €	1,250.00 €
2º Classif	70.00 €	125.00 €	170.00 €	255.00 €	340.00 €	425.00 €
3º Classif	30.00 €	75.00 €	95.00 €	142.50 €	190.00 €	237.50 €
4º Classif	25.00 €	50.00 €	75.00 €	112.50 €	150.00 €	187.50 €
5º Classif(x2)			50.00 €	75.00 €	100.00 €	125.00 €
7º Classif(x2)			30.00 €	45.00 €	60.00 €	75.00 €

CNLONG; CNSKIM; CNSUP W; CNKNEE - Provas em formato Man on Man:

CLASS. Premiação Monetária	A 250.00€	AA 500.00€	AAA 1,000.00€	AAAA 1,500.00€
1º Classif	125.00 €	175.00€	350.00€	525.00€
2º Classif	65.00 €	100.00€	200.00€	300.00€
3º Classif (x2)	30.00 €	62.50€	125.00€	187.50€
5º Classif (x2)		30.00€	60.00€	90.00€
7º Classif (x2)		20.00€	40.00€	60.00€

CNLONG; CNSKIM; CNSUP W; CNKNEE - Provas em formato de heats de 4 competidores:

CLASS. Premiação Monetária	A 250.00€	AA 500.00€	AAA 1,000.00€	AAAA 1,500.00€
1º Classif	125.00 €	175.00€	350.00€	525.00€
2º Classif	65.00 €	100.00€	200.00€	300.00€
3º Classif	40.00 €	75.00€	150.00€	225.00€
4º Classif	20.00 €	50.00€	100.00€	150.00€
5º Classif(x2)		30.00€	60.00€	90.00€
7º Classif(x2)		20.00€	40.00€	60.00€

ANEXO III – Inscrições

(CNBBE; CNBBO; CNKNEE; CNLONG; CNSKIM; CNSM; CNSUP W; CNSE; CRS; CRBB)

Premiação Monetária	Pontuação	Valor Máximo de Inscrição
0,00€	1000 Pts	20,00€
500,00€	1000 Pts	20,00€
1.000,00€	1200 Pts	25,00€
1.500,00€	1200 Pts	32,50€
2.000,00€	1200 Pts	40,00€
2.500,00€	1200 Pts	45,00€

Por motivos de ser uma modalidade de características muito específicas e variadas, para o CNSUP R não estão definidos valores máximos de inscrições, nem de distribuição de premiação monetária, ficando estas ao critério dos promotores.

O Circuito Nacional de Bodysurf, está testar um novo regime piloto de inscrições que se encontra regulado no ponto 18.

Taxas de inscrição Circuito Nacional de Bodysurf:

- Inscrição por etapa: 30,00€ (open) e 20,00€ (junior)
- Inscrição integral em todo o circuito, pago antecipadamente de uma só vez: 130,00€ (open) e 90,00€ (junior)
- Inscrição fora de prazo, entre 2ª e 4ª feira da semana dos eventos: 50,00€ (open) e 30,00€ (junior)

Os valores das inscrições e premiações da LPS, CNPJ, estão previstas nos regulamentos específicos destas competições

ANEXO IV – Constituição dos Painéis de Juízes

SURF:

Prova Grau IV*	# Juízes - Painei
Internacionais	4
Nacionais	2
Spotter	1
DT	1
CJ	1
Provas de Grau III*	
Internacionais	3
Nacionais	3
Spotter	1
DT	1
CJ	1
Provas de Grau II*	
Internacionais	2
Nacionais	4
Spotter	1
DT	1
CJ	1
Provas de Grau I*	
Internacionais	1
Nacionais	5
Spotter	1
DT	1
CJ	1

Prova Grau IV - Premiação Monetária Superior a 10.000€

Provas de Grau III - Premiação Monetária Inferior a 10.000€

Provas de Grau II - Premiação Monetária Inferior a 3.000€ e CNSE

Provas de Grau I - Sem Premiação Monetária

*Provas com Sistema de Prioridades o painel de juízes acresce de mais um Juiz Nacional ou Internacional

CIRCUITOS REGIONAIS:

Provas de Grau I	# Juízes - Painei
Internacionais	2
Nacionais	
Regionais	3
Spotter	1
DT	1
CJ	1

BODYBOARD:

Provas de Grau III*	# Juizes - Painel
Internacionais	3
Nacionais	1
Spotter	1
DT	1
CJ	1
Provas de Grau II*	
Internacionais	2
Nacionais	2
Spotter	1
DT	1
CJ	1
Provas de Grau I*	
Internacionais	1
Nacionais	3
Spotter	1
DT	1
CJ	1

Provas de Grau III - Premiação Monetária Superior a 3.000€

Provas de Grau II - Premiação Monetária Inferior a 3.000€

Provas de Grau I - Sem Premiação Monetária

*Provas com Sistema de Prioridades o painel de juizes acresce de mais um Juiz Internacional ou 1ª Categoria.

MODALIDADES DE PROMOÇÃO; BODYSURF; MASTERS:

Provas de Grau I	# Juizes - Painel
Internacionais	1**
Nacionais	3
Spotter	1
DT	1
CJ	1

Provas de Grau I - Premiação Inferior a 3.000€

*Provas com Sistema de Prioridades o painel de juizes acresce de mais um Juiz Internacional ou 1ª Categoria.

** Não existem juizes Internacionais de Bodysurf, como tal, o Juiz Internacional dará lugar a um Juiz Nacional