

SURF-ACE IRON CONTEST



SOMMARIO

SPOT	3
WAITING PERIOD	3
ORGANIZZAZIONE	3
SPECIALITÀ	3
AMMISSIONE E PARTECIPAZIONE	3
Check-in	3
Numero atleti per categoria	4
ISCRIZIONE	4
Quota d'iscrizione	4
Giorno Allerta: Semaforo Giallo	5

Giorno Chiamata: Chiamata ufficiale evento Semaforo Verde	5
Giorno zero (ove previsto): Giorno precedente alla gara, ritrovo presso sede operativa.	5
Giorno uno: Inizio gara, presso sede operativa.	5
CATEGORIE	5
SPECIALITÀ	6
Categoria	6
WAITING PERIOD	6
GESTIONE DEI SEMAFORI	6
CONDIZIONI METEO-MARINE DI GARA	7
MEETING ATLETI	7
SEEDING	7
FORMAT DEGLI EVENTI	7
HEAT	7
TABULAZIONE ED INTERFERENZE	8
PADDLE OUT TIME	9
MOTO D'ACQUA	9
CADDIES	9
FOTOGRAFI IN ACQUA	9
LYCRA	10
LEASH	10
SICUREZZA	10
PREMI	10
RESPONSABILITÀ	10
PROTESTE	11
CRITERI DI GIUDIZIO	11
Manovre aeree	11
Scala di giudizio	12
REGOLE DI PRIORITA'	12
DIRITTI FOTOGRAFICI E/O TELEVISIVI	13
SANZIONI DISCIPLINARI	13
TUTELA AMBIENTALE	13

SURF-ACE “IRON” CONTEST

SPOT

“MADONNINA” ponente di Cesenatico (FC)

WAITING PERIOD

01-30 giugno 2025

ORGANIZZAZIONE

Organizzatore ASD Surf Ace & Ironguard srl

Contest Director _____ Raf Torresi

email: info@surface.it **telefono:** 339 3427028 **web:** www.ironguard.it/gare

SPECIALITÀ

WAVE Shortboard

 Longboard

 SUP

AMMISSIONE E PARTECIPAZIONE

Il Contest in tutte le categorie e tappe è aperto a qualsiasi atleta in possesso dei seguenti requisiti:

- tessera CSEN in corso di validità
 - È possibile usufruire anche di un tesseramento giornaliero da richiedere in fase di iscrizione.
- certificato medico sportivo per attività sportiva non agonistica
- Ricevuta di pagamento della quota di iscrizione alla gara.
 - L'iscrizione nelle varie specialità e categorie dovrà essere fatta utilizzando l'apposito modulo scaricabile sul sito www.ironguard.it/gare.

Gli atleti regolarmente iscritti alle gare, in rispetto della normativa vigente, dovranno, per essere inseriti nel tabellone, effettuare il check-in.

CHECK-IN

Il check-in è la conferma di partecipazione alla gara. Potrà essere effettuato sul luogo di svolgimento del contest almeno un'ora prima del briefing atleti o come da comunicazione relativa contenuta nelle NEWS di ogni singola gara pubblicate sul sito www.ironguard.it/gare.

Il check-in è obbligatorio per essere inseriti nel tabellone di gara.

In caso di imprevisti o ritardi documentabili dell'ultimo minuto, eventualmente anche collegati ai trasporti (nave, treno, aereo, etc..), che impediscano all'atleta di effettuare fisicamente il check-in, sarà possibile

effettuarlo in modalità tracciabile (messaggio sms o WhatsApp) indicando le generalità dell'atleta (nome, cognome e numero di tessera CSEN) seguite dalla parola CHECK-IN.

Il messaggio dovrà essere inviato al recapito telefonico dell'organizzatore fornito nel comunicato di conferma di gara (semaforo verde) pubblicato sul sito www.ironguard.it/gare.

L'atleta iscritto alla gara che non fa il check-in verrà inserito in classifica come no-show.

L'atleta che fa il check-in e non entra in acqua si classificherà ultimo nella sua batteria.

NUMERO ATLETI PER CATEGORIA

Per consentire una più ampia partecipazione, con l'intento di promuovere l'attività sportiva non è prevista alcuna limitazione al numero di atleti partecipanti.

ISCRIZIONE

L'iscrizione potrà essere fatta dai club affiliati o dagli atleti, unitamente al pagamento della relativa quota, ad ogni singola tappa, tramite i moduli predisposti sul sito www.ironguard.it/gare nella pagina relativa alle iscrizioni.

Saranno altresì accettate ulteriori iscrizioni in loco fino ad un'ora prima della gara.

QUOTA D'ISCRIZIONE

L'iscrizione ad ogni singola tappa è soggetta al pagamento di una quota di € 30,00 (trenta/00) per singola specialità da versarsi all'atto dell'iscrizione tramite bonifico bancario al surf club organizzatore.

Il tabellone ed il programma di gara saranno pubblicati la mattina stessa della gara, dopo la chiusura del check-in.

Cancellazione

È possibile cancellare la propria iscrizione attraverso lo stesso modulo utilizzato per l'iscrizione sul sito selezionando però l'opzione "Cancella Iscrizione".

Rimborso quota di iscrizione

Come indicato nel Regolamento Tecnico Nazionale Surfing vigente.

PROGRAMMA DI MASSIMA

Evento a chiamata in ogni eventuale giorno della settimana ritenuto valido in rapporto alle previsioni/condizioni meteo allo svolgimento delle prove.

GIORNO ALLERTA: SEMAFORO GIALLO

- Comunicazione di allerta ad atleti e staff
- Il semaforo giallo avverrà con un anticipo di 48-72 ore rispetto all'orario di inizio gara.

GIORNO CHIAMATA: CHIAMATA UFFICIALE EVENTO SEMAFORO VERDE

- La chiamata avverrà con un anticipo di circa 48 ore rispetto all'orario di inizio gara.

GIORNO ZERO (OVE PREVISTO): GIORNO PRECEDENTE ALLA GARA, RITROVO PRESSO SEDE OPERATIVA.

- Ore 19.00 Briefing staff
- Ore 20.30 Cerimonia di apertura, ove previsto.

GIORNO UNO: INIZIO GARA, PRESSO SEDE OPERATIVA.

- Ore 07.00 Verifica condizioni da parte del comitato di gara
- Ore 07.30 Apertura check-in atleti
- Ore 08.30 Chiusura check-in atleti
- Ore 08.40 Briefing atleti, a seguire inizio attività agonistica, a chiusura premiazioni ufficiali dell'evento – cerimonia di chiusura.

La competizione potrebbe essere prolungata considerando ulteriori giorni di gare se necessario.

NB: programma di massima, può essere soggetto a modifiche da parte dell'organizzazione.

È responsabilità degli atleti essere a conoscenza di qualunque informazione inerente (tabellone ufficiale gara).

CATEGORIE

La partecipazione è aperta a tutte le categorie (dagli 8 anni in su) che verranno suddivise per fasce di età:

Gran Kahuna +50	Under 18
Kahuna +45	Under 16
Gran master +40	Under 14
Master +35	Under 12
Senior +25	Under 10
Open Men / Open Women 18-24	
LE ETÀ SON PRESE DAL 1° GENNAIO EDLL'ANNO IN CUI SI TIENE L'EVENTO	

REGOLAMENTO DI GARA WAVE

SPECIALITÀ

Wave

CATEGORIA

Shortboard, Longboard, SUP Stand Up Paddle

NUMERO DI ATLETI PER CATEGORIA

Il numero massimo di atleti per categoria verrà normato all'interno dei bandi di gara di riferimento. Per disputare la gara di una specifica categoria e per realizzare le relative classifiche, dovranno essere iscritti e partecipanti almeno un numero di atleti pari a 3 (tre).

Al di sotto di tale numero gli iscritti potrebbero essere inseriti nella categoria più vicina sino al raggiungimento dei tre o più.

Partendo dagli under 12 a salire, gli atleti verranno accorpati nella categoria superiore fino ad arrivare agli under 18.

Partendo dai Gran Kauna, gli atleti verranno accorpati nella categoria inferiore fino ad arrivare ai Master.

Per la realizzazione delle classifiche, in questa occasione, faranno fede i risultati ottenuti nella categoria di partecipazione.

WAITING PERIOD

I contest si svolgeranno nei waiting period stabiliti dalla federazione in accordo con gli organizzatori dell'evento.

Nel caso in cui durante il WP assegnato non si riuscisse a disputare il contest, l'organizzatore può chiedere l'estensione del WP. Sarà discrezione della Federazione, con specifica valutazione da parte della Commissione Tecnica, concedere il prolungamento in base alla struttura del calendario agonistico.

Nel caso non fosse possibile prolungare, la tappa verrà annullata.

Nel caso si prolungasse il WP, avranno la priorità le gare presenti nel calendario con il loro WP di appartenenza.

La Federazione in occasione di concomitanze di rilievo internazionale/nazionale o altri eventi di carattere istituzionale potrà inserire all'interno dei WP assegnati dei periodi di no call (Stop) nei quali non è possibile svolgere le competizioni.

GESTIONE DEI SEMAFORI

Le gare di surf in tutte le specialità e categorie verranno gestite con l'utilizzo dei semafori all'interno dei WP di riferimento.

Semaforo **rosso** nessun tipo di chiamata.

Semaforo **giallo** (allerta) almeno 72 ore prima rispetto al giorno di gara

Semaforo **verde** (chiamata) almeno 48 ore prima rispetto al giorno di gara

CONDIZIONI METEO-MARINE DI GARA

Nel caso in cui le condizioni meteo-marine non consentissero il corretto svolgimento della gara, il Contest Director in accordo con l'Head Judge e sentito l'organizzatore, può decidere di sospendere temporaneamente il contest in attesa di un miglioramento delle condizioni, o può decretare la sospensione definitiva per mancanza di condizioni.

La decisione sulle condizioni meteo sarà determinata dal Contest Director e dall'Head Judge.

MEETING ATLETI

La mattina del giorno della gara verrà effettuato il meeting atleti.

L'orario del meeting verrà annunciato nell'ultimo comunicato ufficiale emanato il giorno prima sui canali federali. Nel meeting il Contest Director, in accordo con l'Head Judge, illustrerà le condizioni meteo e le modalità di attuazione della gara (Programma, durata delle Heat, sicurezza, numero massimo di onde, etc...).

L'assenza al meeting atleti non preclude la partecipazione alla competizione.

SEEDING

Il seeding verrà effettuato in modalità del tutto arbitraria con apposito sorteggio.

FORMAT DEGLI EVENTI

Il contest sarà tenuto in un formato deciso dall'organizzazione in accordo con il Contest Director e con l'Head Judge. Il formato potrà variare anche da categoria a categoria nella stessa gara.

Laddove, per qualsiasi motivo, non sia possibile mettere in attesa o completare la gara, il Contest Director può determinare i vincitori in base ai piazzamenti accumulati nel contest.

HEAT

In tutte le manche incluse le finali saranno conteggiate le migliori 2 onde con un massimo di 10-15 onde cavalcate da ciascun surfista come deciso dal Contest Director, previa consultazione con l'Head Judge.

Heat a 5 atleti potranno essere disputate solo al round 1 e nel primo ripescaggio.

Nel caso in cui ci sia un solo surfista in una heat per defezioni degli altri atleti, il surfista passerà alla heat successiva come primo.

Le manche e le finali dureranno da un minimo di 15 minuti a un massimo di 30 minuti; la decisione in merito sarà presa dal Contest Director dopo aver consultato l'Head Judge.

Le variazioni della durata di una heat possono essere apportate nei casi in cui il tempo per terminare un evento potrebbe essere insufficiente. Gli organizzatori hanno la facoltà di decidere al momento opportuno.

Qualsiasi modifica durante un evento deve essere comunicata agli atleti prima che entrino in acqua. Il cronometro ufficiale di tutte le manche sarà effettuato dall'Head Judge.

Quando rimangono 5 minuti in una heat verrà dato un avviso visivo ed un annuncio quando possibile.

Per cominciare e terminare le batterie è necessario utilizzare suoni di sirena. Un suono per iniziare e due per finire.

L'Head Judge indicherà quando si debba iniziare una heat.

È dovere degli atleti in gara controllare il numero della heat che dovranno disputare ed il colore della lycra assegnatagli. Le heat si susseguono senza soluzione di continuità.

Tuttavia un atleta in ritardo nella sua heat può ritirare la lycra ed entrare in acqua sino al termine del tempo della stessa.

Deve anche essere usato un grande disco di almeno 1 metro quadrato, verde per la partenza e giallo per gli ultimi 5 minuti.

Il commentatore dove presente deve dare un conto alla rovescia di cinque secondi all'inizio e alla fine di ogni heat, e quando raggiunge lo zero la heat deve iniziare o finire immediatamente.

La prima delle due sirene deve suonare immediatamente quando il commentatore raggiunge lo zero.

La fine ufficiale della heat è quando la sirena è udibile per la prima volta dall'Head Judge, che indicherà ai giudici che non devono essere segnati più onde per quella heat.

La sirena ha la precedenza sul disco.

Il disco colorato deve essere in posizione neutrale senza mostrare alcun colore quando il commentatore laddove presente, raggiunge lo zero nel conto alla rovescia.

Il disco deve rimanere in posizione neutra nel tempo intercorrente tra le batterie.

In caso di guasto della sirena, il disco colorato sarà l'indicatore del timing per la heat.

Durante e alla fine di qualsiasi heat, il surfista deve essere chiaramente in possesso dell'onda, compiendo un movimento per mettersi in piedi, le sue mani devono aver lasciato i bordi della tavola (escluso il caso di un grab) affinché l'onda possa essere conteggiata.

In nessun caso ci saranno estensioni temporali una volta che la heat è entrata in acqua.

Se una heat viene interrotta per qualsiasi motivo, verrà fermata dall'Head Judge e sarà ripresa dal momento in cui è stato fermato, e verrà corsa per la sua durata originale.

L'Head Judge, in accordo con gli altri giudici, può far ridisputare l'intera heat se ritiene che non ci siano più le condizioni adeguate a garantire il giusto criterio di giudizio.

Inoltre, se viene raggiunta la metà di qualsiasi heat e nessuno ha preso un'onda, allora la heat può essere annullata e rieseguita (l'Head Judge decide al momento).

È responsabilità del concorrente monitorare il numero di onde che ha preso. Si tenterà di informare un concorrente che ha raggiunto il numero massimo di onde. Se viene superato più del numero massimo di onde consentite, entro il tempo limite, il surfista dovrà uscire dall'acqua senza **INTERFERIRE CON GLI ALTRI ATLETI** e senza prendere onde mettendosi in piedi.

Se il surfista dovesse prendere più onde del consentito sarà penalizzato con delle interferenze.

Se un atleta in una heat surfa un'onda in parte o totalmente fuori dall'area di gara, i giudici possono valutarla, non valutarla o conteggiarla in parte.

Le onde prese durante il tempo morto tra una heat e l'altra non saranno valutate.

In caso di due campi gara bisognerà creare uno spazio non competitivo sufficiente (buffer zone) alla separazione dei due.

Il surfista può cambiare la propria tavola durante la heat.

I fogli dei punteggi dei giudici e il foglio dei tabulatori possono essere esaminati dai concorrenti dopo la conclusione della loro heat e una volta che il risultato della heat sia stato pubblicato.

I concorrenti dovranno aspettare sotto il palco giuria la disponibilità dell'Head Judge.

La maggioranza dei giudici deve chiamare l'interferenza per essere considerata valida.

L'interferenza verrà mostrata sulla scheda segnapunti di ogni giudice come un triangolo posizionato attorno al punteggio con una freccia disegnata sul punteggio del surfista che ha subito l'interferenza.

Interferenza per numero massimo di onde: qualsiasi surfista che ha raggiunto il numero massimo di onde e rimane nell'area di gara, prende un'onda oppure impedisce in qualsiasi modo a un concorrente ancora in gara di prendere un'onda, o ostacola il potenziale di punteggio di un concorrente su di un'onda può essere sanzionato.

Al surfista, che subisce un'interferenza, sarà consentita un'ulteriore onda, al di là del numero massimo di onde originale, da prendersi entro il tempo predeterminato. L'eccezione a questa regola è una doppia interferenza in cui a nessuno dei due surfisti viene assegnata un'onda extra.

PADDLE OUT TIME

La heat successiva a quella in corso può entrare in acqua ai 5 minuti dalla fine della heat in corso (disco giallo rivolto verso l'acqua). I surfisti della nuova heat possono raggiungere la line up senza entrare nel campo gara né intralciare i surfisti della heat in corso.

Il surfista che sta raggiungendo la line up ed intralcia i concorrenti della heat in corso potrebbe essere penalizzato con un'interferenza.

In condizioni meteo estreme l'Head Judge può concedere maggior tempo per raggiungere la line up.

MOTO D'ACQUA

L'utilizzo di unità a motore è consentito solo come mezzo di salvataggio. Se l'assistenza in mare ritiene che il surfista sia in una situazione di pericolo può raggiungerlo per recuperarlo e portarlo in una zona sicura, esterna al campo gara da cui il surfista potrebbe continuare la heat.

CADDIES

In condizioni estreme, a discrezione del Contest Director in consultazione con l'Head Judge, possono essere autorizzati caddies in acqua per assistere i surfisti.

I caddies in acqua devono effettuare il check-in con il loro surfista al dal Contest Director prima dell'inizio della heat.

Se il caddie prende un'onda il surfista che il caddie sta assistendo può essere penalizzato.

Se il caddie interferisce con qualcun altro dei surfisti in alcun modo, verranno sanzionate interferenze al surfista che il caddie sta assistendo.

I surfisti devono tornare da soli sulla line up con i propri mezzi e senza assistenza in alcun modo. I surfisti devono portare le proprie tavole.

FOTOGRAFI IN ACQUA

I fotografi in acqua saranno ammessi nell'area di gara solo dopo aver effettuato il check-in con il Contest Director e aver firmato una liberatoria.

Non possono utilizzare tavole rigide per il galleggiamento e devono indossare caschi se disponibili.

Il Contest Director e l'Head Judge possono far uscire i fotografi dall'acqua se lo ritengono opportuno.

LYCRA

I concorrenti devono indossare la lycra fornita dal Contest Director prima dell'inizio della heat.

La lycra va indossata per tutta la heat e restituita al tavolo giuria immediatamente dopo la fine della heat, appena usciti dall'acqua.

I concorrenti sono responsabili di indossare la lycra del colore corretto.

Se un surfista indossa una lycra di colore non corretto rispetto al tabellone potrebbe far incorrere in errore i giudici.

LEASH

Come precauzione per la gestione dei rischi in gara, il surfista ha l'obbligo di utilizzare il leash.

Il freesurf con o senza leash è a discrezione del surfista tuttavia l'ASD Surf-Ace e Ironguard ne raccomandano l'uso per evitare possibili pericoli.

SICUREZZA

- La sicurezza a terra sarà garantita dalla presenza di autoambulanza e medico.
- La sicurezza in acqua prevede la presenza di personale munito di brevetto di salvamento e relativi idonei mezzi di soccorso (moto d'acqua e rescue-surf).

PREMI

Saranno premiati i podi di ogni categoria.

L'organizzazione potrebbe prevedere premi in materiali sportivo, trofei per le diverse categorie in programma e premi speciali da assegnare.

A discrezione del comitato organizzatore di singola tappa, potranno essere considerati rimborsi spese per gli atleti.

RESPONSABILITÀ

I partecipanti alle gare di surf, cui al presente Bando, prendono parte alle stesse sotto la loro piena ed esclusiva responsabilità o di chi ne esercita la patria potestà. I concorrenti o chi ne esercita la patria potestà, sono gli unici responsabili per la decisione di prendere parte o di continuare la gara. Gli Organizzatori declinano ogni e qualsiasi responsabilità per danni che possono subire persone e/o cose, sia a terra che in acqua, in conseguenza della loro partecipazione alla gara di cui al presente Bando di Gara. È competenza dei concorrenti o di chi ne esercita la patria potestà decidere in base alle loro capacità, alla forza del vento, allo stato del mare, alle previsioni meteorologiche ed a tutto quanto altro deve essere previsto da un buon "marinaio", se uscire in mare e partecipare alla gara, di continuarla o di rinunciare.

PROTESTE

A volte si possono verificare errori particolari nella gestione del contest: durata della heat, interferenze attribuite, errori di tabulazione, onde non conteggiate, ecc.

Qualsiasi concorrente, manager o allenatore ha la possibilità di protestare contro il risultato di una heat derivante da uno dei precedenti errori.

La protesta ufficiale dovrà essere presentata in forma scritta all'Head Judge, presso la sede del comitato organizzatore entro 15 minuti dalla fine della propria heat. Contestualmente alla presentazione della protesta, dovrà essere versata la somma di euro 50,00 i quali, saranno restituiti solo in caso di vittoria della protesta.

Sarà esaminata la protesta dall'Head Judge che farà la valutazione e informerà della decisione per iscritto il surfer.

NOTA: nessuna protesta può essere presentata contro una decisione di valutazione (punteggio). I punteggi delle onde dei giudici sono irrevocabili. Nessun panel judge può essere contattato per informazioni riguardanti punteggi e proteste.

CRITERI DI GIUDIZIO

Shortboard

Il surfista deve eseguire manovre radicali controllate, nelle sezioni critiche di un'onda con velocità, potenza e fluidità. Il surf innovativo / progressivo e la combinazione e varietà di repertorio (delle manovre maggiori) saranno presi in considerazione quando si assegnano i punti per la performance di un surfista. Il surfista che si attenga ai criteri di cui sopra, attuando il massimo grado di difficoltà e impegno sulle onde, massimizzerà il suo potenziale di punteggio.

Longboard

Il surfer deve eseguire manovre tradizionali controllate con il più alto grado di difficoltà nelle sezioni più critiche dell'onda per ottenere il punteggio più alto. I giudici premieranno le prestazioni in riferimento allo stile e alla fluidità, all'attrattiva visiva, all'impegno, alla varietà di manovre e all'uso dell'intera tavola, alla velocità e alla potenza. Nose riding, trimming e passi incrociati saranno elementi importanti nel processo decisionale dei giudici.

Passo incrociato in uscita ed in entrata dalle curve e noserides, carve e curve in drop knee, lunghi noserides con il peso del corpo tutto sulla prua, sono tutte indicazioni della qualità dello stile e del flow nel longboarding tradizionale.

SUP

Un surfista deve eseguire manovre radicali controllate, utilizzando il remo come uno strumento chiave, nelle sezioni critiche di un'onda con velocità, potenza e fluidità per massimizzare il potenziale di punteggio. Surfata innovativa / progressiva e varietà di repertorio, la scelta delle onde e l'uso della pagaia per aumentare l'intensità delle manovre, verranno prese in considerazione quando si assegnano punti per la surfata SUP.

Il surfista SUP che esegue questi criteri con il massimo grado di difficoltà e impegno sulle onde verrà premiato con i punteggi più alti.

Per lo Stand Up Paddle (SUP) si presume che un'onda sia iniziata, quando secondo l'opinione dei giudici, il rider non si muove più unicamente con la potenza della pagaia, ma piuttosto è stato preso ed inizia ad essere trasportato dalla potenza dell'onda.

MANOVRE AEREE

Affinché una manovra possa essere considerata completa, un surfista deve atterrare e proseguire verso la zona davanti all'onda.

Un surfista deve eseguire manovre aeree radicali impegnando la sezione più critica di un'onda con velocità, potenza e fluidità al fine di massimizzare il potenziale di punteggio. Altezza, rotazione, difficoltà tecnica, creatività [innovazione] e la fluidità di atterraggio con controllo, saranno presi in considerazione quando si assegnano i punti per le manovre aeree che sono state completate. Il surfista che esegue le manovre con il più alto grado di difficoltà e impegno sull'onda deve essere premiato con i punteggi più alti.

SCALA DI GIUDIZIO

Il sistema utilizzato è quello della scala di giudizio da 0 a 10 suddiviso nelle seguenti categorie:

0.1 - 1.9	Poor
2.0 - 3.9	Fair
4.0 - 5.9	Average
6.0 - 7.9	Good
8.0 - 10	Excellent

REGOLE DI PRIORITÀ

Il Contest Director / Head Judge ha la possibilità di condurre l'evento utilizzando la regola di priorità o utilizzando il sistema senza priorità.

La regola della priorità annullerà le regole di interferenza base.

Regole senza sistema di priorità (Priority)

Il surfista che si ritiene abbia la posizione interna su di un'onda ha diritto di rotta incondizionato per l'intera durata del ride. Interferenze saranno chiamate se durante un ride la maggior parte dei giudici ritiene che un altro concorrente abbia danneggiato il potenziale di punteggio di quel surfista che si ritiene abbia diritto di rotta sull'onda.

Chiunque esegua un take off di fronte a un surfista con diritto di precedenza ha la possibilità di cavalcare o uscire dall'onda senza che venga chiamata interferenza, a meno che non danneggi il potenziale di punteggio del surfista con la precedenza. Ciò include l'eccessiva marcatura, la trattenuta del leash o far crollare una sezione d'onda.

Un surfista che interferisce con un altro con diritto di precedenza effettuando una penalità di paddling o riding nelle modalità previste danneggiandone il potenziale punteggio subirà una penalità.

In questo caso gli verrà dimezzata del 50% la sua seconda migliore onda.

Se dovesse effettuare una seconda interferenza gli sarà dimezzata la sua migliore onda e dovrà lasciare l'acqua. In caso non abbandonasse l'acqua potrebbe incorrere in una penalità.

La scelta dei criteri di precedenza per ognuna delle situazioni sopra descritte è responsabilità dell'Head Judge.

Il possesso di un'onda o il diritto di precedenza possono variare leggermente nelle seguenti categorie, come determinato dalla natura della sede del contest (beach break - multi peak - point break- ecc.). È responsabilità del giudice determinare quale surfista ha la posizione interna in base al fatto che l'onda sia principalmente destra o sinistra, ma mai su quale surfista è il primo a mettersi in piedi.

Regole con sistema di priorità (Priority)

Il surfista con priorità più alta ha diritto incondizionato di surfare l'onda scelta.

Un surfista perde la priorità (1-2-3-4) quando prende un'onda o quando rema un'onda con la chiara intenzione di prenderla.

All'inizio della heat valgono i normali criteri di precedenza fino a quando tutte le priorità non saranno state assegnate.

Gli altri surfisti posso prendere le onde lasciate dai surfisti con maggiore priorità.

In caso di interferenza di priorità il punteggio finale sarà calcolato solo usando la sua migliore onda e la sua seconda migliore onda sarà pari a zero.

Se entrambe le interferenze avvengono in una situazione prioritaria, il Surfer sarà squalificato dalla heat.

Con l'utilizzo del sistema di Priority le comunicazioni agli atleti in acqua sulla loro posizione di priorità, verrà comunicata tramite un sistema visivo posizionato vicino al Palco Giuria.

DIRITTI FOTOGRAFICI E/O TELEVISIVI

Gli atleti concedono pieno diritto e permesso all'Ente Organizzatore di pubblicare e/o trasmettere tramite qualsiasi mezzo mediatico, ogni fotografia o ripresa filmata di persone o durante l'evento, inclusi ma non limitati a, spot pubblicitari televisivi e tutto quanto possa essere usato per i propri scopi editoriali o pubblicitari o per informazioni stampate.

SANZIONI DISCIPLINARI

Potranno essere previste da parte degli organizzatori delle sanzioni disciplinari agli atleti nel caso di comportamenti antisportivi, di turpiloqui, offese o aggressioni nei confronti dei giudici, dei tecnici federali, degli atleti e ad altre figure federali e non.

Per maggiori dettagli controllare il REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA della Federazione.

Nota: Il presente regolamento è stato stilato seguendo le linee guida internazionali dell'ISA (International Surfing Association). Il regolamento completo ISA è scaricabile qui:

http://isasurf.org/downloads/ISA_Rulebook_2019.pdf

TUTELA AMBIENTALE

L'ASD Surf-Ace, per la natura stessa delle discipline sportive praticate ha il massimo rispetto per l'ecosistema ed il mondo nel quale viviamo e pratichiamo tali attività. Per questo motivo si chiede alle ASD/SSD, agli atleti ed a tutti i partecipanti di attivarsi per rispettare i requisiti minimi di tutela ambientale, attraverso comportamenti e accorgimenti messi in atto per garantire il minimo impatto ambientale generato dallo svolgimento della gara.

