



## **SML - REGOLAMENTO DI GARA:**

### **1 – Timing**

**A-** Il contest è diviso in heats (batterie) composte da gruppi di surfers (da due a sei). Tutte le heats (esclusa la finale) hanno una durata variabile tra i 15 e 20 minuti. Durante ogni heat un surfista può prendere un massimo di 10, di queste 10 onde le migliori 2 verranno conteggiate per il risultato finale della batteria. La finale invece ha una durata superiore che va dai 20 ai 40 minuti e i surfisti in finale potranno prendere non più di 12 onde e gli verranno conteggiate le migliori 2.

**B -** La scelta del numero d'onde e della durata delle heats dovrà essere decisa dal Contest Director, di ogni singola tappa, che dovrà avvertire gli atleti prima della loro entrata in acqua. La scelta del tempo di durata di una heat dipende da molti fattori, la maggiore influenza in questa scelta è data dalle condizioni meteo/marine al momento dell'inizio del contest e/o da altri fattori esterni. Ogni cambiamento riguardo: durata heat e numero onde per heat, preso in seguito dovrà essere subito fatto conoscere ai team managers e sempre prima dell'entrata in acqua degli atleti.

**C -** Il tempo ufficiale sarà annunciato dal commentatore di gara o dall'Head Judge (capo giuria).

**D -** A cinque minuti dalla fine della heat, dovrà essere fatto un annuncio vocale o visuale con cartello o entrambe.

**E -** Sirene o trombe dovranno essere usate all'inizio (una volta) e alla fine (due volte) d'ogni heat. L'head judge indicherà quando la heat è iniziata.

**F -** Un grosso cartello a forma di disco di almeno un metro quadro di superficie dovrà essere usato per indicare visualmente agli atleti in acqua l'inizio e la fine della heat. Il verde indicherà l'inizio e il rosso (o giallo) gli ultimi 5 minuti.

**G -** Il commentatore o l'Head Judge darà un count down di 5 secondi prima dell'inizio della heat.

**H -** La sirena dovrà suonare immediatamente appena si raggiunge zero dal count down. La fine ufficiale della heat si ha quando la sirena è udita dall'Head Judge che indicherà ai giudici che da quel momento nessuna surfata verrà conteggiata. La sirena ha la precedenza sul disco.

**I -** Il disco deve rimanere in posizione neutra, senza mostrare nessun colore fin quando il commentatore raggiunge zero nel countdown. Il disco rimane neutro tra una heat e l'altra.

**J -** Nel caso di malfunzionamento di sirena, sarà il disco ad indicare l'heat timing.

**K** - Durante e alla fine di una heat il surfer deve essere chiaramente in possesso dell'onda, sulla parete in piedi e senza mani sui rail della tavola (esclusi grab rail), affinché gli venga attribuito un punteggio (score).

**L** - Non sono ammesse inizi di heat automatici. Se il Contest Director decide di usare il minimo tempo di passaggio tra una heat e l'altra (10 secondi) dovrà provvedere ad assegnare agli atleti una marshalling area direttamente nell'acqua, appena fuori dalla line up.

**M** - Nel caso di inizio di heat con atleti già in acqua, il massimo tempo di passaggio tra una heat e l'altra sarà di 2 minuti. Tranne rare eccezioni.

**N** - In nessun caso ci sarà un "extra time" una volta che una heat è entrata in acqua. Se una heat viene interrotta per qualsiasi ragione, sarà bloccata dall'Head Judge che la farà ripartire esattamente dal punto/tempo in cui era stata bloccata, facendola durare nei tempi stabiliti. La sola eccezione per ripartire dall'inizio, è concessa solo nel caso che l'Head Judge, in concomitanza con gli altri giudici qualificati ammettono che comunque nessun surfer era in netto vantaggio al momento della sospensione.

## **2 – Wave count (conteggio di onde)**

**A** In condizioni estreme, in una heat con 5 atleti in meno di 20 minuti, verranno conteggiate le 3 migliori. In tutte le altre heat le onde che saranno conteggiate e il numero massimo d'onde per atleta, sarà deciso prima d'ogni competizione (vedi sopra al punto 1-B).

**B** E' responsabilità dei gareggianti tenere il conto delle proprie onde prese. Un annuncio potrà essere fatto per indicare agli atleti che hanno raggiunto il massimo delle onde prendibili. Se un surfer prende più onde di quante stabilite dovrà essere penalizzato per ogni extra-wave che prende. In aggiunta: per il surfer che, dopo avere surfato la sua ultima onda, rimanga ancora in acqua, potrà essergli inferta una penalità per interferenza se:

1. Surfa un' onda in più che visibilmente priva un altro atleta di un onda disponibile.
2. Interferisce con ognuno degli altri atleti sia remando che per qualsiasi altra ragione. Questa penalità potrà essere una multa o la squalifica per comportamento anti-sportivo. A discrezione della giuria e dell'Head Judge. Tutte le heat inizieranno da una marshalling area nella line-up o dalla spiaggia, sotto la direzione del Contest director e del beach marshall. La marshalling area in acqua dovrà essere ben visibile ed eventualmente delimitata da boe o altri segnali, nei termini di legge e regolamenti della Capitaneaia di Porto.
3. Quando una heat parte dall'acqua direttamente, agli atleti viene concesso di remare fuori cinque minuti prima della fine della heat precedente posizionandosi nella marshalling area a fianco della line up. Gli atleti non possono remare dritti verso la line up fino a quando la heat non sia finita. Ogni surfista che entra nella take-off area durante una heat in corso sarà potrà essere penalizzato. In condizioni estreme il contest director può permettere agli atleti un extra-time per paddling.
4. Il contest director è la sola persona che può riferire ufficialmente sull'andamento del contest (schedule events). Non saranno ammesse proteste contro informazioni incorrette ricevute da qualsiasi altro impiegato del contest. Se comunque il Contest Director dà incorrette informazioni ed un surfista perde una heat, potrà essere inserito in un'altra heat.
5. Il Contest Director deve avere un "Tabellone Di Gara Ufficiale" dove inserire le schedule del contest e le condizioni, così da renderle visibili a tutti gli atleti.

6. Mentre il contest è in corso nessun surfer può entrare nell'area di competizione. Potrà essere penalizzato anche in caso di non veloce uscita dall'acqua prima dell'inizio della competizione.
7. Ogni surfer che surfa durante la heat precedente potrà penalizzato. Un'onda presa tra una heat e l'altra (dead time) non verrà giudicata. (nessuna penalità è applicabile durante il "dead time")
8. Ogni surfer che surfa dopo la fine della sua heat interferendo nella heat successiva potrà essere multato o squalificato.
9. Chiunque sia colpevole di condotta non-sportiva può essere squalificata a discrezione del Comitato esecutivo, dopo una riunione d'emergenza chiamata dal Contest Director.
10. Le heats devono avere un massimo di 4 atleti eccetto nel primo round e i round ripescaggi di ogni contest dove 5 surfer per heats possono essere ammessi
11. La composizione delle heats viene decisa dal Contest Director dopo la chiusura delle iscrizioni.
12. Le schede dei giudici (score sheets) e i tabulati di gara (tabulator sheet) possono essere scrutinati dagli atleti, dopo la conclusione della heat, in presenza del proprio team manager o coach, ma solo dopo che i tabulati vengono pubblicati sul tabellone dal Contest Director.
13. Gli atleti sono tenuti ad indossare le maglie con l'eventuale sponsor, durante le heats e durante le premiazioni. Per inosservanza sono previste penalità.
14. Gli atleti sono responsabili della scelta del proprio colore di maglia assegnatogli. Non sono ammesse proteste, se un atleta sbaglia colore della maglia durante la heat.
15. Ci deve essere un minimo di 18 inches (0,5 metri circa) d'onda per poter effettuare un contest. La surfabilità o meno del contest sarà decisa dal Contest Director in concomitanza con l'Head Judge.
16. In estreme condizioni "water caddies" (aiutanti di gara) possono essere ammessi per assistenza ai surfers a discrezione del Contest Director e dell'Head Judge. I Water caddies possono entrare solo nella marshalling area determinata dal Contest Director. Gli atleti possono usare l'equipaggiamento fornitogli dal proprio caddy. Se un caddy surfa un'onda durante una heat, il surfer a cui il caddy è preposto sarà passibile di penalità.
17. Ogni uso di natanti quali: rubber-duck, water patrol board, tavola del fotografo, è ammessa purchè non interferisca con il campo di gara. La sola eccezione che permette al water patrol di entrare nel campo di gara, è quando un atleta si trova chiaramente in difficoltà o in grave pericolo.

z

**Proteste:**

Errori di giuria possono verificarsi durante lo svolgimento contest, inclusi errori di: heat timing, interferenze, etc. Ogni team manager o team coach ha il diritto di protestare solo nei casi prima descritti. Le proteste devono essere in forma scritta e vanno presentate solo al Contest Director da parte del team manager o team Coach entro il termine di 15 minuti dalla pubblicazione dei risultati. Ogni protesta sarà considerata dal Contest Director dopo una consultazione con l'Head Judge. Osservatori esterni qualificati (off-duty judges, spotter, senior officials) possono essere interpellati. Il Contest Director chiamerà l'incidente di giuria ed avvertirà, in forma scritta, il team manager che ha presentato la protesta. Nota: Nessuna protesta sarà considerata contro il giudizio di un giudice (scoring), giudizio che è irrevocabile, non importa quale prova sarà presentata per mostrare la differenza. Dopo che il giudizio è stato dato da un giudice, non sono ammesse forme di protesta. Nessun giudice, in nessun caso, può essere avvicinato dagli atleti. Sono previste penalità per inosservanza. Water Photographers. Il Contest Director, può permettere a dei fotografi di entrare nel campo di gara. Solo un massimo di 2 fotografi possono essere ammessi nella line-up. Essi non possono usare tavole pesanti e devono avere un minimo di 135 mm di lenti. L'accesso e l'eventuale uscita dall'acqua dei fotografi sarà controllato dal Contest Director e dall'Head Judge. Per tutto quanto non espressamente specificato in questo regolamento, il Comitato Organizzatore adotta quanto prescritto nei:

- a - Regolamento Generale ILT (Italian Longboard Tour) SURFING ITALIA Dipartimento Longboard
- b- Regolamento Ufficiale ISA (International Surfing Association)