



FEDERAZIONE
ITALIANA
SURFING
SCI NAUTICO
WAKEBOARD



FEDERAZIONE
ITALIANA
SURFING
SCI NAUTICO
WAKEBOARD

REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE WAVE

Approvato dal Consiglio Federale del 24/01/2024





Indice:

- 1. LA FISSW**
- 2. EVENTI FISSW**
 - 2.1 Categorie**
 - 2.2 Specialità**
 - 2.3 Campionati**
 - 2.4 Attività promozionale**
 - 2.5 Wild Card**
 - 2.6 Numero di atleti per categoria**
 - 2.7 Classifiche e ranking**
 - 2.8 Waiting period**
 - 2.9 Quote e modalità di iscrizione**
 - 2.10 Check-in**
 - 2.11 Gestione dei semafori**
 - 2.12 Condizioni meteo-marine di gara**
 - 2.13 Briefing atleti**
- 3. SEEDING**
- 4. FORMAT DEGLI EVENTI**
 - 4.1 Bando di gara**
 - 4.2 Heat**
 - 4.3 Tabulazione ed interferenze**
 - 4.4 Paddle out time**
 - 4.5 Moto d'acqua**
 - 4.6 Caddies**
 - 4.7 Fotografi in acqua**
 - 4.8 Lycra**
 - 4.9 Leash**
- 5. PROTESTE**
- 6. CRITERI DI GIUDIZIO**
- 7. REGOLE DI PRIORITÀ**
- 8. REGOLAMENTO ANTIDOPING**
- 9. DIRITTI FOTOGRAFICI E/O TELEVISIVI**
- 10. SANZIONI DISCIPLINARI**
- 11. RESPONSABILITÀ**
- 12. NORME DI RINVIO**
- 13. TUTELA AMBIENTALE**



1. LA FISSW

La **FISSW** è la Federazione Italiana Surfing Sci nautico e Wakeboard riconosciuta dal CONI che disciplina e regola le attività del surfing con le sue specialità sul territorio italiano, www.fissw.com.

La FISSW è l'ente riconosciuto dall'ISA (International Surfing Association) e l'ESF (European Surfing Federation) per la partecipazione delle squadre e degli atleti ai campionati internazionali.

2. EVENTI FISSW

La FISSW si occupa di redigere ogni anno il calendario delle manifestazioni per tutte le specialità e categorie, a livello sia agonistico che promozionale.

I Campionati sono riservati agli atleti regolarmente iscritti alle ASD/SSD affiliate alla FISSW.

Gli atleti, regolarmente ammessi alle competizioni, dovranno essere in possesso di:

- Tessera FISSW atleta in corso di validità
- Tutti gli atleti dovranno essere muniti di certificato medico sportivo per attività agonistica come da circolare Coni del 10 giugno 2016 prot n.0006897/16 e revisione del 3 Luglio 2018 (Ministero della Salute - C.O.N.I.) e successive modifiche.

2.1 CATEGORIE

Le categorie che potranno partecipare alle competizioni verranno specificate all'interno dei bandi di riferimento.

Open Men: uomini dal sedicesimo anno di età compiuto.

Open Women: donne dal sedicesimo anno di età compiuto.

Under 12 dall'ottavo anno di età compiuto

Under 14

Under 16

Under 18

Senior

Master

Gran master

Kahuna

Gran Kahuna

In alcune specialità ci potrebbero essere degli accorpamenti di categorie in caso non si raggiungesse il numero minimo di partecipanti.

Tutti i surfisti minorenni (Under 18) che partecipano ad eventi ufficiali devono avere la supervisione di un genitore o di chi ne fa le veci.



2.2 SPECIALITÀ

Shortboard, Longboard, Bodyboard, Sup Surfing, Kneebboard, Skimboard, Para surfing

2.3 CAMPIONATI

La FISSW, organizza Campionati Italiani delle varie specialità e categorie.

Campionato italiano di categoria

Campionato disputato su una o più tappe. La sommatoria dei risultati ottenuti nelle varie tappe decreterà i Campioni Italiani dell'anno agonistico in corso delle varie specialità e categorie.

Campionato italiano assoluto

Campionato disputato su una unica tappa, che decreterà i campioni italiani assoluti dell'anno agonistico in corso nelle varie specialità, categoria open maschile e femminile.

(Modello Mondiale ISA o Europeo).

Campionato Regionale

Campionato disputato su una o più tappe a livello regionale. Se previsto nel bando di riferimento, potrebbe valere come qualifica per i campionati superiori.

Campionato Zonale

Campionato disputato su una o più tappe a livello zonale cioè con la partecipazione di più regioni. Se previsto nel bando di riferimento, potrebbe valere come qualifica per i campionati superiori.

Coppa Italia

Campionato disputato su più tappe. La sommatoria dei risultati ottenuti nelle varie tappe decreterà i vincitori della Coppa Italia nelle varie specialità categoria open maschile e femminile.

Gare di qualificazioni

Gare destinate alle qualificazioni ai campionati o ad eventi FISSW.

Gare amatoriali.

Gare finalizzate alla promozione dell'attività sportiva, non valevole per l'assegnazione del titolo italiano di riferimento.

2.4 ATTIVITÀ PROMOZIONALE

Le ASD/SSD in accordo con la federazione potranno organizzare eventi/manifestazioni ed attività di vario genere per la promozione dello sport sul territorio nazionale; ad esempio interscambi sportivi tra le ASD/SSD; simulazioni di gara; attività giovanile etc. Le istruzioni, le indicazioni e le regole di partecipazione verranno demandate ai bandi specifici.



2.5 WILD CARD

Al fine di promuovere la pratica sportiva la Federazione potrà assegnare delle wild card. La loro assegnazione sarà regolamentata all'interno dei bandi di gara.

2.6 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 di cui tutti i partecipanti rispettino i criteri di età, sino al raggiungimento dei tre o più, salendo o scendendo a seconda dei casi con l'obiettivo di permettere al maggior numero possibile di atleti e di categorie di disputare la gara.

Per la realizzazione delle classifiche, in questa occasione, faranno fede i risultati ottenuti nella categoria di partecipazione secondo le modalità descritte nel punto 2.7.

2.7 CLASSIFICHE e RANKING

Si provvederà alla tenuta e pubblicazione delle classifiche ufficiali sul sito Federale.

Una classifica per tappa sarà stilata sulla base dei risultati ottenuti dagli atleti nelle gare completate. In caso di chiusura per mancanza di condizioni meteo idonee, una gara si considera completata alla conclusione almeno degli ottavi di finale. In questa eventualità verranno assegnati i punti dell'ultima posizione del turno raggiunto.

Classifica di Campionato

Ai fini del punteggio finale di campionato, una classifica sarà stilata sulla base dei migliori risultati ottenuti ad ogni tappa.

Scarti:

potranno essere conteggiati scarti in base al nr delle tappe svolte

n.1 evento disputato = no

scarto

n.2 eventi disputati = no

scarto

n.3 eventi disputati = n.1

scarto

n.4 eventi disputati = n.1

scarto

n.5 eventi disputati = n.1

scarto



n.6 eventi disputati = n.2
scarti
n.7 eventi disputati = n.2
scarti
n.8 eventi disputati = n.3
scarti

Parità:

In caso di parità di punteggio fra due o più atleti, la parità sarà risolta utilizzando i seguenti criteri:

a favore dell'atleta che ha collezionato i migliori risultati (1'/2'/3' ecc.) dell'atleta paritario.

- se la parità rimane, quale decisivo ai fini dello spareggio, in caso di campionato con scarto sarà preso in considerazione il risultato ottenuto nell'ultima tappa svolta e che ambedue gli atleti in situazione di parità considerano valido per la composizione del miglior punteggio;

In caso di campionato senza scarto verrà preso in considerazione il risultato ottenuto nell'ultima tappa in cui gli atleti non abbiano ottenuto lo stesso punteggio.

- Qualora la parità persista quale ulteriore criterio sarà preso in considerazione il ranking dell'anno precedente se tutti e due gli atleti militavano nella stessa categoria, o, ove questo non accada, il ranking dell'ultimo anno in cui gli atleti paritari militavano nella stessa categoria.

- Se tali criteri non potessero essere applicati perchè non disponibili sarà utilizzato il ranking determinato per costruire il seeding della prima gara dell'anno in oggetto.

Eventuali parità tra più di due atleti saranno giudicate con lo stesso criterio, considerandoli singolarmente (uno per volta).



Punteggi:

I punteggi per tappa saranno attribuiti, in base alla classifica seguendo la tabella di seguito riportata:

ISA OFFICIAL TEAM POINTS ALLOCATION TABLE

<u>PLACE</u>	<u>POINTS</u>	<u>PLACE</u>	<u>POINTS</u>
1	1000	46	255
2	860	47	250
3	730	48	245
4	670	49	240
5	610	50	235
6	583	51	230
7	555	52	225
8	528	53	220
9	500	54	215
10	488	55	210
11	475	56	205
12	462	57	200
13	450	58	195
14	438	59	190
15	425	60	185
16	413	61	180
17	400	62	175
18	395	63	170
19	390	64	165
20	385	65	160
21	380	66	158
22	375	67	156
23	370	68	154
24	365	69	152
25	360	70	150
26	355	71	148
27	350	72	146
28	345	73	144
29	340	74	142
30	335	75	140
31	330	76	138
32	325	77	136
33	320	78	134
34	315	79	132
35	310	80	130
36	305	81	128
37	300	82	126
38	295	83	124
39	290	84	122
40	285	85	120
41	280	86	118
42	275	87	116
43	270	88	114
44	265	89	112
45	260	90	110

Team Point Allocation

All winners, regardless of the division, will receive 1.000 points.

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

Il no-show (iscritto ma senza aver effettuato il check-in) ad un evento, comporterà l'attribuzione di un punteggio pari a "zero".

Classifiche:

Classifiche di tappa

Verranno stilate per ogni categoria al raggiungimento del numero minimo di partecipanti previsto dal presente regolamento per ogni singola categoria.

Classifiche di campionato

Al raggiungimento del numero minimo di iscritti al campionato, saranno realizzate le classifiche sulla base di tutte le prove disputate, anche quelle in cui le categorie siano state accorpate, considerando gli eventuali scarti. In



questo caso le eventuali classifiche di tappa accorpate non subiranno variazioni.

Classifiche con accorpamenti

Per la composizione delle classifiche di categoria, in caso di accorpamenti, si procederà come segue:

Al miglior piazzamento nella categoria di accorpamento verrà assegnato il punteggio della prima posizione nella categoria accorpata, al secondo miglior piazzamento il punteggio della seconda posizione e così via.

Numero minimo di tappe per l'assegnazione del titolo:

Nel caso in cui non fosse possibile disputare tutte le tappe previste del campionato, per l'assegnazione del titolo di campione italiano nelle varie categorie, sarà sufficiente la disputa di una sola gara di quelle previste.

2.8 WAITING PERIOD

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

La Federazione in accordo con gli organizzatori degli eventi in caso di necessità potrebbe invertire o sostituire l'ordine dei waiting period in base anche allo sviluppo delle condizioni meteo.

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 il prolungamento, la tappa verrà annullata. Nel caso si prolungasse il WP, avranno la priorità le gare presenti nel calendario con il WP in corso.

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.

2.9 QUOTE E MODALITÀ DI ISCRIZIONE

L'iscrizione effettuata dai club affiliati o dagli atleti, nelle varie specialità e categorie, dovrà essere fatta utilizzando l'apposito modulo di iscrizione pubblicato su sito federale.

La quota di iscrizione al singolo evento è stabilita dall'organizzatore e regolamentata nei rispettivi bandi.

Al momento dell'iscrizione alla competizione l'atleta dovrà essere in possesso della tessera FISSW Atleta in corso di validità, altrimenti l'iscrizione non sarà considerata valida e la quota rimborsata.

Gli atleti potranno essere iscritti, unitamente al pagamento della quota d'iscrizione tramite i moduli predisposti sul sito ufficiale della FISSW dove



verranno regolamentate anche le tempistiche.

La lista degli atleti iscritti sarà pubblicata sul sito ufficiale federale.

Non saranno accettate ulteriori iscrizioni se presentate oltre la data di termine massimo iscrizioni, specificata nella pagina del sito dedicata, salvo possibili deroghe eccezionali concesse dalle FISSW.

Al raggiungimento del numero massimo d'iscritti per categoria, eventuali iscritti eccedenti il numero massimo verranno inseriti in una waiting list seguendo i criteri utilizzati per il seeding (ranking + ordine temporale di iscrizione) come riportati nel capitolo 3. Gli atleti nella **waiting list** saranno ammessi nel tabellone solo se presenti sul campo gara e se alla chiusura del check-in ci fossero delle defezioni negli iscritti, fino al raggiungimento del numero massimo di atleti ammessi nella categoria. La waiting list verrà meglio normata nei bandi specifici di gara.

Nel caso in cui l'iscritto a seguito della chiamata alla gara (pubblicazione del semaforo verde), non effettui il check-in sarà inserito in classifica come no-show.

Per le gare amatoriali, in eventuali casi particolari, potrebbero essere previste diverse modalità e tempistiche di iscrizioni, regolamentate all'interno dei singoli bandi di gara.

Rimborsi

Nel caso in cui la gara venisse annullata dall'organizzazione, gli atleti avranno diritto al 70% della quota d'iscrizione versata.

Nel caso in cui un atleta dopo il prolungamento del WP non possa partecipare per sue motivazioni, avrà diritto al 50% della quota versata.

L'atleta che effettuerà la cancellazione entro la pubblicazione del semaforo verde avrà diritto al rimborso del 50% della quota di iscrizione.

L'atleta che effettuerà la cancellazione dopo la pubblicazione del semaforo verde non avrà diritto ad alcun rimborso.

L'atleta iscritto che non effettua il check-in (no-show) non avrà diritto ad alcun rimborso.

I rimborsi saranno a carico dell'ASD/SSD organizzatore.

2.10 CHECK-IN

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

Il check-in è la conferma di partecipazione alla gara. Sarà possibile effettuarlo sul luogo di svolgimento del contest almeno un'ora prima del briefing atleti e come meglio specificato nella news di chiamata gara (SEMAFORO VERDE) pubblicata sul sito ufficiale www.fissw.com.

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 nei tempi previsti, sarà possibile effettuarlo in modalità tracciabile nei tempi previsti dalle



comunicazioni sopra indicate (messaggio sms o WhatsApp) indicando le generalità dell'atleta (nome, cognome e numero di tessera FISSW) seguite dalla parola CHECK-IN. Il messaggio dovrà essere inviato al recapito telefonico dell'organizzatore fornito nel comunicato di conferma di gara (semaforo verde).

Nel caso che un atleta iscritto non si presenti al check-in sarà considerato No Show ai fini della classifica. Un atleta regolarmente iscritto che abbia regolarmente svolto il check-in in presenza, ma non disputi la propria batteria sarà considerato come ultimo classificato nella stessa. Un atleta che abbia invece effettuato il check-in con modalità tracciabile come precedentemente illustrato, ma non si presenti fisicamente sul campo gara e non disputi senza giustificato motivo la propria batteria sarà considerato come No Show ai fini della classifica e perderà inoltre il diritto ad usufruire della procedura di check-in da remoto con modalità tracciabile per tutto il resto della stagione agonistica.

2.11 GESTIONE DEI SEMAFORI

Le chiamate gara di surf in tutte le specialità e categorie verranno gestite con l'utilizzo dei semafori all'interno dei WP di riferimento sul sito federale e sulle pagine social federali collegate.

Semaforo rosso nessun tipo di chiamata.

Semaforo giallo (allerta) anticipo di circa 72 ore rispetto all'orario di inizio gara

Semaforo verde (chiamata) anticipo di circa 48 ore rispetto all'orario di inizio gara

Sarà responsabilità dell'ASD/SSD organizzatrice effettuare la corretta chiamata di gara in accordo e sinergia con la Federazione. Tuttavia la Federazione in caso di eventuali criticità disperate che potessero mettere in difficoltà il regolare svolgimento dell'evento potrà mettere veto sulla chiamata della gara.

2.12 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.

2.13 BRIEFING ATLETI

La mattina del giorno della gara, salvo diverse indicazioni, verrà effettuato il briefing atleti. L'orario del briefing verrà comunicato all'interno della news di chiamata gara (SEMAFORO VERDE). Nel briefing 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 briefing atleti non preclude la partecipazione alla competizione.

3 SEEDING

Il seeding sarà basato sui ranking nazionali ed ordine temporale di iscrizione. In casi particolari potranno essere presi in considerazione previa approvazione della Commissione Tecnica, criteri come ranking internazionali, partecipazioni ad importanti eventi continentali e/o mondiali.

4 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.

Le diverse fasi della gara possono svolgersi in luoghi diversi o nella stessa sede. 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 raggiunti nel contest.

4.1 BANDO DI GARA

Per ogni gara dovrà essere redatto un Bando di Gara dove saranno riportate tutte le istruzioni, le informazioni e le modalità inerenti uno specifico evento. Il bando di gara è parte integrante del presente Regolamento e verrà redatto dall'organizzatore in accordo con la Federazione.

In caso di campionato con più tappe la Federazione potrebbe prevedere un unico bando.

4.2 HEAT

In tutte le manche incluse le finali saranno conteggiate le migliori 2 onde con un massimo di

25 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, in ogni caso

dovrà accedere al turno successivo almeno il 50% dei partecipanti alla heat.

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.

Nel caso in cui ci siano solo due surfer in una sola heat l'Head Judge, in accordo con il Contest Director, potrà decidere di far passare gli atleti al round successivo secondo l'ordine di seeding.

Le manche e le finali dureranno da un minimo di 15 minuti a un massimo di 45 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. Il



Contest Director e l'Head Judge hanno la facoltà di decidere al momento opportuno.

Il Contest Director si consulterà con l'Head Judge per la durata delle heat e sui conteggi delle onde. 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 per 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.

4.3 TABULAZIONE ED INTERFERENZE

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.

4.4 PADDLE OUT TIME

La heat successiva a quella in corso può entrare in acqua normalmente ai 5 minuti dalla fine della heat in corso (disco giallo rivolto verso l'acqua). L'Head Judge può concedere maggior o minor tempo per raggiungere la lineup in base alle condizioni meteo. Gli atleti verranno informati per tempo dell'eventuale variazione del Paddle Out Time.

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.

4.5 MOTO D'ACQUA

L'utilizzo di unità a motore è consentita 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 può continuare la heat raggiungendo in maniera autonoma la line up.

4.6 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 Beach Marshall 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 qualsiasi 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 di qualsiasi tipo. I surfisti devono portare le proprie tavole.

4.7 FOTOGRAFI IN ACQUA

I fotografi in acqua saranno ammessi nell'area di gara solo se accreditati dalla ASD/SSD e 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.

4.8 LYCRA

I concorrenti devono indossare la lycra fornita dal Beach Marshall prima dell'inizio della heat. Va indossata per tutta la heat e restituita al Beach Marshall 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. Questa eventualità non può essere oggetto di protesta.



4.9 LEASH

Come precauzione per la gestione dei rischi in gara, il surfista deve utilizzare il leash.

Nella specialità Longboard esclusivamente, qualora le condizioni meteomarine e la conformazione del luogo di gara lo consentano, il Contest Director, in accordo con l'Head Judge, potrebbe valutare la possibilità di rendere l'utilizzo del leash facoltativo agli atleti durante la competizione.

In questo caso il Contest Director chiederà l'autorizzazione all'utilizzo facoltativo del leash alla Commissione Agonistica della Federazione alla quale spetterà la decisione in merito.

Tutto ciò sarà possibile solo se non ci siano ordinanze specifiche in merito emanate dai componenti organi preposti alla tutela della balneazione e navigazione.

La Federazione raccomanda comunque sempre l'utilizzo del leash anche nelle sessioni di freesurf od allenamento per evitare possibili pericoli connessi alla perdita della tavola.

5 PROTESTE

In caso si verificano errori particolari nella gestione del contest: durata della heat,

interferenze attribuite, errori di tabulazione, onde non conteggiate ed altro, può essere presentata formale protesta.

La protesta ufficiale dovrà essere presentata in forma scritta all'Head Judge, presso il palco giuria 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. Verrà rilasciata ricevuta a chi ha presentato la protesta.

La protesta sarà esaminata dall'Head Judge che ne effettuerà la valutazione ed informerà della decisione nell'immediato anche solo verbalmente, il ricorrente. Nel caso di comunicazione verbale la decisione stessa dovrà poi essere comunicata anche in forma scritta.

Per la valutazione dell'esito della protesta l'Head Judge potrà avvalersi della testimonianza dei giudici e di prove video e fotografiche fornite solo dai fotografi accreditati dall'ASD/SSD.

NOTA: nessuna protesta può essere presentata contro una decisione di valutazione (punteggio). I punteggi assegnati dai giudici alle performance dei surfer sono indiscutibili ed irrevocabili.

Nessun giudice del pannello può essere contattato per informazioni riguardanti punteggi e proteste.

6 CRITERI DI GIUDIZIO

Shortboard e Kneeboard

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 Wave

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.

Bodyboard

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.

Manovre aeree multiple con un alto livello di difficoltà se atterrate correttamente porteranno il massimo punteggio possibile.

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

7 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.

Altre tipologie di interferenza sono 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 demandata alla giuria.

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 (1-2-3-4-5) quando prende un'onda o quando rema un'onda con la chiara intenzione di prenderla.

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

Gli altri surfisti possono 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 vedrà azzerata anche la sua migliore onda e 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.

8 REGOLAMENTO ANTIDOPING

Durante le gare saranno possibili controlli antidoping a campione sugli atleti, indetti dagli enti preposti.

Per maggiori dettagli controllare il **REGOLAMENTO ANTIDOPING**.

9 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.

10 SANZIONI DISCIPLINARI

Potranno essere previste da parte della Federazione 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.

11. RESPONSABILITÀ

I partecipanti alle gare di surf, cui al presente Regolamento, prendono parte alle stesse sotto la loro piena ed esclusiva responsabilità. I Concorrenti, 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 Regolamento. È competenza dei concorrenti 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.

12. NORME DI RINVIO

Per quanto non previsto dal presente regolamento trovano applicazione le norme generali emanate dalla FISSW e, in particolare, quelle contenute nello Statuto, nel regolamento organico, nella normativa generale, nei regolamenti e circolari di settore. Per quanto non normato dai regolamenti e normative indicate si rinvia a quanto contenuto nel regolamento internazionale ISA di specialità.

13. TUTELA AMBIENTALE

La FISSW, per la natura stessa delle discipline sportive ad essa affiliate ha il massimo rispetto per l'ecosistema ed il mondo nel quale viviamo e pratichiamo l'attività sportiva. Per tale motivo si chiede quindi alle ASD/SSD organizzatrici, agli atleti ed a tutti i partecipanti di attivarsi per rispettare i requisiti minimi di tutela ambientale, attraverso accorgimenti messi in atto dalla organizzazione per garantire il minimo impatto ambientale generato dallo svolgimento della gara.