EUROPEAN SUP LEAGUE

CERTIFIED BY THE EUROPEAN SURFING FEDERATION

REGULAMENTO GERAL PT – (ESL) 2026

Regulamento Geral PT 2026 V01_1

1. INFORMAÇÃO GERAL E PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS p. 8

1.1 Apresentação Oficial da Liga Europeia de SUP (ESL)
1.2 Autoridade, Reconhecimento Institucional e Quadro Regulamentar
1.3 Filosofia, Objetivos e Princípios Fundamentais da ESL
1.4 Âmbito de aplicação do regulamento
1.5 Autoridade Desportiva, Comissão de Competição e Direção de Prova
1.6 Comunicações oficiais do evento
1.7 Estrutura Geral dos Eventos da ESL

2. CLASSIFICAÇÃO OFICIAL DA ESF (FEDERAÇÃO EUROPEIA DE SURF) p. 11

2.1 Disciplinas de pontuação
2.1.1 Sprint
  2.1.2 Corrida Técnica / Corrida de Praia
  2.1.3 Longa Distância
2.2 Categorias oficiais
2.3 Requisitos para pontuar no Ranking Oficial da ESF
  2.3.1 Seguro obrigatório
  2.3.2 Licença da Federação Europeia de Surf
  2.3.3 Declaração de Responsabilidade
2.4 Sistema de pontuação oficial
  2.4.1 Escala de Pontuação
  2.4.2 Status de classificação: DNS, DNF e DSQ
  2.4.3 Validade de uma Disciplina para a Classificação da Liga
2.5 Sistema de descarte por disciplina
2.6 Critérios de desempate
  2.6.1 Empates nas classificações das provas
  2.6.2 Empates na classificação anual
2.7 Classificação Geral Anual (ESL Geral)

3. CLASSIFICAÇÕES NÃO OFICIAIS DA ESL p. 15

3.1 Natureza e objetivos dos rankings não oficiais da ESL
3.2 Classificações infantis e categorias de base
  3.2.1 Categorias
  3.2.2 Longa Distância – Distâncias Recomendadas por Categoria
  3.2.3 Cerimónia de entrega de prémios nas categorias infantis (Sub-8, Sub-10, Sub-12 e Sub-14)
  3.2.4 Sistema de pontuação

3.2.5 Sistema de descarte
3.2.6 Condições Especiais de Participação
3.3 Classificação de pranchas insufláveis
3.3.1 Objetivo e âmbito
3.3.2 Sistema de pontuação
3.3.3 Regras específicas
3.4 Classificação por equipas de clube
3.4.1 Composição da equipa
3.4.2 Sistema de pontuação
3.4.3 Classificação final
3.5 Classificação das marcas
3.5.1 Composição
3.5.2 Sistema de pontuação
3.5.3 Classificação e Obrigações
3.6 Estafetas por equipas de marcas
3.6.1 Composição das equipas
3.6.2 Distâncias e formatos
3.6.3 Regras do revezamento
3.6.4 Classificação e sistema de pontuação
3.7 Autoridade e validade dos rankings da ESL

4. PROMOÇÃO, INCLUSÃO E SUSTENTABILIDADE **p. 21**

4.1 Princípios Gerais
4.2 SUP inclusivo e SUP adaptado
4.3 Remadas recreativas
4.4 Programa Blue Mile
4.5 Ações Educativas, Sociais e Ambientais
4.6 Autoridade e Coordenação

5. EQUIPAMENTO, CONTROLO E PARTICIPANTES **p. 23**

5.1 Princípios Gerais
5.2 Equipamento Obrigatório
5.2.1 Camiseta Oficial com Número de Peito
5.2.2 Identificação da categoria e marcações distintivas
5.3 Equipamento permitido e proibido
5.3.1 Equipamento permitido

5.3.2 Equipamento proibido
5.4 Área de controlo e verificação
5.4.1 Passagem obrigatória pela área de controlo
5.4.2 Funções da área de controlo
5.5 Procedimento de recolha e devolução dos dorsais
5.6 Responsabilidade dos participantes

6. SISTEMA DISCIPLINAR, CLASSIFICAÇÕES E PROTESTOS **p. 26**

6.1 Princípios gerais da competição
6.2 Sistema de Penalizações e Sanções
6.3 Autopena voluntária
6.4 Código de Conduta
6.5 Classificações e publicação de resultados
6.6 Protestos e reclamações
6.6.1 Tipos de reclamações
6.6.2 Procedimento de apresentação
6.6.3 Prazos
6.7 Resolução de reclamações
6.8 Competências da Comissão de Competição
6.9 Prémios monetários
6.9.1 Prémio monetário mínimo por prova e modalidade
6.9.2 Distribuição do prémio monetário por evento e disciplina
6.9.3 Prémio monetário final do circuito (geral)
6.9.4 Anúncio do prémio monetário geral (ESL Geral)

7. ANEXOS TÉCNICOS **p. 31**

ANEXO A — Regras específicas do Stand Up Paddle

A.1 Técnica e postura
A.2 Utilização da pá
A.3 Equipamento
A.4 Acompanhamento
A.5 Ultrapassagens e contacto
A.6 Curvas e bóias
A.7 Quedas e reentrada
A.8 Regras de chegada

ANEXO B — Sistema de penalizações

B.1 Princípios gerais
B.2 Autoridade para aplicar penalizações
B.3 Tipos de infrações
  B.3.1 Infrações Menores
  B.3.2 Infrações graves
  B.3.3 Infrações muito graves
B.4 Auto-penalização voluntária (360°)
B.5 Perda de posições
B.6 Desclassificação (DSQ)
B.7 Desistência (DNF) por razões de segurança
B.8 DNS (Não Partiu)
B.9 Ausência da cerimónia de entrega de prémios
B.10 Partidas antecipadas e falsas partidas
B.11 Tabela resumida de penalizações

ANEXO C — Partidas, chegadas e procedimentos operacionais

C.1 Princípios gerais
C.2 Tipos de partida
C.2.1 Partida da Praia
C.2.2 Partida na água
C.2.3 Partida na água de longa distância
C.2.4 Partida da plataforma
C.3 Sinais oficiais de partida
C.4 Partidas falsas
C.5 Regras de chegada
  C.5.1 Linha de chegada
  C.5.2 Controlo do equipamento na chegada
  C.5.3 Identificação dos atletas
C.6 Neutralização ou encurtamento das provas
C.7 Controlo de tempo e sistemas complementares
C.8 Resultados provisórios e finais

ANEXO D — Atividades Complementares

D.1 Princípios Gerais
D.2 SUP inclusivo e SUP adaptado

D.2.1 Âmbito
D.2.2 Equipamento e materiais
D.2.3 Formatos e percursos
D.3 Remadas recreativas
D.3.1 Natureza da atividade
D.3.2 Condições de participação
D.3.3 Segurança
D.4 Programa Blue Mile
D.4.1 Objetivos
D.4.2 Desenvolvimento
D.5 Atividades Educativas e Sociais
D.6 Autoridade e coordenação

ANEXO E — Parque de pranchas e equipamento partilhado

E.1 Princípios gerais
E.2 Parque de pranchas rígidas (14 pés)
E.3 Atribuição de equipamento
E.3.1 Critérios gerais
E.3.2 Prioridade de seleção
E.3.3 Organização das eliminatórias
E.3.4 Variação entre modelos
E.4 Utilização de equipamento pessoal
E.4.1 Regras gerais
E.4.2 Equipamento pessoal em provas de longa distância
E.5 Adaptação à inclusão
E.6 Responsabilidade e controlo

ANEXO F — Segurança

F.1 Princípios Gerais de Segurança
F.2 Autoridade de segurança
F.3 Trela
F.3.1 Regras gerais
F.3.2 Utilização obrigatória por modalidade
F.4 Equipamentos de Flutuação Pessoais
F.4.1 Tipos autorizados
F.4.2 Utilização obrigatória

F.5 Outro equipamento de segurança
F.6 Assistência externa e substituição de equipamento por motivos de segurança
F.6.1 Assistência externa
F.6.2 Exceção de segurança
F.7 Desistência por motivos de segurança
F.8 Briefing e responsabilidade do atleta
F.9 Incumprimento das regras de segurança

ANEXO G — Percursos

G.1 Princípios gerais dos percursos
G.2 Sinalização do percurso
G.3 Tipos de percursos por modalidade
G.3.1 Sprint
G.3.2 Prova Técnica / Prova de Praia
G.3.3 Longa Distância
G.4 Adaptação do percurso por categoria
G.5 Percursos inclusivos e adaptados
G.6 Erros no percurso
G.7 Exemplos de percursos (indicativos)
G.8 Autoridade e validação

ANEXO H — Sistemas de eliminação

H.1 Princípios gerais
H.2 Eliminatórias de Sprint (4 atletas por série)
H.2.1 Formato geral
H.2.2 Progressão geral
H.2.3 Exemplo — Sprint com 48 participantes
H.2.4 Exemplo — Sprint com 96 participantes
H.3 Eliminatórias de corrida técnica (12 atletas por bateria)
H.3.1 Formato geral
H.3.2 Exemplo — Corrida técnica com 48 participantes
H.3.3 Exemplo — Corrida técnica com 96 participantes
H.4 Final A e Final B
H.5 Resolução de Empates nas Eliminatórias
H.6 Adaptações do formato
H.7 Autoridade e validação

1. INFORMAÇÕES GERAIS E PRINCÍPIOS

1.1 Apresentação Oficial da Liga Europeia de SUP (ESL)

A Liga Europeia de SUP (ESL) é uma liga europeia de Stand Up Paddle concebida para o desenvolvimento estruturado, acessível e sustentável do SUP nas suas várias disciplinas, integrando competição de alto nível, desporto de base, inclusão e ações de impacto social e ambiental.

A ESL foi criada com o objetivo de oferecer um quadro competitivo moderno, claro e homogéneo a nível europeu, permitindo a coexistência de diferentes níveis desportivos num único circuito, garantindo a igualdade de oportunidades, a segurança dos participantes e uma experiência desportiva positiva.

A ESL funciona como um circuito unificado em diferentes países europeus, mantendo a consistência nas distâncias, categorias, formatos competitivos e normas de segurança.

A liga baseia-se numa visão do SUP como um desporto em evolução, onde a competição é entendida não apenas como um resultado final, mas como parte de um processo de aprendizagem, desenvolvimento pessoal e pertença a uma comunidade desportiva.

1.2 Autoridade, Reconhecimento Institucional e Quadro Regulamentar

A European SUP League opera sob a autoridade da Federação Europeia de Surf (ESF) e é uma liga homologada no âmbito do Stand Up Paddle europeu.

Este regulamento é regido por:
• as regras e diretrizes da Federação Europeia de Surf (ESF);
• os regulamentos da Associação Internacional de Surf (ISA) como quadro de referência internacional;
• e pelas adaptações e desenvolvimentos específicos estabelecidos pela ESL, contidos neste documento e nos seus anexos.

Em caso de discrepâncias entre regulamentos, a ordem de precedência será:

1. Regulamentos e disposições de segurança emitidos pela autoridade local ou nacional competente.
2. O presente Regulamento Oficial da Liga Europeia de SUP.
3. Regulamentos e diretrizes da ISA e da ESF como quadro geral.

1.2.1 Reconhecimento e Homologação

Todos os eventos incluídos no calendário da ESL devem ser homologados pela ESF.
Cada evento do circuito deve também ser validado pela federação nacional correspondente.
Nenhum evento pode utilizar a designação ESL ou somar pontos para a classificação oficial sem esta dupla aprovação.

1.2.2 Nomeação de Oficiais Técnicos

A ESF e a ESL nomearão:
• Diretor Técnico
• Diretor de Competição
• Coordenador de juízes
• Juízes de corrida, de água e de chegada
• Responsáveis pela segurança e controlo pré-partida

A entidade organizadora local deve cooperar com estes responsáveis e disponibilizar os recursos necessários para a boa execução do evento.

1.3 Filosofia, Objetivos e Princípios Fundamentais da ESL

A European SUP League baseia-se nos seguintes princípios:
• Acessibilidade, facilitando a participação de atletas de diferentes idades, níveis e origens desportivas.
• Equidade desportiva, garantindo condições iguais através de formatos claros, critérios transparentes e, quando aplicável, a utilização de equipamento comum.
• Segurança, priorizando a integridade física dos participantes em detrimento de qualquer resultado desportivo.
• Desenvolvimento progressivo, entendendo a competição como parte de um processo formativo, especialmente nas categorias de base.
• Inclusão, integrando o SUP inclusivo e adaptado como componente estrutural do projeto da ESL.
• Sustentabilidade, promovendo o respeito pelo ambiente natural e integrando ações educativas,

sociais e ambientais nos eventos.

Estes princípios orientam todas as decisões organizacionais, técnicas e desportivas da ESL.

1.4 Âmbito de aplicação do regulamento

O presente regulamento é obrigatório para:
• todos os eventos incluídos no calendário oficial da ESL;
• todas as disciplinas, categorias e formatos reconhecidos pela ESL;
• todos os participantes, oficiais, juízes, organizadores e pessoal envolvido nos eventos.

A inscrição e a participação num evento da ESL implicam a aceitação integral do presente regulamento, dos seus anexos e das decisões adotadas pela Comissão de Competição.

1.5 Autoridade Desportiva, Comissão de Competição e Direção de Prova

A autoridade desportiva durante os eventos da ESL cabe a:
• a Comissão de Competição da ESL;
• a Direção de Prova;
• e a equipa de juízes nomeada.

A Comissão de Competição é a autoridade desportiva máxima durante o evento e terá o poder de:
• interpretar o presente regulamento e os seus anexos;
• resolver incidentes desportivos e organizacionais;
• aplicar sanções e penalizações;
• validar classificações e resultados;
• alterar formatos ou percursos por razões de segurança ou em condições excecionais.

As decisões da Comissão de Competição são definitivas em matéria desportiva.

1.6 Comunicações oficiais do evento

A Liga Europeia de SUP estabelece um sistema de comunicação oficial para garantir que todas as informações relevantes sobre os eventos sejam acessíveis, claras e uniformes para todos os participantes.

As comunicações oficiais serão feitas através de:
• canais digitais oficiais da ESL;
• o grupo oficial do evento no WhatsApp;

• e do Quadro de Avisos Oficial (ONB) localizado no local da competição.

As informações publicadas através destes canais são vinculativas. Cada participante é responsável por se manter informado através dos canais oficiais.

1.7 Estrutura Geral dos Eventos da ESL

Os eventos incluídos no calendário oficial da ESL podem incluir, dependendo do local de realização e do programa:
• eventos oficiais que atribuem pontos para o Ranking Oficial da ESF;
• classificações não oficiais da ESL;
• corridas e atividades inclusivas e adaptadas;
• remadas recreativas e formatos não competitivos;
• ações educativas, sociais e ambientais.

A estrutura específica de cada evento e os formatos aplicáveis devem ser comunicados antecipadamente pela organização e validados pela Comissão de Competição.

2. CLASSIFICAÇÃO OFICIAL DA ESF (FEDERAÇÃO EUROPEIA DE SURF)

2.1 Disciplinas Pontuáveis

O Ranking Oficial da Federação Europeia de Surf (ESF) no âmbito da Liga Europeia de SUP (ESL) é estabelecido exclusivamente com base nas seguintes disciplinas. A realização de um único evento será suficiente para validar cada disciplina.
As disciplinas do ranking oficial são:

2.1.1 Sprint

Provas de curta distância disputadas em formatos de eliminação, com eliminatórias sucessivas e classificação por posição de chegada. O formato específico (número de eliminatórias, progressões e finais) dependerá do número de participantes e será comunicado durante a sessão informativa do evento.

2.1.2 Prova Técnica / Prova de Praia

Provas técnicas que combinam secções de remo, voltas em bóias e, quando aplicável, segmentos de corrida na praia. Estas provas podem ser disputadas em eliminatórias ou finais diretas, dependendo do número de participantes e das condições do evento.

2.1.3 Longa Distância

Provas de longa distância geralmente disputadas em formato de largada em massa, com a classificação determinada pela posição final. A distância e o percurso serão definidos pelo organizador de acordo com os critérios estabelecidos neste regulamento e comunicados com antecedência.

2.2 Categorias Oficiais

As categorias oficiais reconhecidas para o Ranking Oficial da ESF no âmbito da ESL são:

- Sub-16 (U16)
- Open:
    - ❖ Sub-18 (U18)
    - ❖ Mestre (40+)
    - ❖ Grande Mestre (50+)
    - ❖ Kahuna (60+)

Cada categoria deve ser identificada por marcações visíveis, em conformidade com a Parte 5 — Equipamento, Controlo e Participantes.

Para efeitos de elegibilidade e atribuição de categoria na Liga Europeia de SUP (ESL), a idade de um atleta será determinada pela idade que este atingir durante o ano civil em questão.

Este critério aplica-se a todas as categorias, oficiais ou não oficiais, independentemente da data em que cada evento se realiza, e deve ser aplicado de forma uniforme ao longo de toda a época competitiva.

Uma vez iniciada a época competitiva, não serão permitidas alterações de categoria dentro da mesma época, exceto com a autorização expressa da Comissão de Competição da ESL.

2.3 Requisitos para somar pontos no Ranking Oficial da ESF

Para obter pontos válidos para o Ranking Oficial da ESF, os participantes devem cumprir os seguintes requisitos obrigatórios:

2.3.1 Seguro Obrigatório

Todos os atletas devem possuir um seguro de responsabilidade civil e de acidentes válido que cubra

a competição de Stand Up Paddle.

2.3.2 Licença da Federação Europeia de Surf

Para somar pontos no Ranking Oficial da ESF, os atletas devem possuir uma licença válida emitida pela Federação Europeia de Surf ou por uma federação nacional correspondente oficialmente reconhecida pela ESF.

2.3.3 Declaração de Responsabilidade

A inscrição num evento da ESL implica a aceitação expressa da declaração de responsabilidade, através da qual o atleta reconhece:

• ter conhecimento destes regulamentos e dos seus anexos;
• estar em condições físicas adequadas para competir;
• assumir a responsabilidade decorrente da participação no evento.

2.4 Sistema Oficial de Pontuação

2.4.1 Escala de Pontuação

Todos os eventos incluídos no calendário oficial da European SUP League (ESL) terão uma pontuação base de 1.000 pontos para o vencedor, independentemente do prémio monetário atribuído ao evento.

A título de exceção, o evento final da temporada receberá um valor especial de 1.100 pontos, com o objetivo de reforçar o seu caráter decisivo no ranking oficial.

A escala de distribuição de pontos para as restantes posições será aplicada proporcionalmente com base na pontuação atribuída a cada evento, de acordo com a tabela de pontos estabelecida pela ESL.

2.4.2 Status de classificação: DNS, DNF e DSQ

Para efeitos de classificação e pontuação, são estabelecidos os seguintes estatutos:

DNS (Não Partiu)
Atleta inscrito que não toma a partida.
→ Não se classifica e recebe 0 pontos.

DNF (Não Terminou)

Atleta que inicia a prova, mas não a termina sem ter sido desclassificado.
→ Recebe os pontos correspondentes à última posição classificada mais um, ou os pontos mínimos atribuíveis de acordo com a tabela atual.

DSQ (Desclassificado)
Atleta desclassificado devido a uma infração regulamentar.
→ Não é classificado e recebe 0 pontos.

2.4.3 Validade de uma Disciplina para o Ranking da Liga

Para que uma disciplina seja considerada válida e para que os seus resultados contem para a Classificação Oficial da Liga, deve ter-se realizado pelo menos um (1) evento dessa disciplina dentro do calendário oficial da época.

A partir do momento em que a primeira prova de uma disciplina for realizada, essa disciplina será elegível para somar pontos para a classificação correspondente durante o resto da temporada.

Se uma disciplina não for disputada em nenhum evento do calendário oficial, não será estabelecida qualquer classificação oficial para essa disciplina durante essa temporada.

2.5 Sistema de descarte

O sistema de descarte aplica-se exclusivamente por disciplina e nunca a um evento na sua totalidade.

As exclusões afetarão apenas os resultados obtidos por um atleta na mesma disciplina, não sendo possível excluir a participação num evento na sua totalidade.

O número de resultados que contam para a classificação em cada disciplina será o seguinte:

- De 1 a 3 provas disputadas numa disciplina:
  → Todas as regatas serão contabilizadas, sem aplicação de descarte.
- De 4 a 5 regatas disputadas numa disciplina:
  → As três (3) melhores regatas serão contabilizadas.
- De 6 a 7 provas disputadas numa disciplina:
  → As quatro (4) melhores regatas serão contabilizadas.

Uma vez aplicadas as descarte correspondentes em cada disciplina, os pontos resultantes serão somados para o cálculo da classificação geral, de acordo com o sistema de pontuação estabelecido

no presente Regulamento.

2.6 Critérios de desempate

2.6.1 Empates nas classificações das provas

Em caso de empate na classificação de uma prova individual, aplicam-se os critérios técnicos estabelecidos nos Anexos B e C.

Se o empate persistir após a aplicação destes critérios, o empate será mantido.

2.6.2 Empates na Classificação Anual

a) Classificação Anual Geral da ESL

O Ranking Anual Geral da ESL integrará o desempenho dos atletas nas disciplinas oficiais, de acordo com a seguinte ponderação:

• Prova Técnica: 40%
• Sprint: 30%
• Longa Distância: 30%
Em caso de empate final no Classificação Geral, serão aplicados sucessivamente os seguintes critérios:

• Melhor resultado em confrontos diretos entre os atletas empatados em provas em que ambos tenham competido.
• Melhor resultado obtido no confronto direto mais recente.

Se o empate persistir, os atletas partilharão a posição.

b) Classificação Anual por Disciplina

Em caso de empate na classificação anual de uma disciplina específica, serão aplicados sucessivamente os seguintes critérios:

• Melhor resultado em confrontos diretos dentro dessa disciplina.
• Melhor resultado obtido na prova comum mais recente.
• Melhor resultado individual obtido durante a época nessa disciplina.

Se o empate persistir, o empate será mantido.

2.7 Classificação Geral Anual (ESL Geral)

A classificação geral anual da ESL refletirá o desempenho global do atleta ao longo da temporada, após a aplicação dos critérios de descarte e de desempate.

A classificação final será publicada pela ESL no final da época e será definitiva

3. CLASSIFICAÇÕES NÃO OFICIAIS DA ESL

3.1 Natureza e Objetivos dos Rankings Não Oficiais da ESL

Os Rankings não oficiais da ESL constituem um sistema de classificação interno da European SUP League, concebido para complementar o Ranking Oficial da ESF e alargar as oportunidades de participação no circuito.

Os principais objetivos destas classificações são:
• incentivar a participação contínua nos eventos da ESL;
• facilitar o acesso à competição nas categorias de base e para novos participantes;
• promover formatos coletivos e por equipas;
• apoiar o desenvolvimento progressivo dos atletas;
• reforçar o sentimento de pertença ao circuito da ESL.

Os rankings não oficiais da ESL:
• não atribuem pontos para o Ranking Oficial da Federação Europeia de Surf;
• são geridos e validados exclusivamente pela ESL;
• regem-se pelo presente regulamento e pelos seus anexos.

3.2 Classificações Infantis e Categorias de Base

3.2.1 Categorias

São estabelecidos os seguintes Rankings da ESL para as categorias de base:

• Sub-14 (U14)
• Sub-12 (U12)
• Sub-10 (U10)
• Sub-8 (U8) – misto

Estas categorias têm um caráter essencialmente formativo, sendo a competição entendida como uma experiência de aprendizagem e desenvolvimento desportivo.

3.2.2 Longa Distância – Distâncias Recomendadas por Categoria

- Categoria U8: Distância de Longa Distância recomendada: 800 m – 1,5 km
- Categoria Sub-10: Distância longa recomendada: 1 – 2 km
- Categoria U12: Distância longa recomendada: 2 – 4 km
- Categoria Sub-14: Distância Recomendada: 3 – 5 km

3.2.3 Cerimónia de entrega de prémios nas categorias infantis (Sub-8, Sub-10, Sub-12 e Sub-14)

Nas categorias U8, U10, U12 e U14, a cerimónia de entrega de prémios terá um caráter educativo, inclusivo e participativo.

Será estabelecida uma classificação oficial até ao terceiro lugar, sendo atribuídas medalhas aos três (3) primeiros classificados de cada categoria.

Com o objetivo de reforçar os valores da participação, da coexistência e da experiência partilhada, os restantes participantes de cada categoria serão convidados a subir ao pódio, participando na cerimónia de entrega de prémios e partilhando o significado do momento.

Esta medida visa reconhecer o esforço de todos os atletas participantes, privilegiando a experiência do evento e o sentimento de pertença em detrimento dos resultados competitivos.

3.2.4 Sistema de Pontuação

As categorias infantis utilizarão a mesma escala de pontuação de 1000 pontos definida e publicada pela ESL.

Os pontos serão atribuídos com base na posição final, sem referência aos tempos, dando prioridade à clareza e facilidade de compreensão para os participantes e suas famílias.

3.2.5 Sistema de descarte

A fim de reduzir a pressão competitiva e incentivar a participação contínua, será aplicado um sistema de descarte mais abrangente nos Rankings Kids em comparação com o Ranking Oficial da

ESF.

O número de disciplinas a serem contabilizadas e descartadas será o seguinte:

De 1 a 5 disciplinas disputadas:
→ Contam os 2 melhores resultados.

De 5 a 7 disciplinas disputadas:
→ Contam os 3 melhores resultados.

3.2.6 Condições Especiais de Participação

Para estas categorias, a ESL pode aplicar condições específicas, tais como:

- utilização de conjuntos de pranchas;
- utilização de pranchas insufláveis;
- percursos adaptados;
- formatos de competição simplificados.

Estas condições são detalhadas no Anexo E — Conjunto de pranchas e equipamento partilhado.

3.3 Classificação das pranchas insufláveis

3.3.1 Objetivo e Âmbito

O Ranking de Pranchas Infláveis da ESL foi concebido como uma ferramenta para promover e dar visibilidade às pranchas infláveis de alto desempenho.
O seu objetivo é facilitar a participação, a aprendizagem e a integração no ambiente competitivo, dando prioridade à experiência desportiva.

3.3.2 Sistema de Pontuação

Os pontos serão atribuídos com base na posição final, utilizando uma escala específica de 1000 pontos definida pela ESL.
O sistema de pontuação geral da liga será o mesmo que o aplicado à categoria oficial Kids.

3.3.3 Regras específicas

Em eventos que contam para o Ranking de Infláveis:

• os participantes devem competir exclusivamente em pranchas insufláveis;
• categorias: Inflável Open e Inflável Grand Master;
• distância recomendada: 3000 m;
• comprimento máximo permitido da prancha: 14’;
• pode ser utilizado equipamento pessoal ou pranchas do parque, em conformidade com o Anexo E;
• as classificações não devem ser misturadas com os resultados das pranchas rígidas.

3.4 Classificação por Equipas de Clube

3.4.1 Composição da equipa

O Ranking de Clubes destina-se a promover a identidade coletiva, o espírito de clube e um sentimento de pertença no circuito da ESL.

Para o Classificação por Clubes, os oito (8) atletas melhor classificados pertencentes ao mesmo clube devidamente registado somarão pontos, independentemente da categoria e disciplina em que competem, tanto nas categorias oficiais como nas categorias Kids.

Mesmo que um atleta tenha competido em várias disciplinas ou categorias pontuáveis, apenas o seu melhor resultado individual será tido em conta para efeitos do Ranking de Clubes. Em nenhuma circunstância poderá o mesmo atleta contribuir com mais do que um resultado para a pontuação total do clube.

Os participantes do clube devem estar devidamente registados e corretamente identificados sob o nome oficial do seu clube.

3.4.2 Sistema de Pontuação

As pontuações das equipas serão obtidas somando os resultados individuais dos membros do clube nas seguintes disciplinas:

• Sprint
• Corrida Técnica
• Longa distância
• Inflável
Aplicam-se os seguintes princípios:

• soma de todos os pontos individuais P1000;
• contam os três (3) melhores resultados da temporada;

• as penalizações individuais afetam a classificação da equipa;
• os pontos obtidos por todos os membros em cada disciplina são somados.

3.4.3 Classificação Final

A classificação final por equipas de clubes será estabelecida com base nos pontos acumulados.

Em caso de empate, serão aplicados critérios desportivos semelhantes aos aplicados às classificações individuais.
Prémios por equipas:

Os prémios monetários não são obrigatórios; no entanto, a ESL recomenda:

• troféus para o pódio geral;
• reconhecimentos especiais, tais como «Melhor Clube» ou «Clube Revelação»;
• exposição dedicada às equipas nos canais de comunicação oficiais da ESL.

3.5 Classificação de marcas

3.5.1 Composição

O Ranking de Marcas da ESL será composto por atletas registados sob a representação da mesma marca, de acordo com os critérios estabelecidos pela ESL.

Composição da equipa:
• três (3) atletas:
• dois (2) homens
• uma (1) mulher

3.5.2 Sistema de pontuação

A pontuação será calculada com base nos resultados individuais obtidos pelos atletas que representam a marca nas provas designadas:

- Sprint
- Prova Técnica
- Longa Distância

A pontuação total será a soma dos pontos P1000 obtidos por todos os membros da equipa.

Serão contabilizadas as quatro (4) melhores provas da temporada.

As penalizações individuais afetarão a classificação da equipa.

3.5.3 Classificação e Obrigações

As marcas participantes devem cumprir as obrigações de identificação e representação estabelecidas pela ESL.
A classificação final será publicada no final da temporada.

3.6 Estafetas de Equipas de Marcas

3.6.1 Composição da equipa

As provas de estafetas de marcas serão disputadas por equipas compostas por:

- quatro (4) atletas:
- dois (2) homens
- duas (2) mulheres

Todos os atletas devem estar inscritos numa marca aprovada pela ESL, usar identificação corporativa e apresentar uma lista oficial da equipa antes do evento.

3.6.2 Distâncias e Formatos

As distâncias de estafetas entre 300 e 500 metros, os percursos e os formatos serão definidos pelo organizador e comunicados durante a sessão informativa do evento.

3.6.3 Regras do revezamento

- zona de transição claramente marcada;
- revezamento executado através de contacto físico claro (mão ou pá);
- penalização por partida antecipada;
- é proibida a interferência com as equipas adversárias.

3.6.4 Sistema de classificação e pontuação

A classificação será estabelecida com base na ordem de chegada da equipa, sem referência aos tempos.

A pontuação será calculada com base nos resultados individuais obtidos pelos atletas que representam a marca nas provas designadas:

- Sprint
- Prova Técnica
- Longa Distância

A pontuação total será a soma dos pontos P1000 obtidos por todos os membros da equipa.

Serão contabilizadas as **quatro (4) melhores provas da temporada**.

As penalizações individuais afetarão a classificação da equipa.

3.7 Autoridade e Validade dos Rankings da ESL

Os rankings não oficiais da ESL serão geridos, validados e publicados pela European SUP League. As decisões relativas ao cálculo, interpretação e resolução de incidentes serão da competência do Comité de Competição da ESL e serão definitivas em matéria desportiva.

4. PROMOÇÃO, INCLUSÃO E SUSTENTABILIDADE

4.1 Princípios Gerais

A European SUP League considera a promoção, a inclusão e a sustentabilidade como pilares estruturais do seu projeto desportivo, integrados transversalmente na conceção e no desenvolvimento dos seus eventos.

A ESL entende o Stand Up Paddle não apenas como uma disciplina competitiva, mas também como uma ferramenta educativa, social e ambiental capaz de gerar um impacto positivo na comunidade e no ambiente circundante.

4.2 SUP Inclusivo e SUP Adaptado

A ESL integra o SUP Inclusivo e o SUP Adaptativo como componentes essenciais da sua estrutura, com o objetivo de facilitar o acesso à prática desportiva a indivíduos com diferentes níveis de diversidade funcional.
A organização promoverá a participação em atividades e eventos de SUP inclusivo através de:

• formatos adaptados a diferentes níveis de capacidade funcional;
• utilização de equipamento específico e adaptado;

• cursos e condições de participação adequados;
• apoio técnico, quando necessário.
As condições técnicas, o equipamento disponível e os procedimentos específicos estão detalhados no Anexo D (Atividades Complementares) e no Anexo E (Piscina de Pranchas e Equipamento Partilhado).

4.3 Remo Recreativo

As remadas recreativas fazem parte do programa de atividades da ESL, com uma abordagem participativa, educativa e não competitiva.

Os seus principais objetivos são:

• dar a conhecer o SUP a novos públicos;
• promover a prática segura no ambiente natural;
• incentivar valores de coexistência e respeito pelo ambiente marinho;
• oferecer uma experiência acessível no âmbito do evento.

As remadas recreativas não pontuam para as classificações oficiais ou para as classificações da ESL e devem ser realizadas de acordo com os critérios organizacionais e de segurança estabelecidos para cada evento.

4.4 Programa Blue Mile

O ESL Blue Mile é uma iniciativa que visa promover hábitos saudáveis, a consciência ambiental e a ligação entre o desporto e o ambiente natural.

O programa Blue Mile pode incluir, entre outras ações:

• atividades desportivas não competitivas;
• iniciativas de sensibilização ambiental;
• colaborações com entidades locais, educativas ou sociais;
• iniciativas de divulgação relacionadas com o mar e a sustentabilidade.

A implementação específica do programa dependerá das características de cada local anfitrião e evento.

4.5 Ações Educativas, Sociais e Ambientais

A ESL deve promover a integração de ações educativas, sociais e ambientais no âmbito dos seus eventos, tais como:

• palestras e workshops educativos;
• atividades destinadas a escolas;
• programas de iniciação ao desporto;
• ações de voluntariado e participação comunitária;
• iniciativas para a proteção e o respeito pelo ambiente natural.
Estas ações fazem parte do compromisso da ESL com um modelo responsável e sustentável de desenvolvimento desportivo.

4.6 Autoridade e Coordenação

O planeamento, a coordenação e a implementação das atividades incluídas nesta Parte serão da responsabilidade do organizador do evento, sob a supervisão da Comissão de Competição da ESL.

Em todos os momentos, devem ser garantidos a segurança, a coerência regulamentar e o respeito pelos princípios da liga.

5. EQUIPAMENTO, CONTROLO E PARTICIPANTES

5.1 Princípios Gerais

Todos os participantes nos eventos da European SUP League devem cumprir os regulamentos relativos ao equipamento, identificação e controlo estabelecidos no presente regulamento.

O objetivo destas regras é:

• garantir a identificação correta dos atletas;
• garantir condições de igualdade;
• facilitar o controlo organizacional e de arbitragem;
• preservar a segurança ao longo da competição.

5.2 Equipamento obrigatório

5.2.1 Camiseta oficial com número de peito

A camisola oficial com número de peito é obrigatória para todos os participantes em todas as

disciplinas e categorias.
A camisola com número deve ser usada corretamente e permanecer claramente visível durante toda a competição.
Será fornecida pela organização de acordo com o procedimento estabelecido na área de controlo.
O atleta é responsável por devolver a camisola com número de peito à organização na área de controlo designada, de acordo com as instruções do evento.

5.2.2 Identificação da categoria e marcações distintivas

A ESL pode estabelecer marcações distintivas específicas para:

• categorias oficiais;
• líderes do ranking;
• participantes em eventos ou formatos especiais.

Autocolantes de remo da Categoria Aberta por categoria:

• 🟢 Geral Aberta
• 🟣 Sub16
• ⚪ Sub18
• 🔴 Master
• 🔵 Grande Mestre
• 🟡 Kahuna

Estes elementos distintivos devem ser usados de acordo com as instruções da organização e da Comissão de Competição.

5.3 Equipamento permitido e proibido

5.3.1 Equipamento permitido

Serão considerados equipamentos permitidos:
• equipamento desportivo pessoal em conformidade com os regulamentos;
• equipamento de proteção autorizado;
• sistemas de hidratação, quando exigidos pela distância ou pelo formato;
• equipamento de segurança obrigatório ou recomendado.

Os detalhes técnicos relativos ao equipamento permitido estão especificados no Anexo A — Regras Específicas do SUP e no Anexo E — Pool de Pranchas e Equipamento Partilhado.

5.3.2 Equipamento Proibido

A utilização de qualquer equipamento que:
• proporcione uma vantagem competitiva indevida;
• não seja autorizado pelos regulamentos;
• interfira com o normal desenrolar da prova;
• ou que ponha em risco a segurança do atleta ou de terceiros é estritamente proibido.

A utilização de equipamento proibido pode resultar em sanções, em conformidade com o Anexo B — Sistema de Penalizações.

5.4 Área de Controlo e Verificação

5.4.1 Passagem Obrigatória pela Área de Controlo

Todos os participantes devem passar pela zona de controlo antes de tomarem a partida em cada prova.

A não comparência na área de controlo pode resultar na impossibilidade de dar início à corrida.

5.4.2 Funções da Área de Controlo

A área de controlo será responsável principalmente por:

• verificar a identidade dos atletas;
• verificar a categoria e as marcações distintivas;
• controlar o equipamento obrigatório;
• atribuir e distribuir camisolas com o número de peito e equipamento partilhado, quando aplicável.

5.5 Procedimento de recolha e devolução de dorsais

Os participantes devem cumprir o procedimento estabelecido pela organização para:

• recolha da camisola oficial com número de peito;
• devolução dos dorsais e do equipamento de identificação no final da corrida ou do evento.

O incumprimento repetido deste procedimento pode resultar em medidas ou sanções por parte da organização.

5.6 Responsabilidade do participante

Cada participante é responsável por:

• conhecer e cumprir o presente regulamento e os seus anexos;
• seguir as instruções da Comissão de Competição, da Direção de Prova e da organização;
• apresentar-se em condições físicas adequadas para competir;
• utilizar o equipamento de acordo com as normas de segurança.

A participação num evento da ESL é assumida sob a responsabilidade individual do atleta, sem prejuízo das obrigações da organização em matéria de segurança e prevenção.

6. SISTEMA DISCIPLINAR, CLASSIFICAÇÕES E PROTESTOS

6.1 Princípios Gerais da Competição

As competições da European SUP League regem-se pelos princípios de
• fair play;
• respeito entre os participantes;
• igualdade de condições;
• cumprimento dos regulamentos e das instruções oficiais.

A presença na sessão informativa oficial é obrigatória. A ausência injustificada pode impedir a participação ou resultar em sanções por parte da organização.

Todos os participantes devem cumprir as decisões da Comissão de Competição, da Direção de Prova e da equipa de arbitragem ao longo do evento.

6.2 Sistema de Penalizações e Sanções

As penalizações e sanções têm como objetivo:

• corrigir vantagens desportivas indevidas;
• garantir a equidade competitiva;
• preservar a segurança;
• assegurar o bom desenrolar da competição.

Dependendo da gravidade da infração, as sanções podem incluir:

• advertências;
• perda de posições;
• desqualificação (DSQ);
• classificação como Não Terminou (DNF) por razões de segurança.
Os detalhes das infrações e sanções aplicáveis estão regulamentados no Anexo B — Sistema de Penalizações.

6.3 Autopena voluntária

No caso de infrações menores sem contacto, os atletas podem corrigir voluntariamente a vantagem obtida através dos mecanismos de auto-penalização previstos neste regulamento.
A validade, aplicação e aceitação das auto-penalizações estarão sempre sujeitas ao critério da Comissão de Competição, em conformidade com o Anexo B.

6.4 Código de Conduta

Todos os participantes devem manter uma conduta desportiva adequada antes, durante e após as corridas.
A conduta passível de sanção inclui, entre outras:

• comportamento antidesportivo;
• falta de respeito para com outros atletas, juízes, voluntários ou organizadores;
• incumprimento das instruções oficiais;
• ações que ponham em risco a segurança pessoal ou de terceiros;
• ausência injustificada das atividades oficiais do evento, incluindo cerimónias de entrega de prémios, que pode ser sancionada de acordo com o Anexo B.

As sanções decorrentes de conduta antidesportiva serão aplicadas de acordo com o Anexo B.

6.5 Classificações e Publicação de Resultados

Os resultados da corrida serão publicados como:
• resultados provisórios;
• e, posteriormente, resultados finais,

através do Quadro de Avisos Oficial (ONB) e dos canais de comunicação oficiais da ESL.
Uma vez resolvidos os protestos dentro dos prazos estabelecidos, as classificações tornar-se-ão definitivas.

6.6 Protestos e reclamações

6.6.1 Tipos de reclamações

Os protestos e reclamações dividem-se em dois tipos:
a) Reclamações relativas a incidentes de corrida: relacionadas com eventos ocorridos durante a corrida (contactos, percurso, conduta, procedimentos).

b) Reclamações relacionadas com os resultados: relacionadas com erros na classificação provisória publicada.

6.6.2 Procedimento de apresentação

Todas as reclamações devem:
• ser apresentadas por escrito;
• ser dirigidas à Comissão de Competição;
• identificar claramente o reclamante e o motivo da reclamação.

6.6.3 Prazos

Incidentes de corrida: devem ser apresentados imediatamente após a conclusão da corrida ou da eliminatória, de preferência antes da publicação dos resultados provisórios.

Resultados: devem ser apresentadas no prazo máximo de quinze (15) minutos a contar da publicação dos resultados provisórios no Quadro de Avisos Oficial.

Uma vez decorridos estes prazos, os resultados serão considerados definitivos.

6.7 Resolução de reclamações

A Comissão de Competição analisará as reclamações apresentadas e poderá:

• indeferi-las;
• aplicar sanções;
• alterar as classificações;
• ratificar os resultados publicados.

As decisões da Comissão de Competição são definitivas e não estão sujeitas a recurso em matéria desportiva.

6.8 Competências da Comissão de Competição

A Comissão de Competição da ESL é a autoridade máxima durante o evento e tem competência exclusiva para:

• interpretar o presente regulamento e os seus anexos;
• resolver protestos e reclamações;
• aplicar sanções disciplinares;
• validar classificações e resultados;
• adotar decisões excecionais por razões de segurança ou de força maior.

6.9 Prémios monetários

6.9.1 Prémio monetário mínimo por evento e disciplina

Cada evento de classificação da Liga deve atribuir um prémio monetário mínimo de 3 000 € por disciplina pontuável disputada no evento, o qual será distribuído de acordo com as disposições estabelecidas no presente Regulamento.

O prémio monetário por disciplina deve ser distribuído igualmente entre as categorias masculina e feminina, com 50% do montante total atribuído a cada género.

Exceção – Evento Final da Liga:
O Evento Final da Liga estará isento da obrigação de atribuir prémios monetários por disciplina.

No Evento Final da Liga:

- Não será atribuído qualquer prémio monetário por disciplina, independentemente do número de disciplinas disputadas.
- As disciplinas disputadas continuarão a atribuir pontos, incluindo a pontuação excecional estabelecida para o Evento Final, que contará para as classificações e para o resultado geral.
- O único montante monetário atribuído no Evento Final da Liga será o Prémio Final Global, que será entregue durante a Gala Final da Liga.

6.9.2 Distribuição do prémio monetário por evento e por disciplina

O prémio monetário por disciplina será distribuído de acordo com o montante total atribuído a essa disciplina, aplicando-se os seguintes níveis:

Nível 1 – Prémio monetário por disciplina de 3.000 € a 5.000 € (excluído):

O montante correspondente a cada género será distribuído entre os três primeiros classificados da disciplina.

A distribuição será a seguinte:

- 1.º lugar: 50%
- 2.º lugar: 35%
- 3.º lugar: 15%

Os classificados em quarto e quinto lugares não receberão Prémio Monetário oficial da Liga, sem prejuízo de o organizador do evento atribuir prémios especiais ou incentivos adicionais, que não serão considerados Prémio Monetário oficial.

Nível 2 – Prémio monetário por disciplina a partir de 5.000 €:

O montante correspondente a cada género será distribuído entre os cinco primeiros classificados da disciplina.

A distribuição será a seguinte:

- **1.º lugar:** 45%
- **2.º lugar:** 25%
- **3.º lugar:** 15%
- **4.º lugar:** 10%
- **5.º lugar:** 5%

Em caso de decimais ou ajustes de arredondamento, qualquer diferença será aplicada à última posição premiada em cada categoria.

6.9.3 Prémio monetário final do Circuito (Geral)

1. O Prémio Final Geral anual será exclusivamente destinado a recompensar a classificação geral final da Liga, de acordo com o presente Regulamento.
2. O Prémio Final Geral será atribuído apenas no Evento Final da Liga, durante a Gala Final, e não será atribuído qualquer Prémio em Dinheiro por disciplina nesse evento.
3. Todos os eventos e disciplinas disputados ao longo da temporada, incluindo o Evento Final da Liga, contribuirão exclusivamente para a acumulação de pontos que determinam a

classificação geral final.

6.9.4 Anúncio do prémio monetário geral (ESL Geral)

1. O montante do Prémio Final Geral anual será anunciado oficialmente antes do início do primeiro evento do calendário da temporada.
2. O montante anunciado corresponderá ao prémio mínimo garantido, sem prejuízo de poder ser aumentado durante a temporada através de contribuições adicionais da organização, patrocinadores ou eventos associados.
3. Em nenhuma circunstância o Prémio Final Geral anunciado poderá ser reduzido após o início do calendário oficial da Liga.

7. ANEXOS TÉCNICOS

ANEXO A — Regras específicas do Stand Up Paddle

A.1 Técnica e Postura

Durante a competição, os atletas devem manter uma postura de remada adequada e segura, apropriada à disciplina em disputa.

A posição padrão de competição é em pé na prancha, exceto quando expressamente permitido pelos regulamentos ou indicado pela Direção de Prova.

As mudanças de postura (ajoelhar-se ou apoio temporário) só são permitidas para:
• recuperar o equilíbrio;
• lidar com condições adversas;
• realizar manobras de segurança,
desde que não se obtenha qualquer vantagem competitiva indevida.

A progressão deliberada e contínua numa posição não ereta pode ser sancionada.

A.2 Utilização da pá

A pá é o único meio de propulsão autorizado.

Os atletas devem utilizar o remo individualmente, sem assistência externa e sem apoio de bóias, embarcações ou estruturas.

É proibido:
• puxar bóias ou objetos externos;
• receber empurrões ou assistência;
• utilizar a pá de forma antidesportiva contra outros atletas.

O abandono voluntário da pá antes de cruzar a linha de chegada resultará em desclassificação (DSQ), exceto por razões de segurança autorizadas pela Direção da Prova.

A.3 Equipamento

Todo o equipamento utilizado deve estar em conformidade com as especificações da ESL para cada disciplina e categoria.

Os atletas são responsáveis por garantir que o seu equipamento:
• esteja em boas condições;
• cumpra as medidas permitidas;
• não represente um risco para a segurança.

A utilização de equipamento não autorizado pode resultar em sanção ou desqualificação, em conformidade com o Anexo B.

A.4 Rodagem

O drafting é permitido nas disciplinas em que o formato da competição o permita.

Os atletas devem manter uma conduta desportiva e evitar manobras perigosas ou antidesportivas.

O drafting que crie risco, contacto repetido ou bloqueio deliberado pode ser sancionado.

A.5 Ultrapassagens e contacto

O atleta que ultrapassa é responsável por executar a manobra com segurança.

O atleta ultrapassado deve manter uma trajetória previsível e não pode bloquear deliberadamente a passagem.

Deve evitar-se o contacto entre pranchas, remos ou corpos.

O contacto intencional ou repetido que gere vantagem ou danos pode ser sancionado.

A.6 Curvas e bóias

As viragens devem ser executadas respeitando o percurso oficial e a direção de viragem comunicados na sessão informativa.

Os atletas devem contornar as bóias corretamente e não podem encurtar o percurso.

O atleta que ocupa a posição interior com vantagem clara tem direito a espaço.
Em caso de contornamento incorreto de uma bóia, os atletas devem corrigir o erro ou aplicar procedimentos de auto-penalização, quando aplicável.

A.7 Quedas e reentrada

Em caso de queda, os atletas podem regressar à prova desde que:
• o façam em segurança;
• não recebam assistência não autorizada;
• não obtenham vantagem indevida.

A reentrada indevida pode ser sancionada.

A.8 Regras de chegada

A linha de chegada deve ser claramente definida e explicada na sessão informativa.

Nas chegadas à praia, a classificação é determinada pelo peito do atleta ao cruzar a linha enquanto segura o remo.

Nas chegadas na água, a classificação é determinada pela ponta da prancha com o atleta em pé.
O abandono da prancha antes de cruzar a linha de chegada resulta em desqualificação (DSQ).

ANEXO B — SISTEMA DE PENALIZAÇÕES

B.1 Princípios Gerais

O sistema de penalizações da ESL tem como objetivo:

• garantir a equidade desportiva;
• corrigir vantagens competitivas indevidas;
• preservar a segurança dos participantes;
• assegurar o bom desenrolar da competição.

As penalizações serão aplicadas de acordo com os princípios da proporcionalidade, clareza, coerência e bom senso desportivo.

A ESL não aplica penalizações de tempo. Todas as sanções serão aplicadas através de:
• advertências: As advertências não são cumulativas entre diferentes eliminatórias, rondas ou eventos, salvo indicação expressa em contrário
• perda de posições;
• desqualificação (DSQ);
• classificação como «Não Terminou» (DNF) por razões de segurança.

B.2 Autoridade para aplicar penalizações

A autoridade para aplicar sanções cabe exclusivamente ao:

• Comissão de Competição;
• Direção de Prova;
• equipa de juízes nomeada.
Os juízes podem agir:
• por iniciativa própria;
• por observação direta;
• utilizando imagens de vídeo disponíveis;
• na sequência de um protesto válido.

B.3 Tipos de infrações

As infrações são classificadas, para efeitos de sanção, como menores, graves ou muito graves.

B.3.1 Infrações de menor gravidade

As infrações menores são aquelas que:

• não envolvem contacto;
• não representam um risco para a segurança;
• podem ser corrigidas imediatamente.

Exemplos incluem:
• contornar uma bóia de forma incorreta sem contacto;
• pequenos erros de rumo;
• vantagem mínima corrigível;
• incumprimento pontual das instruções.

Sanções aplicáveis:
• advertência verbal;
• correção obrigatória da trajetória;
• auto-penalização voluntária (quando aplicável).

B.3.2 Infrações graves

As infrações graves são aquelas que:

• geram uma vantagem competitiva clara;
• afetam outros participantes;
• constituem infrações menores repetidas.

Exemplos incluem:
• ultrapassagens com contacto;
• bloqueio deliberado;
• reentrada após uma queda com vantagem obtida;
• infrações repetidas ao percurso;
• conduta antidesportiva menor repetida.

Sanções aplicáveis:
• perda de uma ou mais posições;
• desqualificação da manga ou da corrida;
• perda dos direitos de classificação para a prova.

B.3.3 Infrações muito graves

As infrações muito graves são aquelas que:

• põem em risco a segurança;
• envolvem conduta antidesportiva grave;
• constituem fraude ou violações deliberadas das regras.

Exemplos incluem:
• contacto perigoso intencional;
• assistência externa não autorizada para fins competitivos;
• utilização de equipamento não permitido;
• ignorar as instruções de segurança;
• abandono deliberado da raquete antes da linha de chegada.

Sanções aplicáveis:
• desqualificação (DSQ);
• expulsão da prova;
• perda de pontos de classificação para a prova.

B.4 Auto-penalização voluntária (volta de 360°)

Em casos de infrações menores sem contacto, os atletas podem corrigir voluntariamente a vantagem obtida, realizando uma volta completa de 360° com a prancha.

A auto-penalização só será válida se:
• for realizada imediatamente após a infração;
• for claramente visível para os juízes;
• não colocar em risco outros participantes.

A auto-penalização não será válida em casos que envolvam:
• contacto;
• infrações de segurança;
• conduta antidesportiva;
• infrações repetidas.

A aceitação da auto-penalidade fica ao critério da Comissão de Competição.

B.5 Perda de posições

A perda de posições é o principal mecanismo sancionatório para infrações graves.

A Comissão de Competição determinará:
• o número de posições a perder;
• o momento da aplicação;
• o impacto na classificação final.

Nas eliminatórias, a perda de posições pode resultar em:
• a não qualificação para a ronda seguinte;
• exclusão das repescagens ou finais.

B.6 Desqualificação (DSQ)

A desqualificação implica:
• exclusão da classificação do evento;
• atribuição de zero (0) pontos;
• inelegibilidade para cálculos de descarte.

A DSQ deve ser aplicada, em particular, nos casos de:
• infrações muito graves;
• conduta antidesportiva grave;
• violações das regras de segurança.

B.7 Desistência (DNF) por razões de segurança

Um atleta que não termine uma prova por motivos de segurança, sem ser desclassificado, será classificado como Não Terminou (DNF).

O DNF não é considerado uma sanção e será pontuado de acordo com a Parte 2 — Classificação Oficial da ESF.

B.8 DNS (Não Partiu)

Um atleta inscrito que não tome a partida será classificado como DNS.

O DNS não é classificado e recebe zero (0) pontos.

B.9 Ausência na Cerimónia de Entrega de Prémios

Os atletas que terminarem em posições de pódio devem comparecer à cerimónia oficial de entrega de prémios, a menos que tenha sido previamente comunicada à organização uma razão justificada.

A ausência injustificada pode resultar em:
• perda do troféu ou prémio;
• sanção desportiva, a critério da Comissão de Competição.

B.10 Partidas antecipadas e falsas partidas

1. Qualquer movimento do atleta ou do seu equipamento que resulte na passagem da linha de partida ou no início da ação de corrida antes do sinal oficial de partida será considerado uma partida antecipada ou falsa.
2. As penalizações aplicáveis serão as seguintes:

   Primeira falsa partida:
   → Advertência (advertência oficial).

   Segunda falsa partida na mesma eliminatória, série ou prova:
   → Desqualificação (DSQ) do atleta dessa eliminatória ou prova.

3. As falsas partidas serão avaliadas a critério do Juiz Principal, que poderá recorrer a juízes assistentes ou meios técnicos, se disponíveis.
4. Em provas que utilizem sistemas de partidas múltiplas ou formatos de eliminação, as penalizações serão aplicadas de forma independente em cada bateria ou ronda, a menos que a Comissão de Competição determine o contrário por razões organizacionais ou de segurança.

B.11 Tabela resumida de penalizações

Tipo de infração	**Sanção possível**
Infração menor	Aviso / correção / 360°
Infração grave	Perda de posições

Infração muito grave	DSQ
Assistência externa para segurança	DNF
DNS	0 pontos

ANEXO C — PARTIDAS, CHEGADAS E PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS

C.1 Princípios gerais

As partidas e chegadas são elementos essenciais das operações da corrida e devem ser conduzidas de acordo com os procedimentos estabelecidos neste Anexo.

Todos os participantes devem cumprir, em todos os momentos, os sinais oficiais, as instruções dos juízes e as informações fornecidas durante a sessão informativa obrigatória.

A Direção de Prova pode adaptar os procedimentos de partida e chegada por razões de segurança, ambientais ou logísticas, informando os participantes com antecedência.

C.2 Tipos de Partida

Todos os participantes devem posicionar-se atrás da linha de partida e seguir as instruções da equipa de arbitragem.

Qualquer partida antecipada ou infração ao procedimento de partida será penalizada de acordo com as disposições estabelecidas no Anexo B – Sistema de Penalizações.

C.2.1 Partida na Praia

Numa partida na praia, o atleta deve posicionar-se com o pé da frente a tocar na linha de partida, marcada por uma corda e duas bandeiras.

Se não houver corda disponível, a linha de partida será a linha imaginária entre duas bandeiras.

Todos os participantes devem alinhar-se atrás da linha de partida de forma ordenada e de acordo

com as instruções do juiz de partida.

Qualquer falsa partida será sancionada de acordo com o Anexo B — Sistema de Penalizações.

C.2.2 Partida na água

Deve ser utilizada uma partida na água quando as condições da praia ou da prova assim o exigirem.

A linha de partida será definida pela linha imaginária entre duas bandeiras, com a água aproximadamente à altura dos joelhos.

Todos os participantes devem permanecer atrás da linha de partida e não podem impulsionar-se para a frente antes do sinal oficial.

C.2.3 Partida na Água em Longas Distâncias

Em corridas de longa distância, as partidas na água podem ser realizadas:
• sentados; ou
• em pé,

conforme determinado pela Direção da Prova.

Para partidas sentado:
• o atleta deve manter os glúteos em contacto com a prancha até ao sinal de partida;
• é proibida qualquer forma de propulsão prévia.

O formato exato da partida será comunicado durante a sessão informativa do evento.

C.2.4 Partida em plataforma

Em certas provas, as partidas podem ser realizadas a partir de plataformas flutuantes.

A prancha pode repousar na plataforma e, quando aplicável, ser segurada por pessoal autorizado até ao sinal de partida.

Este tipo de partida deve ser especificamente comunicado na sessão informativa.

C.3 Sinais oficiais de partida

O procedimento de partida padrão deve ser o seguinte:

• 1 minuto: aviso de preparação;
• 10 segundos: sinal de «pronto»;
• Sinal de partida: buzina, apito ou comando verbal «partida».

O sinal de partida pode ser dado a qualquer momento após o sinal de «pronto», sem a obrigação de completar exatamente dez segundos.
A partida só será válida quando a linha de partida estiver corretamente formada e validada pelo juiz de linha.

C.4 Partidas falsas

Uma falsa partida é definida como qualquer avanço, impulso ou ultrapassagem da linha de partida antes do sinal oficial de partida.

As falsas partidas serão sancionadas de acordo com o Anexo B.

C.5 Regras de chegada

C.5.1 Linha de Chegada

A linha de chegada deve ser claramente definida e explicada durante a sessão informativa do evento.

Nas chegadas na praia, a classificação será determinada pelo peito do atleta ao cruzar a linha de chegada enquanto segura o remo.

Nas chegadas na água, a classificação será determinada pela ponta da prancha, com o atleta numa posição normal de pé.

C.5.2 Controlo do equipamento na chegada

O atleta deve manter o controlo da sua remada até cruzar totalmente a linha de chegada.

Abandonar a remada antes de cruzar a linha de chegada resultará em desqualificação (DSQ).

C.5.3 Identificação do atleta

O atleta deve estar a usar a camisola oficial com o número de peito no momento da chegada.

A remoção acidental da camisola com o número de peito após a passagem da linha de chegada não

será sancionada, desde que o atleta tenha sido corretamente identificado pelos juízes.

C.6 Neutralização ou encurtamento das provas

Se uma prova for neutralizada, encurtada ou modificada após o início por razões de segurança, a Comissão de Competição pode:

- validar a classificação na última passagem correta pela bóia comum; ou
-anular a prova se a equidade desportiva não puder ser garantida.

-Para que uma prova neutralizada seja válida para efeitos de classificação, pelo menos 50% do percurso previsto deve ter sido completado
A decisão da Comissão de Competição será definitiva.

C.7 Controlo de Tempo e Sistemas Complementares

A classificação da prova ESL será por posição, e não com base no tempo.

Em corridas de longa distância, a organização pode utilizar:
• chips de cronometragem;
• dispositivos de localização;

para fins informativos, de segurança ou de controlo.

Estes sistemas não substituem a classificação posicional oficial.

C.8 Resultados Provisórios e Finais

Os resultados provisórios serão publicados no Quadro de Avisos Oficial (QAA) e através dos canais de comunicação oficiais da ESL.

Os resultados tornar-se-ão definitivos após o termo dos prazos para reclamações estabelecidos na Parte 6.

ANEXO D — ATIVIDADES COMPLEMENTARES

D.1 Princípios Gerais

As atividades complementares são parte integrante do projeto da European SUP League, com o objetivo de alargar o alcance social, educativo e participativo dos eventos da ESL.

Estas atividades são desenvolvidas de acordo com os seguintes princípios:

• acessibilidade;
• inclusão;
• segurança;
• respeito pelo ambiente natural;
• promoção do Stand Up Paddle como um desporto saudável e formativo.

As atividades complementares são de natureza não competitiva, salvo indicação expressa em contrário, e não conferem pontos para as classificações oficiais ou da ESL.

D.2 SUP Inclusivo e SUP Adaptado

D.2.1 Âmbito

A ESL considera o SUP Inclusivo e o SUP Adaptativo como uma linha prioritária no âmbito dos seus eventos, facilitando a participação de indivíduos com diferentes níveis de diversidade funcional.

D.2.2 Equipamento e Materiais

A organização deve fornecer equipamento específico e adaptado, adequado a diferentes níveis de diversidade funcional, o que pode incluir:

• pranchas com maior estabilidade;
• sistemas de apoio e fixação;
• dispositivos auxiliares de flutuação;
• remos adaptados.

O equipamento deve ser atribuído e gerido pela organização de acordo com critérios de segurança e disponibilidade.

D.2.3 Formatos e cursos

Os formatos de participação e os percursos devem ser adaptados às características dos participantes, dando prioridade a:

• a segurança;

• uma experiência positiva;
• autonomia progressiva.

Os detalhes específicos serão comunicados durante a sessão informativa da atividade.

D.3 Remo recreativo

D.3.1 Natureza da atividade

As remadas recreativas são atividades participativas e não competitivas, concebidas para facilitar o acesso ao SUP a um público alargado no âmbito do evento.

D.3.2 Condições de participação

Para participar numa remada recreativa, é obrigatório:

• aceitar a declaração de responsabilidade correspondente;
• cumprir as regras básicas de segurança;
• utilizar o equipamento indicado pela organização.

D.3.3 Segurança

As atividades recreativas de remo devem ser realizadas com:

• supervisão da organização;
• recursos de apoio e salvamento, quando aplicável;
• percursos adaptados às condições ambientais e ao nível dos participantes.

D.4 Programa Blue Mile

D.4.1 Objetivos

O Programa ESL Blue Mile visa promover:

• hábitos de vida saudáveis;
• um envolvimento positivo com o mar e o ambiente natural;
• a consciência ambiental.

D.4.2 Desenvolvimento

A Blue Mile pode ser implementada através de:

• percursos simbólicos não competitivos;
• atividades educativas e de divulgação;
• iniciativas de sensibilização ambiental.

O formato específico dependerá de cada local anfitrião e evento.

D.5 Atividades Educativas e Sociais

A ESL deve promover a integração de atividades educativas e sociais nos seus eventos, tais como:

• palestras e workshops;
• atividades destinadas a escolas;
• programas de iniciação ao SUP;
• iniciativas de participação comunitária.

Estas atividades podem ser realizadas em colaboração com:

• entidades locais;
• centros educativos;
• associações desportivas;
• organizações sociais.

D.6 Autoridade e Coordenação

O planeamento e a execução das atividades complementares são da responsabilidade do organizador do evento, sob a supervisão da Comissão de Competição da ESL.

A organização pode adaptar os formatos e as condições das atividades complementares por razões de segurança, logísticas ou ambientais.

ANEXO E — POOL DE TABULEIROS E EQUIPAMENTO PARTILHADO

E.1 Princípios Gerais

O sistema de Pool de Placas e Equipamento Partilhado da ESL tem como objetivo:

• garantir a igualdade de oportunidades entre os participantes;
• facilitar o acesso à competição;
• apoiar o desenvolvimento formativo nas categorias de base;
• reforçar a equidade desportiva em determinadas disciplinas e formatos.

E.2 Pool de Pranchas Rígidas (14 pés)

A ESL disponibilizará um conjunto de pranchas rígidas de 14 pés, destinadas principalmente às seguintes categorias:

• categorias Sub-16 (U16);
• categorias Sub-18 (U18).

O número de pranchas disponíveis e os modelos específicos serão comunicados pela ESL.

E.3 Atribuição de equipamento

E.3.1 Critérios gerais

A atribuição do equipamento do parque de pranchas deve ser realizada de acordo com critérios desportivos objetivos, tendo em conta:

• a classificação atual da ESL ou da ESF;
• os resultados obtidos durante o evento;
• a disponibilidade real de equipamento;
• a necessidade de otimizar a utilização da piscina entre as eliminatórias e as categorias.

E.3.2 Prioridade de seleção

Os atletas com melhores resultados desportivos terão prioridade na seleção do equipamento, seguindo critérios semelhantes aos utilizados para a atribuição das posições de partida nas provas de velocidade e técnicas.

Esta prioridade deve ser aplicada:
• ronda a ronda;
• à medida que a competição avança;

• sempre que o formato e a logística o permitirem.

E.3.3 Organização das eliminatórias

Sempre que possível, a ESL deverá procurar:
• agendar as eliminatórias com o mínimo de sobreposição;
• redistribuir as pranchas pelo maior número possível de participantes e categorias;
• otimizar a utilização de equipamento partilhado sem comprometer a segurança ou a equidade.

E.3.4 Variação entre modelos

Uma vez que o conjunto de pranchas pode incluir modelos de diferentes marcas, larguras ou volumes, estas variações são consideradas aceitáveis no âmbito do equipamento partilhado.

A atribuição com base na classificação e nos resultados visa minimizar o impacto dessas diferenças.

E.4 Utilização de equipamento pessoal

E.4.1 Regras gerais

Os participantes podem utilizar equipamento pessoal, desde que:
• este cumpra os requisitos de tamanho e especificações para a disciplina e categoria;
• seja validado pela organização na área de controlo.

E.4.2 Equipamento pessoal em provas de longa distância

Nas provas de longa distância, a utilização de equipamento pessoal deve ser, em geral, a opção padrão, uma vez que várias categorias competem simultaneamente e pode não estar disponível um conjunto de pranchas suficiente.

Se o stock de pranchas não for suficiente para cobrir a participação esperada, a Direção de Prova pode:
• adaptar o formato da prova;
• dar prioridade à utilização de equipamento pessoal;
• combinar, a título excecional, ambos os sistemas.

Tais decisões devem ser tomadas exclusivamente por razões organizacionais e de equidade e comunicadas durante a sessão informativa.

E.5 Responsabilidade e Controlo

Os participantes são responsáveis pela utilização adequada do equipamento atribuído.

O equipamento comum deve ser devolvido nas condições estabelecidas pela organização no final de cada eliminatória ou prova.

A utilização indevida ou negligente do equipamento pode resultar em medidas organizacionais ou sanções, em conformidade com o Anexo B.

ANEXO F — SEGURANÇA

F.1 Princípios Gerais de Segurança

A segurança dos participantes é uma prioridade e deve prevalecer sempre sobre qualquer consideração desportiva, classificatória ou de classificação.

Todos os eventos da ESL devem ser realizados de acordo com:

• os regulamentos da autoridade marítima competente (Capitão do Porto ou equivalente);
• a legislação nacional aplicável;
• estes regulamentos e os seus anexos.

Em caso de conflito entre uma regra desportiva e uma regra de segurança, a regra de segurança prevalecerá sempre.

F.2 Autoridade de Segurança

A Direção de Prova, sob a supervisão da Comissão de Competição, é a autoridade máxima em matéria de segurança durante o evento.

A Direção de Prova pode:

• modificar percursos;
• neutralizar ou suspender corridas;
• impor equipamento de segurança obrigatório;
• autorizar substituições de equipamento;
• impedir a participação de um atleta quando forem identificados riscos de segurança.

Tais decisões são definitivas.

F.3 Trela

F.3.1 Regras gerais

A utilização de uma trela será regida por critérios estabelecidos pela Direção da Prova, tendo em conta:

• o tipo de prova;
• as condições meteorológicas e do mar;
• as instruções da autoridade competente.

F.3.2 Utilização Obrigatória por Disciplina

a) Provas de Longa Distância e de Praia
→ A utilização da corda de segurança é obrigatória para todas as categorias.

b) Prova Técnica e Sprint
→ A utilização da trela fica ao critério da Direção de Prova e pode variar:
• entre disciplinas;
• entre categorias;
• entre as eliminatórias.

Estas decisões serão comunicadas durante a sessão informativa.

F.4 Equipamentos de Flutuação Pessoais

F.4.1 Tipos autorizados

São autorizados os seguintes dispositivos de flutuação:

• coletes salva-vidas convencionais aprovados;
• sistemas de flutuação, tais como Restube ou similares.

Ambos os sistemas podem ser utilizados quando determinado pela Direção da Prova.

F.4.2 Utilização obrigatória

a) Categorias até aos 10 anos e inferiores
→ A utilização de um dispositivo de flutuação é obrigatória em todas as provas.

b) Outras categorias
→ Utilização obrigatória de dispositivos de flutuação em:
• prova técnica;
• prova de praia;
• sprint;

ficará ao critério da Direção de Prova, com base nas condições do evento e nas instruções das autoridades.

F.5 Outro equipamento de segurança

A organização pode exigir ou recomendar equipamento de segurança adicional, tal como:

• apito;
• sistemas de identificação adicionais;
• dispositivos de localização;
• chips de cronometragem para longas distâncias.

A utilização desses equipamentos deve ser comunicada com antecedência.

F.6 Assistência externa e substituição de equipamento por motivos de segurança

F.6.1 Assistência externa

Como regra geral, a assistência externa é proibida.

F.6.2 Exceção de segurança

Apenas por razões de segurança, e com autorização expressa da Direção de Prova, poderá ser permitido:

• prestar assistência pontual a um atleta;
• autorizar a substituição de equipamento (prancha, remo ou item essencial),

com o único objetivo de permitir que o atleta continue em segurança.

Essa assistência não será considerada passível de sanção, desde que não resulte numa vantagem competitiva.

F.7 Desistência por razões de segurança

A Direção de Prova pode ordenar a desistência obrigatória de um atleta quando:

• a sua condição física não for adequada;
• o seu equipamento não for seguro;
• as condições ambientais assim o exigirem.

A desistência por motivos de segurança será classificada como DNF e não será considerada uma sanção.

F.8 Sessão informativa e responsabilidade do atleta

Todos os participantes devem comparecer à sessão informativa obrigatória sobre segurança.

A ausência injustificada à sessão informativa pode impedir a participação na prova.

Os atletas são responsáveis por:

• conhecer as regras de segurança;
• utilizar corretamente o equipamento obrigatório;
• cumprir as instruções da organização e dos juízes.

F.9 Incumprimento das Regras de Segurança

O incumprimento das regras de segurança pode resultar em:

• advertência;
• perda de posições;
• desqualificação (DSQ);
• desistência obrigatória (DNF),

em conformidade com o Anexo B — Sistema de Penalizações.

ANEXO G — PERCURSOS

G.1 Princípios Gerais dos Percursos

Os percursos das corridas da ESL devem ser concebidos de acordo com os princípios de:

• segurança;
• equidade desportiva;
• clareza visual;
• adaptação ao ambiente;
• coerência com a disciplina em disputa.

O percurso final de cada regata deve ser validado pela Direção de Regata e pela Comissão de Competição, tendo em conta as condições do mar, o vento, a logística do evento e as instruções da autoridade competente.

Os percursos devem ser explicados de forma clara durante a sessão informativa obrigatória, recorrendo a suportes visuais sempre que possível.

G.2 Marcação do percurso

O percurso deve ser marcado utilizando bóias, bandeiras ou outros elementos visíveis e seguros.

A direção de viragem para cada bóia deve ser claramente indicada e comunicada aos participantes.

Em caso de alteração do percurso por razões de segurança, os participantes devem ser informados através dos canais oficiais e durante a sessão informativa.

G.3 Tipos de percurso por disciplina

G.3.1 Sprint

Os percursos de sprint devem ser retos ou incluir ligeiras variações, dando prioridade a:

• distância recomendada: 150–200 metros;
• formato: ida e volta.

As provas de sprint podem ser realizadas com:
• partida na praia; ou
• partida na água,

conforme determinado pela Direção da Prova.

G.3.2 Prova Técnica / Prova de Praia

Os percursos das corridas técnicas devem combinar:

• secções de remada;
• voltas em bóias;
• segmentos de corrida na praia, quando aplicável.

Características gerais:

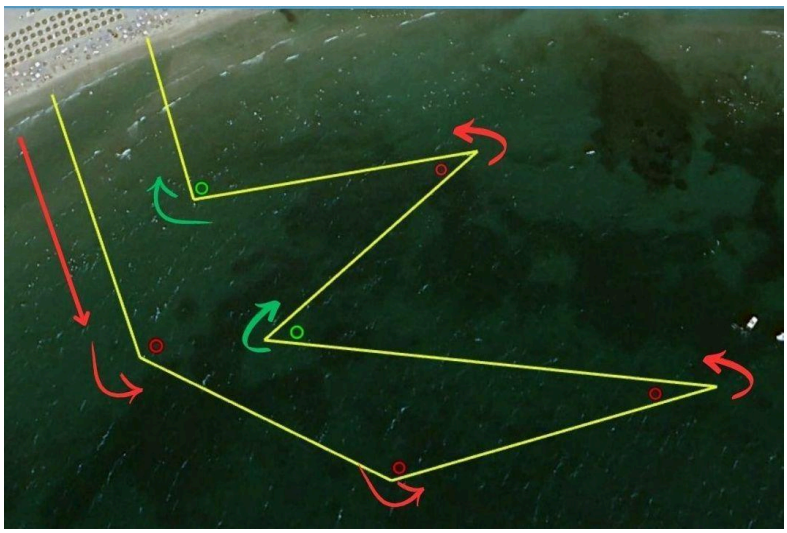
Distâncias:
• águas calmas: 500–900 m por volta;
• ondas: 800–1200 m por volta;
• finais: 1–2 voltas, dependendo da categoria.

Os percursos podem incluir partidas e chegadas na praia ou na água e podem ser adaptados de acordo com as condições do local.

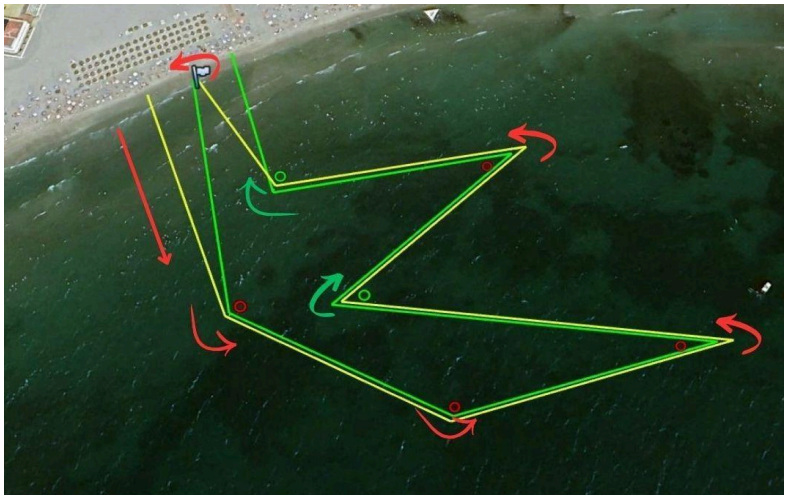
As provas em praias com ondas podem adotar formatos acessíveis quando as condições o permitirem.
Formatos A e B:
A → percurso competitivo completo;
B → percurso reduzido e acessível.

O formato B deve atribuir pontos de classificação a partir do último atleta classificado no formato A.
Requisitos do percurso:
• bóias visíveis e numeradas;
• ângulo máximo recomendado nas duas primeiras curvas: 45°;
• distância entre as bóias 1 e 2: aproximadamente menos de 100 m (eliminatórias até 12 atletas).

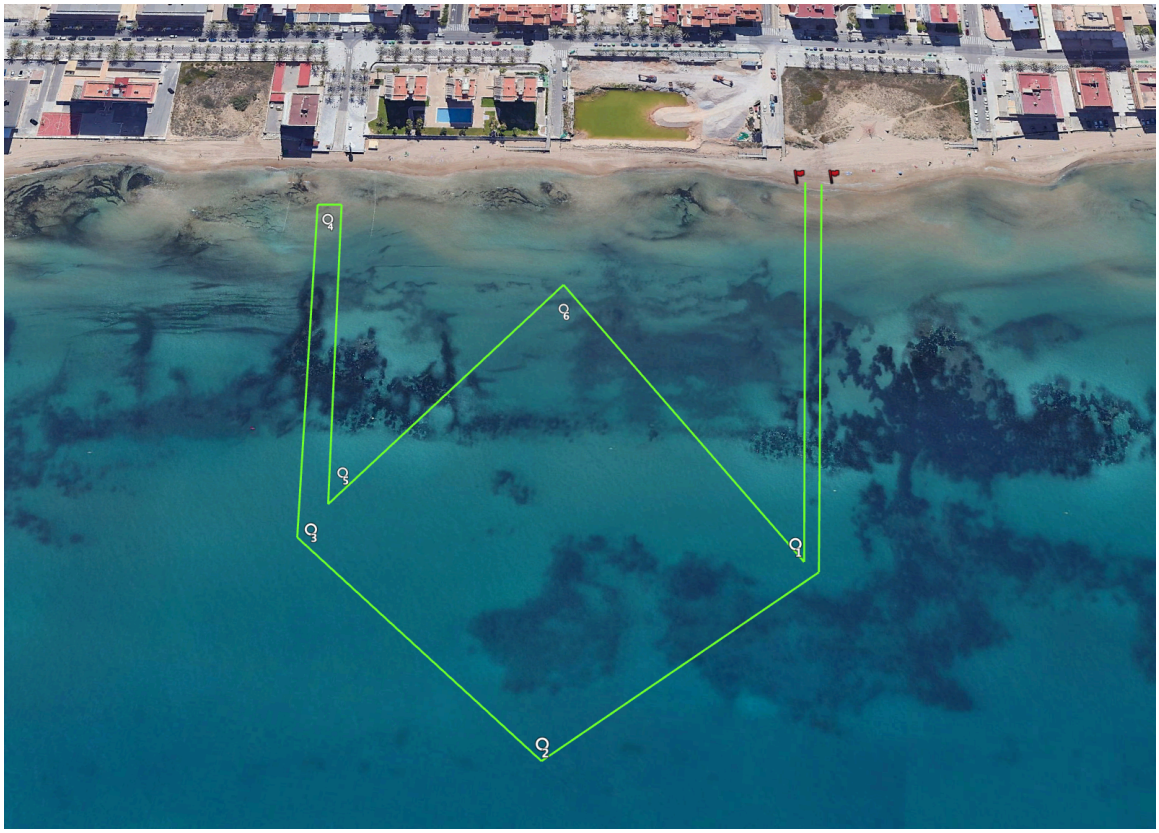
Formato de Corrida Técnica – Condições Moderadas (1 Volta):



Formato técnico da prova – Condições moderadas (2 voltas):



Possível formato técnico de prova com ondas (prova de praia):



G.3.3 Longa Distância

As provas de longa distância avaliam a resistência, a estratégia, o controlo técnico e a gestão do drafting dentro dos grupos.

Características gerais:

• distância padrão da ESL: 6 km;
• distância alargada para eventos emblemáticos: 12–16 km.

Formatos A e B:
A → percurso completo;
B → percurso reduzido e acessível.

O formato B deve atribuir pontos de classificação a partir do último atleta classificado no formato A.

Possíveis traçados do percurso:
• circuito fechado;
• ida e volta;
• percurso linear costeiro.

Formato de prova de longa distância de 6 km com duas voltas. Estes formatos podem variar:

G.4 Adaptação do percurso por categoria

A organização pode adaptar os percursos com base em:

• idade dos participantes;
• nível desportivo;
• condições de segurança.

Para as categorias de base (Sub-14, Sub-12, Sub-10, Sub-8), os percursos podem ser:

• mais curtos;

• incluir menos curvas;
• apresentar maior controlo visual e organizacional.

G.5 Percursos Inclusivos e Adaptados

Em eventos de SUP inclusivos e adaptados, os percursos devem ser adaptados às capacidades funcionais dos participantes.

Deve ser dada prioridade a:

• segurança;
• experiência positiva;
• autonomia progressiva.

G.6 Erros no percurso

Os atletas são responsáveis por completar o percurso corretamente, conforme indicado.

A contornagem incorreta das bóias ou o encurtamento do percurso devem ser corrigidos de acordo com o Anexo B — Sistema de Penalizações.

G.7 Exemplos de percursos (indicativos)

A ESL pode incluir, como anexos gráficos complementares, exemplos indicativos de traçados de percursos para:

• sprint;
• prova técnica;
• prova de praia;
• longa distância.

Estes exemplos servem apenas de orientação e não limitam a capacidade de adaptar os percursos às condições reais da prova.

G.8 Autoridade e Validação

A validação final do percurso será da responsabilidade da Direção de Prova, sob a supervisão da Comissão de Competição da ESL.

As decisões tomadas por razões de segurança ou em condições excecionais serão definitivas.

ANEXO H — SISTEMAS DE ELIMINAÇÃO

H.1 Princípios Gerais

Os sistemas de eliminação da ESL foram concebidos para:

- garantir a equidade desportiva;
- manter a motivação competitiva desde a primeira ronda;
- proporcionar formatos claros e compreensíveis;
- facilitar a gestão operacional dos eventos.

Todos os formatos de eliminação baseiam-se em:

- classificação por posição final;
- progressão desportiva;
- critérios de avanço transparentes.

O formato definitivo aplicável a cada prova será comunicado durante a sessão informativa obrigatória do evento.

H.2 Eliminatórias de Sprint (4 atletas por bateria)

H.2.1 Formato Geral

As provas de velocidade serão disputadas em eliminatórias de quatro (4) atletas.

As eliminatórias serão estruturadas em:

- rondas iniciais;
- repescagens, quando aplicável;
- semifinais;
- finais.

O número de rondas dependerá do número total de participantes inscritos.

H.2.2 Progressão geral

Em cada eliminatória, os atletas que terminarem nas primeiras posições avançam para a ronda seguinte.

Os atletas que não se qualificarem diretamente poderão aceder às repescagens, quando o formato o permitir.

A progressão exata será definida de acordo com o quadro de eliminação aplicável (48 ou 96 participantes).

H.2.3 Exemplo — Sprint com 48 participantes

SERIES (12 × 4)
1.º e 2.º → Quartos de final
3.º e 4.º → Repescagem

REPESCA (6 × 4)
1.º → Quartos de final
Outros → Eliminados

QUARTOS DE FINAL (8 × 4)
1.º e 2.º → Semifinais

SEMIFINAIS (4 × 4)
1.º e 2.º → Final A
3.º e 4.º → Final B

FINAL A (4)
→ Classificação final dos lugares 1–4

FINAL B (4)
→ Classificação final dos lugares 5–8

H.2.4 Exemplo — Sprint com 96 participantes

Os mesmos princípios aplicam-se com um número maior de rondas:

• eliminatórias iniciais;

• repescagens;
• oitavas de final / quartos de final;
• meias-finais;
• Final A e Final B.

A progressão exata será comunicada através do quadro oficial.

H.3 Eliminatórias Técnicas (12 Atletas por Série)

H.3.1 Formato geral

As eliminatórias técnicas serão disputadas em baterias de doze (12) atletas.
O formato inclui:

• eliminatórias iniciais;
• repescagens;
• semifinais;
• Final A e Final B, quando aplicável.

H.3.2 Exemplo — Prova Técnica com 48 Participantes

ELIMINATÓRIAS (4 × 12)
1.º–3.º → Semifinal (direta)
4.º–12.º → Repescagem

REPESCA (3 × 12)
1.º–4.º → Semifinal
5.º–12.º → Eliminados

SEMIFINAIS (2 × 12)
1.º–6.º → Final A (12 lugares)
7.º–12.º → Eliminados ou Final B (se programada)

FINAL A (1 × 12)
→ Classificação final oficial

H.3.3 Exemplo — Prova Técnica com 96 Participantes

ELIMINATÓRIAS (8 × 12)
1.º–3.º → Semifinal (direta)
4.º–12.º → Repescagem

REPESCA (6 × 12)
1.º–4.º → Semifinal
Outros → Eliminados

SEMIFINAIS (4 × 12)
1.º–6.º → Final A
7.º–12.º → Final B

FINAL A (12)
→ Lugares 1–12

FINAL B (12)
→ Lugares 13–24

H.4 Final A e Final B

A Final A determinará as principais posições classificativas do evento.
A Final B, quando programada, deverá:

- determinar as posições subsequentes;
- manter o interesse competitivo;
- proporcionar tempo de corrida adicional aos atletas.

A participação na Final B não implicará qualquer penalização e terá validade classificativa.

H.5 Resolução de Empates nas Eliminatórias

Em caso de empate numa eliminatória, aplicam-se os seguintes critérios:

- soma das posições obtidas nas eliminatórias anteriores durante a prova;
- melhor resultado na última eliminatória disputada.

Se o empate persistir, o empate será mantido.
Este sistema visa recompensar o desempenho desde a primeira ronda.

H.6 Adaptações do formato

A Direção de Prova pode adaptar os sistemas de eliminação com base em:

- número real de participantes inscritos;
- condições meteorológicas ou de segurança;
- restrições logísticas.

Qualquer adaptação deve ser comunicada durante a sessão informativa do evento.

H.7 Autoridade e Validação

A validação dos sistemas de eliminação cabe à Direção de Prova, sob a supervisão da Comissão de Competição da ESL.

As decisões adotadas serão definitivas.