

比賽規則

一、裝備規定

1. 衝浪板設計：沒有限制。
2. 長板設計：板子頭尾兩端的直線長度必須超過九尺，寬度大小總計必須超過 47 英寸，這個數據來自三個部位的加總，包括板子最寬的地方，加上從板尾算來 12 英寸的地方，以及從板頭算回來 12 英寸的地方，這三個地方的寬度加總。
3. S U P 設計：沒有限制，但考慮衝浪運動的原始精神，固定腳踝式的裝置是不被允許的，詳情請見後述之 S U P 以及划槳式衝浪比賽規則。
4. 跪板設計：沒有特別註明，但是必須以跪姿衝浪。
5. 趴板設計：板子本身必須為有彈性的材質，並且包含柔軟材質的表面，長度不得超過五英尺，可選用有舵或無舵的設計。

二、計時與浪數規定

1. 建議的回合比賽時間長度與浪數計算規定如下：回合比賽以及決賽將以選手表現最好的兩道浪計分，從選手騎乘的十到十五道浪之間選出最佳的兩道統計成績，至於十到十五道浪之間的浪數選擇則由賽事總監諮詢裁判長意見之後決定，各組的比賽時間則介於二十到三十分鐘之間，一樣是由賽事總監諮詢裁判長之後決定。
2. 回合比賽時間在活動沒辦法舉行完畢的考量下是可以被調整的。ISA 技術總監、ISA 賽事總監以及 ISA 的裁判長將有決定權。
3. 賽事總監將在諮詢裁判長意見後決定比賽時間長度與浪數計算。有任何更改都必須在選手下水前，向隊伍經理宣達。
4. 每一個回合比賽的官方計時都必須由播報員宣達，若賽事播報員缺席則由裁判長負責。
5. 比賽剩下五分鐘時必須同時給予視覺及廣播系統的提示。
6. 鳴笛聲是比賽開始與結束時都必要的信號，一聲表示比賽開始，兩聲表示比賽結束。主裁判將在比賽即將開始時給予暗號。
7. 至少大於一平方公尺的標示旗幟也是必要的，綠色表示開始，黃色表示比賽處於終場前五分鐘的時間內。
8. 比賽播報員必須在每回合比賽即將開始與即將結束的時候給予五秒鐘倒數計時，並且在倒數至零時立刻開始或結束。

9. 當倒數到零的時候，代表回合比賽結束的兩聲鳴笛中的第一聲必須即刻被吹出。正式的比賽截止時間適當主裁判聽到第一聲鳴笛時立即指示各裁判在此之後的任何起乘都不予計分。鳴笛與旗幟兩者以鳴笛為準。
10. 標示比賽狀況的彩色旗幟必須放置在明顯易見的中立位置並且在比賽倒數計至零秒時為無旗幟的狀態。
11. 賽事進行時鳴笛聲若失常時，將以旗幟為準。
12. 在任何回合比賽進行及結束前，選手必須清楚可見地在浪面的位置，亦即浪壁上，做出起乘動作站起，雙手正要離開板緣（或仍然抓著板緣也算），該浪才能予以計分。
13. 賽事總監若希望比賽各賽次之間的時間縮到最短（10 秒）以利比賽進行，則必須在等浪區的外面水域設置選手暫候區。
14. 選手由選手暫候區出發並在水中開始的比賽各回合比賽之間最久的間隔時間為五分鐘，除非有不可預期的狀況發生。
15. 一旦回合比賽開始任何狀況均不准延長比賽時間。若比賽因任何因素被中斷，將由裁判長宣達，並依照被中斷時所顯示的剩餘時間繼續倒數計時完成比賽。
16. 唯一的例外狀況如下：裁判長與其他有決定資格的官方人員一致認為，在比賽被迫中止當時並無任何選手在分數上已經有明顯的領先或浪況的條件改變已使裁判無法使用同樣的評分基準公平性給分，此賽次應重新比賽。
17. 亦或是，若回合比賽已經進行至一半以上仍無選手追到浪則該回合比賽可被取消並重新比賽。
18. 若比賽工作人員在比賽進行當時，對選手宣佈了錯誤的時間，則應該依照下述原則處理：
19. 若比賽工作人員宣佈錯誤時間使比賽時間不足規定，應將比賽未完成的時間賽完，選手一致從選手暫候區（line up）開始。
20. 若比賽工作人員宣佈錯誤時間使比賽時間超過規定，應以裁判台的計時為準，將比賽超出的部分不計。
21. 比賽選手本身有責任去計算自身騎乘的浪數。大會方面雖然會對已衝到規定浪數上限的選手作出提示警告，責任還是在選手自身。不得有議。選手每超衝一道浪，都將被處以罰款或犯規，若：
22. 選手超衝同時明顯剝奪了其他選手可衝到該道浪的機會。
23. 選手在划水、追浪卡位或阻擋時導致其他選手喪失可能得分的機會時。

24. 超衝被視為沒有運動道德的表現，其違規處罰可能為罰款或喪失比賽資格（或兩者同時）。在此狀況下，團隊分數也會被扣分。

三、比賽的浪況規定

1. 浪高最小必須超過 18 英寸 (0.5 公尺)才能開賽。唯一例外，是活動最終日決賽當日，只要浪可以衝則不在此限。

四、比賽開始規定

1. 比賽將在比賽總監指揮下，統一從外海之比賽選手暫候區或由岸邊開始。比賽區域必須淨空，並且由比賽總監以浮標或其他標識方法定界。
2. 當比賽是由水中開始時，選手必須在規定的時間限制內划至該區域集合，（時間是由比賽總監諮詢裁判長意見後決定），並不得影響正在進行的比賽。選手必須在前一回合的比賽完全結束後才能划向等浪區。任何非該回合比賽之選手進入浪區均視為犯規。在浪況條件惡劣時，裁判得視狀況延長划水的時間。
若選手在指定的時間前入水並划出，則該選手將列管並罰鍰。此外，若選手因此比其他選手先抵達浪頭並佔有優勢時，該選手必須在第一道浪被其他選手衝走之後，才能開始衝浪。若該選手下了比賽的第一道浪，則該浪的得分將被記為零分。

五、未經許可之選手出現在比賽區域時

1. 當比賽正在進行時，任何未經許可之選手出現在比賽區域將被判罰。此規則亦適用於當日比賽活動進行前之清場。
2. 若比賽選手在比賽時於指定的比賽區域外衝到浪，裁判可給與計分。若裁判並未給予該道浪計分或只給予部分計分，選手無權聲明異議。
3. 任何選手在比賽尚未開始之前就站立起乘的可能會被判罰。在比賽尚未開始前的停滯時間，選手騎乘的浪將不予計分。不會被判罰或科以罰鍰。
4. 任何選手在該回合比賽時間結束後，下回合比賽時間開始後起仍從板子上站起來或衝浪的，將被判罰鍰並且取消參賽資格（或兩者同時），取決於其干擾比賽的嚴重程度。

六、緩衝區 Buffer Zone

1. 緩衝區：一個不屬於比賽區域的空間，分隔兩個比賽區域。裁判決定在緩衝區內或緩衝區附近所衝到的浪是否列入計分浪，即為最後結果，不得有議。

2. 建議最少 100 公尺寬，並且以目視視線標齊海灘上的標誌旗幟與海面上標示比賽區域的浮標界定緩衝區的位置。
3. 緩衝區規則
 - 1) 在緩衝區衝到的浪不一定會被計分
 - 2) 選手只能從緩衝區標線附近或緩衝區邊緣內衝向比賽區域
 - 3) 浪權的相關規定不適用用於此區
 - 4) 任何選手越過緩衝區至其他比賽區域將不被計分並被視為在有效的比賽區域外，以此類推，在錯誤的比賽場地內衝到的浪亦不被計分。任何在錯誤比賽區域的衝浪行為冒有被判犯規或同時罰鍰的風險。犯規方的裁判長將聯絡對方裁判並以正式公告通知選手。
 - 5) 選手可衝入緩衝區但同時承擔整道浪的部分可能不被計分的風險。

七、選手板弟

- 1) 在特殊條件下，水中板弟可被允許協助選手換板，此決定屬於賽事總監諮詢裁判長意見之後的自由決定權。
- 2) 水中板弟入水後只能進入由賽事總監與裁判長決定的特定區域。
- 3) 一但回合比賽開始，選手只能使用自己板弟所攜帶的裝備。
- 4) 若板弟衝到浪則可能導致其所屬的選手犯規。
- 5) 若板弟以任何形式干擾到其他選手，犯規亦將被強制判給其所屬選手。
- 6) 除了要求換板的手勢，板弟和選手任何形式的溝通交談都是不被允許的。若此狀況發生，選手將被賽事總監判予罰鍰並且（或）板弟將被要求更換至其他位置或離開海域。

八、抗議規定

1. 在比賽進行中，有時會發生一些特殊情況而造成失誤。包括（但不限於）下述情況：比賽時間、犯規、計分錯誤、未計分浪等等。

任何選手、經理或團隊教練都有權基於上述情況對回合比賽的結果提出抗議。抗議必須以書面方式由團隊經理或團隊教練在比賽結果公佈的十五分鐘內提交賽事總監。
2. 抗議內容將會由賽事總監諮商裁判長後審慎考慮評判。具備特殊資格的觀察員（正好輪休的裁判、注重細節的偵察者、資深工作人員）亦會被徵詢意見作為參考。比賽總監將對所發生的事情做出裁決並以書面通知選手之團隊經理。

3. 注意：不得提出對於裁判給分方面的抗議。單道浪的給分是不可改變的。不論是裁判長或任何裁判皆不需因為賽事總監的建議而改變宣判、比賽結果或是犯規判決。
4. 賽後，官方書面文件可由該國衝浪協會代表比賽團隊經理遞交給 I S A 技術委員會，解釋為何對某特定的給分狀況感到不滿。委員會會在 21 日內回覆並且在日後的裁判訓練中將被提出來複習並作為個案使用。

九、水中攝影師

1. 水中攝影師必須向賽事總監報到並且簽署切結書才得以進入比賽海域。等浪區只允許兩名攝影師同時進入。使用鏡頭限制最小必須大於 135mm，並且不得使用硬材質的板子作為漂浮輔具，並且必須佩帶衝浪用安全帽。競賽總監與裁判長若認為情況必要，有權利請水中攝影師離開水域。

十、大會公告

1. 比賽總監是唯一有權更動增加賽程的人。若選手由大會其他工作人員處得知錯誤的比賽訊息，將無權提出抗辯與異議。除若比賽總監給予錯誤資訊以致選手錯失比賽，則有可能重賽。
2. 比賽總監必須設置一公告欄，其上必須公佈每日賽程表、比賽浪況俾使所有參賽者能隨時查閱比賽相關資訊。此賽程表必須在每日中午前公佈，至少每日更新一次，一但公布則不得延期。

十一、比賽場地設施

1. 所有比賽活動都必須設有良好安全管制並且大小適中的選手休息區，並且明顯標誌為非吸煙區。
2. 該區域只供選手及比賽隊伍工作人員使用。
3. 建議大會提供訓練區域專供比賽選手使用，訓練區域**建議開放時間為賽前一小時開始，比賽期間與賽後一日。**
4. 訓練區域應規劃適當的停車區域並提供團隊經理申請停車證的服務。
5. 比賽相關的住宿與交通服務大會應以書面資訊提供。
6. 大會會場必須提供足量的飲用水。
7. 若條件允許，比賽活動期間的每一日都應有運動整復男按摩師或整脊師待命。
8. 大會應提供比賽選手安全的放置物品與準備區域。唯有選手可進入此區，媒體或訪客均禁止進入。

十二、比賽規格

1. 比賽最多可容納四名選手，除了比賽的第一輪或比賽的敗部復活賽，在下述特述狀況時，可以五名選手比賽：超過百分之五十的選手能晉級下一輪比賽。
2. 比賽的分組在整個報名截止後將由比賽總監決定。主要根據種子選手為分組基礎，若無種子選手則以能力來作為分組依據，或以抽籤決定分組。（若使用抽籤分組，則建議敗部復活賽在第一輪比賽後進行）。
3. 雙淘汰賽

在雙淘汰賽舉行時，若比賽賽程已經不可能賽完，則處理原則如下：

- i) 若比賽遇到不明確干擾，致使比賽時間在規定內縮到最短的狀況下，仍無法使賽程按照原定計劃賽完，比賽的敗部復活賽仍將繼續舉行至使所有選手都在同樣的晉級階段，此時所有勝出的選手再以單淘汰制繼續賽完比賽。
- ii) 若比賽已無可能繼續，則積分則將給予已經出賽並已經晉級的選手，敗不復活組別內的選手積分則折半給予。
- iii) 比賽延期至預定賽程之後的唯一可能是得到比賽主辦單位、比賽贊助商以及超過 75%多數的隊伍（該隊仍有一人以上選手參賽才具同意資格）同意。

十三、製作計分表、犯規和平手

1. 當比賽回合結束且回合比賽結果由比賽總監公布之後，選手若想仔細查閱裁判計分表和總計分表，可以由團隊經理或是教練出面提出覆審的要求。

犯規的處罰

2. 起乘後的犯規：如果多數的裁判認為選手起乘之後在駕乘時犯規，則該浪將以零分計算，並且將佔總分的 50%。(因比賽規則為取最高分兩道浪計分，若其中一道為零分，則總分僅為最高分那道浪分數的一半)。規定 5 位裁判裡面至少有 3 位認定有犯規行為，才構成上述所說的多數裁判認定。犯規紀錄應顯示於每位裁判的記分表內。以一個三角形圈住犯規選手的分數，並以箭頭指向該道浪被犯規者的分數。若選手有兩次犯規，則必須立刻上岸，其分數為上岸前最高分那道浪的一半。
3. 划水犯規：如果多數裁判認定有划水犯規，該名選手用來計算總分的兩道浪成績中較低的一道，分數應被處罰而減為一半(也就是說選手在該道浪只得到應得分數的一半)。若選手的有效浪次數低於最低所需的有效浪次數，而且又犯規的話，該道浪以應得原始分數的一半計算。(意即如果

選手只完成一道浪而又需要最好的兩道浪來計分，選手將只得到原始分數的一半。規定 5 位裁判裡面至少有 3 位認定有犯規行為，才構成上述所說的多數裁判認定。犯規紀錄應顯示於每位裁判的記分表內：如果選手划水犯規後因而下浪並獲得分數，則裁判記分表上以一個三角形置於划水犯規選手的分數之上方，並以箭頭指向該道浪被犯規者的分數，若該划水犯規並未造成下浪得分，則三角標示在划水犯規選手兩個分數之間，意即標示發生的時點為哪兩道浪之間，並以箭頭指向該道浪被犯規者的分數。

4. 其他犯規：若任何選手在衝滿規定的最高浪數後仍待在場中並以任何形式阻擋其它比賽選手下浪，或影響了其他選手衝該道浪時可能的得分潛力時，可能被除以罰鍰或取消資格，或兩者同時，取決於犯規的狀況。