

D. 比賽規則

i. 比賽服裝與裝備

ISA 活動期間，所有報名隊伍成員都必須穿著可清楚辨識代表國隊伍的制服。允許國家協會(NF)可規定團隊制服，其中包括可穿戴專用競賽服裝和裝備以外的物品。

ISA 明白在水中穿戴的物品會影響選手表現，因此以下物品視為專用競賽服裝和設備。

指定比賽服裝：泳衣 泳褲 衝浪褲
防寒衣 半身防寒
衣 手錶

指定比賽裝備：
衝浪板 腳繩
腳踏墊 舵

參賽者須具備獨立完成選擇指定比賽裝備的能力。針對指定比賽服裝部份，NF 應直接與參賽者協調，找出最適合參賽者，並能發揮參賽者最佳表現的服裝。

ii. 裝備規格

- a. 國旗貼紙：每位參賽者在比賽期間都必須於其衝浪板上方三分之一處貼上兩張國旗貼紙，一張貼在衝浪板正面，另一張貼在板底。貼紙由各個國家隊自備，ISA 不負責提供。
- b. ISA 比賽貼紙：每位參賽者在比賽期間都必須於其衝浪板上方三分之一處貼上兩張 ISA 比賽貼紙，一張貼在衝浪板正面，另一張貼在板底。ISA 比賽貼紙將會由比賽檢錄處在賽前與賽間提供
- c. 衝浪板設計：沒有限制。
- d. 長板設計：從板頭頂部至板尾底部，以與板面平行的直線計算，長度至少須為 9 尺。板身寬度最低總計須達 47 英寸。亦即衝浪板最寬處，加上板尾上方 12 英寸處的寬度以及板頭下方 12 英寸處的寬度。
- e. 衝浪用 SUP 設計：無長度或總尺寸規定。根據衝浪傳統精神，浪板上不可含將腳固定在衝浪板上的裝置。[SUP 和槳板競速規則如下]。
- f. SUP 競速：最長 14 尺
- g. SUP 立槳衝浪板：最長 12 尺
- h. 跪板設計：無指定，但必須以膝蓋駕乘。
- i. 趴板設計：趴板須具備彈性，且某些部位須使用柔軟的外層，長度不得超過 5 尺，可選擇是否裝舵。
- j. **直線長度測量方法：**有兩個方法可使用。
 1. 在平坦的表面上，取剛好 9、12.5，或 14 尺的距離，並在兩端放上阻擋物。將測量目標板面朝下放置，則長度一定會超出阻擋物，或剛好符合兩端阻擋物的距離。
 2. 可在板面板頭及板尾間拉緊或延伸膠帶測量。每一邊的板緣弧度都必須算入長度中。若為燕尾的板子，則燕尾的中點會視為該浪板「理論上的尾端」。在 ISA 賽事中將採用上述的測量方法 1，我們強烈建議所有打算參加比賽的選手提前利用此方法確認自己設備的長度。
- k. 若為符合規格而必須在原始設備上加裝時，必須完全跟隨

相鄰的板緣輪廓，且該衝浪板本身必須為長板、立槳衝浪板，或 SUP 競速板認可的設計外型。加裝時必須使用堅硬的材質，並與衝浪板形狀相符。市面販售的板頭保護墊將計入長度測量。

iii. 分組賽事中止與暫停

- a. 若任一組別的賽事，因發生或有可能發生 ISA 裁判長和技術總監所判定的極度危險情況（亦是他們的指定代表人員），則請遵守以下程序：
 - i. 裁判長停止分組賽事、廣播人員通知參賽者，持續以喇叭宣達，並將計時盤系統關閉或暫停。
 - ii. 為安全起見，若場上有水上摩托車時，則請水上摩托車騎士協助參賽者離開比賽區域。
 - iii. 若停止賽事之人員再次判斷當下情況回歸安全後，該組比賽將會依比賽停止當下所剩之比賽時間重新開始，除非裁判長認為情況有所改變或此情況可能會危害到參賽者間公平競爭的情況。若為上述之情況，則該組別賽事重新開始時將重新計時。
- b. 若參賽者因不可預期的情況，比方說極端氣候、閃電、鯊魚出沒或類似的動物攻擊危險，而覺得自己有危險並離開水中，則裁判長得停止該組賽事，並警告同組參賽者，即便裁判長並未發現該等危險亦然。
- c. 當意外事件發生，而該組賽事根據此規則書的規則被視為可能需要重賽時，則該組賽事將會進入「審查中」的狀態。相關參賽者（由裁判長判斷）將會立即收到通知，並會宣佈重賽，需要重賽的分組賽事，其結果將會由重賽之結果正式取代。
- d. 若發生了分組賽事相關的不可預期情況時，技術總監將會與裁判長及賽事總監討論，以尋求相應的解決方案，其中可能包括了該組重賽。
- e. 技術總監與裁判長討論過後，可隨時中止該分組賽事（透過喇叭宣佈），以審查可能影響目前分組賽事情況的事件。審查一旦結束，並得出結論後，該組賽事可能：
 - i. 從暫停時間繼續重新進行比賽；又或是
 - ii. 該事件被視為會影響目前的分組賽事情況，則將繼續比賽，並且重新計時。裁判長將與技術總監，或其他裁判長所判定當下的有關人等討論，並由賽事播報員將 (i) 或 (ii) 通知參賽者。
- f. 若播音系統故障，則裁判長有權暫停該組賽事，此時裁判長將會請水上安全團隊將此情形通知參賽者。比賽暫停後，裁判長有權決定是否繼續或重新比賽

iv. 時間和計浪數

- g. 建議每組比賽時間和計浪數：所有分組比賽（包括決賽）會取最高分的兩道浪加總，每個參賽者最多可衝 25 道浪，並由賽事總監與裁判長討論後決定。分組與決賽時間最低 15 分鐘、最多 45 分鐘，此是由賽事總監與裁判長討論後決定。
- h. 分組比賽時間可能會因完賽時間不足而有所調整。ISA 技術總監、賽事總監以及裁判長將會決定出一個適當時間。
- i. 賽事總監將與裁判長討論，得出建議分組比賽時間和計浪數。比賽期間若有任何異動，必須在參賽者下水前通知團隊管理者。
- j. 所有正式的分組比賽時間，將會由官方計時系統完成，並由播報員管理，若無播報員，則由裁判長負責。
- k. 分組比賽倒數五分鐘時，將有倒數五分鐘的視覺以及播報提醒。
- l. 比賽開始與結束時皆會鳴笛或喇叭。一聲代表比賽開始，兩聲則代表結束。裁判長將會指示分組比賽開始的時機。
- m. 同時也必須使用大小至少一平方公尺的大型色盤系統。綠色表示比賽開始，黃色表示比賽剩下五分鐘。也可用倒數計時時鐘取代，或是與計時盤搭配使用。

- n. 播報員在每次比賽開始或結束前都必須倒數五秒，倒數至零秒時比賽即告開始或結束。
 - o. 播報員倒數至零時，必須立即鳴笛。裁判長聽見鳴笛聲，該組比賽即正式結束，此時裁判長將會指示裁判該組比賽不再計分。鳴笛聲的效力優於計時盤。
 - p. 播報員倒數至零時，色盤必須回到空白狀態，不得顯示顏色。組與組比賽間隔期間，色盤必須維持在空白狀態。
 - q. 若鳴笛發生故障，則該組比賽計時請參照色盤及/或倒數計時鐘。
 - r. 任何分組賽事期間，參賽者必須明確在浪面上做出起身、雙手離開板緣的動作來獲得該道浪 (抓板緣的動作除外)，則此該道浪才會計分。
 - s. 若賽事總監打算採用最短的分組賽事間隔時間，亦即 10 秒，則須在起乘區外的等浪區設置集合區域。
 - t. 從等浪區開始起算的分組賽事間最長間隔時間為 5 分鐘，除非發生預期外的情況。
 - u. 不論在什麼情況下，只要分組賽事開始後比賽時間即不可延長。若分組賽事因故中斷，會由裁判長中止比賽，且比賽會從停止之時間重新開始。比賽的進行將會維持原始的比賽時間長度。
 - v. 唯一的例外情況，就是裁判長與合格的工作人員商量後，如沒有參賽者在比賽中止時已獲得明確的優勢，或因浪況條件改變導致裁判無法維持相同評分標準，則整場分組比賽應重新進行。
 - w. 此外，10 分鐘的記號到達後，但仍無人追到一道浪，則比賽可能終止並重賽。裁判長可：
 - i. 繼續該組比賽，維持優先權或非優先權情況
 - ii. 重新進行該組比賽，維持優先權或非優先權情況
 - iii. 延後該組比賽，於其他時間重新進行。
 裁判長會與賽事總監商量，並在分析情況後做出決定。
 - x. 若參賽者接收到比賽檢錄處錯誤的分組比賽時間，則依以下情形處置：
 - i. 比賽檢錄處通知之分組賽事時間比實際時間還長時，則會在稍後針對剩餘時間重新繼續比賽，且所有參賽者皆已位於等浪點才開始。
 - ii. 比賽檢錄通知之分組賽事時間比實際時間還短時，則該組比賽會依裁判長所設定的實際時間進行至結束。
 - y. 參賽者須負責監控自身已駕乘的浪數。若參賽者所追到的浪數已達到上限，則會設法通知該參賽者。參賽者必須監控自身的浪數。若對此議題有任何抗議，都將不採納。追到浪的數目達到上限後，在比賽時限內額外駕乘浪，可能導致該名參賽者受到懲罰。此外，如有下列狀況，達到追浪上限後仍留在水中的衝浪者會受到罰款或干擾的懲罰：
 - z. 該名參賽者駕乘超出上限的浪時，明顯剝奪了其他參賽者的駕乘
 - aa. 該名參賽者划水、定位或擋住，干擾到其他參賽者，阻礙其可能得分潛力。
 - bb. 懲罰可能為罰款，及/或因缺乏運動家精神之舉動而被取消資格。在此情況下，該名參賽者的團隊分數將為零。
- v. 可競賽衝浪情況
- a. 衝浪要視為可競賽的情況，浪高最小須為 18 英吋，亦即 0.5 公尺。若有浪可駕乘，賽程最後一天可能有特殊寬限。其相關情況，將會由技術總監/賽事總監和裁判長判定。
- vi. 分組比賽開始
- a. 所有分組比賽，在賽事總監的指示下，將從等浪點的集合區域，或是岸邊開始。等浪點的集合區域，必須避開目前分組賽事的起乘區域；賽事總監必須利用浮標或其他合適的方法標記出集合區域。

- b. 若採用水中開始的方式，參賽者划水出發時，可有一定的時間限制，此限制是由賽事總監與裁判長討論後設定，並由比賽檢錄處傳達，此時，參賽者會聚集於避開進行中賽事參賽者的集合區域。前一組賽事結束後，參賽者才可往等浪區出發。闖入上一組比賽起乘區的參賽者，可能會受到懲罰。
- c. 浪況條件極端時，賽事總監得以增加划水出發時間。
- d. 尚未達到指定的划水出發時間前，若有參賽者下水出發，則該名選手在該組比賽開始時，擁有最後優先權，並會接受所列的罰款。此外，若有參賽者比其他選手提早到達起乘位置，且此情況被認為會產生不公平的優勢，則必須至少有其他一名選手抵達其所在的相同起乘區域，該名參賽者的駕乘才會予以計分。若有參賽者於指定時間前划水出發，且帶著最後優先權，於其他選手抵達起乘區前，駕乘該組別最初的浪，這道（些）浪將計為零分。

vii. 比賽區域中未經許可的參賽者

- a. 比賽進行中，未經許可的參賽者若出現在比賽區域，可受到懲罰。當天賽事開始之前，水面淨空的情況中，此規則亦適用。
- b. 若分組參賽者在比賽區域外駕乘，裁判可能予以計分。若該道浪，裁判不予計分，或僅部份計分，參賽者無權對此提出抗議。
- c. 若有參賽者在前一組賽事起乘或駕乘，則可受到懲罰。若在前一組賽事期間衝浪而造成干擾，則可處以干擾處罰及/或罰款。分組比賽開始前（亦即分組比賽開始前，或是組別間的間隔期間）所追到的浪，將不予計分，該名參賽者會在該組比賽開始時，獲得最後優先權。
- d. 分組比賽結束時，參賽者必須趴在板上回到岸邊。**如參賽者於回合結束後起乘、在下一組比賽期間駕乘，依據干擾的嚴重程度，可能會被處罰款及/或喪失資格。**

viii. 緩衝區域 -

- a. 緩衝區域：此處為「非比賽」空間，用以區隔兩場比賽和各自的比賽場地（雙比賽場地）。裁判對於緩衝區中、緩衝區附近可採納浪況的判定，屬最終且不可上訴之判定。
- b. 水中的岸邊旗幟及/或水中附近的比賽浮標，間隔建議最小寬度為 100 公尺，並由「視線距離」限制。
- c. 緩衝區規則
 - i. 在緩衝區追到浪時，該道浪**可能**不予計分
 - ii. 參賽者追浪時，僅可在緩衝區線附近或邊緣的自身方向。
 - iii. 在緩衝區的先行權（ROW），無法適用於不同比賽區域的駕乘。
 - iv. 在緩衝區的先行權（ROW），可能適用於相同比賽區域的駕乘。
 - v. 根據一般的優先權規則，因緩衝區不視為比賽區域，因此在緩衝區時可能會喪失優先權，且在緩衝區時不會被納入排序。
 - vi. 凡駕乘通過緩衝區穿越進入其他比賽區域或場地的參賽者「可能」不予計分，因此處視為非比賽區域。若於完全錯誤的區域追浪，則該道浪不予計分，非位於正確區域的衝浪活動皆可能受到干擾懲罰及/或罰款。
 - vii. 參賽者駕乘進入緩衝區時，該部份表現**可能**不予正常計分，因為此處視為非比賽區域。

ix. 參賽者助手

- a. 極端浪況下，允許透過水中助手協助參賽者，惟須經過賽事總監與裁判長商討決定。
- b. 水中助手必須在回合開始前，與參賽者一同至比賽檢錄處報到。
- c. 水中助手僅可進入由賽事總監和裁判長所定義的集結區域。
- d. 比賽開始後，參賽者僅可使用由所屬助手攜帶的裝備。
- e. 若助手下浪，則該名助手協助的參賽者可能會接受懲罰。

- a. 若助手以任何方式干擾到其他參賽者，則該名助手協助的參賽者將被判干擾。
- b. 除了交換裝備所比的手勢信號外，參賽者不可與助手溝通。若出現非為手勢信號的交流情況，賽事總監將對參賽者處以罰緩，及/或要求該名助手前往浪區的其他地方或離開水中。
- c. 參賽者必須以自己的力量自行回到浪區，不得接受任何形式的協助。
- d. 比賽期間，若參賽者決定在岸上或某一地點，透過跑步的方式回到等浪點，此時，他們不得接受任何外力協助，這也包括他們得自行攜帶衝浪板。
- e. 參賽者若要使用其他衝浪板，可放在任何划水出發處的岸邊。
- f. 第三方人員，比方說教練或團隊成員，得：
 - i. 在不下水的情況下，從比賽現場的邊緣，取回散落的衝浪板。衝浪板可放在任一處的岸邊或是水邊，供衝浪者取用。
 - ii. 將衝浪板、腳繩或飲用水等裝備留在岸邊，可供參賽者替換後繼續比賽。
 - iii. 「不得」採取任何有利或可能有利該分組比賽其他參賽者的行動。
- g. 懲罰：
 - i. 若第三方人員於比賽場地內將設備提供給參賽者，且確定該參賽者不因此舉獲得利益，則將處以 \$200 罰款。
 - ii. 第三方人員於比賽場地內將設備提供給參賽者時，若裁判長判定該名參賽者從該組比賽的其他參賽者得利，則會處以 \$200 罰款，且根據情況嚴重程度，可能額外判處干擾及/或喪失資格。

ii. 抗議

- a. 有時會發生比賽進行時的相關特殊性錯誤。其中包括，但不限於：回合時間、可直接歸因於裁判的錯誤干擾判決、計分錯誤、遺漏浪數等等。任何參賽者、管理者或團隊教練都有權對受到上述項目影響的回合判決提出抗議。抗議時須以書面提出，且必須由團隊管理者或教練在該回合判決出爐 15 分鐘內向賽事總監提出。
提出。
- b. 每個抗議的情況，會在與裁判長討論後，由賽事總監斟酌考量。合格觀察人員——非當班裁判、海面觀察員，以及資深裁判，可能須提供建議。賽事總監將會派定該事件，並將其決定通知該名參賽者的管理者。
- c. 注意：不得對（評分）判決之決定提出抗議。評審評分無法改變。不可與裁判長、評分裁判、或優先權裁判溝通評分、決策或決定。若發生此情況，賽事總監得對當事人或涉及團隊判以處罰。
- d. 事件後，代表管理團隊的官方書面紀錄，得由 NFs 向 ISA 技術委員會提出，說明對特定評分判決有異議之處。此紀錄將受審查，以供往後判決訓練之用，並在 21 天內向 NF 做出回覆。
- e. 抗議時不得採納第三方提供的照片、影像。僅可採納 ISA 官方拍攝之照片、影像。

iii. 水中攝影師

- a. 水中攝影師必須先向賽事總監報到並簽署協議，才可進入比賽區域。同一時間裡，等浪點僅可容納兩名水中攝影師，最好位於比賽場地的不同區域，可接受使用的最小鏡頭為 135mm 鏡頭。他們不得使用硬板作為浮具，若情況許可，則須戴上安全帽。若賽事總監和裁判長認為有必要，可請攝影師離開水中。
- b. 僅有核可的水中攝影師可在 ISA 賽事中下水。可否下水是由裁判長和賽事總監核准及管控。

iv. 公告

- a. 僅有賽事總監可提供明確之賽程。若從賽事其他員工接收錯誤資訊，一概不得提出抗議。但若賽事總監提供錯誤資訊，導致參賽者因此錯過比賽，則可重新進行該回合比賽。
- b. 賽事總監必須提供官方佈告欄，並在此張貼每日賽程、賽況，供所有參賽者查看。此賽程最晚必須在當天中午前發布，一經公佈便不可新增。

v. 比賽設施

- a. 所有賽事的參賽者區域皆須安全無虞且範圍寬廣，並清楚表明為「非吸煙」區。
- b. 此區域僅限參賽者和團隊工作人員進入。
- c. 建議賽事在比賽當天開始前後一小時，在比賽場地提供僅限參賽者用的訓練區域。
- d. 若情況許可，請提供管理團隊停車通行證。
- e. 應提供賽事相關的住宿和交通服務書面資訊。
- f. 比賽現場必須提供充分的飲用水。
- g. 若情況許可，應於賽事期間每天提供按摩師/手療師服務。
- h. 應提供參賽者安全無虞的儲物及準備區。此區域僅限參賽者進入。不得有訪客、媒體等。

vi. 賽事形式

- a. 任何賽事每組比賽最多 4 名參賽者，除了第一輪比賽與敗部復活賽，情況必要時，可由 5 名參賽者進行。一輪比賽中，最少一半的參賽者會晉級至下一輪。
- b. 報名結束後，賽事總監將決定回合的組成。回合將取決於報名的總子選手來組成，若無種子選手，則可能會利用現有評分或隨機抽籤的方式決定。（若採用隨機抽籤的方式，建議在第一輪後舉辦敗部復活賽。）
- c. 單一淘汰制中，一組中最少會有一半的參賽者晉級至下一輪。分組比賽獲勝的選手晉級，而落敗者淘汰。
- d. 雙重淘汰制中，採取主要比賽（資格賽）與敗部復活賽。
 - i. 一組中，最少會有一半的選手晉級至下一輪。
 - ii. 主要比賽中，以前兩名晉級的選手，會參與下一輪主要比賽，而第三及第四名的選手，則會進行敗部復活賽。
 - iii. 敗部復活賽中，以前兩名晉級的選手，會繼續下一輪的敗部復活賽，而第三及第四名的選手，則會遭到淘汰。
 - iv. 比賽最後一輪稱為「總決賽」，此時，整體主要比賽與敗部復活賽中的前兩名將互相對決。這場比賽將決定出賽事的最終結果。
- e. 在雙重淘汰制的比賽中，若原訂賽程無法完成，則規則如下：
 - i. 若賽事中斷情況並不顯著發生，但賽事無法按原訂賽程進行，此時即便回合時間減少至最短時間如規則所定，則敗部復活賽會持續舉行，直到所有被此情況影響的所有參賽者至同一輪賽事。此後贏家將參與主要賽事，並在無敗部復活賽的情況下繼續賽事。
 - ii. 若無法繼續進行比賽，仍會判定積分，並分配給仍在比賽中的參賽者。參與敗部復活賽的參賽者將會收到一半的積分。
 - iii. 只有在主辦人、贊助商、四分之三以上的多數團隊人數核准的情況下，比賽才有可能延期，但至少會有一場比賽。

ISA 官方團隊給分表

<u>名次</u>	<u>積分</u>	<u>名次</u>	<u>積分</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

團隊配分

所有贏家，不論項目，皆可獲得 1,000 積分。

vii. **岸上播報員協定**

- a. 分組比賽期間，一旦參賽者開始划水追浪時，播音員便不應播報該參賽者需要的分數。評分進行及分組名次等狀況，僅在相關參賽者未駕乘時才可播報。岸上播報員必須優先遵循此播報方式。
- b. 若要播報任何干擾，都必須由裁判長或賽事總監通知播報員，才可公開播報。
- c. 在所有分組比賽與決賽時，該組整場比賽中，皆必須提供電腦計分和情況。
- d. 若解說員提供了錯誤的分數，而此錯誤是因裁判提供錯誤的評分所致，或其他任何原因，則參賽者不得抗議。
- e. 播報員不得播報或宣告任何浪況（亦即由外接近的浪組等），進而使某位選手因此得利。
- f. 比賽期間，若參賽者需要水中的資訊，必須採用以下所述的手勢信號：
 - i. 確認剩餘時間時，請用一隻手高舉過頭來觸碰另一隻手
 - ii. 確認計浪數時，請將一隻手臂向外打開，平行於水面。
 - iii. 需要分數、最新評分、總分、獲勝需要分數等資訊時，請將雙手打開，平行於水面。
 - iv. 參賽選手聽到或瞭解以上要求資訊後，必須揮舞單手進行確認。
 - v. 每組賽事結束時，由播報員/官方提供的結果/評分，性質屬於「暫時性且非官方」，之後，裁判表上的計算評分會接受檢查，以確認是否有輸入錯誤情況。若電腦輸入有誤，將在偵測到後進行更正，「非官方」的分組結果將因此產生異動，在此情況下，受影響之參賽者不得提出抗議。建議參賽者留在現場，等待該組賽事「官方」結果。

viii. **比賽背心**

- a. 比賽背心是由贊助者提供，參賽者收到後即必須穿上。該組賽事結束時，須將背心歸還至比賽檢錄處，此時才可脫下背心，適當情況下，頒獎時也必須穿著，否則可能會判以懲罰。
- b. **每場比賽中，參賽者都必須負責確認自己該穿背心的顏色。若分組比賽期間，參賽者穿著錯誤顏色的背心，導致裁判無法區分該名選手與其他選手的表現，該名選手不得抗議。**
- c. 任何情況下，賽事贊助者都不得強迫參賽者穿著特定品牌的衝浪褲或防寒衣，以此作為選手參加 ISA 核可賽事的條件。

ix. **腳繩規則**

- a. 為防止其他參賽者受到影響，ISA 對賽事實施了強制性的腳繩規定，此規定經 ISA 技術總監核准，是一風險管理措施。在比賽期間，或在比賽場地範圍內練習時，及/或在任何比賽行政管轄下的區域中，所有參賽者都必須使用腳繩。請選用市面上可取得的腳繩。
- b. 衝浪者自由衝浪時，不論配戴腳繩與否，皆為個人之喜好，不過，若不配戴腳繩可能會危害到第三方時，ISA 仍建議使用腳繩。

x. **機械/電子通訊裝置**

- a. ISA 競賽期間，參賽者與其他方進行比賽時，不得透過機械/電子通訊裝置（包含擴音器）接收通訊。

xi. **個人船隻 (PWC)**

- a. 除了必須使用個人船隻協助參賽者抵達比賽場地的賽事以外，且此情況在比賽開始前，已經受到 ISA 和其技術及/或賽事總監核准，否則使用外部船隻（水上摩托車、小船、水警的板子、攝影師的板子等）將視為外部協助，根據此 Rulebook 屬違規情形，須接受處罰。若參賽者使用以上任一設備重新回到比賽區域衝浪，

或對任何其他參賽者造成干擾，則可能會被判罰款、干擾及/或喪失資格。這項規則有一個例外，若水警認為參賽者有生命之危險，會將該組比賽中的參賽者帶離比賽場地，特殊情況時，參賽者也會被帶離危險區域，並前往安全區域，遠離等浪點，此時參賽者可能得以繼續進行比賽。

- b. 比賽時若用上 **PWC** 的協助，必須實施以下規則
 - i. 使用 **PWC** 回到等浪區時，行進方向將由 **ISA 賽事/技術總監、裁判長和水巡隊長** 決定，決定出對主要起乘區域造成最小影響的路徑。
 - ii. 若情況允許，於等浪區放下選手時，請選擇寬廣處或在主要起乘區域之外，此處請以浮標進行標示。由等浪區放下選手的位置起算，選手划水至主要起乘區域的時間，至少須超過 **30 秒**。
 - iii. 浪區內接送選手的位置會根據當天衝浪情況決定。基本上，這個位置會靠近比賽區域的浪尾或浪組結束的地方，**PWC** 會停留在深水區，並於參賽者結束一道浪時前往接送。若參賽者未能抵達浪區內的接送點，**PWC** 不得前往等浪區進行接送。參賽者自行划至接送點後，**PWC** 才可接送，除非參賽者有安全上的風險。若有駕駛違反此規則，根據此 **Rule Book**，他們會受到相應的懲罰。
 - iv.

xii. 裁判

- a. 介紹：裁判團協議與輪值表
 - i. 若情況許可，在一場分組比賽中，不得同時擁有一名以上來自相同國家的評分裁判。各個比賽中的裁判長和優先權裁判不包含在內。此相關情況會由裁判長管理。
 - ii. 若大賽期間有兩場比賽同時進行，裁判團必須輪替負責比賽，其中的成員也必須定期更換，但仍須根據裁判經驗以取得平衡。**ISA** 比賽期間，小組和地點皆可能異動。此為裁判長和賽事總監之職責。
 - iii. **ISA** 選出的裁判團，由比賽/賽事裁判長負責管理，以發揮裁判團的最大效益。為達此目的，可對裁判相關的表現提出建議，但每一時期小組成員的最終決定，是由 **ISA** 技術委員會、賽事總監和賽事技術總監決定。裁判長會個別指導裁判，提升不足的領域；在比賽之初，與裁判團攜手設定分組比賽的評等浪況；為裁判處理影片重播系統；必要時，在得出最終評分後，使用一般分類（差、普通、一般、良好、優秀）來描述表現以及完成漏掉的評分；並管理比賽中裁判流程的一般性行為。在這個領域中，裁判長所進行的一切行動都會受到 **ISA** 賽事總監的監控。
 - iv. 技術總監，或賽事總監及裁判長須負責為最終賽事挑選合適的裁判團。
 - v. 影片與重播：**ISA** 主要賽事將具備可重播的影片服務。本服務內含一名有經驗的攝影師及軟體，可用來提出、尋找並重播選手在任一時間的表現。在所有裁判和裁判長均可看到的地方，將放置 **LCD** 或電漿螢幕，以在必要時提供參考。此設定將會存在於「兩個」比賽中。
 - vi. 每日賽後裁判會議：每天最後一組比賽結束後，裁判長將會召開小型會議，會議中會重播當天比賽表現和相關情況，對其進行評論。此時會對每日裁判表現討論，強調隔天比賽須遵守的比較內容、標準、準則和流程。裁判長、裁判、技術總監和賽事總監無故不得缺席此等會議。

裁判長管理裁判團相關事項

- 在賽事開始前一天召開裁判會議。
- 會議的召開，必須與技術總監、賽事總監和主辦國家討論。會議召開的目的，是要討論相關流程和方法的指示、教育和標準，進行開放的溝通。比賽中任何時間，裁判長有權力召集所有裁判召開會議。此會議的目的，在於通知裁判任何異動，以及指出任何重複發生的錯誤，進一步改善表現。個別比賽的裁判團會議，通常會在當天開始時召開，並且在當天最後一場分組比賽結束時，立即舉辦審查會議進行總結。這些會議會由個比賽的裁判長主持，具體為裁判強調出表現和重要的現場程序。
- 若賽事總監和裁判長認為裁判能力或表現不符標準，該名裁判將被剔除裁判團，賽事期間不得進行裁判。
- 裁判長將會集合裁判組成小組，根據裁判輪值表進行輪替，每位裁判只會評判最多連續三組賽事。
- 裁判長會定期評估裁判表，找出評判不符合標準（包括干擾評估）的裁判。裁判長會向賽事總監回報這些裁判，以採取進一步的必要作為。
- 分組比賽進行時，裁判長將會評估裁判的評分，確保回合與回合之間和裁判對所有評分項目維持了統一的標準與一致性。此外，裁判長會確保干擾規則公平且一致地實施，但裁判長不會干預任何裁判在這方面的獨立決定。如有裁判評分標準與其他裁判不相容，且必須通知該名裁判時，僅可在分組比賽開始前的間隔時間以及當天結束時，由裁判長進行通知。
- 裁判長不提供給分指南，或分配評分裁判對選手之駕乘表現進行評比，亦不影響任何小組中的裁判，進而修改分數或改變決定。分組比賽進行時，裁判可能會沒看見參賽者的駕乘表現。此時，必須插入 M，裁判長將提供影片重播系統中的相關影像，若無法取得影像，裁判長將根據先前駕乘表現的評分，提出一平均分數，並修正其他裁判的給分。裁判長的職責非為影響裁判的給分，而是教導、指導、監督、管理與協作。裁判長的用意，在於確保賽事中各個組別的比賽順利進行。
- 裁判長有責任維持每組比賽裁判計浪數的均等，並確保觀測員可充分辨識顏色給予裁判評分。
- 裁判長有責任設法通知受干擾的參賽者，讓該名參賽者知道自己可多衝一道浪。通知時，會使用公開廣播 (PA) 系統。該名衝浪者須負責監控自己的計浪數。

b. 評判準則

i. 短板：

參賽者須根據 ISA 評判主要項目進行比賽，據此提高自己的得分。評判選手表現時，裁判會分析下列主要項目：

- 動作決心和困難程度
- 創新與先進的動作
- 主要動作的組合性
- 動作多樣性

- 速度、力量和流暢性

注意：必須注意，特定項目的重要程度，取決於地點和當天狀況，以及當天狀況的演變而定。

衝浪表現之評分可使用下列分級說明：

- 0.1 - 1.9 = 差
- 2.0 - 3.9 = 普通
- 4.0 - 5.9 = 一般
- 6.0 - 7.9 = 良好
- 8.0 - 10.0 = 優秀

ii. **長板：**

參賽者須使用傳統長板的衝浪方式，在浪面上的關鍵位置善用整張長板各個部位和浪面，展現掌控十足的動作。參賽者的表現，若達到頂尖的難度，展現一流的風格、流暢性和優雅，便能獲得最高分。

綜合以上所述，裁判給分考量的關鍵項目如下：

- 板頭駕乘與板緣衝浪
- 是否位在浪的關鍵部位
- 多樣性
- 速度與力量
- 動作決心
- 控制能力
- 腳步運用

注意：必須注意，特定項目的重要程度，取決於地點和當天狀況，以及當天狀況的演變而定。

衝浪表現之評分可使用下列分級說明：

- 0.1 - 1.9 = 差
- 2.0 - 3.9 = 普通
- 4.0 - 5.9 = 一般
- 6.0 - 7.9 = 良好
- 8.0 - 10.0 = 優秀

iii. **SUP 衝浪**

參賽者須根據 ISA 評判主要項目進行比賽，據此提高自己的得分。評判選手表現時，裁判會分析下列主要項目：

- 動作決心和困難程度
- 創新與先進的動作
- 主要動作的組合性
- 動作多樣性
- 速度、力量和流暢性
- 運用槳的操作來提供更大程度的槓桿作用，進而創造越來越激進的動作

注意：必須注意，特定項目的重要程度，取決於地點和當天狀況，以及當天狀況的演變而定。

衝浪表現之評分可使用下列分級說明：

- 0.1 - 1.9 = 差
- 2.0 - 3.9 = 普通
- 4.0 - 5.9 = 一般

6.0 - 7.9 = 良好
8.0 - 10.0 = 優秀

iv. 雙人衝浪

- 被抬起的女性夥伴的體重，至少須達抬起人的一半（比賽前必須測量體重）。
- 最終分數的評判依據，有以下 3 個標準：
 - 最高分（最要求技術）「舉起」表現（10 分）
「舉起」分數是依據當次衝浪表現期間所做出的最佳舉起動作所計算。舉起動作表演時必須穩定，且夥伴必須成功下降至衝浪板上，才可算是有效。表演舉起時，動作必須在掌握之中，才可算穩定。
 - 一連串接續舉起以及藝術性（10 分）
「一連串接續」給分將會根據舉起的次數以及技術上的難度計算。根據表演的藝術性，可能會額外給分。一連串接續中，只有舉起動作穩定表演時，前一次舉起才會納入計分。表演舉起時，動作必須在掌握之中，才可算穩定。一連串接續中最後一次舉起動作若要生效，被舉起的對象必須妥善的著陸於衝浪板上。
 - 衝浪（10 分）
「衝浪」評分遵守傳統評分規則，重視作動作決心與極致的動作。衝浪具難度且同時做出舉起動作時，勝過未做出舉起動作的衝浪表現。
- 基於刺激差異和創新的目的，舉起動作相同時，不會於最佳舉起動作中記入兩次（分數 A）。表演多次舉起動作時，只有最好表現時才會記入，其他表現將會捨棄。
- 讓行規則與傳統衝浪相同。若發生干擾，受罰雙人組的第二道最佳分數將會減半。
- 每次比賽皆會由三名裁判和一名裁判長評分。各組最多可衝 10 道浪，其中只有最高分的兩道表現會記入最終分數中。最終分數最高為 20 分。
- (10pts LIFT + 10pts SEQUENCE + 10pts SURFING) X 2 (for the 2 best waves)
= 最終分數
- 若舉起動作穩定，但根據其理論上的描述該表演並未完成，則在著陸有效的情況下，該次表演的分數將為完成分數之一半。

v. 空中衝浪

參賽者須根據 ISA 評判主要項目進行比賽，據此提高自己的得分。在空中衝浪賽事中，裁判會依據以下主要項目對成功之飛空技巧評分。

- 創新與先進的動作
- 困難程度
- 技術性
- 高度
- 動作決心
- 風格
- 速度
- 力量
- 控制能力

必須注意，特定項目的重要程度，取決於地點和當天狀況，以及當天狀況的演變而定。

vi. **Alaia 衝浪**

- 「參賽者必須在浪面上的關鍵位置做出掌控良好的動作，並表現速度、節奏與流暢性來獲取高分。做出不同的重點動作，並將之組合，加上漂移和滑行，以及動作與動作間掌握得當且流暢的轉換，這些皆會列入 Alaia 衝浪的給分依據中。得分最高的參賽者，必須在浪面上展現出以上所述標準的最高難度並做出動作決心。」

c. **干擾規則和政策**

i. **干擾規則的實施**

- 裁判團中，若大部分成員在評分表上標註干擾，此時才可處以干擾懲罰。
- 無法透過多數人決定時（考量到未看見相關情況的裁判無法對該判決進行表決）才可由裁判長判處干擾懲罰。

ii. **重疊分組比賽**；賽事中若舉辦了重疊分組比賽，則：

- (a) 優先權的規則適用於各個單獨的組別。優先權將在各個組別顯示，並個別公告。
- (b) 先開始比賽組別（下稱「第一組」）中的參賽者，他們對其他組別（下稱「第二組」）的選手具有絕對優先權，不受他們在等浪區的哪個位置影響。
- (c) 干擾懲罰適用於個別分組以及參賽者干擾其他組別參賽者的情況。
- (d) 若參賽者蓄意做出有失運動家精神行為，來干擾其他組別的參賽者，裁判可對進行干擾的參賽者判處干擾懲罰，不論該名參賽者是否擁有絕對的優先權。若裁判判處干擾懲罰，則將適用干擾懲罰 2。
- (e) 第二組中擁有優先權的參賽者，若跟著划水且後續追到浪的第一組選手一起划水，則該名第二組參賽者不會喪失優先權。
- (f) 比賽不會重新開始。

iii. **無優先權情況下的先行權**

- 在無優先權的情況下，靠近浪頭的參賽者，衝該道浪時的整體期間，具有絕對的先行權。衝浪期間，只要多數裁判認為，競爭對手對擁有先行權的選手的得分造成了阻礙，則會判處干擾懲罰。干擾行為包括過度侵擾及拉對方腳繩等。若裁判判處干擾懲罰，則會處以干擾懲罰 1。
- 各個情況下的先行權標準列於「無優先權情況下的先行權」相關規則中，由技術總監及/或裁判長負責。
- 在下列根據比賽場地性質所決定的類別中，這些情況下的先行權會稍微有所不同。基本上，各個裁判須負責判斷哪一名參賽者靠近浪頭，判斷依據為一道浪為右跑或左跑，而非哪名參賽者先起乘。

iv. **定點起浪**：若浪只朝一個方向蓋，則靠近浪頭的參賽者在該道浪的完整衝浪期間具有絕對的先行權。

v. **單一浪頭情況（礁石或沙灘浪點）**：若有單一明確的浪頭，且該浪頭會往左、右兩邊蓋，在初始起乘位置，不論左跑或右跑，

皆須以先行權為依據，先行權會歸於在所選方向下浪後先做出明確轉向的參賽者（做出明確的右轉或左轉）。接下來一名參賽者可往同一道浪上的相反方向行進，不會判處懲罰，前提是他們未對已建立先行權的第一名參賽者進行干擾（亦即前往浪頭另一邊時，不得穿越第一名參賽者之路徑，除非這麼做時並未干擾靠近該名參賽者，而此情況須根據多數裁判的觀點判定）。

- vi. **多浪頭情況（礁石或沙灘浪點）**：具有多個且不固定的浪頭時，先行權的判斷，根據每一道浪的性質會有些微差異。
- 兩個浪頭的情況下，可能會有一道湧浪具有兩個獨立、明確，並相隔一段距離的浪頭，而在蓋浪後會在某一個位置相連。雖然兩個參賽者都可能在靠近各自浪頭的位置，此時先起乘的參賽者應視為擁有先行權，而第二名起乘的參賽者必須做出回切動作或棄浪來讓行，避免妨礙擁有先行權的參賽者。
 - 若一道浪的兩個浪頭蓋浪後最終會相接，且兩名參賽者在各別浪頭同時起乘時，則：
 - i. 若雙方皆做出回切動作或棄浪讓行，則雙方接不會受到阻礙，亦不會判予處罰。
 - ii. 若雙方碰撞或妨礙到彼此，且一方或雙方在妨礙的位置時表現激進，則裁判會判予參賽者處罰。若判以干擾處罰，則適用干擾處罰 1。
 - iii. 若雙方皆未棄浪讓行，且雙方對此衝突皆須負責，則雙方參賽者會被處以干擾處罰 1。
- vii. **偷浪**
- 最靠近初始起乘點的參賽者，若已建立起先行權，則該道浪整體衝浪期間皆為該選手所有，即便另一名選手在他/她後方起乘亦不受影響。此時裁判不會懲罰該名參賽者，該名選手具有先行權，即使他們的位置在前方。
 - 若後方的參賽者未妨礙到具有先行權的前方選手，裁判得不判以處罰，可對兩名選手的表現給分。
 - 若裁判認為後方參賽者干擾到（偷浪）具有先行權的前方選手，迫使他們離開或失去該道浪，則後方參賽者可能會被判處為干擾，即使判處罰時他們位在前方衝浪者的後方。若判以干擾處罰，則適用干擾處罰 1。
- viii. **划水干擾**
- a. 若兩名選手同時追一道浪，划水時不應過度阻礙到靠近浪頭的選手。
 - b. 若發生以下情形，可能會處以干擾懲罰：
 - i. 若參賽者妨礙靠近浪頭的選手，導致該選手必須變更划水追浪的路徑，進而可能失去得分機會，屬違規情況。
 - ii. 若參賽者明確地使得浪在靠近浪頭選手前方崩潰，且此非屬一般常見之情況，進而導致失去得分的機會，屬違規情況。
 - iii. 若判以干擾處罰，則適用干擾處罰 1。
 - c. 若向外划水的參賽者與正在衝浪的選手相撞或差點相撞，進而對衝浪中選手的得分造成不利影響（若多數裁判認為碰撞或差點相撞的情形，不會對該組比賽結果造成評分影響，則不會處以干擾懲罰），則適用以下規定：
 - i. 參賽者向外划水時，若無可能導致避不過其他選手的衝浪路徑，則不會處以干擾懲罰。
 - ii. 若參賽者向外划水時，無意碰撞或差點碰撞到衝浪中的選手，則由多數裁判決定是否處以干擾懲罰。決定是否處以干擾懲罰時，裁判們會考量

參賽者的安全狀況與其避開此情況時的位置和付諸之行動。若判以干擾處罰，則適用干擾處罰 1。

- iii. 若多數裁判裁定選手向外划水時蓄意造成與衝浪中選手碰撞或差點相撞的情況，則會對該名划水選手判處干擾懲罰 2。
- iv. 若多數裁判裁定衝浪中選手蓄意碰撞向外划水的選手，則會對衝浪中選手判處干擾懲罰 2。任何造成此等干擾的參賽者，皆可能受到額外的懲罰或制裁。

- ix. **策略性划水干擾(TPI)：**在無優先權系統可用的情況下，可採用 TPI 系統來減少不光明的划水策略。
 - 組別勝出會由衝浪結果決定。用來減少衝浪行為的策略，會對該組表現造成負面影響。參賽者可獲得先行權，因此實際追浪時便不會被防止對手追浪的策略阻礙。
 - 「違反運動道德的划水策略」像是，但不受限於：
 - 「針對於特定對手佔據靠近浪頭的位置和先行權，之後刻意中止起乘」，一旦在起乘點被對手延誤。
 - 執程序：裁判知悉 TPI 情況後，將初次引證指出執行此策略的參賽者。若該名參賽者發生第二次 TPI，將會進行公開警告，並顯示相關的資訊。若該名參賽者發生第三次 TPI，在這兩項干擾規則下，該名選手將被請離水中。
 - 注意：TPI 紀錄可包含每次對不同選手造成的干擾。

x. **優先權系統**

- 賽事總監和裁判長可決定比賽時使用 2、3、4 或 5 名選手的優先權系統，相關規定如下所述。
- 使用優先權系統時，則不需要 TPI。

a. **優先權規則**

1. **使用優先權系統的先行權**

- a. 採用優先權的分組賽事，會透過優先權系統決定出當下對浪具有優先權的選手。擁有優先權時，便具有絕對的先行權，此時選手可划水追任意一道浪、駕乘任意一道浪。未擁有優先權的選手，亦可划水或駕乘任意方向的相同一道浪，且獲得評分，前提是該名選手不得：
 - (i) 妨礙具有優先權選手在該道浪上的得分機會。
 - (ii) 在具有優先權選手的前方穿越交叉，或做浪底轉向繞過對手，妨礙該選手的得分機會，不論該名選手是否起乘正在衝浪，亦或是正在追浪。
- b. 若不具優先權的選手未遵守第 1(a) 節，則會處以干擾懲罰 2。
- c. 若選手被判以干擾懲罰，則會失去優先權。優先權裁判將決定該組比賽中新獲得優先權的人選。

2. **一般優先權**

- a. 建立優先權之前，適用所有無優先權的規則。
- b. 優先權裁判將會使用色彩顯示系統判定優先權，根據選手在水中時穿著的比賽上衣顏色指示優先權，並可能與裁判團針對模糊狀況進行討論。若顯示系統為垂直顯示，則優先權順序為由高至低，

若為水平顯示則順序為由左至右。建立優先權後，參賽者有責任隨時在優先權系統上確認自己的優先權順序。

- c. 參賽者衝了一道浪後，或是划水追浪卻沒追到浪時，便會喪失對浪的優先權。
- d. 規則 2(c) 而喪失優先權的情況，不適用於具有兩個以上參賽者的分組比賽，若參賽者具有以下情形：
 - i. 與具有較高優先權的選手一起划水追浪，而該名高優先權選手追到該道浪。
 - ii. 受到較高優先權的選手划水或定位而被阻擋時。
- e. 若靠近浪頭的參賽者具有第二或第三優先權，此時若對手追浪失敗，則靠近浪頭的選手自動提升為較高的優先權。因此，若該選手也划水追同一道浪但卻失敗，也會失去優先權。也就是說，即使只有一道浪過去，且優先權來不及變更，這兩名選手仍會喪失優先權。

3. 無優先情況下的「阻擋規則」

若賽事中具有優先權裁判，且靠近浪頭的選手如有以下情形，則會獲得最低的優先權：

- i. 追浪划水的同時，阻擋其他參賽者，不讓對方追浪；
- ii. 將自己定位於起乘區域，阻擋其他參賽者追浪。

4. 無優先權情況下的過度侵擾情況

若賽事中具有優先權裁判，且優先權裁判和裁判長認定參賽者過度侵擾、阻擋或妨礙其他選手，影響對方在等浪區划水時，則該名選手將獲得最低優先權。若此等行為激進或有失運動精神，則會判處干擾懲罰 1。受罰選手亦可能受到額外的制裁（缺乏運動家精神之舉動）

5. 具優先權情況下的「阻擋規則」：若裁判長或優先權裁判認為擁有優先權之選手出現下列情形，則會喪失優先權：

- i. 在無優先權的選手前方划水，刻意阻礙對方追浪。
- ii. 將自己定位於起乘區域，不讓其他選手追浪。
- iii. 參賽者具有優先權，但看似並不打算得分，而是透過划水或起乘運用自身的優先權，進而阻擋對手。在此情況下，優先權可被授予對手，無論先回到起乘區的衝浪者是誰。

6. 優先權情況下的特殊情形

- a. 優先權暫停保留：具有優先權的選手若划出主要起乘區域外（包括他們坐在靠近浪頭附近），將暫停保留該名參賽者的優先權，直到該名選手重回主要起乘區域。若該名選手未重回主要起乘區域，那麼該名選手便不再擁有優先權。此時，優先權裁判將重新派定該名選手新的優先權順序。當擁有優先權的選手離開主要起乘區域時，會透過廣播系統給予口頭警告，設法以口頭方式宣佈。參賽者不應仰賴此等口頭警告，應隨時查看賽事的優先權告示盤，確認自己的優先權狀況。
- b. 只有當裁判團中的多數成員沒看到事件發生時，裁判長才可以單獨判處干擾懲罰 2。
- c. 若優先權系統的決定或故障導致有爭議的結果，ISA 將會與

- 技術總監和裁判長商量，找出解決辦法，其中也包括重新比賽。
- d. 指派優先權時，是根據優先權裁判對於先抵達主要起乘區域的選手的認知來決定。若選手看似同時抵達主要起乘區域，則優先權會給予不具有最後優先權的參賽者。
 - e. 分組比賽結束時的所有優先權狀況。若選手在分組比賽結束時正在衝浪，任何選手皆不得干擾（即便該名衝浪選手在該組賽事結束前擁有較高的優先權）。當發生干擾之情況，將判處干擾懲罰 **2**。
 - f. 使用個人船隻協助的情況下，若在相同的時間運送比賽選手，則優先權將由優先權裁判考量接送與抵達後進行指派。運送選手回等浪區時，個人船隻不得超車。
 - g. 若裁判長或優先權裁判認定優先權受到個人船隻駕駛的能力或特定情況下機械問題的影響，則會根據裁判長或優先權裁判認為適當的方式進行分配。
 - h. 若選手在比賽時使用了未經核准的個人船隻協助，船隻使用後，該選手將自動降至最低優先權若未使用該個人船隻，則該名選手將受到罰款、獲得干擾懲罰，及/或在視為外部協助的情況下，將喪失資格。
 - i. 比賽開始前，若選手即開始衝浪，則該選手在該組比賽開始後，則為最低優先權順序，且若重新開始比賽也將維持最低的優先權順序。
 - j. 根據優先權裁判的決定，若選手因裝備損壞而自行前往替換設備（包括趴在板上追浪前往，或因安全考量而使用個人船隻），或選手被浪組衝離主要起乘區時：
 - (i) 暫停保留該名選手的優先權，指出該名選手「不具優先權」，並且
 - (ii) 該名選手在主要起乘區域時的優先權順序（第 1、第 2，以此類推），可在他們回到主要起乘區域時恢復。

7. 兩名選手分組優先權

兩名選手分組優先權，是根據第 **c(3)** 和第 **c(6.i)** 節，採以下方式進行：

- a. 分組比賽開始時，選手衝到第一道浪後，第二位選手自動獲得其他浪的優先權，除非該名選手是在比賽開始前衝了該道浪（請參閱第 **6(i)** 節），或該名選手在分組比賽開始前不再比賽區域中。
- b. 若具有第二優先權的選手划水追浪失敗，此情況下，不會喪失優先權，除非 (i) 優先權裁判判定，該名選手設法起乘時，手已經離開板緣，或他們是在主要起乘區域以外追浪，以及 (ii) 具有第一優先權的選手衝了一道浪後，並提前第二優先權的選手回到主要起乘區域。
- c. 指派優先權時，是根據優先權裁判對於先抵達主要起乘區域的選手的認知來決定。若選手看似同時抵達等浪區，則優先權會給予不具有最後優先權的參賽者。
- d. 回合開始時，若有選手不在主要起乘區域，抵達時有所延遲，則優先權會判給

其他選手，由優先權裁判決定。

- 8. 三名選手分組優先權：**三名選手分組優先權，是根據第 c(3) 和第 c(6.i) 節，採以下方式進行：
- a. 第一位衝到浪的選手，回到主要起乘區後，將收到第三優先權（第一位選手）。
 - b. 分組比賽中另外兩名選手，優先權高於第一位選手，可持續追浪，並於追到浪後才失去此優先權（第二位選手）。
 - c. 第二位選手追到浪之後，最初的分組優先權順序便出現了：
 - i. 尚未追到浪的選手擁有第一優先權；而
 - ii. 其他選手收到的優先權，將會依據他們回到主要起乘區的順序決定。
 - iii. 擁有第一優先權的選手，優先權高過其他兩名選手。擁有第二優先權的選手，優先權僅高過第三優先權的選手。
 - iv. 回合開始時，若有選手不在主要起乘區域，抵達時有所延遲，當該名選手抵達主要起乘區域時，優先權裁判會為該名選手指派適當的優先權順序。
 - v. 若具有第三優先權的選手划水追浪失敗，此情況下，不會喪失優先權，除非 (i) 優先權裁判判定，該名選手設法起乘時，手已經離開板緣，(ii) 或他們是在主要起乘區域以外追浪。
- 9. 四名選手分組優先權：**四名選手分組優先權，是根據第 c(3) 和第 c(6.i) 節，採以下方式進行：
- a. 第一位衝到浪的選手，回到主要起乘區後，將收到第四優先權（第一位選手）。
 - b. 分組比賽中另外三名選手，優先權高於第一位選手，可持續追浪，下一位選手追到浪後才失去此優先權（第二位選手）。
 - c. 分組比賽中另外兩名選手，優先權高於前兩位選手，可持續追浪，其中一位選手追到浪後才失去此優先權（第三位選手）。
 - d. 第三位選手追到浪後，最初的分組優先權順序便出現了：
 - i. 尚未追到浪的選手擁有第一優先權；而
 - ii. 其他選手收到的優先權，將會依據他們回到主要起乘區的順序決定。
 - iii. 具有第一優先權的選手，優先權高過其他所有選手。具有第二優先權的選手，優先權僅高過具有第三、第四優先權的選手。擁有第三優先權的選手，優先權僅高過第四優先權的選手。
 - e. 回合開始時，若有選手不在主要起乘區域，抵達時有所延遲，當該名選手抵達主要起乘區域時，優先權裁判會為該名選手指派適當的優先權順序。
 - f. 若具有第四優先權的選手划水追浪失敗，此情況下，不會喪失優先權，除非 (i) 優先權裁判判定，該名選手設法起乘時，手已經離開板緣，(ii) 或他們是在主要起乘區域以外追浪。
- 10. 五名選手分組優先權：**五名選手分組優先權，是根據第 c(3) 和第 c(6.i) 節，採以下方式進行：
- a. 第一位衝到浪的選手，回到主要起乘區後，將收到第五優先權（第一位選手）。
 - b. 分組比賽中另外四名選手，優先權高於第一位選手，可持續追浪，

- ，下一位選手追到浪後才失去此優先權（第二位選手）。
- c. 分組比賽中另外三名選手，優先權高於前兩位選手，可持續追浪，下一位選手追到浪後才失去此優先權（第三位選手）。
- d. 分組比賽中另外兩名選手，優先權高於前三位選手，可持續追浪，其中一位選手追到浪後才失去此優先權（第四位選手）。
- e. 第四位選手追到浪後，最初的分組優先權順序便出現了：
 - i. 尚未追到浪的選手擁有第一優先權；而
 - ii. 其他選手收到的優先權，將會依據他們回到主要起乘區的順序決定。
 - iii. 具有第一優先權的選手，優先權高過其他所有選手。擁有第二優先權的選手，優先權僅高過第三、第四和第五優先權的選手。擁有第三優先權的選手，優先權僅高過第四、第五優先權的選手。擁有第四優先權的選手，優先權僅高過第五優先權的選手。
- f. 回合開始時，若有選手不在主要起乘區域，抵達時有所延遲，當該名選手抵達主要起乘區域時，優先權裁判會為該名選手指派適當的優先權順序。
- g. 若具有第五優先權的選手划水追浪失敗，此情況下，不會喪失優先權，除非 (i) 優先權裁判判定，該名選手設法起乘時，手已經離開板緣，(ii) 或他們是在主要起乘區域以外追浪。

11. 干擾懲罰

- a. 干擾懲罰說明如下：
 - i. 干擾懲罰 1 造成干擾情況的選手，其第二高分的表現，分數將會減半。
 - ii. 干擾懲罰 2：造成干擾情況的選手，其第二高分的表現，分數將會歸零。
 - iii. 干擾懲罰 3：造成干擾情況的選手，其第一高分的表現，分數將會歸零。
 - iv. 喪失資格：該名選手將失去該組比賽的參賽資格。
- b. 在無優先權的情況中，若選手被判予干擾，則將採用干擾懲罰 1。
- c. 若為有優先權的情況，選手被判予干擾時，將採用干擾懲罰 2。
- d. 儘管有上述規定，在 ISA WSG 與奧運相關賽事中，若有干擾情況（例如搶浪、划水干擾、阻擋干擾），比賽結束前五分鐘，致使其他參賽者得分可能受到阻礙（亦即該道浪的表現，裁判認定可能是該名選手前兩道高分的浪），則採用干擾懲罰 3。為免產生疑義，此處澄清，干擾懲罰 3 不必然代表犯下缺乏運動家精神之舉動。若最後五分鐘期間出現干擾行為，且多數裁判認定為蓄意之舉動，則造成干擾的選手將喪失資格。
- e. 選手若於划水追浪或衝浪時被判干擾，則該道表現不計分。裁判仍然必須為該道浪的表現評分，但若大部分裁判都判為干擾時，則該道浪表現則不計分。
- f. 衝浪干擾將會以顯示在裁判表上，以三角形標註該道干擾表現的分數，並以箭頭指出受到干擾那一道浪的選手分數。
- g. 划水干擾列在裁判表上時，會以

三角形畫在干擾發生的浪與下一道浪評分之間。如果干擾發生時，那道浪最後有衝到，則三角形會畫在該道浪的分數之上，並以箭頭畫至該名衝浪者被該擾的分數（或該行）上。

- h. 追到浪的次數達到上限後，若繼續留在比賽區域，並以任何方式妨礙仍在比賽的選手，使他們追浪受到阻礙，亦或是妨礙選手衝浪得分，則會被判干擾。根據情況不同，判處的干擾懲罰也不同。干擾懲罰 1 適用於無優先權的情況下、干擾懲罰 2 適用於優先權的情況，而根據與規則 11(d) 有關的分組比賽情況，干擾懲罰 3 也得以適用。此外，也可能處以額外的懲罰或制裁。
- i. 干擾判決將由岸上播報員宣佈，宣佈時，必須獲得裁判長或賽事總監的核准。
- j. 造成干擾的選手必須接受懲罰。一旦判定為干擾後，只有裁判長才可修改判定，只要他們認為這項判定所依據的科技（影片/音訊）內容不準確。評分裁判將不會對干擾判決再進行任何討論。
- k. 無優先權的分組賽事中，受到干擾的選手，除了原本規定的追浪上限外，在規定的時間限制內，可以再多衝一道浪。若判處雙重干擾時，則兩名選手皆無法增加一道浪，儘管與前述規定有所違背。裁判長多判給一道浪，或是分組延後的情況，也適用於水中攝影師、水中保全人員或其他外部干擾的情況。
- l. 選手發生兩次干擾情況後，他們必須立即離開比賽區域（否則，將根據此 **Rule Book** 規定，接受懲罰），此外：
 - i. 若兩次干擾情況皆在無優先權的情況下發生，那麼將會對最高和第二高分的表現處以干擾懲罰 1。
 - ii. 若有一次干擾是在無優先權情況，而另外一次則是在優先權情況下，不論發生順序為何，干擾懲罰 1 將套用在選手最高分的表現、干擾懲罰 2 將套用在第二高分的表現之上。
 - iii. 若兩次干擾懲罰都是在優先權的情況下，或者，其中一次懲罰，是在 **WSG** 或奧運分組賽事最後五分鐘所發生，則該名選手將會喪失該組別的比賽資格。
- m. 若干擾情況中的兩位選手皆無取得高於對方的先權，那麼，將處以干擾懲罰 1，不論該組比賽中其他選手（未涉及該次干擾情況的選手）是否擁有優先權。這項規則，適用於一對一、三名選手、四名選手、五名選手的分組比賽中。

12. 優先權情況下的過度侵擾情況

- a. 若優先權裁判與裁判長認為，有選手過度侵擾其他具有優先權的選手，不具運動家精神，則會判處造成干擾的選手干擾懲罰 2。
- b. 運用優先權：若優先權裁判或裁判長認為，有選手利用優先權，蓄意以違反運動道德的方式阻擋其他優先權較低、無優先權的選手，將其阻擋在主要起乘區域之外，則可對造成干擾的選手判處干擾懲罰 2。

- 13. 嚴重違反運動家精神的干擾：**若賽事期間發生的干擾情況，經技術總監、裁判長判定為蓄意或違反運動家精神的行為，且該行對導致其他選手受傷，儘管與懲罰規定相衝突，則得對選手罰款、判處失去喪失資格、判處失去賽事
- 的團隊資格，並且暫停該選手參與往後的 ISA 賽事。此外，有疑慮的分組賽事，若裁判長判定，其結果受到選手犯下此規則所列的不當行為影響，則可進行重賽。

d. 分組重賽

1. 因錯誤的干擾/優先權判決導致的重賽

- i. 如果發生優先權錯誤，導致晉級或落敗選手之間，出現明顯、不客觀的錯誤，裁判長、技術總監與賽事總監可決定是否進行重賽。
- ii. 若分組賽事中部份或全部選手，已經計算得到他們的名次，即使發生了錯誤的判決，這些選手亦不會參與重賽。換句話說，參與重賽的選手，只有結果受到影響的選手。
- iii. 發生錯誤的優先權判決時，若導致錯誤的干擾判決，只要從簡改正便足以修正情況，無須進一步異動，則「不」進行重賽。
- iv. 重賽進行時，開始時間應為官方紀錄的錯誤發生時間。錯誤的判決會接受修正，建立正確的優先權，那之前的分數會保留。相關選手重賽時，會依據剩下的計時時間進行。以完整時間重賽的情況，須由裁判長判定，包括分組比賽的情況發生重大改變，或出現需要完整重賽的特殊情況。

2. 不分勝負時的重賽

- i. 僅有完全不分勝負時的情況下會進行重賽。
- ii. 此時，只有不分勝負的選手會進行重賽，該組賽事不得超過 15 分鐘。
- iii. 若不分勝負的情況中，牽連了取得資格或失去資格的選手（亦即是否晉級至下一輪），此時才會進行重賽。打破平手局面時，按照下列順序進行：
 - 使用該組賽事中單一最佳分數，接著是第三、第四、第五高分等，直到打破平手。（若平手的局面是發生在兩名選手之間，而這兩名選手擁有兩次優先權干擾，且前兩道高分的表現為零分，則不得使用第三、第四、第五高等分數來打破平手）。
 - 使用所有 5 個裁判對選手最高兩道分數的平均來打破平手。若仍為平手狀態，則使用第一高分、第三高分、第四高分，以此類推，直至打破平手。
 - 若仍無法打破平手，則會進行重賽。
- iv. 若兩名平手的選手皆晉級下一輪，則原始的隊伍種子或前一輪中取得的分數，將用來打破平手局面，避免重賽進行。
- v. 若兩名平手的選手皆落敗，則不舉行重賽。兩名平手的選手將共列該組比賽的第三名（亦即第三名與第四名平手的情況）。這兩名選手將獲得相同的積分，亦即該輪賽事中平手名次的積分平均。
- vi. 不分勝負情況下，只有最後一席晉級資格會判定重大議題的特殊情況時，失去資格（落敗）的選手才會進行重賽，比方說關乎後續賽事的資格或其他 ISA 判定的特殊情況。

i. **SUP 衝浪規則**

- SUP 的表現採用 ISA Rulebook 的一般評判標準計分。此外如能夠運用槳的操作來提供更大程度的槓桿作用，進而創造越來越激進的動作，裁判將會視為更高難度的動作給予高分。
 1. 評分標準為 10 分，採用一般 ISA 比賽規則。
 2. SUP 衝浪時，一道浪是否已經開始，須視裁判認定該名選手已不再單純仰賴立槳划水的力量，而是已經駕馭一道浪，由浪的力量帶動。
 3. 最好的衝浪表現，加總起來將會決定各個選手的最終分數。干擾情形是根據 ISA Surfing Rulebook 進行裁定。
 4. 划回起乘區域、在起乘區域中划水時，SUP 選手必須全程站立。但以下情況，不在此限：
 - i. 在影響區域時，或有其他安全相關的危害，比方說岩石或長堤
 - ii. 出了影響區域後，SUP 選手得坐下或趴在板子上，在不划水的情況下，調整設備（背心、腳繩等……）
 - iii. 極端情況下由賽事總監所判定
 - iv. 趴著划水至起乘區，及/或在起乘區中趴著划水的懲罰，若趴著的時間超過 15 秒，第一次將會給予警告。若不聽警告，二犯時，將會判處無優先權的干擾。若趴著划水的情況仍然持續，三犯時，將會判處第二次無優先權干擾。該名選手將因兩次無優先權干擾，而失去繼續該組比賽的資格。
 5. 在起乘區域等浪時，SUP 選手必須全程站立。但以下情況，不在此限：
 - i. SUP 得坐在板子上，調整裝備（背心、腳繩等）
 - ii. 在賽事總監所判定的極端情況下，若選手在起乘區域時，坐在板子上等待，且坐著時間超過 15 秒，第一次將會給予警告。若不聽警告，二犯時，將會判處無優先權的干擾。若趴坐情況持續，三犯時，將會判處第二次無優先權干擾，此時，該名選手將失去繼續該組比賽的資格。
 6. 衝浪 - 將根據所有動作給予一般的分數，除非使用槳作為支點或動作中的器具。給高分的決定因素包括，使用槳，力量、困難動作、浪面上的關鍵位置，以及困難度。
 7. 選手將會從岸邊開始出發，除非賽事總監另有指示。

xiii. **SUP 和槳板競賽規則**

a. **裝備規格**

i. **SUP 競賽船與規格：**

- 單船體設計、固定式/不可改造舵、可使用舵槽、無方向舵。
- 船體長度（上限）：14 尺（沿著船面測量）

ii. **槳板（傳統趴著或跪著動作）競賽船與規格：**

- 板子長度：12 尺（沿著板面測量）

b. **競賽紀律（類型）**

i. **SUP 競賽紀律**

- 技術競賽：5-6 公里
- 長程競賽：18-20 公里

ii. **槳板競賽紀律**

- 技術競賽：5-6 公里
- 長程競賽：18-20 公里

iii. **團隊接力**

- 設備規格，SUP 長度為 14 尺以下，槳板為 12 尺以下。

- 指定（400 公尺賽程）短程團隊接力參賽者從團隊方塊進行岸邊啟程，奔跑下水後，取得設備，並且向外划水然後回到標記浮標，放下裝備後，從岸邊向方塊跑，與下一位參賽者交棒。最後一位參賽者，朝預先準備好、在團隊方塊 50 公尺內的終點線衝刺團隊組成：2 名 SUP 以及 2 名槳板（各分為男性或女性，或由競賽總監指定）
- 接力順序 - 第一棒為男性槳板，第二棒為女性 SUP，第三棒為女性槳板，第四棒為男性 SUP

c. 一般競賽規則 - 立槳衝浪 (SUP) 與槳板規定。

- i. 競賽時程（由組織者負責）：
 1. 所有賽事皆必須舉辦團隊管理者會議，並且：(a) 由技術與競賽總監（或委派人員）舉辦；(b) 說明競賽航線、特定要求，以及開始/結束順序；(c) 更新競賽氣候、潮汐與風況；(d) 說明安全協定；(e) 在比賽開始前，選擇方便的時間進行。
 2. 各個組別開始前，必須舉辦選手競賽會議：(a) 由競賽總監（或指派人員）舉辦；(b) 說明競賽路線、特定要求以及開始/結束順序；(c) 更新競賽氣候、潮汐和風況；(d) 說明安全協定；(e) 在競賽開始前，於比賽開始地點舉辦。
- ii. 競賽年齡/團體類別：開放為全年齡皆可參加。青年為 18 歲以下。
- iii. 分組比賽/競賽期間，不得於主要路線上暖身。罰款依循標準 ISA 規則。競賽管理團隊若有指示，選手必須迅速淨空水面。
- iv. 一般競賽規則（所有類別：）使用單頭划槳。
- v. 划水時，選手應全程站立。期間，可採用「五下的划水規則」進行銜接。亦即，您因故落水時，可跪著划水五次後，再站起來。採用此規則後，選手便不會因沒有站起來而佔優勢。每名參賽者都必須站在板子上完成比賽。每次違規，都會判處選手加時 1 分鐘的懲罰。
- vi. 在技術與長程競賽期間，選手必須盡力全程保持站立姿勢。但若會影響選手或其他參賽者安全時，則不在此限。若選手衝浪時非呈站姿，該名選手必須盡力站起，以免受到官方制裁（如五下的划水規則）。
 1. 在衝浪區內外，選手可跪在板子上進行操控，
- vii. 遵守規定路線
 1. 競賽路線標誌包含兩種浮標：轉向浮標與引導浮標。轉向浮標，用來指示選手向左或向右轉，依循正確路線完成競賽。技術競賽中，所有浮標都屬於轉向浮標。引導浮標，用在 A 點到 B 點的點對點的競賽中，A、B 點間的目視距離過於遙遠，或因障礙物而被擋住的情況。此時，便需要透過路線中的浮標指引參賽者正確的方向。引導浮標只會在遠程競賽中使用，管理者會議時，必須清楚向參賽者說明。通過引導浮標時，無強制規定該從哪一側。
 2. 選手可以觸碰轉向或引導浮標，不會因此失去資格，除非比賽官方認為此舉會導致比賽失去公平。相關情況包括，用手或划槳拿起或移動浮標。
 3. 若選手從錯誤的一側、以錯誤的方向或順序繞行轉向浮標、旗幟或門，該選手將失去比賽資格，不論此舉是否導致比賽不公平。不過，在轉向浮標之間與穿越終點線之前，參賽者若偏離路線，可返回路線，並修正錯誤路線。穿越終點線後，該名選手的比賽即告結束，任何參賽者皆不得回頭修正錯誤。
 4. 比賽官方應公平公正，不得提供任何資訊給參賽者，進而導致比賽失去公正。

- viii. 穿越終點線時，必須以板頭為準，並以此決定完賽時的相對名次。在岸邊完賽的比賽，會要求參賽者穿過終點賽道或指定的終點線。我們指定「前胸」（根據優先），指定為身體完賽。電子晶片會提供選手時間，但不一定會提供完賽照片中的名次。潛水（以身體上方先入水）時，會判處 30 秒懲罰。選手跑向終點時，可以把板子放在岸邊。SUP 競賽選手必須帶著划槳完賽。
- ix. 岸邊開始
1. 開始線的兩端會設立一個旗幟，引導視線。開始線會設在旗幟之間。選手們將會被召集至他們在開始線上所選擇的位置，根據他們種子選手的地位。
 2. 競賽總監會發出「前腳上開始線」的指令，此時，選手必須將他們的前腳放在開始線上。
 3. 接下來，競賽總監會發出「選手準備」的指令。這個指令發出後，選手仍須維持靜止不動。若在這個指令後，做出任何動作將被判處起跑犯規。
 4. 競賽開始時，會透過汽笛、警笛或一聲哨音表示。
 5. 第一次起跑犯規時，會判給所有運動員。下一次起跑犯規時，犯規的選手將喪失資格。
 6. 若發生起跑犯規的情形，會吹出多次哨音，示意選手回到開始線。
- x. 水中開始
1. 開始線中央應對齊第一個轉向浮標前的賽道，與賽道垂直。
 2. 開始線的長度須可明顯辨識，或在兩側設立浮標，進行標示。浮標直徑不得超過 1 公尺。
 3. 開始浮標須以鎖鏈下錨固定。
 4. 開始浮標不得朝任何方向移動超過 1 公尺（3.3 英尺）開始線其中一端可固定，前提是這樣不會損及最接近選手的權益。
 5. 參賽者在起跑線上彼此間隔 1 公尺。
 6. 起點發號員應在正式出發時間前的不多於 30 秒且不少於 5 秒之間發出"參賽者至起跑線的命令"或短促的喇叭聲，將划槳員叫到起跑線。
 7. 在起點發號員叫他們到線前，參賽者必須與起跑線保持 1 米（3.3 英尺）的距離。
 8. 比賽總監將使用"參賽者就位"指令，一旦已經發出此命令，運動員必須保持完全靜止，若在這個指令後，做出任何動作將被判處起跑犯規。
 9. 競賽開始時，會透過汽笛、警笛或一聲哨音表示。
 10. 第一次起跑犯規時，會判給所有運動員。下一次起跑犯規時，犯規的選手將喪失資格。
 11. 若發生起跑犯規的情形，會吹出多次哨音，示意選手回到開始線。
 12. 若風大、海面不穩的情況下，或是競賽總監為了控管開始流程而有所指示，此時，選手可能會收到指示，要求他們以坐在板子上的方式待在開始浮標後方。
- xi. 若有外部干擾或是其他意料之外的情況，宣佈比賽開始的人得透過多聲哨音，召回所有選手。所有參賽者回到開始線後方時，宣佈比賽開始的人會重新開始流程。
- xii. 妨礙進度
1. 行進、轉向或划水時，參賽者不得妨礙其他參賽者的進度
 2. 接近浮標時：
 3. 若兩名選手「同時抵達」，在浮標內側的選手有先行權。
 4. 同時抵達的情況，即為無選手領先對方半個板身。
 5. 選手的板身若超前另一名對手的板頭一半以上，則該名選手擁有先行權，此時，便無關哪位選手更靠近浮標。
- xiii. 尾隨
1. 不論男女、組別皆不允許。

2. 若選手在其他選手（或賽場上其他船隻、板子）後方或側邊 1 公尺內，並持續 10 秒以上，則視為尾隨行為。
 3. 若是男女混和開始的比賽，開始時，前後選手會間隔兩百公尺，避免尾隨情況。
 4. 若賽場的邊界導致選手無法脫離尾隨區域，此時便不適用尾隨的規則。
 5. 若賽場邊界的情況許可時，選手必須設法立即離開尾隨區域。天然的邊界，包括石頭、溝渠、水中的物體、橋與船隻。
 6. 尾隨不同組、不同性別的賽道內的任何板子或船隻，將會受到懲罰。
 7. 每次尾隨情況發生時，受到加時 1 分鐘的懲罰。若情況嚴重，也可能喪失資格。
- xiv. 不得使用外部協助。這裡的外部協助所指如下，但不限於：蛙鞋、引擎、風力輔助裝置（亦即帆、寬鬆衣物等），以及支援團隊。不得使用雙船體設計（亦即雙體船）。
 - xv. 可使用防寒衣與帽子（遮陽防護）。
 - xvi. 若選手設法以不當手段贏得競賽、未遵守規則，則可能失去比賽資格。競賽期間，選手不得接受外部協助，不論提供協助的人是否為其他選手。所謂協助，包括更換壞掉的划槳，除非對方為事前已取得核准的員工船隻，或是返回開始線取得所放置的划槳。參賽者提供外部協助時，可能會喪失該次競賽的資格。
 - xvii. 比賽期間，參賽者可能必須穿戴官方標誌/比賽背心，或是在手臂上標示比賽號碼，不得脫下。參賽者必須穿戴官方標誌、官方背心或是在手臂上標示比賽號碼，抵達終點時才可納入紀錄。
 - xviii. 主辦人有權利接受、拒絕並取消簽到。
 - xix. 違反運動家精神的舉動包括：
 - (a) 以身體、划槳或船，造成他人身體受傷；
 - (b) 使用板子、划槳或身體阻擋其他選手，妨礙前進、轉向、尾隨、開始或完賽；
 - (c) 比賽開始時大吼，誤導他人開始時間；
 - (d) 在公開或選手區域破壞設備。
 - (e) 蓄意妨礙其他選手划水、轉向、下板（船）、開始、完賽或奔跑。
 嚴重違反運動家精神的干擾：若賽事期間，競賽總監和岸邊指揮判定違規情形屬蓄意或違反運動家精神，且該違規致使其他選手受傷，則根據 **Rulebook** 的規定，違規選手將被處以罰鍰或喪失資格，並且可能不得參加往後的 **ISA** 比賽
 - xx. 競賽總監（或他的委派人），應在最早的時間，立即通知喪失資格的選手。喪失資格通知應為書面格式，其中須列入喪失資格的原因。該名參賽者應簽署該喪失資格通知。通知中應標明該名參賽者收到此通知的時間。若要對此喪失資格的判決提出抗議，請於簽署通知後提出。
 - xxi. 抗議須以書面格式提出，交給比賽委員會成員。該名選手需在比賽結束或收到喪失資格通知的十五分鐘內提出抗議。抗議對象可為其他參賽者或競賽官方的喪失資格判決。抗議對象若為其他參賽者或競賽官方，應在抗議內容中列出所有相關人等，以供查看。抗議內容皆必須有第三方見證或官方照片/影像的證明，此抗議才可成立或否決。競賽委員會將透過認定的適當主要來源、官方來源的照片或影片證據，對抗議進行裁定。競賽總監所做的決策為最終結果。
 - xxii. 抗議結果未定時，競賽委員會：
 1. 應從官方或回報違規的選手獲取完整的報告；
 2. 應通知受控違規選手，並取得該選手的意見陳述（如有提供；團隊經理需在場）；
 3. 得徵詢見證此事件的相關人員的看法；
 4. 得徵詢其他人員的看法；

5. 查看可取得、且可驗證指控真實性的官方影像或官方攝影證據；
6. 判決結果應建立在適用競賽規則之上述之證據上。
- xxiii. 參賽者被判定為繼續比賽可能會導致受傷時，競賽官方有取消參賽者參賽的最終決定權。
- xxiv. SUP技術分組賽事中，所有被淘汰的選手都可獲得積分。
- xxv. a) 比賽可能在途中某一地點停止（地點停止）。比方說，發生強風時，下雨或正常的海洋狀況與參賽者的能力相比變得危險時，或是其他可能危險的情況，例如濃霧時，但我們具備安全的條件，讓某些靠近終點線，或是已經在比賽最後的受保護區域中的選手完成比賽。在此情況下，競賽總監得提名途中一點（或是任一靜止的參考點），此時任何通過該點的選手可正常完賽。未通過該點的選手，必須離開水中或進入救生艇。根據這些選手的人數而定，這些選手將會擁有相同的名次與積分。
 b) 比賽可能在某一時間停止（時間停止）比方說，發生緊急情況時，導致所有水中的選手處於危險之中，比方說雷暴、鯊魚警報，或其他必須要求所有人立即離開水中的情況。在此情況下，警報時仍在水中的所有選手，將具有相同的名次與相同的積分。選手警報時所在位置將不造成影響。
 c) 平手選手將會平分名次與積分，等同於平手選手的積分與名次加總後，除以平手選手的人數。
- xxvi. ISA 官方會議中，若未事前取得 ISA 的書面核准，則不得進行電子紀錄或拍攝。
- xxvii. 比賽前，每位參賽者皆必須簽署參賽表格上的賠償聲明。18 歲以下的選手，父母或監護人必須簽署。
- xxviii. 主辦人有拒絕或取消選手參賽的權力。
- xxix. 賽事「競賽委員會」應由以下競賽管理成員組成，審查所有此活動所有技術相關的層面：
1. 競賽總監（首要競賽人員，管理開始與完賽、決定比賽路線、審查安全計畫）
 2. 岸邊指揮（協助競賽總監、集合選手、執行比賽開始與完賽、負責所有板子的測量）
 3. 路線召集人（負責路線與安全的所有層面）
 4. 時間/結果人員（負責紀錄賽事的排名與時間）。
- 賽事競賽委員會，透過其委派人員：
- (a) 應組織並監督比賽；(b) 在惡劣的天候或其他致使無法比賽的情況中，可將比賽延期，擇期舉行；(c) 應監督（開始、比賽期間、完賽時）與紀錄違規情況，並據此隨後進行裁定；(d) 在賽事前、賽事期間，或賽事後，應與團隊管理者討論；(f) 應針對為列於 Rulebook 上的案件或情況進行裁決；(g) 應向 ISA 總部提供報告，其中須包含比賽結果、任何抗議的紀錄與後續的結果，以及競賽中的相關人員清單。
- 競賽管理員工的明確官方角色：
- xxx. 抗議結果未定時，競賽委員會：
- (a) 應從官方或回報違規的選手取得完整的報告；
- (b) 應通知受控違規選手，並取得該選手的意見陳述（如有提供；團隊經理需在場）；
- (c) 得徵詢見證此事件的相關人員的看法；
- (d) 得徵詢其他人員的看法；
- (e) 查看可取得、且可驗證指控真實性的官方影像或官方攝影證據；
- (f) 判決結果應建立在適用競賽規則之上述之證據上。