

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA - ESEFID

Lucas Lunardelli

**SURF PROFISSIONAL: ANÁLISE DAS ONDAS NOTAS 10 EM ETAPAS DO
CIRCUITO MUNDIAL**

**Porto Alegre
2015**

Lucas Lunardelli

**SURF PROFISSIONAL: ANÁLISE DAS ONDAS NOTAS 10 EM ETAPAS DO
CIRCUITO MUNDIAL**

Trabalho de Conclusão do Curso de
Bacharelado em Educação Física, da Escola
de Educação Física, Fisioterapia e Dança da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Mauro Myskiw

**Porto Alegre
2015**

Lucas Lunardelli

**SURF PROFISSIONAL: ANÁLISE DAS ONDAS NOTAS 10 EM ETAPAS DO
CIRCUITO MUNDIAL**

Conceito final: _____

Aprovado em _____ de _____ de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Mauro Myskiw – UFRGS

Prof. Dr. Fabiano Bossle – UFRGS

RESUMO

O surf é um esporte que vem crescendo cada vez mais e ganhando espaço tanto no cenário nacional como mundial. A principal competição do esporte é o circuito mundial. O objetivo deste presente estudo, além de explicar o funcionamento do circuito, foi definir o que o surfista profissional precisa fazer para impressionar os juízes e alcançar a nota 10, levando em consideração alguns aspectos, como tamanho da onda, tipos de manobras, números de manobras, etc. Para isso foram selecionadas todas as notas acima de 9,85 do ano de 2014, através do programa denominado *HeatAnalyser*, disponibilizado pelo patrocinador oficial do evento no site oficial do mesmo. Analisei as ondas, fazendo primeiramente uma descrição conforme os critérios estabelecidos, seguindo de uma análise geral das etapas e para finalizar uma análise interpretativa baseada nas teorias sociológicas sobre o esporte moderno (Guttman e Elias). Os resultados encontrados, apontaram que o fator que mais influencia nas notas, é o grau de dificuldade, incluindo tamanho da onda e manobras, o entendimento do critério de julgamento também é bastante relevante, mas conforme os estudos sociológicos, a “flexibilidade” da regra, não permite uma definição objetiva do que fazer exatamente para conseguir a nota 10.

Palavras-chave: Surf profissional; Análise; Circuito Mundial; Notas 10.

ABSTRACT

Surfing is a sport that is increasingly growing and it is also gaining ground both the national and world stage. The most important competition of the sport is the World Tour. The objective of the present study, in addition to explaining the operation of the circuit, was to define what the professional surfer need to do to impress the judges and attain a score of 10, taking into account aspects such as wave size, types of maneuvers, maneuvers numbers, etc. For this purpose, all grades above 9.85 of the year 2014 were selected, through the program called HeatAnalyser, which is provided by the official sponsor of the event on their official website. Firstly, it was analyzed the waves and a description of them was done, in accordance with established criteria, and following an overview of the steps. To finalize it was done an interpretative analysis based on sociological theories of modern sports (Guttman and Elias). The results, show that the factor that most influences in the notes, is the degree of difficulty, including the size of the wave and maneuvers. Judging criteria of understanding it is also quite relevant, but according to sociological studies, the "flexibility" of the rule does not allow an objective definition of what exactly to do to achieve a score of 10.

Keywords: surf; Steps; World Tour; notes 10

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	9
2.1	OBJETIVOGERAL	9
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3	O SURF E O CIRCUITO MUNDIAL.....	10
3.1	CONTEXTUALIZAÇÃO DA MODALIDADE.....	10
3.2	O SURGIMENTO DO CIRCUITO MUNDIAL.....	11
3.3	O REGULAMENTO DO CIRCUITO MUNDIAL	12
3.4	JULGAMENTO CIRCUITO MUNDIAL DE SURF.....	14
3.5	CRITÉRIOS DE JULGAMENTO DO SURF	15
3.6	MANOBRAS	17
4	ESPORTE MODERNO E A QUESTÃO DAS REGRAS	19
4.1	O ESPORTE MODERNO NA OBRA DE ALLEN GUTTMAN	19
4.1.1	<i>O sagrado e o secular.....</i>	<i>19</i>
4.1.2	<i>Igualdade.....</i>	<i>20</i>
4.1.3	<i>Especialização.....</i>	<i>20</i>
4.1.4	<i>Racionalização</i>	<i>21</i>
4.1.5	<i>Burocratização</i>	<i>21</i>
4.1.6	<i>Quantificação</i>	<i>21</i>
4.1.7	<i>Recordes</i>	<i>22</i>
4.2	O ESPORTE MODERNO NA OBRA DE ELIAS E DUNNING.....	22
4.3	EXEMPLOS DE MUDANÇAS DE MODALIDADES ESPORTIVAS	24
5	DECISÕES METODOLÓGICAS	27
5.1	DELINEAMENTO DA PESQUISA	27
5.2	SITUAÇÕES DE ANÁLISE.....	27
5.3	INSTRUMENTO E PROCEDIMENTOS DE INVESTIGAÇÃO.....	27
5.4	PROCEDIMENTOS DE ANALISES DAS INFORMAÇÕES	28
6	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	29

6.1	ANÁLISE POR ETAPAS	29
6.1.1	<i>Primeira etapa</i>	29
6.1.2	<i>Segunda etapa</i>	30
6.1.3	<i>Terceira etapa</i>	31
6.1.4	<i>Quarta etapa</i>	33
6.1.5	<i>Quinta etapa</i>	34
6.1.6	<i>Sexta etapa</i>	35
6.1.7	<i>Sétima etapa</i>	37
6.1.8	<i>Oitava etapa</i>	43
6.1.9	<i>Nona etapa</i>	44
6.1.10	<i>Décima etapa</i>	45
6.1.11	<i>Décima primeira etapa</i>	46
6.2	ANÁLISE GERAL DAS ETAPAS	47
6.3	ANÁLISE INTERPRETATIVA	49
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
8	REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

O surf é uma prática esportiva efetuada na superfície da água e é considerada parte do grupo de atividades denominadas esportes radicais. Sua origem é disputada entre os povos peruanos e polinésios, mas desenvolveu-se principalmente no Hawaii, no início do século XX. Desde então o esporte não parou de crescer e ganhar adeptos, considerado pelos praticantes como uma forma de relaxamento, essa modalidade vem conquistando o mundo inteiro e já é considerada popular na maioria dos países.

Foi em 1976 que surgiu o primeiro campeonato mundial de surf, mas foi em 1983 que o esporte se profissionalizou de fato, com a criação da Associação de Surfistas Profissionais (ASP), que organizou Circuito Mundial, conseguindo patrocinadores responsáveis por ajudar o desenvolvimento do esporte. Atualmente esta associação continua organizando o esporte, sobretudo suas principais competições.

Entre as maiores polêmicas que giram em torno do surf estão os questionamentos sobre os critérios de julgamento adotados pelos juízes. Surfistas e fãs precisam entender que certos aspectos do surf geram maior pontuação, dependendo da localização e as condições das ondas. Por exemplo, o mesmo surf apresentado em condições clássicas em Trestles (praia da Califórnia) não irá marcar o mesmo número de pontos quando aplicado às condições clássicas de Pipeline (praia de Hawaii).

É preciso entender que em uma competição de surf profissional, as notas variam, de 0 a 10, sendo considerada a nota 10 como a onda perfeita, um momento único, que pode ser comparado com um gol no futebol. O que pode se tornar confuso para entendermos o surf é que as regras não são tão claras e exatas como em outros esportes; uma nota 10, não é uma receita exata e, bem pelo contrário, duas ondas podem ser surfadas com performances bem distintas, e mesmo assim as duas serem pontuadas com a nota 10.

Diante dessa situação (polêmica), o propósito deste estudo é buscar elementos mais objetivos sobre o que o surfista precisa fazer para conseguir uma avaliação de nota máxima no surf, especificamente no campeonato de maior importância da modalidade, considerando a influência dos diferentes tipos de mares encontrados durante o circuito mundial. Assim, a questão norteadora que orientou o desenvolvimento desta pesquisa foi a seguinte: O que precisa ser feito para obter uma nota 10 no circuito mundial de surf?

Com a resposta dessa questão, a expectativa é trazer um maior entendimento sobre o funcionamento das competições profissionais do esporte, que é de fundamental importância para os surfistas e também para quem planeja trabalhar com esportes em gerais, visto a

proporção da popularidade que o surf vem atingindo. Esse exercício de entendimento foi desenvolvido em relação a duas correntes sociológicas de estudos do esporte enquanto fenômeno sociocultural, os trabalhos de Norbert Elias e Erick Dunning (equilíbrio de tensão-excitação) e de Allen Guttmann (aspectos da modernização).

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Analisar etapas do circuito mundial de surf com o propósito de identificar o que o surfista profissional precisa fazer para alcançar a nota 10.

2.2 Objetivos específicos

- Identificar a influência do tamanho da onda.
- Verificar se existe uma mudança no julgamento, quando o tipo de onda (praia) muda.
- Examinar se são valorizadas várias manobras de transição (pequenas) ou uma de expressão.
- Verificar se os juízes avaliam melhor as manobras de *backside* ou *frontside*.

3 O SURF E O CIRCUITO MUNDIAL

Este capítulo objetiva fazer uma retomada histórica do surgimento do esporte e posteriormente explicar o surgimento do circuito mundial de surf, através de regras e algumas curiosidades que facilitam o entendimento do esporte.

3.1 Contextualização da modalidade

O que todos sabem é que a origem do surf é incerta. De acordo com Brown e Kampion e (1998), o culto do surf nasceu num passado distante irrecuperável – ninguém sabe onde ou como ao certo. O primeiro povo a fazer-se ao oceano em barcos, de certeza apercebeu-se rapidamente da capacidade inerente das ondas para impelir ou se opor a uma embarcação. Talvez a resposta esteja no “DNA” dos habitantes costeiros da África Ocidental ou do Peru, onde os dois maiores poderes naturais eram o arco-íris e as ondas.

Segundo Finney e Houston (1996), tudo começou aproximadamente dois mil anos antes de Cristo, quando os ancestrais dos polinésios e outros habitantes do Pacífico começaram-se a mover para explorar e colonizar esta vasta região. Ninguém sabe exatamente quem primeiramente idealizou a ideia de domar as constantes ondulações que faziam parte do dia a dia das ilhas. Para os autores, o ato de surfar uma onda era uma atividade recreacional que provavelmente fazia parte da adaptação destes pioneiros para adentrar o Oceano Pacífico.

Já para Lorch (1980), o surf vem sendo praticado desde 900 antes de Cristo, quando o rei Moikeha, do Taiti, resolveu velejar até o Havaí só para surfar. Além de encontrar ondas perfeitas, o rei também foi presenteado ao receber da monarquia local a oportunidade de casar-se com duas princesas havaianas.

Farias (2000) afirma que alguns indícios apontam 1.500 anos atrás como sendo o período em que os Polinésios desciam as ondas com pranchas de surf de madeira. Era um ritual festivo onde os chefes agradeciam aos deuses a fartura do mar, das ondas e os prazeres de brincar nas suas águas.

Apesar da diversidade de informações, o que se sabe é que a semente do surf surgiu no Pacífico Sul. Os europeus conheceram o surf durante as expedições do explorador britânico James Cook ao Pacífico. Em 1779, quando ele chegou na baía de Kealakekua, presenciou o ato de pessoas deslizarem sobre as ondas. Cook não conseguiu experimentar a inusitada

prática, pois foi morto logo em seguida, após uma confusão com os nativos devido a um barco roubado e a infeliz ideia de recuperá-lo sequestrando um chefe local (PETTI, 2015).

Com a chegada de missionários cristãos às ilhas, a partir de 1820, o surf perdeu força. Os religiosos estavam dispostos a pôr fim em alguns costumes pagãos, e enfrentar as ondas de pé e sem roupa estava no topo da lista - além de indecente, afetava a produtividade. As pranchas foram transformadas em mesas e cadeiras, usadas nas escolas que ensinariam religião, “bons costumes” e escrita aos “selvagens” (PETTI, 2015).

Apesar do esforço dos missionários, o surf sobreviveu. Mais de um século depois, Duke Kahanamoku foi o responsável pela popularização do Surf em todo o mundo, apesar de antigos reis do Havaí já descerem ondas séculos antes. Em 1912, ao ganhar uma medalha de ouro de natação nas olimpíadas na Suécia, mais precisamente em Estocolmo, ele chocou o mundo dos esportes ao afirmar que sua fonte de treinamento era o Surf. Na volta aos E.U.A, Duke foi apelidado de Homem-Peixe e imediatamente converteu a Califórnia ao esporte. A Austrália, hoje a maior nação surfista do mundo, também foi iniciada pelas mãos de Duke, que ao visitar o país, em 1915 fez inúmeras demonstrações. Duke morreu em 1968, de um ataque cardíaco, com 75 anos de idade, desde então, ele ficou conhecido como o Pai do Surfe Moderno (FORTES,2008).

3.2 O surgimento do Circuito Mundial

As primeiras competições de surf começaram a surgir por volta de 1920 na Califórnia, entretanto o esporte começou a se desenvolver de fato em 1970, quando o número de adeptos aumentou consideravelmente e o surf estava sendo reconhecido mundialmente como um esporte ligado diretamente à natureza. Foi criada então, em 1976, uma entidade a fim de desenvolver o surf profissional - a *International Professional Surfers* (IPS), realizando e organizando campeonatos pelos principais pontos de prática de surf ao redor do mundo (ASP,2015b).

Em 1982 ocorreu o desaparecimento da ISP, quando a crítica começou a tomar conta da turnê. A falta de organização e profissionalismo foram os principais motivos para acabar com a associação. Não tardou muito, em janeiro de 1983 que surgiu a Associação de Surfistas Profissionais (ASP), que tinha como objetivo fazer o trabalho que a ISP fez nos anos anteriores, entretanto com propostas inovadoras e com uma melhor organização (ASP,2015b).

Desde que foi criada a ASP, o surf está em uma crescente evolução no sentido de

profissionalização. Em 1992 foi criada pela entidade um novo sistema de rankings combinados, WQS (*World Qualifying Series*, divisão de acesso) e WCT (*World Championship Tour*, elite do surf mundial), dividindo assim os atletas.

Hoje em dia a ASP tem sua sede principal em Collangatta, na *Gold Coast* da Austrália e continua sendo a entidade máxima que gerencia o Circuito Mundial de Surf Profissional, competição que define os campeões mundiais de surf profissional nas modalidades do *World Championship Tour* (WCT), *World Qualifying Series* (WQS), *Pro Junior*, *Longboard e Masters*. Ela conta com uma estrutura administrativa entre sete Escritórios Regionais distribuídos pelo mundo: América do Sul, América do Norte, Europa, Austrália, Japão, Havaí e África, que são os responsáveis diretos pela realização das etapas do WQS, *Pro Junior* e *Longboard*.

Abaixo segue a lista de todos os campeões mundiais, desde o surgimento da ISP, até hoje em dia com o regimento da ASP:

Quadro 1 – Campeões mundiais de surf (1976 a 2014)

Ano	Competição	Campeão (País)	Ano	Competição	Campeão (País)
1976	IPS	Peter Townend (AUS)	1996	Word Tour	Kelly slater (USA)
1977	IPS	Shauntomson (AFS)	1997	Word Tour	Kelly slater (USA)
1978	IPS	W.Bartholomew (AUS)	1998	Word Tour	Kelly slater (USA)
1979	IPS	Mark Richards (AUS)	1999	Word Tour	Mark Occhilupo (AUS)
1980	IPS	Mark Richards (AUS)	2000	Word Tour	Sunny Garcia (HAW)
1981	IPS	Mark Richards (AUS)	2001	Word Tour	CjHobgood (EUA)
1982	IPS	Mark Richards (AUS)	2002	Word Tour	Andy Irons (HAW)
1983	ASP	Tom Carroll (AUS)	2003	Word Tour	Andy Irons (HAW)
1984	ASP	Tom Carroll (AUS)	2004	Word Tour	Andy Irons (HAW)
1985	ASP	Tom Curren (EUA)	2005	Word Tour	Kelly Slater (EUA)
1986	ASP	Tom Curren (EUA)	2006	Word Tour	Kelly Slater (EUA)
1987	ASP	DamienHardman (AUS)	2007	Word Tour	Mick Fanning (AUS)
1988	ASP	Barton Lynch (AUS)	2008	Word Tour	Kelly Slater (AUS)
1989	ASP	Martin Potter (GBR)	2009	Word Tour	Mick Fanning (AUS)
1990	ASP	Tom Curren (EUA)	2010	Word Tour	Kelly Slater (EUA)
1991	ASP	DamienHardman (AUS)	2011	Word Tour	Kelly Slater (EUA)
1992	Word Tour	Kelly Slater (USA)	2012	Word Tour	Joel Parkinson (AUS)
1993	Word Tour	Derek Ho (HAW)	2013	Word Tour	Mick Fanning (AUS)
1994	Word Tour	Kelly slater (USA)	2014	Word Tour	Gabriel Medina (BRA)
1995	Word Tour	Kelly slater (USA)			

Fonte: ASP (2015a)

3.3 O regulamento do Circuito Mundial

O WCT é disputado tanto na categoria masculina como na feminina, e toda temporada os surfistas competem por uma premiação em dinheiro e pelo título de campeão (a) mundial da

ASP. Os campeonatos do ASP WCT são realizados ao redor do mundo com o apoio dos patrocinadores e dos licenciados dos eventos (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

A ASP possui dois rankings, um para o circuito da ASP WCT (primeira divisão do surfe mundial) e outro para o circuito da ASP WQS (divisão e acesso). Todas as etapas do ASP WT oferecem o mesmo número de pontos (por exemplo, para todos os eventos masculinos, o primeiro colocado recebe 10.000 pontos, o segundo 8.000 pontos, o terceiro 6.500 pontos, e assim por diante). A classificação do (a) surfista no ranking do ASP WT é determinada ao fim da temporada, computando os seus melhores resultados no ano e excluindo os descartes. Tanto para os homens como para as mulheres a única forma de se qualificar para o ASP WT é por meio do ASP WQS, acumulando pontos ao longo da temporada. (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

Excluindo o ASP WT, a duração dos eventos depende da quantidade de surfistas inscritos na competição, como no caso do WQS. A quantidade de surfistas em uma competição irá determinar quantas baterias e quantas fases (*rounds*) serão necessários para finalizar o evento. O período aproximado de tempo necessário para completar um evento masculino do ASP WT é de quatro dias completos de competição (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

Entretanto as competições possuem um período ou janela de espera, ou seja, intervalo de tempo em que se pode realizar um determinado evento. Possuir um período de espera maior do que o tempo necessário para finalizar a competição, permite aos organizadores serem mais seletivos em colocar as baterias na água, possibilitando aos surfistas e espectadores a vantagem de se realizar o evento nas melhores condições de onda possíveis. Sendo assim as competições: ASP WT masculino e feminino possuem uma janela maior, quando comparado ao ASP *World Qualifying Series* (WQS), que por sua vez possui uma janela de espera, que varia de três a sete dias (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

O ASP WT é formado pelos 34 melhores competidores homens e pelas 17 melhores competidoras mulheres do mundo. A cada temporada do ASP WT Masculino, a lista de competidores classificados é composta pelos 22 primeiros colocados do circuito ASP WT do ano anterior, mais os 10 primeiros colocados do ASP WQS do ano anterior e, mais dois surfistas que tenham conquistado a vaga de *Wildcard* da ASP, que são convites aos surfistas que não obtiveram pontos suficientes na temporada para se reclassificar, principalmente por motivos de lesões (ASP SOUTH AMERICA, 2012;).

O circuito da ASP WQS é composto por cerca de 40 etapas por temporada, os quais são classificados em um sistema de estrelas (de uma a seis estrelas). As estrelas coincidem

com o prêmio oferecido em dinheiro e também determina a quantidade de pontos no ranking do WQS oferecidos aos surfistas. Uma maior premiação em dinheiro dará ao evento mais estrelas e conseqüentemente uma maior pontuação no ranking (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

As etapas do ASP WT masculino são constituídas por quatro fases (rounds) mais as quartas de finais, semifinais e finais, sendo que cada bateria pode durar de 25 a 35 minutos. A primeira fase é composta de 12 baterias de três atletas cada, com o primeiro colocado avançando para a terceira fase, enquanto o segundo e o terceiro colocado irão para a segunda fase. A segunda fase é composta por 12 baterias com dois atletas cada, os vencedores avançam para a terceira fase para enfrentar os vencedores da primeira fase, enquanto os perdedores são eliminados. A terceira fase é composta por 24 surfistas divididos em 12 baterias homem a homem, o vencedor avança para o 4 round e o perdedor é eliminado. Na quarta fase são 12 surfistas separados em 4 baterias de 3 participantes, onde o vencedor vai direto para as quartas de finais e os perdedores vão para repescagem, denominada de 5 round, onde são 8 surfistas, baterias homem a homem, vencedor avança para as quartas de final e perdedores eliminados. A partir das quartas de finais (4), semifinais (2) e finais (1) são disputadas por dois atletas com os vencedores avançando e os perdedores sendo desclassificados (ASP SOUTH AMERICA, 2012).

3.4 Julgamento Circuito Mundial de Surf

Atualmente o surfe está integrado às mais novas tecnologias, com etapas do circuito mundial transmitidas ao vivo pela internet e pela televisão a cabo, com as notas de cada onda e o resultado das baterias divulgadas em tempo real (FORTES, 2008). Já em 2010 os campeonatos de surfe realizados pela ASP sofreram uma série de melhorias como o refinamento do critério de julgamento, objetivando refletir a evolução do esporte.

O papel dos árbitros em uma competição de surfe é decidir qual o surfista executa as manobras mais próximas dos critérios de julgamento em uma bateria de competição e segundo a ASP providências devem ser tomadas para garantir que nenhum árbitro tenha interesses pessoais durante o julgamento. Um dos problemas enfrentados pelos atletas em competições do tipo subjetivas são as preferências pessoais variadas entre os árbitros, principalmente no surfe, já que ainda não há uma rotina explícita para os árbitros atribuírem as notas (LOWDON;PATRICK; ROSS, 1996).

Para isso os responsáveis (*ASP International Tour Manager* e *ASP International Head Judge*) têm o poder de fazer as substituições adequadas, por meio da avaliação de algum pedido por parte de atletas. Segundo Bocão, ex surfista profissional e atualmente repórter da área, a vida de um árbitro de surfe não é fácil, pois não ganham tão bem assim, viajam muito e tem que lidar eternamente com a insatisfação de quase todos os competidores, do público e da mídia.

No início de 2010, Perry Hatchett, após 12 anos como árbitros chefe da ASP foi excluído do cargo (BOCÃO, 2010), principalmente pelo fato dos critérios de julgamento após tanto tempo não terem evoluído na mesma proporção que a própria modalidade. Nesse mesmo ano já eram visíveis as mudanças nos critérios de julgamento, as quais foram baseadas em pesquisa sobre arbitragem subjetiva em geral.

Durante uma competição de surfe são selecionados sete árbitros e um chefe de arbitragem (*HeadJudge*), os quais se revezam para que em cada bateria, cinco árbitros façam o julgamento simultaneamente. Os árbitros devem ser separados visualmente e é de responsabilidade do chefe de arbitragem não os deixarem discutir pontos ou chamadas de interferências entre si (ASP, 2015c).

O árbitro inicia a avaliação do atleta sobre a onda, a partir do momento em que as suas mãos saem da prancha e ele fica de pé, até o momento em que ele cai ou sai da onda, parando de surfá-la (ASP, 2015c).

A cada onda surfada na bateria os árbitros atribuem uma nota que deve variar de 0,1 a 10,0 (com duas casas após a vírgula) (ASP, 2015c). Sendo que dependendo do desempenho do atleta o árbitro utiliza uma escala de pontuação (0,1 a 1,9 para uma onda ruim; 2,0 a 3,9 para uma onda fraca; 4,0 a 5,9 para uma onda regular; 6,0 a 7,9 para uma onda boa; 8,0 a 10,0 para uma onda excelente) (ASP, 2015c).

A maior e a menor nota de uma onda (dentre as atribuídas por cinco árbitros) são excluídas, as três restantes são somadas e divididas por três, e no final das baterias as duas ondas com maior pontuação de cada atleta serão somadas e computadas para sua contagem final, e assim o surfista com a maior pontuação será o vencedor da bateria (ASP, 2015c).

3.5 Critérios de julgamento do surf

Os critérios de julgamento no surfe têm evoluído ao longo dos anos, paralelamente a técnica do surfe e ao desenvolvimento de equipamentos (MENDEZ-VILLANUEVA;

BISHOP, 2005). Segundo a ASP a revisão dos critérios deve ser realizada constantemente por meio de discussões entre os melhores árbitros e surfistas do mundo.

Apesar da tentativa da ASP de tentar minimizar os problemas decorrentes da subjetividade do julgamento no surfe, enquanto esse continuar subjetivo os problemas ainda existirão, já que por ser subjetivo, envolvem apenas análises humanas sujeitas sempre as mais variadas pressões. Por este fato, segundo Bocão (2010) o julgamento e as notas atribuídas por árbitros aos competidores sempre foram uma grande dor de cabeça nos campeonatos de surfe. O processo mental da combinação de avaliações da performance, para decidir a pontuação de uma onda, geralmente é desconhecida para os atletas e espectadores (LOWDON; PATRICK; ROSS, 1996).

Segundo Bocão (2010) entre os anos de 1994 e 1999, com a cobertura do WQS pela televisão, e conseqüentemente com a possibilidade de gravar mais de 60 etapas, só no exterior, foi fácil observar os erros e incoerências do julgamento. Segundo o mesmo autor, se a ASP ambiciona uma maior audiência na TV e na internet, deve tornar o critério menos subjetivo, mais claro e consistente tanto para os árbitros como para os competidores. Não adianta o critério constar apenas no livro de regras, ele deve ser divulgado e reforçado em todas as etapas para todos entenderem o que está acontecendo. Especificando ainda mais estes critérios (elementos) temos:

- 1) **Compromisso e grau de dificuldade das manobras:** os atletas que realizarem manobras de alto risco nas seções mais críticas da onda (o mais perto possível da curva de dentro da onda chamada de curl), com controle, nas melhores ondas devem receber as maiores notas;
- 2) **Manobras inovadoras e progressivas:** são variações das manobras já existentes, e que possuem um maior grau de dificuldade, como por exemplo, as variações dos aéreos: aéreo reverso, aéreo reverso 360, aéreo superman, etc.;
- 3) **Combinação das principais manobras:** combinar as principais manobras em uma mesma onda, tais como: batidas (re-entry), rasgadas (carves), cut-backs, floaters, tubos, aéreos e 360°;
- 4) **Variedade de manobras:** o surfista deve variar o repertório de manobras de acordo com uma leitura bem feita da onda surfada;
- 5) **Velocidade, força e fluidez:** a velocidade e a força irão se tornar mais aparentes quando o surfista realizar as manobras na parte mais crítica da onda e de maneira fluida, ou seja, realizando as transições de uma manobra para outra, assim como as próprias manobras sem interrupções na velocidade.

Todos estes critérios são importantes durante o julgamento, todavia nos cursos que formam árbitros ministrados pela *International Surfing Association* (ISA), os novos árbitros são orientados a darem principal relevância à qualidade das manobras realizadas pelos atletas. Ou seja, devem saber identificar e separar os tipos de manobras de acordo com o nível de dificuldade, assim como identificar o nível de qualidade de cada manobra. A ISA utiliza como referência nos cursos de formação de árbitros a classificação das manobras de surfe de Martin, Lowdon e Patrick (1988 *apud* LOWDON; PATRICK; ROSS, 1996). Segundo estes autores as manobras são divididas em três tipos: as manobras de transição, as pequenas manobras (básicas) e as principais manobras (grandes). As manobras de transição devem exercer pequena ou nenhuma influência no potencial de notas. As pequenas ou básicas manobras são aquelas que possuem alguma influência no potencial de pontuação. As principais ou grandes manobras são manobras que chamam a atenção e as que mais influenciam as notas dos árbitros.

3.6 Manobras

Todas as manobras do surf podem ser realizadas de backside (quando o surfista está de costas para a parede da onda) ou frontside (quando o surfista está de frente para a parede). As manobras aplicadas por surfistas do circuito mundial são:

- **Aéreo:** Quando o surfista decola da onda, e volta com perfeição. Considerada a manobra mais inovadora do tour, pois existe uma grande variação, conforme a diferença do movimento, da pegada na prancha entre outros detalhes (quando o surfista estiver no ar), muda o nome da mesma, entretanto todas são consideradas aéreas.
- **Batida:** Manobra onde o surfista, depois de realizar uma cavada na base da onda, sobe sua parede e bate com a parte de baixo de sua prancha contra a crista (lip), retornando em seguida ao seu percurso. Esta manobra tanto pode ser realizada no lip como na junção das espumas numa onda que quebra para os dois lados.
- **Cavada:** Manobra em que o surfista faz uma curva na base da onda para conseguir mais velocidade e ir em direção a crista.
- **Cutback:** Manobra em que o surfista depois de descer a onda e realizar a cavada em sua base vai na direção contrária, batendo ou não em sua crista e depois retornando na direção inicial, formando um “S”.

- **Floater:** Manobra em que o surfista após realizar uma cavada na base da onda vai até a crista e passa por cima dela, quase flutuando, retornando em seguida para a sua base.
- **Rasgada:** Manobra onde o surfista, depois de cavar na base da onda, sobe até sua crista e antes de atingi-la muda com força sua direção, jogando muita água para cima e retornando em seguida à base. O mesmo que snap.
- **Tubo:** Onda que quebra de forma tubular e cujo ângulo de mergulho, de quebra, tem mais ou menos 60 graus. Também manobra em que o surfista fica dentro desta onda no momento em que ela quebra. É a manobra mais clássica do surf e a mais valiosa em termos de pontuação em uma competição. O mesmo que barrel.

4 O ESPORTE MODERNO E A QUESTÃO DAS REGRAS

Este capítulo tem o objetivo fazer uma análise, baseada em diferentes autores, sobre o processo de modernização dos esportes. Trazer às principais características e motivos, que marcaram essa atualização das práticas, e acima de tudo, entender a importância das regras.

4.1 O esporte moderno na obra de Allen Guttman

Este primeiro capítulo, irá trazer a visão de Allen Guttman sobre o esporte moderno, trazendo as 7 principais características dessa mudança no mundo esportivo, que são: Secularismo, igualdade de oportunidades para competir e de condições de competição, especialização de papéis, racionalização, organização burocrática, quantificação e a busca de recordes.

4.1.1 *O sagrado e o secular*

Culturas primitivas, não tinham o conhecimento da palavra esporte no sentido em que conhecemos. Temos que ter cuidado na hora de afirmar que o esporte é apenas uma competição física, pois podemos estar afirmando que os primitivos simplesmente não praticavam esportes.

Existem evidências, que as sociedades primitivas, utilizavam de movimentos corporais, como o salto, corrida, lutas e até mesmo jogos com as bolas, nos seus rituais religiosos e cerimoniais. Alguns exemplos demonstram as coincidências entre esporte e culto religioso. Os jogos Olímpicos e outros jogos “coroados” eram festivais sagrados, e eventos atléticos com fortes influências religiosas, mas mesmo assim, podemos atribuir o aparecimento do esporte para os gregos, como um acontecimento com influência secular também. Um estudioso alemão afirmou: “Quando se fala no contexto de secularização, não se quer dizer que um fenômeno originalmente religioso tenha se tornado profano, mas sim que um jogo atlético” (*sportliches Spiel*), – brincadeira, exercício, competição.

Podemos perceber, a partir de relatos e estudos, que os esportes gradualmente setornaram parte da vida comum, assim como um meio de adoração. A sociedade romana continuou e acelerou essa tendência. Os romanos não eram simpatizantes de competições ou festivais atléticos. Eles acreditavam e admiravam a boa forma física para fins de combate. O único evento atlético que os interessava eram os eventos de combate como luta livre, boxe e os

tão famosos combates de gladiadores.

Levando em conta ou não a paixão, os rituais e os mitos do esporte moderno como umareligião secular, os contrastes fundamentais com esportes antigos e primitivos permanecem, mas a ligação entre o secular e o sagrado foi quebrado, o esporte moderno é uma atividade realizada por interesses próprios ou por outros motivos que são igualmente seculares. Não nos exercitamos para homenagear ou pedir algo a seres superiores. Nós apenas nos organizamos, ou trabalhamos nas nossas indústrias e escritórios para termos tempo de jogar. O esporte já se tornou e continua a se tornar uma grande paixão mundial, e podemos concluir então, que a primeira característica do esporte moderno, é que ele é muito mais secular do que os esportes antigos e primitivos.

4.1.2 Igualdade

Dois conceitos definem bem essa segunda característica do esporte moderno: “Todos devem, teoricamente, ter uma oportunidade de competir;” e “As condições de competição devem ser as mesmas para todos os competidores”. Sabemos que na prática, não é bem assim que ocorre, mas o conceito está mais do que claro, o esporte moderno preza pela igualdade. Importante salientar, que a igualdade de oportunidades, não quer dizer igualdade de resultados, bem pelo contrário, podemos perceber claramente, a diferença de rendimento entre um campeão mundial e um atleta comum, entretanto a igualdade facilita a desigualdade de resultados, o que é essencial para o esporte moderno.

4.1.3 Especialização

Podemos dizer que a especialização é fruto da pressão característica do esporte moderno por resultados satisfatórios. Seguindo a lógica interna do esporte moderno, especialização e profissionalização são inevitáveis, e de certa forma elas são a mesma coisa. O fator crucial na profissionalização, além do dinheiro, é o tempo, quanto à vida de uma atleta é dedicada à busca da excelência atlética, até que nível a pessoa se especializa em tal função? Com a evolução dos esportes, e a alta performance atingindo rendimentos inacreditáveis, a especialização tende a ser cada vez mais restrita. Apesar de utilizarmos o termo “profissional” para descrever aqueles que recebem abertamente compensação financeira, o profissional é, na verdade, qualquer atleta especializado ao ponto em que alguma excelência atlética específica é por um longo período de vida seu principal propósito na vida.

4.1.4 Racionalização

Devem existir regras na competição, desde esportes mais simples até os mais complexos, os jogos modernos são pensados em uma relação lógica entre os meios e os fins. Para obter isso temos que modificar aquilo. As regras do jogo são utilizadas para que o objetivo final seja alcançado. Importante lembrar, novas regras surgem e regras antigas são descartadas quando algo começa a atrapalhar, ou seja, podemos definir regras como artefatos culturais e não instruções divinas. As regras são, além disso, universais.

Para que um esporte pré moderno se transforme em um esporte moderno, racionalizar é o caminho. Para facilitar o entendimento, podemos usar o exemplo da caça, que é um esporte pré-moderno, e que veio a se tornar o arco-e-flecha, e é considerado inteiramente moderno. A grande questão era como transformar a caçada em um esporte moderno? A resposta, é claro, é criar um “animal” que simbolize a igualdade de todos os animais, um alvo. O alvo tem tamanho padronizado. Ele fica parado em um ponto e não ruge. Atirar em um animal pode ser mais satisfatório do que atirar em um alvo, mas é menos moderno. Um processo de racionalização similar transformou a cavalgada de cavaleiros no hipismo. Podemos concluir então, que a racionalização é imprescindível para o desenvolvimento de um esporte moderno.

4.1.5 Burocratização

O esporte moderno, qualquer que seja ele, precisa de uma organização burocrática, que tenha a função de decidir as regras do respectivo esporte e administrar o complicado sistema de pesquisa, além disso, uma das mais importantes missões de uma organização é assegurar que as regras e regulamentos sejam universais. É importante ser ratificado, que exista uma organização da rede de competições que geralmente evolui de competições locais a campeonatos nacionais e mundiais. Enfim, uma entidade burocrática, é responsável por organizar de uma maneira geral todo o funcionamento do esporte, a fim de assegurar a evolução do mesmo.

4.1.6 Quantificação

Todos os esportes modernos são caracterizados pela quase inevitável tendência de transformar todo ofício esportivo em algo que pode ser quantificado e medido. A acumulação de estatísticas em todos os aspectos concebíveis do jogo é marca registrada dos esportes modernos, onde a exatidão da quantificação, graças a uma tecnologia com precisão crescente,

atingiu um nível que faz os cronômetros parecerem positivamente primitivos. (O próprio cronômetro é tido como um símbolo do desenvolvimento do esporte moderno). As estatísticas do jogo são parte e parcela das estatísticas da sociedade moderna. Nós vivemos de números, e valorizamos a numeração das conquistas.

É muito fácil marcar a distância de uma pista ou piscina dentro do sistema métrico apropriado e cronometrar o tempo dos corredores e nadadores eletronicamente, mas como podemos racionalmente quantificar uma competição de ginástica, ou até mesmo do surf, esteticamente? A resposta agora parece óbvia. Estabeleça uma escala de intervalos e um quadro de juízes e pegue a forma aritmética das suas avaliações subjetivas (excluindo a nota mais alta e a mais baixa), o esporte moderno, por mais complexo que ele seja, se resume a números.

4.1.7 Recordes

Podemos definir como a definição da palavra recorde, a combinação deste impulso pela quantificação, com o desejo de vencer, de se distinguir, de ser o melhor. O recorde moderno é fruto desta mania moderna de quantificação. Ele se torna uma presença psicológica na mente de todos os envolvidos em um evento, é um número no “livro de recordes” e também está no canto superior direito da tela da televisão, é um estímulo para níveis inimagináveis de conquistas e uma barreira física que frustra nossos esforços, ele é capaz de fazer atletas competir com outros que podem até mesmo estar aposentados, é uma “loucura” racionalizada, ele nada mais é do que um símbolo da nossa civilização.

Já observamos que a quantificação da estética, se torna possível pontuações para dar nota a patinadores, atletas do salto ornamental, ginastas e até mesmo surfistas, e o fator da quantificação gera a busca por recordes até mesmo nesses esportes mais subjetivos. Uma pontuação de dez em uma competição, representa de certa forma a “perfeição”, e é atrás dela, que todos os atletas de alto rendimento estão.

4.2 O esporte moderno na obra de Elias e Dunning

Este texto busca ressaltar importantes aspectos, tais como características, dinâmicas e mudanças do esporte moderno, baseado na obra de Norbert Elias e Eric Dunning, *A Busca da Excitação*.

A definição de esporte moderno, para os autores, serviu para demarcar sua diferença

com relação ao esporte antigo e tradicional, e com isso destacaram-se algumas características que representavam essa ruptura entre o tradicional e o moderno. A secularização, ou seja, a desvinculação com rituais religiosos, as iguais condições de “jogo” para todos os atletas, e a independência das modalidades, com seus estádios, pistas e ginásios próprios, regras universais, entre outras alterações, são com certeza virtudes que não podem ser deixadas de lado.

O esporte moderno varia conforme a estrutura de suas regras, que por sua vez procuram dar dinâmica ao jogo. As regras possuem duas características extremamente importantes para que se possa obter uma dinâmica interessante nos esportes, elas precisam ser fixas e ao mesmo tempo flexíveis. Fixa, para que ocorra uma ordem na modalidade, estabelecer regras principais que vão demarcar as características gerais da modalidade, e por outro lado é necessário existir uma flexibilidade, para que ocorra um “espaço de manobra” onde o adversário possa ser surpreendido com novas jogadas táticas e técnicas.

Antigamente, quando grupos locais, relativamente pequenos, de jogadores ou torcedores faziam suas próprias regras, era de certa forma mais fácil a alteração das mesmas, a fim de servir as necessidades dos jogadores e do seu público. A dinâmica do jogo individual e a dinâmica própria do jogo-padrão fazem parte de um processo formativo do jogo até ele atingir a sua maturidade, e depois de a maioridade ter sido atingida, forma-se um padrão complexo. Quando organizações nacionais se tornam detentoras das leis, encontram-se dois lados distintos. Por um lado, aqueles que fazem regras na cúpula de uma organização nacional, levando em consideração a situação global do jogo e as suas relações com o público em geral; por outro, os próprios jogadores no interesse de suas próprias oportunidades de vencer os jogos, utilizando a flexibilidade de todas as regras a seu favor. Ainda dentro deste debate, existe o sentido da mudança e alterações nos jogos, se são devidas as deficiências do próprio jogo, ou se as mudanças no jogo são devidas a deficiências sentidas, provenientes da sociedade em geral. Sendo assim, um jogo-esporte, em particular, quando atingi a maturidade, pode ter um grau de autonomia em relação a estrutura da sociedade onde é jogado; por isso, as razões para as mudanças podem estar no próprio jogo, entretanto a autonomia é limitada.

A dinâmica deste agrupamento e reagrupamento de jogadores, no decurso de um jogo, é de fato fixa em certos aspectos e flexível e variável em outros. Fixa porque, sem a fidelidade da combinação dos jogadores relativamente a um conjunto de regras unificadas, o jogo não seria um jogo, mas uma desordem geral e flexível e variável, pois de outro modo, um jogo seria exatamente como qualquer outro. A dinâmica do jogo depende deste equilíbrio.

Para se entender, um exemplo desse equilíbrio entre o fixo e o variável, podemos

analisar a configuração inicial dos jogadores no futebol, que é regulamentada por uma das regras de 1897 sobre a configuração do pontapé de saída, que, com algumas modificações, continua válida:

O jogo deve iniciar-se por um pontapé de saída, executado sobre a marca do meio-campo na direção do campo adversário; os jogadores da equipa oposta não podem aproximar-se da bola a menos de 9,15 metros antes de o pontapé ter sido executado, nem quaisquer outros jogadores de ambas as equipas podem ultrapassar o centro do terreno até ao momento da realização do pontapé de saída (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 281).

É fácil avaliar qual o espaço de manobra que esta regra concede as duas equipas, como ela é flexível e ao mesmo tempo rígida ao determinar algumas coisas. No quadro de regras do pontapé de saída os jogadores podem agrupar-se numa formação W (2-3-5) ou sob a forma de um H horizontal (4-2-4). As formas como os jogadores se dispõem no momento do pontapé de saída, é determinada por regras formais e pela experiência de jogos anteriores, ou seja, se as relações entre os que realizam o jogo são demasiadamente rígidas ou vagamente limitadas pelas regras, o jogo será prejudicado.

Para esta dinâmica ser mantida, é importante constar que as regras podem ser alteradas e adaptadas a fim de manter um equilíbrio no jogo, entre as equipas e até mesmo dentro das próprias equipas, dando condições parecidas a todos, e assim assegurar um jogo dinâmico e atrativo, tanto para expectadores quanto para os próprios atletas.

4.3 Exemplos de mudanças de modalidades esportivas

Este processo de modernização atinge a grande maioria dos esportes, que precisam se atualizar para acompanhar as exigências do mercado. Para que ocorram estas modificações, as regras se adaptam, e é por isso que estão se tornando comuns estas alterações em muitos esportes, sendo eles populares ou não.

O basquete, por exemplo, conforme o estudo: “Novas regras do basquetebol: estudo de caso sobre a percepção de jogadores de uma equipe profissional”, de Heitor de Andrade Rodrigues e colaboradores, a alteração mais importante da regra, segundo os jogadores, foi o aumento da distância da linha dos três pontos de 6,25 para 6,75. Essa alteração provocou um aumento no espaço de jogo, aumentando a distância entre os jogadores e assim favorecendo as ações táticas ofensivas e ao mesmo tempo dificultando as ações defensivas, objetivando assim um jogo mais interessante e emocionante para os torcedores.

Já o voleibol passou por outro problema, segundo o estudo “O processo de

ressignificação do voleibol a partir da inserção da televisão no campo esportivo”, do Dr Wanderley Marchi Júnior, a introdução de novas regras teve o objetivo de aprimorar a modalidade como um produto de comercialização para as redes de televisão, reduzindo as partidas em média de 25% nos jogos masculinos e 15% nos femininos, modificando seu sistema de pontuação, deixando de utilizar o fator vantagem nas disputas pelo ponto, passando a pontuar todas as bolas que tocam o solo. Conseqüentemente diminuindo o tempo de transmissão das partidas. Dessa maneira, o voleibol adaptou-se decididamente à lógica mercantil empresarial dos meios de comunicação, tornando-se um produto respeitado e lucrativo, do ponto de vista econômico e social.

Mauricio dos Santos de Oliveira e Marco Antonio Coelho Bortoleto realizaram um trabalho cujo título é: “O código de pontuação da ginástica artística masculina ao longo dos tempos”, onde pode se observar a semelhança da ginástica com o surf, pelas características subjetivas do julgamento. Diante disto a Federação Internacional de Ginástica têm a difícil tarefa de quantificar (objetivar) um esporte subjetivo que não para de crescer. Assim como no voleibol, também foram realizadas algumas mudanças influenciadas pela mídia (especialmente a televisão), buscando uma competição mais dinâmica, variada, atrativa e rápida conforme os parâmetros da mídia atual.

A fórmula 1, Desde sua criação em 1950, submeteu-se a diversas mudanças, principalmente por razões de segurança, os regulamentos técnicos da Formula 1 ajustaram-se claramente para impor limites, dentro dos quais os coordenadores possam trabalhar visando a segurança dos motoristas. Nessa modalidade, as mudanças são muito comuns, e em 2015 não foi diferente, além de ter reforçado a célula de sobrevivência dos carros, aumentando o peso dos mesmos, a Federação Internacional de Automobilismo (FIA) criou o SafetyCar virtual, que tem o objetivo de avisar e orientar os pilotos, que recebem instruções em seu volante para reduzir a velocidade, e assim são obrigados a diminuir o tempo de percurso da volta em 35% maior que uma volta típica. Outra regra alterada, que vale ser ressaltada, foi que a marcação dupla na última prova, adotada em 2014 para dar tentar dar uma emoção a mais ao Mundial de Pilotos, quenão aparece mais no regulamento, mostrando que nem sempre as alterações nas regras trazem benefícios para os esportes.

Esses exemplos citados deixam claro essa busca, da maioria dos esportes, por essa exposição na mídia. As regras estão em análises contínuas, são parte do processo de profissionalização, mercantilização e espetacularização desse fenômeno sociocultural. Tais mudanças podem ser atribuídas a diversos fatores, dentre eles chama a atenção o interesse em aumentar a imprevisibilidade do resultado de jogos e das disputas, e mesmo o interesse em

adequar os tempos e espaços dos esportes às necessidades da programação midiática, tudo isso para que ocorra uma popularização cada vez maior das modalidades, visto que, o esporte atual tem essa relevante influência econômica.

5 DECISÕES METODOLÓGICAS

Neste capítulo constam descrições a respeito das decisões metodológicas empreendidas para a realização da presente pesquisa.

5.1 Delineamento da pesquisa

Para realizar este estudo foi utilizado o método de pesquisa qualitativo. Este tipo de metodologia é caracterizado pela ênfase que coloca nos processos e significados que não são mensuráveis ou registrados de forma experimental (DENZIN; LINCOLN, 2000). É uma abordagem muito relevante para analisar fenômenos em seus contextos de constituição. Também se caracteriza por ser uma pesquisa exploratória, sendo que, conforme Raupp e Beuren (2003), nesse tipo de pesquisa procura-se conhecer com mais profundidade o assunto em questão.

Seguindo a metodologia qualitativa, esta pesquisa procurou a compreensão sobre a atribuição das notas no contexto específico das etapas de surf, tendo em vista um conjunto de aspectos constituintes do circuito, mas também de cada uma das etapas. Já a ideia exploratória está presente pelo fato do surf ser um tema com poucos estudos anteriores a seu respeito, buscando assim aumentar o conhecimento desta área.

5.2 Situações de análise

Foram analisadas as ondas surfadas com notas entre 9,85 e 10 do circuito mundial de surf de 2014. Totalizando 31 ondas surfadas ao longo de 11 etapas que constituíram o circuito.

5.3 Instrumento e procedimentos de investigação

Para analisar as etapas do circuito mundial, contei com um programa denominado *HEAT ANDALYSER*, disponibilizado pelo patrocinador oficial do evento, no site oficial do mesmo, que permite a visualização de todas as baterias, e conseqüentemente todas as ondas surfadas das etapas que fazem parte do circuito mundial.

O circuito mundial de surf acontece em 11 diferentes praias espalhadas pelo mundo.

Para coletar os dados a fim de realizar esta pesquisa, localize todas as ondas notas entre 9,85 10, de todas as etapas durante o ano de 2014 e a partir daí fazer minha análise.

Para analisar as ondas, terei alguns critérios, para obter minhas conclusões:

- 1- Nome do surfista;
- 2- Base do surfista: goofy (pé direito na frente) ou regular (pé esquerdo na frente);
- 3- A onda foi surfada de: Frontside ou Backside;
- 4- Round que aconteceu a onda;
- 5- Tamanho da onda;
- 6- Número de manobras executadas pelo surfista;
- 7- Quais manobras foram executadas;
- 8- Comprometimento (grau de dificuldade) das manobras executadas.

Os critérios foram escolhidos, levando em consideração os principais aspectos que poderiam interferir no julgamento das ondas, devido ao meu conhecimento prévio sobre o esporte.

5.4 Procedimentos de análises das informações

Primeiramente, foram feitas as descrições detalhadas de todas as ondas analisadas, ressaltando aspectos importantes que poderiam influenciar a opinião dos juízes, para posteriormente ser realizada uma análise específica de cada uma das etapas.

Em um segundo momento, ocorreu à análise geral das etapas, onde foram procuradas regularidades e irregularidades entre as ondas surfadas, tendo como elemento norteador os objetivos operacionais (questões norteadoras).

A terceira e última etapa das análises, foi interpretativa, baseada nas teorias sociológicas sobre o esporte moderno (Allen Guttmann; Norbert Elias e Eric Dunning). Possibilitando um maior entendimento de como o esporte moderno se organiza, permitindo relações com outras modalidades.

6 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo são apresentadas as análises realizadas. Primeiramente a análise por etapas, onde ocorre a descrição das ondas surfadas. Posteriormente uma análise geral, onde são destacados aspectos importantes que influenciam o julgamento das ondas e para finalizar uma análise interpretativa levando em consideração os estudos de Allen Guttmann; Norbert Elias e Eric Dunning.

6.1 Análise por etapas

A análise das etapas segue com uma breve introdução geral das características das praias, seguido da descrição das ondas nelas surfadas e finalizando com uma análise da etapa em geral, trazendo aspectos relevantes sobre as ondas nelas surfadas.

6.1.1 Primeira etapa

Gold coast: É uma cidade litorânea localizada no sudeste de Queensland, na costa leste da Austrália. A cidade está a 94 quilômetros ao sul de Brisbane, a capital do estado. É a segunda cidade mais populosa do estado e a sexta cidade mais populosa do país. Possui uma das ondas mais perfeitas do circuito mundial, com Direitas longas (a designação é dada pela perspectiva do praticante, ou seja, do mar para terra) que variam de velocidade conforme a seção, possibilitando uma grande variedade de manobras, inclusive algumas seções bem tubulares.

Data da etapa: 1-12 março de 2014

Onda 1

Nome do surfista: Joel Parkinson (Austrália).

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,93.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Semifinal, heat 2.

Tamanho da onda: 1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: 6.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): A onda começou com um tubo de muita expressão, que foi a melhor manobra com um alto grau de dificuldade, e a partir daí ele veio desenhando a onda, seguindo com uma batida, e duas rasgadas muito bem realizadas. A partir daí a onda perdeu pressão chegando perto de seu final, ele continuou e terminou ela com mais uma rasgada e uma batida de menos expressão.

Momento da melhor manobra: Início da onda.

Análise da etapa: Como descrito acima, Gold Coast é uma onda muito longa (proporciona para o surfista a chance de se executar várias manobras), onde os juízes são muito criteriosos com o julgamento, pois quanto mais perfeita for a onda (grande e com boa formação), mais perfeita tem que ser a atuação dos surfistas. Se tratando de uma onda longa, obriga os surfistas a acertar um *link* grande de boas manobras, o que facilita o acontecimento de pequenos erros, que impossibilitam a nota 10. Foi uma etapa sem nenhuma nota 10, o mais próximo foi o 9,93 descrito acima de Joel Parkinson.

6.1.2 Segunda etapa

Margaret river: É uma cidade no sudoeste da Austrália Ocidental, localizada no vale do rio de mesmo nome, a 277 quilômetros ao sul de Perth, capital do estado. Suas ondas quebram em mar aberto, com muita energia e volume. Paredes longas e irregulares que quebram para os dois lados, direita e esquerda, variando de tamanho, mas segura fortes ondulações de até 4 a 5 metros. Bastante conhecida pela presença constante de tubarões.

Data da etapa: 2-13 abril de 2014

Onda 2

Nome do surfista: John John Florence (Hawaii).

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,87.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Round 2, heat 6.

Tamanho da onda: 1 metro.

Número de manobras executadas pelo surfista: 4.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): A onda começou com uma bonita rasgada, seguido de uma batida muito bem executada na parte crítica da onda, depois

disso ele ainda conseguiu pegar um pequeno tubo muito bem executado, e para finalizar um aéreo com alto grau de dificuldade; A onda foi marcada por uma grande variação de boas manobras bem executadas.

Momento da melhor manobra: Combinação de boas manobras durante a onda toda.

Análise da etapa: A melhor onda surfada nesta etapa mostra o quão subjetivo é o julgamento do surf, pois em minha análise John John pegou uma onda que seria um exemplo de nota 10, com uma excelente variação de boas manobras, e mesmo assim, apenas dois juízes concordaram comigo e deram a nota 10, outros dois deram 9,80 e um juiz deu 9,50, descartando a maior e a menor e fazendo a média final, ele conseguiu um 9,87. Procurando explicações, para não ter sido uma nota 10 unânime, o único ponto que deixou a desejar, foi o tamanho da onda, que não foi uma das maiores do dia.

6.1.3 Terceira etapa

Bells beach: É uma localidade costeira do estado de Vitória, Austrália, distante 100 quilômetros de Melbourne. É uma das etapas mais tradicionais do circuito mundial, suas ondas, direitas longas, com seções rápidas e outras mais cheias na base, proporciona um surf mais clássico, com curvas longas. Normalmente quebra perfeitas ondas com tamanho de 2 a 3,5 metros.

Data da etapa: 16-27 abril de 2014

Onda 3

Nome do surfista: Julian Wilson (Austrália).

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,93.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Round 3, heat 11.

Tamanho da onda: 1 metro.

Número de manobras executadas pelo surfista: 9.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): Uma onda muito longa, Julian começou trabalhando ela com uma batida funcional onde conseguiu velocidade para na sequencia acertar uma boa rasgada, seguida de 3cutbacks na parte mais cheia da onda, que o levaram até a parte cavada mais no inside, onde ele teve velocidade para acertar mais duas

boas rasgadas, seguidas de outro cutback e para finalizar embalou para acertar a melhor manobra, um aéreo 360.

Momento da melhor manobra:Final da onda.

Onda 4

Nome do surfista:John John Florence (Hawaii).

Base do surfista:Regular

Nota:10

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 4, heat 2.

Tamanho da onda:1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:4.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):A onda começou com um aéreo fora do comum, com uma rotação 360 em um ângulo diferenciado, com uma excelente altura e uma perfeita execução, após completar essa linda manobra ele perdeu um pouco de tempo e ficou um pouco atrasado na onda, mesmo assim conseguiu passar algumas sessões pela espuma sem realizar manobras, chegou na parte mais cheia, deu dois cutbacks sem nenhuma expressão e finalizou com uma boa rasgada layback (mão para trás e costas na água).

Momento da melhor manobra:Início da onda.

Onda 5

Nome do surfista:Jordy Smith (África do Sul)

Base do surfista: Regular.

Nota:9,93

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 5, heat 3.

Tamanho da onda:1 metro.

Número de manobras executadas pelo surfista:7.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Ele começou a onda com uma rasgada muito forte, muito bem executada e com muito estilo, e sem perder tempo já emendou uma batida muito boa invertendo toda a direção da sua prancha, logo perdeu um pouco de velocidade e deu mais uma batida sem muita expressão, que possibilitou o aumento da velocidade para realizar mais uma boa rasgada, chegando na parte mais cheia da onda, onde realizou dois cutbacks e para finalizar no inside realizou um aéreo 360 com uma execução não

tão boa.

Momento da melhor manobra:Duas iniciais.

Análise da etapa: Com um 10 e dois 9,93, esta etapa permite algumas comparações. A onda que teve o menor número de manobras (4 manobras do John John Florence), foi a que obteve a nota 10, isso nos mostra que muitas vezes a qualidade das manobras valem mais do que a quantidade. Mesmo assim, podemos atribuir a nota 10 de John John a sua manobra inicial, que foi considerado pela mídia com um dos melhores aéreos executados na história do circuito mundial. Já as duas ondas 9,93 foram realmente muito parecidas, com um *link* muito bom de manobras, e não foram 10 por algum detalhe, talvez algum erro mínimo em alguma manobra (estilo, grau de dificuldade de alguma manobra, etc.) que apenas pessoas especialistas, no caso os juízes, enxergaram.

6.1.4 Quarta etapa

Rio de Janeiro: A etapa brasileira do circuito mundial de surf acontece no Rio de Janeiro, no postinho da Barra da Tijuca, com estrutura alternativa no Meio da Barra (posto 6). É um Beach break (ondas quebram sobre um fundo de areia) pesado, rápido, cavado e cheio de surpresas. Ondas mais curtas, que quebram para os dois lados, e nos melhores dias, pode ser considerada uma onda de extensão média.

Data da etapa: 07-18 maio de 2014

Onda 6

Nome do surfista:Kelly Slater (Estados Unidos)

Base do surfista: Regular.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Round 5, heat 1

Tamanho da onda:1 metro

Número de manobras executadas pelo surfista:1.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Kelly Slater achou uma onda atípica para o mar do rio de janeiro, uma onda grande que lhe ofereceu a oportunidade de pegar um grande tubo, quando todos pensaram que ele não tinha mais como sair e acertar a manobra, ele aparece para arrancar a nota 10 com um lindo tubo.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Análise da etapa: No rio de janeiro, por ser um beach break, para se tirar uma nota 10, as manobras têm que ser muito expressivas (alto grau de dificuldade, estilosas, e nos lugares mais críticos da onda), pois normalmente as ondas são bem curtas (proporcionando a chance de poucas manobras). A única nota 10 desta etapa, foi surfada por Kelly Slater, justamente em uma onda de uma única manobra. Foi uma onda muito diferente das outras, onde Kelly encontrou um tubo muito longo e profundo, em uma onda bem grande, nada comum nesta etapa, com isso conseguiu arrancar um 10 unânime dos jurados.

6.1.5 Quinta etapa

Fiji: É um país e arquipélago ao sul do Oceano Pacífico, a etapa mundial de surf ocorre na ilha de Tavarua, que fica perto da principal ilha de Fiji, Viti Levu, e está rodeado por um recife de coral. A competição acontece em Cloudbreak ou Restaurants. As ondas são perfeitas, e lembram ondas de videogame. Nos dois lugares quebram esquerdas (a designação é dada pela perspectiva do praticante, ou seja, do mar para terra) tubulares, sob um perigoso e raso fundo de coral.

Data da etapa: 1-13 junho

Onda 7

Nome do surfista: John John Florence (Hawaii)

Base do surfista: Regular

Nota: 9,87

A onda foi surfada de: Backside

Round que aconteceu a onda: Round 5, heat 3

Tamanho da onda: 1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: 2

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): O surfista desceu a onda embalando e logo colocou dentro de um bom tubo, onde ficou bem profundo e saiu na hora certa, a tempo de mandar uma excelente batida na parte crítica da onda, para finalizar muito bem sua onda.

Momento da melhor manobra: Primeira manobra.

Onda 8

Nome do surfista: Gabriel Medina (Brasil)

Base do surfista: goofy.

Nota:9,87.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Final.

Tamanho da onda:1 metro.

Número de manobras executadas pelo surfista:6.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Não era uma onda muito grande, porém perfeita, Medina começou a onda pegando um excelente tubo onde ficou bem profundo, saiu dele, e já realizou uma boa rasgada, conseguiu segurar e entrar em outro tubo, desta vez mais simples e curto, e ainda teve tempo de sair e mandar uma boa rasgada invertendo a direção de sua prancha, logo acertou uma boa batida, tirando bastante água e para finalizar escalou a espuma sem muita expressão.

Momento da melhor manobra:Início da onda.

Análise da etapa: Mais uma etapa com excelentes ondas e nenhuma nota 10. As melhores notas foram dois 9,87 com características diferentes. O primeiro de John John, uma onda maior com 2 manobras muito bem executadas, um bom tubo e uma finalização forte na parte crítica. Já a onda do Medina, foi uma onda menor e com melhor formação (proporcionando mais manobras), onde ele acertou boas manobras durante toda onda, 6 ao todo, sendo possível que não tenha sido um 10 unânime, apenas pelo tamanho da onda.

6.1.6 Sexta etapa

África do sul : j-bay: A Baía de Jeffreysbay (também conhecida como J-Bay) é uma localidade pertencente à província Oriental do Cabo, na África do Sul. Suas ondas são direitas longas, com paredes amplas. Veloz e com tubos pelo caminho, na parte superior da onda. Apesar de perfeita, é uma onda que exige muito conhecimento dos surfistas, pois tem horas que ela acelera e outros momentos que não. A falta de conhecimento da bancada de pedra dificultam a vida de qualquer competidor.

Data do etapa: 10-21 julho

Onda 9

Nome do surfista:Jordy Smith (África do Sul)

Base do surfista: Regular

Nota:10

A onda foi surfada de: Frontside

Round que aconteceu a onda:Round 1, heat 10.

Tamanho da onda:2 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:6.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):A onda começou com uma rasgada perfeita, no parte crítica da onda e com a execução muito bem feita, tirando muita água da onda, mantendo a velocidade, ele embalou para mandar uma segunda boa rasgada, seguindo para acertar a terceira manobra, um floater, seguido de mais uma rasgada muito bem realizada, e sem perder tempo mandou uma rasgada layback (mão para trás e costas na água), e para finalizar a onda, conseguiu achar um pequeno tubo.

Momento da melhor manobra:Combinação de boas manobras durante toda onda.

Onda 10

Nome do surfista:FreddrickPatacchia (Hawaii)

Base do surfista: goofy.

Nota:9,93.

A onda foi surfada de: backside.

Round que aconteceu a onda:Round 2, heat 11.

Tamanho da onda:1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:4.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): Ele iniciou a onda com duas boas batidas, seguidos de uma rasgada, e para finalizar pegou um longo tubo muito bem realizado, que foi o responsável pela nota da onda.

Momento da melhor manobra:Final da onda.

Onda 11

Nome do surfista:Joel Parkinson. (Austrália)

Base do surfista: Regular

Nota:10

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Semi Final, heat 1.

Tamanho da onda:2 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:5.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):O surfista começou a onda com

uma rasgada muito bem realizada, na parte crítica da onda e com uma execução muito boa, logo conseguiu outra boa rasgada, conseguindo se colocar em uma posição muito boa para pegar um tubo longo muito bem executado, saindo dele, conseguiu dar uma batida e ainda teve tempo de pegar um tubo mais curto para finalizar a onda.

Momento da melhor manobra:Meio da onda.

Análise da etapa: J bay em 2014, proporcionou excelentes mares para os surfistas, com um bom tamanho de onda e a formação excelente. Logo no round 1, o sul africano mostrou todo seu conhecimento da onda e já arrancou o primeiro 10, realizando rasgadas com muito estilo e variando muito as manobras. Os rounds foram avançando e só na semi final que surgiu o segundo 10 surfado por Joel Parkinson, entre eles, no round 2, Frederick Patacchiatioru um 9,93. É importante destacar, a valorização das manobras mais clássicas (rasgadas, cutbacks, batidas, tubo) nesta etapa, pois apesar de ser uma onda longa que proporciona uma grande variedade de manobras, em nenhuma das notas altas foram encontradas manobras inovadoras, como por exemplo, os aéreos.

6.1.7 Sétima etapa

Thaiti – Teahupoo:É uma vila na costa sudoeste da ilha do Taiti, Polinésia Francesa. É conhecido por suas ondas gigantes, sendo um dos melhores locais utilizados para a prática de surfe no mundo. A onda, uma Esquerda assustadora com uma parede muito vertical, possibilita os tubos mais perigosos do tour, pois sua bancada de coral é muito rasa.

Data da etapa: 15-26 agosto

Onda 12

Nome do surfista:AdrianBuchan (Austrália) .

Base do surfista: Goofy.

Nota:9,97.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round1, heat 5.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Pegou uma onda muito grande, se posicionou bem e fez o drop na hora certa, conseguindo ficar lá dentro do tubo, sumiu completamente e saiu na hora certa para finalizar a onda.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 13

Nome do surfista:Nathan Hedge (Austrália).

Base do surfista: Goofy.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Frontside

Round que aconteceu a onda:Round 2, heat 2.

Tamanho da onda:3,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):A onda por si só já impressiona a todos, Nathan conseguiu pega-lá, fazer um drop com um grau de dificuldade muito alto, entrar no tubo e sair na hora certa para garantir o primeiro 10 do evento.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 14

Nome do surfista:Sebastian Zietz (Hawaii).

Base do surfista: Regular.

Nota:9,87.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda: Round 2, heat 11.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Drop na parte crítica, segurou a borda da prancha com muito estilo e já saiu dentro do tubo, sumiu completamente e conseguiu sair do tubo na hora certa.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 15

Nome do surfista:John John Florence (Hawaii)

Base do surfista: Regular.

Nota:9,93.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda: Round 3, heat 8.

Tamanho da onda:3,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:uma

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Ele fez o drop sem segurar a borda de sua prancha, o que aumenta muito a dificuldade, se tratando de um surfista que está surfando esta onda de backside, após o drop, conseguiu se posicionar muito bem para fazer um belo tubo com muito estilo.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 16

Nome do surfista:John John Florence (Hawaii)

Base do surfista: Regular.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda: Round 3, heat 8.

Tamanho da onda:3,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:uma

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):A onda por si só já impressionava a todos, pelo seu tamanho e perfeição, John John conseguiu dropar na hora certa, dentro do tubo e sair com muito estilo para alcançar a nota perfeita.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 17

Nome do surfista: Kai Otton (Austrália).

Base do surfista: Goofy.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 3, heat 9.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Kai pegou uma onda com um potencial muito grande, ficou bastante tempo dentro do tubo e saiu na hora certa para alcançar a onda perfeita.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 18

Nome do surfista:Kelly Slater (Estados Unidos)

Base do surfista: Regular.

Nota:9,87.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Round 3, heat 10.

Tamanho da onda:3,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Kelly pegou uma onda muito grande, executou o drop de backside sem segurar na borda, o que aumenta a dificuldade e é valorizado pelos juízes, conseguiu entrar e fazer um bom tubo, saindo na hora certa.

Momento da melhor manobra: Onda de uma manobra.

Onda 19

Nome do surfista: Dion Atkinson (Austrália).

Base do surfista:Regular.

Nota:9,90.

A onda foi surfada de: Backside

Round que aconteceu a onda:round 5, heat 3.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):O surfista pegou uma onda muito boa, dropou na hora certa segurando na borda, botou para dentro do tubo e saiu junto com a baforada garantindo a nota.

Momento da melhor manobra: Onda de uma manobra.

Onda 20

Nome do surfista:Owen Wright (Austrália).

Base do surfista: Goofy.

Nota:9,87

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 5, heat 4

Tamanho da onda:3,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Owen pegou uma onda bem grande, entrou em um bom tubo, onde conseguiu abrir as mãos dentro do mesmo, fazendo um estilo para os juízes, e completou a onda perfeitamente.

Momento da melhor manobra: Onda de uma manobra.

Onda 21:

Nome do surfista:Owen Wright (Austrália).

Base do surfista: Goofy.

Nota:10

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 5, heat 4

Tamanho da onda:3 metros

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Owen pegou uma onda perfeita, conseguiu andar bastante tempo no tubo, saindo na hora certa para garantir mais um 10 na competição.

Momento da melhor manobra: Onda de uma manobra.

Onda 22

Nome do surfista:John John Florence (Hawaii)

Base do surfista: Regular.

Nota:9,90.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Semifinal, heat 2.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):John John pegou mais uma onda excelente, dropou segurando na borda, botou para dentro do tubo, onde permaneceu com muito estilo, embalando para sair na hora exata.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 23

Nome do surfista:John John Florence (Hawaii).

Base do surfista: Regular.

Nota:9,87.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Semifinal, heat 2.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Onda muito boa, John dropou e logo entrou em um longo tubo, onde embalou bastante para conseguir sair e completar a onda.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 24

Nome do surfista:Kelly Slater (Estados Unidos).

Base do surfista: Regular.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Semifinal, heat 2.

Tamanho da onda:3 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:Uma.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Kelly executou um drop muito difícil, logo conseguiu botar para dentro do tubo, onde ficou por bastante tempo saindo junto com a baforada.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Análise da etapa: Esta etapa foi considerada, em questão de ondas, a melhor etapa da história do circuito mundial, todas as baterias foram realizadas em condições épicas(As melhores condições possíveis que aquele tipo de onda, que é raridade, pois para o campeonato acabar precisam de mais ou menos 4 dias, e como o esporte depende da natureza, normalmente as qualidades das ondas variam bastante, o que não ocorreu nesta etapa, que se manteve com ondas muito boas todos os dias de competição). Ao total foram 5 notas 10, e mais 8 ondas beirando a perfeição. A onda de Teahupoo é muito grande e perigosa, mas ao contrário da maioria das ondas do circuito, é uma onda curta, que proporciona um único tubo. Então, quando se trata dos melhores surfistas do mundo, surfando em ondas perfeitas, curtas e tubulares, não teria como ser diferente, muitos tubos foram surfados, que é exatamente o que os juízes queriam ver, conseqüentemente, saíram muitas notas altas.

6.1.8 Oitava etapa

Estados Unidos – Trestles: Trestles é o nome dado a uma área para a prática do surfe na Praia Estadual San Onofre, no Condado de San Diego, Califórnia, Estados Unidos. É uma onda fácil de ser surfada, quebram Esquerdas e direitas perfeitas, sob um fundo de pedra, com paredes extensas de fácil leitura, ótimas para todo tipo de manobra, fazendo os surfistas extrapolarem os limites.

Data da etapa: 09-20 setembro

Onda 25

Nome do surfista: John John Florence (Hawaii).

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,93.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Round 4, heat 3.

Tamanho da onda: 1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: 5.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): John John começou a onda embalando, e logo na primeira manobra deu um bom aéreo reverse, completou com perfeição, manteve a velocidade e deu uma batida funcional, projetando para na sequencia dar um cutback com bastante estilo, passou algumas seções da onda embalando para mandar outro aéreo reverse bem executado, e para finalizar chegou atrasado na junção, mas mesmo assim, conseguiu projetar sua prancha para cima da espuma e voltar com segurança completando mais uma manobra.

Momento da melhor manobra: Início da onda.

Análise da etapa: Trestles é considerada uma pista de skate pelos surfistas, por ser uma onda fácil de ser surfada, com paredes perfeitas, que proporcionam todos os tipos de manobras e sem perigo de grandes acidentes. Foi uma etapa sem nenhuma nota 10, muito em conta das características ditas acima, os juízes também sabem de tudo isso, e então eles ficam ainda mais criteriosos no julgamento. Para tirar um 10 em trestles, as manobras têm que ser realmente radicais, sem nenhum tipo de erro, talvez essa seja a explicação de nenhuma nota 10 ter aparecido.

6.1.9 Nona etapa

França: A etapa Francesa ocorre em Hossegor que é uma comuna francesa na região administrativa da Aquitânia, no departamento Landes. Estende-se por uma área de 14,51 km². São dois picos principais na praia de Hossegor: La Nord e La Gravière. LaGraviere, o pico mais famoso da área, tem uma onda cavada, rápida e potente. A correnteza pode ser muito forte e as vezes acaba atrapalhando. O beach break francês tem ondas para os dois lados, que possibilitam grande variedade de manobras.

Data da etapa: 25 setembro a 06 outubro

Onda 26:

Nome do surfista: John John.

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,90.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Round 5, heat 1.

Tamanho da onda: 2,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: 2.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): O surfista dropou a onda atrasado, praticamente dentro do tubo, onde ficou bem profundo e saiu na hora certa, emendando na sequência uma rasgada com muito estilo, e acabou caindo na última manobra, mas o estrago já estava feito e mesmo caindo, conseguiu chegar muito perto da nota perfeita.

Momento da melhor manobra: Início da onda.

Onda 27:

Nome do surfista: John John.

Base do surfista: Regular.

Nota: 10.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda: Round 5, heat 1.

Tamanho da onda: 2,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista: Frontside.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda): John começou a onda pegando um tubo muito bom, longo e profundo, garantindo toda a nota praticamente na primeira manobra, mesmo assim, ao sair do tubo, conseguiu acertar um cutback com muito estilo e

mais uma boa batida na sequencia, na última manobra acabou caindo, mas nada interferiu na opinião dos juízes, que lhe deram a nota máxima.

Momento da melhor manobra:Início da onda.

Análise da etapa: A etapa recebeu uma grande ondulação, e por se tratar de um fundo de areia, fez com que as ondas ficassem grandes, porém com a formação prejudicada (proporcionando poucas manobras). Estava difícil de achar as melhores ondas, e por isso não houve uma grande quantidade de notas boas. Apesar de toda a dificuldade do mar, o havaiano John John, no round 5, fez uma bateria quase perfeita, somando um 9,90 e um 10, totalizando 19,90 de 20 possíveis, através de uma boa leitura de onda, conseguiu achar bons tubos, que é o que os juízes mais gostam de ver em mares grandes.

6.1.10 Décima etapa

Portugal: A etapa portuguesa ocorre em Peniche e Cascais. Entre estas costas, o palanque principal fica em SuperTubos, que é um Beach break que funciona para os dois lados com ondas potentes. Nos dias clássicos pode ser chamada de “Pipeline portuguesa”. Drop rápido com um caminho um tanto imprevisível que dificulta a vida dos surfistas.

Data da etapa: 12-23 de outubro

Onda 28

Nome do surfista:John John.

Base do surfista: Regular.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 3, heat 3.

Tamanho da onda:2 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:1.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):O surfista dropou a onda no ponto certo, conseguiu atrasar e entrar em um bom tubo, saindo com muito estilo para arrancar a nota 10.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 29

Nome do surfista:John John.

Base do surfista: Regular.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Round 4, heat 1.

Tamanho da onda:1,5 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:1.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):John John pegou uma bela onda, fez um bom drop e embalou para entrar em um tubo longo, por onde passou várias sessões e saiu perfeitamente para arrancar mais um 10.

Momento da melhor manobra:Início da onda.

Análise da etapa: Assim como na França, as condições em Portugal estavam bem parecidas, mares grandes, ondas fechando (curtas) e dificultando a atuação dos surfistas. Neste tipo de condição, a manobra mais valorizada é com certeza o tubo, e se tratando de tubo, John John é um especialista, conseguindo arrancar duas notas perfeitas tendo como manobra principal o tubo.

6.1.11 Décima primeira etapa

Hawaii - Pipeline:Localizada no distrito havaiano de Pupukea, na ilha de Oahu, no estado de Havaí, Estados Unidos. Pipeline é o tubo mais cultuado do mundo, e o melhor lugar para se terminar um campeonato mundial de surf. Uma onda assustadora, que quebra sobre uma rasa bancada de coral, proporcionando um drop assustador, com tubos perfeitos para os dois lados.

Data da etapa: 08-20 de dezembro

Onda 30

Nome do surfista:Julian Wilson (Austrália).

Base do surfista: Regular.

Nota: 9,93.

A onda foi surfada de: Frontside.

Round que aconteceu a onda:Final.

Tamanho da onda:2 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:1.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Julian pegou uma direita que

lhe proporcionou um tubo longo, saindo na hora exata.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Onda 31

Nome do surfista:Gabriel Medina (Brasil).

Base do surfista: Goofy.

Nota:10.

A onda foi surfada de: Backside.

Round que aconteceu a onda:Final.

Tamanho da onda:2 metros.

Número de manobras executadas pelo surfista:1.

Descrição (quais manobras e grau de dificuldade da onda):Gabriel dropou de backside e logo entrou no tubo, por onde percorreu toda onda, quando ninguém mais esperava sua saída, ele apareceu para arrancar a nota perfeita.

Momento da melhor manobra:Onda de uma manobra.

Análise da etapa: A etapa do Hawaii foi a mais esperada de todo o ano, pois nela estava em jogo o título mundial, entre o surfista brasileiro Gabriel Medina e o australiano Mick Fanning. O australiano foi eliminado no round 5, com isso o brasileiro se sagrou o primeiro brasileiro a ganhar o título mundial. Medina seguiu firme na etapa e conseguiu chegar até final. Para qualquer surfista do mundo, quando se fala em Pipeline, a primeira manobra que vem na cabeça é o tubo, pois se trata de uma onda grande, não muito longa e bem tubular, e foi assim que as notas altas foram construídas, através dos tubos, que com certeza é a manobra mais valorizada no Hawaii.

6.2 Análise geral das etapas

Ao analisar as 31 notas, sendo dessas: 13 notas 10, e outras 18 próximas dessa nota, pode-se definir algumas coisas.

A análise geral daquilo que foi apresentado acima não poderia começar por outro assunto que não fosse às ondas, dada a relevância delas na composição das notas 10 ou próximas disso. Quando o assunto é *surf* de competição e notas altas, existe uma relação muito grande com as características das ondas. Dentro do campeonato mundial, como descrito até aqui em termos de resultados, existe uma grande variação nos tipos de ondas (grandes,

pequenas, curtas, longas, etc.) encontradas durante as etapas. A observação de tais variações nos permitiu algumas conclusões.

Uma das questões norteadoras do trabalho foi a influência do tamanho da onda, e com certeza, este aspecto é bastante relevante para os juízes. As ondas das séries (maiores) são muito mais valorizadas do que as ondas comuns, e isso influencia e muito no tipo de pontuação que o surfista vai receber. Podemos atribuir este fato a uma ligação direta ao grau de dificuldade, algo que reforça o entendimento recorrente de que realizar as manobras em ondas grandes é mais difícil do que em ondas pequenas e intermediárias.

Seguindo no assunto onda, é importante ressaltar o comprimento e a formação das mesmas, pois isso, tal como notamos nos resultados, também vai influenciar nos tipos de manobras que os juízes vão valorizar mais. Em ondas tubulares, encontradas, por exemplo, nas etapas do Hawaii (Pipeline) e Thaiti (Teahupoo), os juízes querem ver e vão valorizar os tubos, entretanto, em ondas mais compridas como, por exemplo, na África do Sul (J-bay) e Bells beach (Austrália) o *link* de manobras mais clássicas (rasgadas, cutbacks, batidas, etc.) acabam sendo mais valorizadas. É importante lembrar, que quanto melhor forem as ondas (longas, boa formação, grandes, etc.), mais criteriosos os juízes ficam, e isso às vezes pode atrapalhar os surfistas, pois por uma lógica óbvia, quanto mais manobras executadas, maior a chance de acontecerem os erros, e assim dificulta o aparecimento da nota máxima.

Outro ponto importante de ser destacado, é a execução da manobra, em todas as ondas analisadas, os surfistas realizavam pelo menos uma manobra muito boa, que chamava a atenção de todos. Essa manobra considerada muito boa, pode ser qualquer manobra, o que tem que ser ressaltado é a valorização que os juízes dão para manobras com um alto grau de comprometimento, com uma execução bem feita, com um estilo bonito, e na parte crítica da onda. Normalmente esse tipo de manobra era aquela que chamava a atenção de todos, até mesmo de pessoas leigas, e às vezes uma manobra bem realizada que englobe os critérios citados acima, é mais valorizada do que várias manobras de menor expressão (manobras com menor grau de dificuldade, ou execução prejudicada por algum erro).

As manobras que aparecem nas 31 ondas analisadas são as mais variadas, entretanto, as duas que chamam mais atenção e aparecem com uma maior frequência, são os tubos e os aéreos. Os aéreos são considerados as manobras do momento, é a manobra da inovação, a manobra que caracteriza o surf moderno. Já o tubo, é considerado pela maioria dos surfistas como o momento máximo do surf, e não é a toa que é a manobra que mais apareceu nas notas 10, até porque existem etapas voltadas para este tipo de manobra.

A última questão norteadora deste trabalho, era sobre as ondas surfadas de frontside e

de backside. Ao todo, foram surfadas 19 ondas de frontside e 12 de backside. Levando em consideração que no tour, existem mais direitas do que esquerdas, onde os regulares, que surfam a direita de frontside, são maioria, e também pelas análises feitas, podemos concluir que a base surfada na onda, tanto frontside como backside, são igualmente julgadas, não havendo uma supervalorização de uma ou de outra.

6.3 Análise interpretativa

Dentre as características dos esportes modernos estudadas por Allen Guttman e Elias e Dunning, este estudo procurou entrar em um contexto da racionalização, quantificação, na área de regras e critérios utilizados para o funcionamento do esporte.

O surf se encaixa muito bem, dentre as características citadas nos estudos utilizados, quanto a classificação do esporte moderno, e a medida que os mesmos vão se tornando populares, algumas coisas começam a ser analisadas e talvez até questionadas.

Uma das características do esporte moderno, citadas por Allen Guttman é a igualdade. O circuito mundial de surf busca em suas regras, proporcionar as mesmas oportunidades a todos os atletas, isso significa dizer, que ninguém é prejudicado ou beneficiado em nenhum momento, e entrando no tema do presente estudo, podemos afirmar que o critério de julgamento utilizado para um surfista vale para todos, lembrando que o esporte depende da natureza, e pode acontecer de um surfista pegar todas as ondas boas de uma bateria, mas isso se dá a uma questão de posicionamento, ou talvez sorte, mas é algo que a organização do esporte não tem como controlar.

Além disso, o surf também passou e até hoje passa pelo processo de racionalização, e desde o primeiro campeonato mundial em 1976, até hoje, muitas regras foram alteradas e provavelmente continuarão sendo alteradas, sempre buscando beneficiar a todos, tanto surfistas como o público em geral.

A questão da quantificação, esteve muito presente neste trabalho. Como transformar performances diferentes em números, como estabelecer quais manobras que valem mais pontos, como definir o que mais influencia a opinião dos juízes? A resposta parece simples, e até certo ponto é, criar critérios de julgamentos. O que não é nada fácil, e que talvez torne o esporte ainda mais interessante, é transformar análises subjetivas em notas que determinem os vencedores. Se em esportes com regras claras e objetivas, já se tem muitas discussões em torno de alguns lances e sobre a arbitragem, as proporções se tornam ainda maiores quando o

esporte da autoridade a opiniões subjetivas. Na ginástica temos uma situação parecida, apesar dos critérios serem pré estabelecidos, a opinião final é dos juízes, e diferentemente do surf, os obstáculos são estáticos, estão ali igualmente para todos os atletas, o que não ocorre no surf, que depende da natureza, tornando o julgamento ainda mais complexo.

Conforme visto, devido à grande pressão dos esportes modernos por resultados relevantes, a especialização se torna uma consequência. Tanto juízes como os atletas, precisam dedicar grande parte do seu tempo para o esporte. Essa valorização recente do surf, proporcionou uma excelente condição financeira para os atletas (patrocínios e premiações), permitindo que eles se concentrem unicamente em treinar, fator que desencadeou toda uma mudança no esporte. Com essa segurança financeira, a profissionalização do esporte ficou mais evidente, e os atletas além de terem o treino prático, buscam compreender os fatores que interferem nas previsões das ondas (ventos, ondulações, correntes, etc.), entenderem as manobras e suas dificuldades, saber os equipamentos adequados a serem utilizados, buscam ter o conhecimento de todas as variáveis que podem influenciar em seus rendimentos, mostrando toda a evolução que a modalidade vem passando.

Além da análise das características do esporte moderno apresentadas por Guttman, também nos coube buscar uma interpretação em vista das proposições apresentadas por Elias e Dunning (1992). Estes autores, em seus estudos, trouxeram a ideia de que as regras precisam ser fixas e ao mesmo tempo flexíveis. Fixa, para que ocorra uma ordem na modalidade, estabelecer regras principais que vão demarcar as características gerais da modalidade, e por outro lado é necessário existir uma flexibilidade, para que ocorra um espaço de manobra onde o adversário possa ser surpreendido com novas jogadas táticas e técnicas, nos ajudando a entender um pouco melhor as regras dentro do surf de competição.

A questão da “tensão-excitação” também está bastante presente nos estudos, e a nota 10 no surf, se encaixa perfeitamente dentro deste contexto. A competição dentro do esporte gera muitas tensões, e a partir do momento, em que um surfista consegue alcançar a nota máxima, entra em vigor a questão do “descontrole controlado”. A nota 10, devido toda a sua dificuldade de ser atingida, é um momento único do surf de competição, é onde todos se esquecem de tudo, é o que faz todos os treinamentos e envolvimento com o esporte valerem a pena, é a nota que não sai da cabeça dos competidores, é o objetivo de todos a cada nova onda surfada.

Olhando com uma maneira mais interpretativa, tanto para esta parte mais teórica, como também para parte mais prática das análises, fica claro, que não tem como definir antecipadamente o que se fazer para tirar um “10” em uma competição de surf. O que este

estudo fez, foi estabelecer critérios gerais que levam uma onda surfada a ser valorizada pelos juízes, no entanto no surf, para surfar uma onda e obter a nota máxima, não existe uma receita. Temos o exemplo de 31 ondas surfadas, algumas com características parecidas, e outras bem diferentes, isso nos comprova a flexibilidade da regra, e talvez isso seja o fundamental para que não se perca um elemento fundamental desse esporte, deixando (e instigando) os surfistas mais livres para buscar novas manobras e novas maneiras de tirarem notas altas e surpreender a todos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vale ressaltar que o estudo teve como objetivo analisar etapas do circuito mundial de surf com o propósito de identificar o que o surfista profissional precisa fazer para alcançar a nota 10. Procurei neste trabalho evidenciar os pontos que influenciam a opinião dos juízes na hora do julgamento das ondas, e também buscar um entendimento teórico sobre a atualização dos esportes, principalmente sobre as regras. Para isso, analisei todas as ondas notas 10 surfadas no circuito mundial de 2014, juntamente com uma retomada dos estudos de Allen Guttman e Elias e Dunning.

O tamanho da onda, a mudança de julgamento nas diferentes etapas e os tipos de manobras executadas, foram às questões norteadoras e que guiaram as análises feitas a partir da descrição das ondas observadas. Posteriormente, foi feita uma análise geral de todas as etapas, juntamente com uma análise teórica que buscou complementar o estudo.

Percebi que a onda em si, tem uma ligação direta com as notas que os surfistas irão receber. As ondas maiores são mais valorizadas, devido ao maior grau de dificuldade de executar manobras neste tipo de onda. Isso nos leva a concluir a importância de o surfista saber fazer a leitura de onda na hora de suas baterias, e remar nas ondas certas, que lhe proporcionem uma maior chance de alcançar notas altas.

De acordo com as análises realizadas, apesar de o critério de julgamento dos jurados não mudar na teoria, na prática não é bem assim que acontece. Conforme mudam as praias onde ocorrem os campeonatos, o julgamento também muda, algumas manobras são mais valorizadas em um tipo de praia, do que em outras. Então, para saber como alcançar a nota máxima, cabe ao surfista ou envolvidos na assessoria do atleta, olhar as baterias anteriores e tentar identificar as manobras que estão sendo mais valorizadas, nas diferentes praias em que os campeonatos estão sendo realizados, facilitando assim o aparecimento da nota máxima.

Ao avaliar as manobras, pode se observar que a valorização das mesmas, se dá devido à execução. Alto grau de comprometimento, estilo e realizar na parte crítica da onda, são fatores fundamentais para que uma manobra seja bem julgada. Ainda assim, podemos destacar duas manobras, os tubos e os aéreos, que foram as mais recorrentes nas ondas analisadas, podendo atribuir essa valorização, ao grau de dificuldade de executá-las.

Observando todas as análises feitas até agora, e buscando uma resposta para o objetivo principal desta pesquisa, podemos concluir que para se tirar a nota máxima no circuito mundial de surf, o que mais conta é o grau de dificuldade das ações, isso quer dizer que, ondas de maior tamanho, manobras bem executadas, buscando sempre a parte crítica da onda

e principalmente o entendimento do critério de julgamento utilizado pelos juízes, são fundamentais para o surgimento de notas elevadas. Entretanto, com a retomada teórica dos estudos sobre os esportes modernos e regras, vimos que existe uma “flexibilidade” nas regras dos esportes modernos, e no surf isso não é diferente, então ficou claro que não existe uma receita perfeita para o surgimento da nota máxima e essa flexibilidade no julgamento, permite aos surfistas o uso da criatividade e a possibilidade de surpreender a todos com novas manobras ou combinações delas, em busca da nota 10.

Visto que a principal justificativa para realização deste estudo, foi a busca por um maior entendimento do funcionamento dos critérios de avaliação do surf profissional, as análises feitas permitiram um maior conhecimento desta área, visto que através delas, foram esclarecidas como o circuito mundial ocorre (número de etapas, rounds por etapas, tempo de bateria, etc.) e principalmente pontuou e ajudou a entender melhor os aspectos do surf que mais influenciam o julgamento, para que assim ocorram as notas altas. A pesquisa ficou limitada apenas nas notas máximas, o que poderia ser aprofundado, caso um novo estudo seja feito levando em consideração ondas surfadas com notas baixas e intermediárias.

8 REFERÊNCIAS

- ARIAS, M. **O surf do século 21 - O esporte dos reis**. Disponível em: <<http://360graus.terra.com.br/surf/default.asp?did=7416&action=geral>> Acesso em: 22.nov.2013.
- ASP. Association of Surfing Professionals. Disponível em: <<http://www.worldsurfleague.com>> Acesso em: 15.nov.2015a.
- ASP. Association of Surfing Professionals. History. Disponível em: <<http://www.worldsurfleague.com/pages/history>> Acesso em: 15.nov.2015b.
- ASP. Association of Surfing Professionals. **Rules and regulations**. Disponível em: <<http://www.worldsurfleague.com/pages/rules-and-regulations>> Acesso em: 15.nov.2015c.
- ASP SOUTH AMERICA. **Perguntas Frequentes Sobre o ASP World Tour**. Disponível em: <<http://www.aspsouthamerica.com/sobre-asp/perguntas-frequentes/>> Acesso em: 10.dez.2013.
- BOCÃO, R. Falta Critério. **Revista Fluir**, São Paulo, ed. 293, a. 27, n. 3, p.130, mar. 2010.
- BROWN, B.; KAMPION, D. **Stocked a History of surf culture**. Evergreen, 1998.
- CARRARA, P. Influência do código de pontuação na sistematização do treino da ginástica artística masculina. **Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano**, Florianópolis, v. 11, n. 1, p.123., 2009.
- DIAS, C. **Especial Surfe - Na crista da onda**. Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/artigos/especial-surfe-na-crista-da-onda>> Acesso em: 10.dez.2013.
- DIAS, C. A. G. O surfe e a moderna tradição brasileira. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.15, n.4, p. 257-286, 2009.
- ELIAS, N. e DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992
- FARIAS, S. F. **Surf: conteúdos para a prática**. Florianópolis: CDS/UFSC, 2000.
- FINNEY, B. & HOUSTON, J.D. **Surfing, a history of the ancient hawaiian sport**. Califórnia: Pomegranate Artbooks, 1996.
- FÓRMULA 1. **2015 o ano das mudanças**. disponível em: <<http://esportes.terra.com.br/automobilismo/formula1/f1-2015/>> Acesso em: 19.out.2015
- FORTES.R. Notas sobre surf, mídia e história. **Revista de História do Esporte**, Rio de Janeiro, v.1, n.2, dez., 2008.
- GUTTMANN, Allen. **From Ritual to Record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

- LORCH, C. K. **Surfe deslizando sobre as ondas**. Rio de Janeiro: Guanabara Dois S.A, 1980.
- LOWDON, B.J.; PATRICK, J.; ROSS, K. **Manoeuvres Used and Judges' Scores in an International Surfing Contest**. Summary Report. Belconnen, ACT: Australian Sports Commission, 1996.
- MARCHI, W. O processo de ressignificação do voleibol a partir da inserção da televisão no campo esportivo. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p. 149-162, jan. 2005.
- MENDEZ-VILLANUEVA, A.; BISHOP, D. Physiological Aspects of Surfboard Riding Performance. **Sports Medicine**, v.35, n.1, p.55-70, 2005.
- OLIVEIRA.M; BORTOLETO.M. O código de pontuação da ginástica artística masculina ao longo dos tempos. **Revista da Educação Física / UEM**, Maringá, v. 20, n. 1, p. 97-107, 1. trim. 2009.
- PETTI, Carin Homonnay. **Conheça a história do Surf**. Aventuras na História. E-Guia do Estudante. Disponível em: < <http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/conheca-historia-surf-683556.shtml>> . Acessado em: 15 de setembro de 2015.
- RODRIGUES, H; LEONARDI, T.; PAES.R. **Novas regras do basquetebol**: estudo de caso sobre a percepção de jogadores de uma equipe profissional. Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 11, n. 3, p. 147-165, jul./set. 2013.

Sites etapas do WCT:

Primeira etapa – Gold Coast. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/mct/639/quiksilver-pro-gold-coast>> Acesso em: 24.nov.2015.

Segunda etapa – Margaret River. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/mct/649/drug-aware-margaret-river-pro>> Acesso em: 24.nov.2015.

Terceira etapa - Bells Beach. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/2014/mct/655/rip-curl-pro-bells-beach>> Acesso em: 24.nov.2015.

Quarta etapa: Brasil – Rio de Janeiro. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/2014/mct/664/billabong-rio-pro>> Acesso em: 24.nov.2015.

Quinta etapa - Fiji Data. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/2014/mct/668/fiji-pro/live>> Acesso em: 24.nov.2015.

Sexta etapa: J-bay – África do Sul Data. Disponível em:

<<http://www.aspworltdtour.com/events/2014/mct/674/j-bay-open>> Acesso em: 24.nov.2015.

Sétima etapa: Teahupoo – Thaiti. Disponível em:

<<http://www.aspworldtour.com/events/2014/mct/698/billabong-pro-tahiti/live>> Acesso em: 24.nov.2015.

Oitava etapa: Hurley pro trestles- Estados Unidos. Disponível em:

<<http://www.aspworldtour.com/events/2014/mct/708/hurley-pro-at-trestles>> Acesso em: 24.nov.2015.

Nona etapa: Quiksilver pro France. Disponível em:

<<http://www.aspworldtour.com/events/2014/mct/713/quiksilver-pro-france>> Acesso em: 24.nov.2015.

Décima etapa: Moche Rip Curl Pro Portugal. Disponível em:

<<http://www.aspworldtour.com/events/2014/mct/719/moche-rip-curl-pro-portugal>> Acesso em: 24.nov.2015.

Décima Primeira : Billabong Pipe Masters-Hawaii. Disponível em:

<<http://www.aspworldtour.com/events/2014/mct/730/billabong-pipe-masters>> Acesso em: 24.nov.2015.