



REGRAS DE REMO

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE REMO ▪ 2018

O presente código brasileiro de remo foi atualizado pelo código da FISA e substitui o anterior, editado em 16 de agosto de 2017, entrando em vigor a partir de **12 de abril de 2018**.



SUMÁRIO

PARTE I – Campo de Ação.....	03
PARTE II – Remadores e Timoneiros.....	05
Regra 17 – Juniores	06
Regra 18 – Sub 23 E Sênior.....	06
Regra 19 – Peso Leve	06
Regra 21 – Máster	07
Regra 23 – Para-Remo.....	08
PARTE III – Barcos.....	09
PARTE IV – Raia	12
PARTE V – Organização da Regata	13
Seção 1 – Geral	13
Seção 2 – Publicidade e Patrocínio	14
Seção 3 – Inscrições, Cancelamento e Substituições.....	15
Seção 4 – Segurança e Imparcialidade	17
Seção 5 – Sistema de Eliminatórias	18
Seção 6 – Penalidades.....	20
Seção 7 – A Partida.....	20
Seção 8 – Durante a Prova	22
Seção 9 – A chegada.....	23
Seção 10 – Objeções, Protestos e Recursos.....	25
Seção 11 – O Júri e a Banca do Júri	27
Seção 12 – Deveres dos Árbitros	29
Regra 89 – Anti-doping.....	33
APÊNDICE 1 – Raias de Competição	34
APÊNDICE 2 – Sistema de Progressão	38
APÊNDICE 3 – Regulamentos para Campeonatos de Remo Master.....	52
APÊNDICE 4 – Regulamentos para Competições de Para Remo	55





PARTE I – CAMPO DE AÇÃO

REGRA 1 – REMO, BARCOS E REGATAS

REMO é o ato de deslocar um barco, com ou sem timoneiro, pela força muscular de um ou mais remadores, usando remos como alavancas do segundo gênero e sentados de costas para a direção do movimento do barco. Remar em um aparelho ou tanque que simule a ação de remar em um barco também é considerado REMO.

Em um barco a remo todas as suas partes devem estar firmemente fixadas ao seu casco, incluindo os eixos das partes móveis, mas o carrinho pode movimentar-se na linha longitudinal do barco. Uma regata de remo é uma competição esportiva que consiste de uma ou mais provas, em um ou mais tipos de barcos, disputadas por remadores (as) divididos em diferentes categorias de sexo, idade ou peso.

REGRA 2 – CAMPO DE APLICAÇÃO

Essas regras se aplicam a todas as regatas instituídas, organizadas ou dirigidas pela CBR e seus filiados, sejam entidades de administração regional, entidades de prática desportiva, ou ligas regional ou nacional, dentre elas:

1. Campeonatos Brasileiros;
2. Copas regionais;
3. Regatas de incentivo e animação, travessias e descidas de rios, torneios interestaduais, regatas universitárias, escolares, militares e classistas;
4. Campeonatos estaduais das entidades de administração (Federações);
5. Regatas internacionais ou Encontros internacionais em que a FISA faculta e permite a adoção das Regras de Remo da entidade promotora, com suas peculiaridades, advindas das dificuldades locais de seguir totalmente as regras internacionais;
6. Competições de remoergômetro (Indoor).

Nenhum competidor pode inscrever-se em uma regata internacional nem fazer contato direto com a FISA, exceto através da Confederação Brasileira de Remo. Qualquer entidade de administração regional, ou de prática, ou liga, ou indivíduo que participe de uma competição de remo regida por estas regras deve aceitá-las sem exceção.

REGRA 3 – CAMPEONATOS BRASILEIROS DE REMO

São considerados campeonatos Brasileiros de Remo:

1. Campeonato Brasileiro Sênior e Sênior Peso Leve;
2. Campeonato Brasileiro Sub 23 e Sub 23 Peso Leve;
3. Campeonato Brasileiro Júnior;
4. Campeonato Brasileiro de Para-remo;
5. Campeonato Brasileiro de Remoergômetro (Indoor);
6. Campeonato Brasileiro Costal.





Estes títulos somente poderão ser usados para Campeonatos Brasileiros organizados pela CBR. Os Campeonatos Brasileiros serão realizados anualmente.

REGRA 4 – REALIZAÇÃO DOS CAMPEONATOS BRASILEIROS

A Diretoria da CBR analisará todas as propostas das Federações candidatas a sede do Campeonato Brasileiro de Remo e rejeitará as que não possuam os requisitos mínimos para realização do Campeonato. Caso mais de uma Federação possua os requisitos para a realização do Campeonato, então será colocado em votação.

A CBR enviará uma lista com os encargos que deverão ser cumpridas pela Federação sede. No Caso de nenhuma Federação se candidatar para a realização dos Campeonatos, a CBR poderá identificar um candidato adequado e atribuir diretamente a ele a realização do evento.

REGRA 5 – DIREITO DE PARTICIPAR

Os campeonatos brasileiros são abertos para todas as Federações filiadas à CBR.

REGRA 6 – COPAS REGIONAIS

Uma Copa Regional é uma competição de remo, sobre qualquer distância, ou contra o relógio, que se inicia com os competidores lado a lado, e que se destina normalmente a clubes pertencentes a algumas Federações filiadas. O fato de remadores das outras Federações participarem destas regatas não a torna uma Regata Nacional.

REGRA 7 – CAMPEONATOS ESTADUAIS

Um campeonato estadual é uma competição de remo, sobre qualquer distância, ou contra o relógio, que se inicia com os competidores lado a lado, e que se destina normalmente a clubes pertencentes a apenas uma Federação filiada. O fato de remadores de outra Federação participar destas regatas não a torna uma Regata Regional ou Nacional.





PARTE II – REMADORES E TIMONEIROS

REGRA 8 – DIREITO DE PARTICIPAR

As regatas instituídas, organizadas ou dirigidas pela CBR são abertas a todos os atletas brasileiros registrados na CBR, representando Federações, Clubes ou Ligas regionais. Os atletas estrangeiros podem participar destas regatas, de acordo com a Regra 9. Entretanto para participar dos campeonatos de Peso leve, Sub 23, Junior, máster e regatas de para remo, é necessário que os remadores atendam aos requisitos das referidas categorias no que se refere a peso, idade e elegibilidade.

REGRA 9 – NACIONALIDADE

Para representar uma Federação, Clubes ou Ligas em uma regata do Campeonato Brasileiro de Remo, o remador deverá ser brasileiro; ou ter nacionalidade brasileira; ou residir o Brasil, no mínimo, há um ano antes da data do Campeonato. Ele deve ser capaz de provar isso mostrando um documento oficial (passaporte ou RG).

REGRA 10 – EVENTOS MASCULINOS E FEMININOS

Somente homens podem competir em provas masculinas e somente mulheres podem competir em provas femininas, exceto o timoneiro (Vide Regra 15). Em provas mistas, homens e mulheres podem competir em uma guarnição na proporção estipulada nestas Regras ou no regulamento próprio da Competição.

REGRA 11 – SAÚDE

Cada entidade competidora é responsável por garantir que a saúde e o preparo físico de seus atletas estejam de acordo com o nível de exigência da competição. A Federação filiada é responsável por assegurar que todo remador cumpra o estabelecido na Regra 89.

REGRA 12 – SEGURO

Cada entidade competidora é responsável por assegurar que cada remador e equipe oficial tenha um seguro médico e de acidentes adequado, bem como seguro cobrindo quebra ou roubo de equipamento.

REGRA 13 – CATEGORIAS POR IDADE

De acordo com a idade, são reconhecidas pela CBR as seguintes categorias de remadores:

1. Juniores (masculino e feminino)
2. Sub 23 (masculino e feminino)
3. Seniores (masculino e feminino)
4. Máster (masculino e feminino)

REGRA 14 – CATEGORIA ADICIONAL

Em adição a essas categorias, a CBR reconhece as categorias de peso leve para seniores e sub 23, e também a categoria de para remo para seniores.





REGRA 15 – TIMONEIROS

Os timoneiros são membros da guarnição. O sexo do timoneiro é livre, portanto um homem pode timonear um barco feminino e vice-versa. As categorias por idade também são aplicadas para os timoneiros, exceto em eventos de máster.

O peso mínimo permitido para um timoneiro (vestindo uniforme de competição) é de 55 kg. Para completar o peso mínimo exigido o timoneiro pode carregar um peso morto de no máximo 15 kg, o qual deve ser colocado dentro do barco, o mais próximo possível do timoneiro. Nenhum artigo de equipamento de competição deve ser considerado como parte do peso morto. Esse peso morto deve ser apresentado aos Árbitros da Comissão de Controle antes e imediatamente após a prova (nas rampas de embarque e desembarque). Estas diretrizes também se aplicam aos timoneiros em provas de peso leve.

REGRA 16 – PESAGEM DOS TIMONEIROS

O timoneiro deve ser pesado vestindo somente o uniforme de competição, não menos de uma hora e não mais de duas horas antes do início da primeira etapa de cada prova que ele esteja competindo e em cada dia de competição (se um timoneiro participa, em um mesmo dia, de uma eliminatória e repescagem de uma mesma prova, ele será pesado uma única vez).

A balança deve indicar o peso do timoneiro com um dígito após a vírgula (0,1Kg). A pesagem do timoneiro é feita pela Comissão de Controle, em local previamente anunciado, em balanças aferidas. No ato da pesagem, será feita uma papeleta subscrita pelo responsável pela pesagem contendo o nome do timoneiro, o peso registrado, a prova de que irá participar, entidade a que pertence e, se for o caso, o peso morto e o equipamento pessoal que irá levar. A Comissão de Controle deve solicitar na ocasião da primeira pesagem e/ou subsequente um documento oficial de identificação com foto do atleta.

REGRA 17 – JUNIORES

Com o objetivo de incentivar a formação de novos atletas a CBR subdividiu a categoria de júniores em júnior A e júnior B. O remador (a) e timoneiro (a) serão considerados como Júnior B até 31 de dezembro do ano em que ele (a) completar a idade de 16 anos. O remador (a) e timoneiro (a) serão considerados como Júnior A até 31 de dezembro do ano em que ele (a) completar a idade de 18 anos. As guarnições de juniores somente podem ser timoneadas por atletas da mesma categoria.

REGRA 18 – SUB 23 E SÊNIOR

O remador (a) ou timoneiro (a) que deixa de ser júnior será classificado como sub 23 até 31 de dezembro do ano em que ele (a) completar 22 anos. Provas da categoria sênior são abertas para remadores de todas as idades.

REGRA 19 – PESO LEVE

Um remador pode competir em provas da categoria peso leve se preenche os seguintes critérios:

1. Uma guarnição peso leve masculina (excluindo o timoneiro) deve ter uma média de peso que não exceda 70 kg. Nenhum remador pode pesar mais de 72,5 kg.
2. O peso do remador do single-skiff não pode ultrapassar 72,5 kg.
3. Uma guarnição peso leve feminina (excluindo a timoneira) deve ter uma média de peso que não exceda 57 kg. Nenhuma remadora pode pesar mais de 59 kg.
4. O peso da remadora do single-skiff não pode ultrapassar 59 kg.





REGRA 20 – PESAGEM DO PESO LEVE

Remadores Peso Leve devem ser pesados usando apenas o uniforme de competição, em balanças aferidas, não menos de uma hora e não mais de duas horas antes do início da primeira etapa de cada prova que ele esteja competindo e em cada dia de competição. Não obstante o acima exposto:

1. Se duas etapas do mesmo evento tiverem lugar no mesmo dia da competição e alguns remadores da segunda etapa não tiverem que correr na primeira etapa daquele dia, então os remadores da segunda etapa serão pesados no mesmo horário que os remadores da primeira etapa.
2. Em cada pesagem, cada guarnição deve apresentar-se em equipe no centro de pesagem e ser pesada junta. As balanças devem indicar o peso do remador a 0,1 kg. Se a primeira etapa de uma prova for retardada ou cancelada, o remador peso-leve não é obrigado a se pesar novamente, no mesmo dia, para a mesma prova.
3. A Comissão de Controle deve solicitar na ocasião da primeira pesagem e/ou subsequente um documento oficial de identificação com foto do atleta. Se uma fotografia oficial da tripulação, contendo nome e data de nascimento, tiver sido verificada quanto à exatidão das informações através do documento de identidade, esta fotografia poderá ser utilizada pela Comissão de Controle no momento da pesagem.
4. Se o peso de um (a) remador (a) ou a média de uma guarnição estiver acima dos limites permitidos, toda a guarnição deverá apresentar-se para nova pesagem, qualquer número de vezes dentro do prazo permitido. Se após o tempo permitido para a pesagem, o peso do remador, e/ou a média da guarnição, continuar acima do permitido, o remador e a guarnição, da qual o remador faça parte, será excluída da prova.
5. Um reserva da guarnição peso leve pode ser pesado junto com a guarnição como se fosse um membro dessa guarnição. O peso registado aplica-se então no caso de uma substituição nos termos da Regra 44.
6. Se uma guarnição tiver sido oficialmente pesada sem reserva, o remador substituto, nos termos da Regra 44 ou 45, pode ser pesado a qualquer momento, até no máximo uma hora antes da prova em questão. O peso individual e o peso médio da tripulação com o peso do remador da substituição e os pesos registrados dos restantes membros da tripulação devem respeitar esta regra.
7. Qualquer atleta que tenha se re-hidratado por via intravenosa entre a pesagem e a respectiva prova não poderá participar desta.

REGRA 21 – MÁSTER

O remador será considerado máster a partir de 1º de janeiro do ano em que ele completa 27 anos. A idade do remador máster será a que ele completa no ano da competição. As guarnições de máster dividem-se nas seguintes categorias etárias:

- A. Idade mínima de 27 anos;
- B. Média de 36 anos ou mais;
- C. Média de 43 anos ou mais;
- D. Média de 50 anos ou mais;
- E. Média de 55 anos ou mais;





- F. Média de 60 anos ou mais;
- G. Média de 65 anos ou mais;
- H. Média de 70 anos ou mais;
- I. Média de 75 anos ou mais;
- J. Média de 80 anos ou mais;
- K. Média de 83 anos ou mais;
- L. Média de 86 anos ou mais;
- M. Média de 89 anos ou mais.

As categorias por idade não se aplicam ao timoneiro. Cada competidor será responsável por sua saúde e preparo físico. (Vide Regra 89 – Saúde dos Remadores). Todo remador Máster fica obrigado a comprovar sua idade através de um documento oficial de identificação (passaporte ou carteira de identidade).

REGRA 22 – EVENTOS MISTOS DE MÁSTER

Guarnições mistas de máster devem ser compostas por 50% de mulheres e 50% de homens, excluído o timoneiro. O timoneiro pode ser de ambos os sexos.

REGRA 23 – PARA-REMO

O remador, para participar de Competições de para-remo, deverá ser portador de uma deficiência que o encaixe nos critérios estabelecidos pela Regulamentação da Classificação de Para Remo da FISA (ver apêndice 19 do Código de Remo da FISA). As categorias e classes de barcos são definidas no Apêndice 4 – Regulamento de Competição de Para Remo.





PARTE III – BARCOS

REGRA 24 – TIPOS DE BARCOS

A Confederação Brasileira de Remo reconhece os seguintes tipos de barcos:

1. Single-skiff (1x)
2. Double-skiff (2x)
3. Dois sem timoneiro (2-)
4. Dois com timoneiro (2+)
5. Four-skiff (4x)
6. Quatro sem timoneiro (4-)
7. Quatro com timoneiro (4+)
8. Oito (8+)

REGRA 25 – CLASSES DE BARCOS PARA O CAMPEONATO BRASILEIRO DE REMO

O Campeonato Brasileiro de Remo é realizado com as seguintes provas:

Sênior Masculino (M)	1X	2X	4X	2-	4-		8+
Sênior Feminino (F)	1X	2X	4X	2-	4-		8+
Masculino Peso Leve (LM)	1X	2X	4X	2-			
Feminino Peso Leve (LF)	1X	2X	4X	2-			
Para-Remo Masculino (PRM)	PR1 M1X	PR2 M1X	PR2 Mix 2X	PR3 M1X	PR3 M2-	PR3 Mix 2X	PR3 Mix 4+
Para-Remo Feminino (PRF)	PR1 F1X	PR2 F1X		PR2 F1X	PR3 F2-		
Masculino Sub 23 (S23M)	1X	2X	4X	2-	4-	4+	8+
Feminino Sub 23 (S23F)	1X	2X	4X	2-	4-	4+	8+
Masculino Sub23 Peso Leve (LS23M)	1X	2X	4X	2-			
Feminino Sub23 Peso Leve (LS23F)	1X	2X	4X	2-			
Masculino Junior (JM)	1X	2X	4X	2-	4-	4+	8+
Feminino Júnior (JF)	1X	2X	4X	2-	4-	4+	8+

REGRA 26 – BARCOS E EQUIPAMENTOS

1. **COMPRIMENTO DO BARCO** - O comprimento total mínimo de um barco de competição deve ser 7.20 metros, e será medido a partir da frente da bola de proa por toda a extensão do barco até a ré, e pode incluir uma extensão além do casco. Se for utilizada uma extensão, ela deve ser firmemente afixada na popa e terminar em uma bola de 4 cm (Bola de Proa). Se um barco não estiver alinhado corretamente, por ser menor que o comprimento total mínimo, o árbitro de partida excluirá a guarnição da prova.





2. **SEGURANÇA:**
 - 2.1. Espessura das pás - As extremidades das pás dos remos devem ter as seguintes espessuras mínimas: remos longos 5 mm, remos curtos 3 mm. Estas espessuras devem ser medidas a partir de 3 mm da extremidade externa da pá para os remos longos e 2 mm para os remos curtos.
 - 2.2. Assento do timoneiro - O assento para o timoneiro deve ter no mínimo 70 cm de comprimento e deve ser tão largo quanto o barco, sendo esta dimensão de no mínimo 50 cm.
 - 2.3. Bola de proa – A proa de todos os barcos utilizados em regatas deve estar provida de uma bola branca de 4 cm de diâmetro, de borracha maciça ou material similar. Se a bola de proa for parte integrante da construção do barco, deve garantir condições equivalentes de proteção e visibilidade.
 - 2.4. Sapatilha e finca-pé – Para evitar os acidentes nos embarcamentos, todos os barcos devem estar equipados com finca-pés, cujas sapatilhas, presas, individualmente, ao finca-pé por uma fina corda, permitam aos remadores desvincular-se do barco rapidamente sem ajuda das mãos. Além disso, os cordões, velcro ou materiais similares devem ser abertos antes que o remador possa remover os pés das sapatilhas, eles devem poder ser liberados imediatamente pelo remador com uma única ação rápida da mão de puxar um cordão facilmente acessível. Quando os sapatos ou outros dispositivos que prendam os pés não permaneçam no barco, cada sapato deve poder ser liberado pelo remador sem usar as mãos ou com uma única ação rápida da mão de puxar um cordão de liberação facilmente acessível.
3. **PLACA DE PRODUÇÃO** – Todos os barcos devem ter uma placa de produção, visível e afixada na parte interna do barco, com 50 cm², na qual deve estar escrito o nome e endereço do fabricante do barco, sua logomarca, o peso médio da equipe para o qual o barco foi construído, o peso do barco na construção ou entrega e indicando se o barco cumpre os requisitos de flutuação especificados para a Prática Segura do Remo.
4. **PROPULSÃO NATURAL** – É proibido usar qualquer substância que modifique as propriedades naturais da água, ou estrutura que altere a camada limite do barco facilitando o seu deslocamento.
5. **TRANSMISSÃO** – Durante as provas, é proibido usar aparelhos eletrônicos de transmissão nos barcos, tanto para emissão como para recepção (contato com o exterior). Nos Campeonatos Brasileiros, a CBR poderá instalar nos barcos equipamentos para transmitir informações (ex. mini câmeras, microfones...) visando à promoção da regata e do esporte, e a pesquisa científica, desde que tal equipamento seja idêntico para todos os barcos da prova.
6. **DADOS PERMITIDOS** – Durante a prova, a única informação permitida à guarnição no barco é: Tempo; Medidor de voga (vogômetro); Velocidade / Aceleração do barco e Frequência cardíaca. Estes dados podem ser registrados durante a prova para uso posterior. Nenhum outro dado ou informação pode ser medido, gravado ou armazenado. O não cumprimento desta Regra resultará em sanção até a exclusão.





REGRA 27 – PESO DOS BARCOS

Todos os barcos utilizados nas Regatas Nacionais ficam obrigados a ter os seguintes pesos mínimos:

TABELA DE PESO MÍNIMO DOS BARCOS

Classe dos Barcos	1X	2X	2-	2+	4X	4-	4+	8+
Peso em kg	14	27	27	32	52	50	51	96

1. Os barcos são pesados com os equipamentos indispensáveis a sua utilização, ou seja: braçadeiras, finca-pés, trilhos, leme, carrinho e bolina. Inclui ainda:
 - 1.1. Alto-falantes se estiverem firmemente presos ao barco e cabos associados para tais alto-falantes;
 - 1.2. Qualquer suporte que esteja firmemente preso ao barco com a finalidade de sustentar equipamentos eletrônicos ou outros;
 - 1.3. Cabos e fios necessários para conectar o equipamento para fornecer "Dados Permitidos" (Vide Regra 26, § 6);
 - 1.4. Almofadas que são presas ao carrinho. O peso mínimo do barco não deve incluir os remos, o número de proa ou qualquer outro item não essencial para o seu uso e não firmemente fixado ao barco. O peso adicional transportado no barco para atingir o peso mínimo exigido deve ser firmemente fixado ao barco ou aos acessórios essenciais descritos acima.
2. É unicamente da equipe a responsabilidade de que os barcos tenham o peso mínimo exigido.
3. A balança deve indicar o peso do barco com um dígito após a vírgula (0,1Kg) e deve estar disponível para as guarnições pelo menos 24 h antes da primeira prova da competição.
5. A seleção dos barcos a serem pesados é feita pelo presidente do júri ou por uma pessoa, autorizada por ele, através de sorteio, antes do início das provas em cada dia de competição. Ele pode também incluir outros barcos, para serem pesados, antes do final de cada prova, se houver a suspeita de que estes barcos estão abaixo do peso. O sorteio será mantido confidencial até que a guarnição de cada barco selecionado seja notificada dessa seleção.
6. Um membro da Comissão de Controle deve notificar as guarnições, que seu barco foi selecionado para pesagem, no momento em que eles tiram o barco da água, após suas provas, e uma pessoa indicada deve acompanhar a guarnição até o local da pesagem. A guarnição é obrigada a levar o seu barco diretamente para a balança, quando for notificada de que o barco foi selecionado para a pesagem. Se não o fizer, a guarnição poderá ser penalizada como se o barco estivesse abaixo do peso. Após a guarnição ter sido notificada que seu barco foi selecionado para pesagem, nenhum peso extra, pode ser colocado no barco, até que o barco tenha sido pesado.
7. Na pesagem oficial do barco, a superfície molhada do barco é aceita. Entretanto qualquer água acumulada deve ser retirada. Todos os outros itens (ferramentas, roupas, esponjas, garrafas, etc.) devem ser retirados.
8. A penalidade por competir em um barco abaixo do peso será rebaixar a guarnição para o último lugar da prova. Se dois ou mais barcos estão abaixo do peso na mesma prova, eles serão classificados na ordem decrescente do peso dos seus barcos. Se a guarnição competir de novo com o barco abaixo do peso em outra etapa da mesma prova, deverá ser excluída.





PARTE IV – RAIAS

REGRA 28 – CARACTERÍSTICAS

A tarefa de delimitar a raia de competição deve ser confiada a um topógrafo. A raia padrão para competições de remo deve proporcionar condições justas e iguais de prova para seis equipes, competindo separadamente, em raias paralelas sobre uma distância de 2.000 metros. Além das seis pistas de corridas, deve haver largura de água suficiente para permitir padrões de tráfego seguros, para aquecimento e resfriamento das guarnições.

REGRA 29 – DISTÂNCIA

A distância padrão para uma competição de remo é de 2.000m., em linha reta para homens e mulheres, nas categorias sêniores, sub 23, peso leve e júnior A. Para as competições de Máster a distância será de 1.000m. Para a categoria de Júnior B (homens e mulheres) a distância deverá ser de 1.500m. É necessário o uso de instalações de partida móveis para que as proas de todos os barcos de qualquer classe possam ser alinhadas na mesma linha de partida.

REGRA 30 – NÚMERO DE RAIAS

As regatas devem ser realizadas com até seis raias, mas, em princípio, o percurso deve ter pelo menos oito raias utilizáveis para as provas. Raia de Remo Vide Apêndice 1.





PARTE V – ORGANIZAÇÃO DA REGATA

SEÇÃO 1 – GERAL

REGRA 31 – AUTORIDADE DA CBR

Toda Competição Nacional e/ou Regional de Remo, acontece sob a autoridade da CBR. Entretanto a Federação estadual, que está sediando a competição é responsável por organizar a regata de acordo com as Regras deste Código de Remo.

REGRA 32 – COMITÊ ORGANIZADOR

A Federação Sede deve nomear um comitê organizador, responsável por organizar e preparar a regata. Este comitê organizador deve em particular:

1. Fixar a data, horário e o local do Congresso Técnico, onde ocorrerá o sorteio das raias.
2. Tomar todas as providências para que a raia e as instalações técnicas estejam em condições de sediar uma competição nacional, em conformidade com estas regras.
3. Relacionar os árbitros estaduais que poderão integrar o júri da regata.
4. Providenciar equipe de salva vidas e equipe médica (ambulância).
5. Preparar e distribuir o programa da regata.
6. Tomar todas as outras medidas que possam ser necessárias para assegurar a organização adequada da regata.

DEVERES DO COMITÊ ORGANIZADOR

1. **Autoridade da CBR** – Todas as regatas nacionais e regionais de remo estão sob a autoridade da CBR.
2. **Data e Programa** – Para Campeonatos Nacionais e Regionais, a CBR elabora o programa da regata, e fixa a data de acordo com a federação sede. (Por seu turno, a federação sede apresentará a data proposta à CBR para aprovação até 30 de setembro do ano anterior ao evento).
3. **Raia, Instalações, Programa** – O comitê organizador é responsável pela raia e todas as instalações e equipamentos necessários, tanto em terra como na água. É também responsável pela organização da regata. Deve elaborar um programa prévio que descreva igualmente o tipo de instalações da raia e o enviar a todos os participantes.
4. **Segurança** – O comitê organizador deve nomear uma pessoa como responsável pela segurança da regata com responsabilidades específicas para assegurar que todas as medidas de segurança apropriadas, incluindo regras de trânsito, tenham sido consideradas e implementadas para o funcionamento seguro da regata.
5. **Médico** – O comitê organizador deve nomear um Médico com a responsabilidade específica de assegurar que o apoio e as instalações médicas apropriadas sejam facilmente acessíveis durante a regata. As instalações de primeiros socorros e um serviço de resgate na água devem estar sempre disponíveis.





6. **Rádio e Comunicações telefônicas** – É essencial que haja comunicação telefônica direta e/ou por rádio entre o Presidente do Júri, e os árbitros de chegada, partida, alinhador e a Comissão de Controle para que os membros do Júri possam realizar seus deveres. Também é essencial a comunicação por rádio entre o serviço de resgate na água e o pessoal médico de serviço em terra, para qualquer emergência.

REGRA 33 – CHEFE DE EQUIPE

Em regatas nacionais, cada federação ou clube filiado deve nomear uma pessoa, que será o "Chefe de Equipe", que será responsável pela comunicação oficial entre remadores e treinadores e o comitê organizador, durante a regata.

O Chefe de equipe é responsável por sua equipe e deve participar do congresso técnico e outras reuniões. O Chefe de Equipe comunicará a todos os remadores e treinadores de sua equipe, todas as informações relevantes do congresso técnico, incluindo aquelas relativas às provas e à segurança. Será responsável por todas as comunicações oficiais com o júri durante a regata sobre questões relativas à sua equipe, incluindo a retirada das guarnições e a substituição dos remadores.

SEÇÃO 2 – PUBLICIDADE E PATROCÍNIO

REGRA 34 – PRÊMIOS E CONTRATOS DE PATROCÍNIO

Competidores (remadores e timoneiros) podem receber dinheiro e outros prêmios pela competição. Podem também celebrar contratos de patrocínio e cessão de imagem. Só serão permitidas propagandas ou identificação nos barcos, remos e uniformes oficiais da Seleção Brasileira se autorizado pela Confederação Brasileira de Remo (incluindo propaganda no corpo).

Toda propaganda deve estar em conformidade com a legislação brasileira que rege o assunto, e se for televisionada, às leis que se aplicam à autoridade nacional de televisão. Publicidade imprópria ou que prejudique a imagem do remo, incluindo fumo e bebida alcoólica forte (mais de 15%), é proibida. Em regatas exclusivas de juniores não é permitida publicidade de bebidas alcoólicas.

Durante as regatas em que os remadores júniores participam (inclui todas as regatas e campeonatos) a propaganda do álcool é proibida enquanto os remadores júniores estão correndo. A publicidade não pode incluir nada que exiba ou leve a conteúdo que não seja permitido por estas Regras (por exemplo, através do URL ou endereço do site, etc.).

REGRA 35 – PUBLICIDADE NOS BARCOS

Os espaços existentes nos castelos de proa e de ré, bem como de cada lado do barco, na borda ou no quebra-mar, podem levar o nome de um ou mais patrocinadores.

REGRA 36 – PUBLICIDADE NOS REMOS

Remos longos e curtos, além do nome do fabricante, poderão ter o nome do patrocinador na alavanca interna, na alavanca externa e na pá do remo. Entretanto as cores, o desenho e a propaganda de todos os remos utilizados em cada barco (guarnição) deverão ser idênticos.





REGRA 37 – UNIFORME DOS REMADORES

Membros de uma mesma guarnição devem competir usando uniformes idênticos, inclusive no que diz respeito ao fabricante e ao patrocinador. O timoneiro pode usar roupas adicionais em condições de tempo adversas, por razões de saúde, mas elas devem ser das cores da Federação, do Clube ou da Liga que ele representa. As identificações em bonés e meias não precisam ser idênticas dentro da guarnição, e estão sujeitas a acordo entre os remadores e sua federação, e podem ser usadas para patrocinadores individuais do remador. Se dois ou mais membros da guarnição usarem bonés, esses bonés devem ser da mesma cor e modelo. O patrocinador pode ser diferente desde que o posicionamento e tamanho das propagandas sejam idênticos.

A CBR poderá emitir outras regulamentações sobre uniforme de remadores nas competições dos Campeonatos Brasileiro de Remo e Copas Regionais de Remo, incluindo o uso de uma camiseta fornecida pela CBR ou outra identificação do patrocinador da CBR. Em Regatas nacionais, quando houver uma guarnição mista, os membros do mesmo clube devem usar o uniforme e as identificações de seu próprio clube. O remador ou guarnição que participe de uma prova em desacordo com esta regra, será rebaixado para o último lugar da prova em questão.

SEÇÃO 3 – INSCRIÇÕES, CANCELAMENTO E SUBSTITUIÇÕES

REGRA 38 – INSCRIÇÕES

Toda a inscrição para um campeonato nacional, ou regional deve ser encaminhada a CBR, em formulário próprio. A inscrição deve ser feita por prova e deve conter o nome a data de nascimento e o registro no SIR de cada remador, iniciando pelo proa e terminando pelo voga, seguido do timoneiro.

REGRA 39 – RESTRIÇÕES

Nenhum remador pode competir por dois clubes e/ou duas federações na mesma temporada.

REGRA 40 – DECLARAÇÃO FALSA

Qualquer declaração falsa no que diz respeito ao nome, idade, filiação ou elegibilidade de um remador, acarretará na desclassificação de todos os remadores da guarnição, em todas as provas nas quais estão inscritos na regata em questão.

REGRA 41 – LISTA DE INSCRIÇÕES

O mais tardar dois dias após o encerramento das inscrições, a CBR publicará no site, para conhecimento dos clubes participantes e das federações filiadas, uma lista das inscrições, um cronograma provisório das eliminatórias, o horário e local do Congresso técnico e o desenho da raia com detalhes das regras de tráfego.

REGRA 42 – OBJEÇÕES A UMA INSCRIÇÃO

Qualquer objeção a uma inscrição deverá ser apresentada por escrito à CBR. Após consultar as partes envolvidas a CBR deverá decidir sobre a objeção, e caso seja justificada a inscrição não será aceita.





REGRA 43 – CANCELAMENTO

Se uma Federação ou um clube cancelar a sua participação em uma prova que esteja inscrito, deve informar o seu afastamento no Congresso Técnico da competição. O cancelamento pode ser feito até no máximo uma hora antes do início da prova em questão, apresentando, por escrito, uma solicitação de cancelamento de sua participação ao Júri da Regata, ficando sujeito às multas previstas no regulamento da competição, exceto quando acompanhado de um certificado médico. O cancelamento, uma vez feito, é irrevogável.

REGRA 44 – SUBSTITUIÇÕES ANTES DA PRIMEIRA PROVA

1. **Guarnições** – Os clubes ou federações podem substituir até a metade dos remadores (assim como o timoneiro, se aplicável) em todas as guarnições por eles inscritas na regata, desde que os substitutos sejam atletas do mesmo clube (ou, no caso de guarnições mistas, de um dos clubes em causa). As substituições devem ser comunicadas por escrito à comissão de controle pelo menos uma hora antes da primeira eliminatória de cada prova em que haja a substituição.
2. **Single-Skiff** – O remador do single-skiff que adoecer ou se lesiona pode ser substituído, mediante a apresentação de um atestado médico, desde que o substituto seja membro do mesmo Clube e no caso de equipes estaduais da mesma federação e que a substituição seja entregue por escrito à comissão de controle pelo menos uma hora antes da primeira eliminatória da prova em questão.

Em adição ao item 1 desta regra, após o prazo de substituição e antes da primeira eliminatória, por motivo de acidente ou doença grave de um membro da guarnição, uma substituição pode ser feita, mediante a apresentação de atestado médico.

REGRA 45 – SUBSTITUIÇÕES APÓS A ELIMINATÓRIA

1. **Guarnições** – Não pode haver substituição de remador (a) ou timoneiro (a) após a guarnição ter participado de uma eliminatória, exceto em caso de acidente ou doença grave de um (a) remador (a) ou timoneiro (a) no decorrer das eliminatórias, mediante a apresentação de atestado médico, comprovado por médico credenciado pela entidade organizadora da regata. O remador (a) ou timoneiro (a) que tenha sido substituído (a) fica impedido (a) de participar de qualquer outra prova na competição, mesmo que se restabeleça. Até a metade dos remadores (assim como o timoneiro, se aplicável), pode ser substituído, de acordo com a regra 44.
2. **Single-Skiff** – Nenhuma substituição é permitida para um remador de single-skiff, após ter corrido a eliminatória.
3. **Substituições Consequentes** – Quando um remador está doente ou ferido e uma substituição é feita para aquele remador usando um remador de um segundo barco (sem dobrar), o remador do segundo barco pode, por sua vez, ser substituído naquele barco por outro remador, mesmo que o remador do segundo barco não esteja doente ou ferido. Esta substituição só pode ocorrer se for claramente resultante da doença ou lesão de um remador do primeiro barco.





SEÇÃO 4 – SEGURANÇA E IMPARCIALIDADE

REGRA 46 - PRINCÍPIOS BÁSICOS

O Comitê Organizador e o Júri da Regata devem ter como prioridade:

1. A segurança dos competidores;
2. A imparcialidade e garantia de iguais condições para todos os competidores.

Todos os remadores devem agir em todos os momentos de acordo com estes princípios.

REGRA 47 – SEGURANÇA

A CBR pode cancelar uma regata do Campeonato Brasileiro de Remo, ou uma Copa Regional se não estiver convencida de que as Regras relativas à segurança foram observadas. Um serviço médico e de resgate (salva vidas), obrigatoriamente, devem estar prontos para agir na terra e na água durante o horário oficial da regata.

A Federação sede deve anunciar o dia oficial de abertura da raia para treinamento (um mínimo de um dia antes do início do Campeonato), e deverá também anunciar o horário de abertura e de fechamento da raia em cada dia de treino e de competição.

Todos os remadores deverão competir em suas raias, de acordo com as regras de competição referentes à segurança de seus barcos, remos e outros itens do equipamento. É de responsabilidade dos remadores, técnicos e da entidade regional de administração (Clubes e Federação), que todos os seus equipamentos estejam adequados para as condições da água durante todo o evento.

REGRA 48 – REGRAS DE TRÁFEGO NA RAIAS

O Comitê Organizador da regata deve divulgar nas rampas de embarque e nas garagens as regras de tráfego a serem seguidas, para controlar o movimento dos barcos na água. Estas regras devem cobrir:

1. Regras de tráfego para treinamento; e
2. Regras de tráfego para competições.

As regras de tráfego para treinamento devem identificar pelo menos uma raia neutra entre as equipes navegando em sentido oposto. Não pode haver nenhum treinamento, durante os horários da competição nos Campeonatos Nacionais e Regionais. As regras de tráfego para competição devem cobrir a área para aquecimento e resfriamento. Devem igualmente levar em consideração a segurança de qualquer barco que participe da cerimônia de premiação. É responsabilidade de todos os remadores, técnicos e chefes de equipe ler, entender e obedecer a todas as regras de tráfego. Além disso, os remadores durante o aquecimento ou resfriamento devem:

1. Parar quando guarnições que estão competindo se aproximarem de sua posição;
2. Não cruzar a linha de chegada (em qualquer direção) quando barcos de outra prova estiverem em processo de chegada;
3. Não seguir uma prova, nem parte dela, mesmo que fora da área demarcada de competição.





Uma cópia das regras de tráfego deve ser entregue para todos os clubes e/ou Federações participantes da competição, junto com a relação das provas.

REGRA 49 – OUTROS BARCOS NA ÁGUA

Durante o horário oficial da competição, nenhum barco (parado ou em movimento) sem função específica na regata, pode permanecer na raia ou acompanhar o desenrolar das provas, mesmo que por fora da área demarcada, sem autorização do Presidente do Júri. O Presidente do Júri determinará a posição de todos os barcos autorizados, isto é, lancha de árbitros, barcos de salvamento, barcos de televisão, barcos de segurança, etc.

REGRA 50 – QUEBRA DO EQUIPAMENTO

Se uma equipe sofrer danos aos seus equipamentos, o Júri deve, a pedido de qualquer das equipes envolvidas, decidir quem foi o responsável.

REGRA 51 – JUSTIÇA

Todos os remadores devem competir de forma justa, respeitando seus oponentes e os membros do Júri. Em particular, devem respeitar o horário da partida e seguir as instruções dos árbitros durante toda a competição, dentro ou fora d'água. Os membros do Júri devem garantir que as regras são aplicadas de forma justa a todos os competidores.

SEÇÃO 5 – O SORTEIO E O SISTEMA DE ELIMINATÓRIAS

REGRA 52 – ELIMINATÓRIAS

Se o número de inscrições em uma prova excederem o número de raias disponíveis, um sistema de eliminatórias deve ser usado. O intervalo entre as etapas de uma mesma prova deve ser de no mínimo duas horas (ex.: eliminatória e repescagem). O sistema de eliminatória usado nos Campeonatos Nacionais, Regionais e Estaduais deve ser o sistema de eliminatória da FISA/CBR. Os detalhes do sistema de eliminatória constam no apêndice 2 deste Código de Regata.

REGRA 53 – SORTEIO

O sorteio para a definição das raias das eliminatórias deve ocorrer durante o Congresso Técnico, que deve ser realizado, a princípio, um dia antes do início da competição. O sorteio será aleatório, a menos que o Comitê Executivo decida, no caso de um evento importante, que haverá equipes “cabeça de chave” em cada eliminatória.

Na prova que tenha somente uma final (menos de 07 guarnições), um sorteio para definição das raias deve ser realizado durante o Congresso Técnico. As raias de cada uma das equipes “cabeça de chave”, na eliminatória, também devem ser determinadas por sorteio aleatório. Não haverá “cabeça de chave” para qualquer das fases posteriores da prova.

Se o número de inscrições, em uma prova, resultar em um número desigual de guarnições em cada eliminatória, então as eliminatórias com o maior número de guarnições serão realizadas antes da eliminatória com o menor número de guarnições. Se uma equipe se afastar após o sorteio das raias, mas antes do início da primeira eliminatória, e se o número das equipes que restarem na prova envolve outra variante de eliminatórias e repescagem, ou se a retirada resultar em um desequilíbrio evitável





entre o número de guarnições em cada eliminatória, o presidente do Júri, antes do início da primeira eliminatória, deve fazer as modificações necessárias ou efetuar um novo sorteio com as equipes envolvidas.

Em repescagens, semifinais e finais, o principal é posicionar nas raias do centro as equipes com os melhores resultados nas etapas anteriores. Similarmente, as equipes com os piores resultados anteriores serão posicionadas nas raias do lado mais externo da raia. Se duas equipes tiveram o mesmo resultado deve-se fazer um sorteio supervisionado por um membro do júri para definição das raias.

REGRA 54 – DESISTÊNCIA, EXCLUSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO APÓS O SORTEIO.

1. Se uma guarnição se retirar, ou for desqualificada ou excluída da prova antes do início da primeira eliminatória, da primeira repescagem, da primeira quarta de final ou da primeira semifinal do evento, o resultado da prova para a guarnição será DNS (não iniciou), DSQ (desqualificada) ou EXC (excluída). Uma guarnição que se retira da prova antes da eliminatória, ou for desqualificada ou excluída em qualquer momento da eliminatória não terá classificação na prova. Uma guarnição que se retire da prova após a eliminatória, mas antes da repescagem, quarta de final, semifinal ou final será classificada em último lugar da etapa em que houve a desistência.
2. Se uma guarnição parar de remar durante uma eliminatória, repescagem, quarta de final ou semifinal e não terminar a prova, o seu resultado na prova será DNF (não terminou). A equipe que não terminar a prova não será classificada nesta etapa, e não participará das outras etapas desta prova, e será colocada em último lugar no ranking geral dessa prova. Em caso de problema que impeça a guarnição de terminar a prova, o presidente do júri pode decidir classificar a equipe em último lugar da prova.
3. Se uma guarnição for desqualificada ou excluída após o início da primeira eliminatória, o resultado da guarnição na prova será DSQ (desqualificada) ou EXC (excluída), e ela não será classificada, nem participará das outras etapas desta prova.
4. Em uma final, se a guarnição se retira antes do início da prova, ou não termina a prova, o resultado da guarnição será DNS (não iniciou) ou DNF (não terminou), e será classificada como último lugar na final.

REGRA 55 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS ADVERSAS

Em Campeonatos nacionais, regionais ou estaduais em que as condições meteorológicas não ofereçam segurança ou igualdade de condição para os competidores as seguintes medidas podem ser tomadas pelo Presidente do Júri:

1. Usar as balizas que ofereçam igualdade de competição;
2. Suspender a competição, e reiniciá-la em horário alternativo;
3. Omitir uma ou mais etapas da prova (ex. Semifinal), onde as condições climáticas adversas façam com que a prova seja suspensa por um longo período de tempo. Neste caso, o ranking das equipes nas etapas que foram concluídas será usado como base para a formação das próximas etapas. Esta alternativa não pode ser usada em eliminatórias ou na final de uma prova com menos de 07 barcos inscritos.
4. Reduzir a distância da prova para 1000 metros, quando as condições forem tão adversas que nenhuma outra alternativa seja possível.
5. Programar uma tomada de tempo para cada prova individualmente, (ex. se houver quatro eliminatórias, haverá quatro tomadas de tempo separadas, uma para cada eliminatória).





SEÇÃO 6 – PENALIDADES

REGRA 56 – PENALIDADES

Em caso de violação das regras, o Júri deve aplicar uma das seguintes penalidades:

1. Repreensão.
2. Cartão Amarelo que constituirá uma advertência formal. Uma equipe que tenha recebido dois Cartões Amarelos na mesma prova receberá um Cartão Vermelho e será excluída da prova.
3. Rebaixamento para o último lugar da prova (somente nos casos previsto neste código).
4. Cartão Vermelho que exclui a equipe de todas as etapas de uma prova.
5. Desqualificação / Desclassificação de todas as provas da competição.

Em caso de exclusão ou desqualificação/desclassificação, o júri também pode ordenar a repetição da prova, com todas as guarnições restantes ou para um número específico de guarnições, caso seja necessário, para recuperar as chances da equipe prejudicada.

Quando um cartão amarelo ou um cartão vermelho for aplicado, a equipe penalizada deve ser informada imediatamente ou, o mais breve possível. No caso de um Cartão Amarelo aplicável para a próxima etapa da prova da guarnição, a penalidade, em princípio, será anunciada verbalmente à tripulação pelo membro do Júri no pontão de embarque. Ele também será anunciado pelo Árbitro de Partida como parte do procedimento de partida.

SEÇÃO 7 – A PARTIDA

REGRA 57 – NA PARTIDA

Os primeiros 100 m da prova constituem a zona de partida. Uma guarnição pode entrar na zona de partida, depois de autorizada pelo Árbitro de Partida, mais só pode entrar na raia após as guarnições da prova anterior deixar a zona de partida e o Árbitro de Partida ter atribuído a raia da guarnição.

As guarnições têm que se posicionar em suas respectivas raias até dois minutos antes da hora da partida da prova. O Árbitro de Partida deve começar a prova sem referência aos ausentes. As guarnições que chegarem atrasadas à partida (depois do anúncio dos dois minutos) devem ser advertidas com um cartão amarelo pelo Árbitro de Partida.

REGRA 58 – PROCEDIMENTO DE PARTIDA

O Árbitro de Partida informará as equipes suas posições na partida. As guarnições deverão estar no pontão de partida até dois minutos antes do horário da sua prova. Quando as equipes estiverem prontas e o Alinhador indicar que elas estão devidamente alinhadas, o Árbitro de Partida dará a partida. O alinhador deve decidir se os barcos estão corretamente alinhados e se uma ou mais guarnições deram uma partida em falso. Se o alinhador considerar que houve uma partida em falso ou a partida não foi correta, o Árbitro de Partida (Starter) deve parar a prova e, se houver uma partida em falso, deve atribuir um Cartão Amarelo à guarnição ou às guarnições que, na opinião do alinhador, causou-a. Uma guarnição que cometa duas partidas em falso ou receba dois Cartões Amarelos na mesma prova, deve receber um Cartão Vermelho e ser excluída do prova.





1. Dois minutos antes do horário da partida, o Árbitro de Partida anunciará "dois minutos", isto significa que as guarnições, a partir de então, estão formalmente sob as suas ordens. As guarnições devem se preparar para a partida, checando equipamentos e se desfazendo, se for o caso, de vestimentas adicionais. Depois de anunciar "Dois minutos" e se todas as guarnições estão prontas para a prova, o Árbitro de Partida pode, em condições climáticas adversas ou outras circunstâncias especiais, prosseguir com a partida sem esperar pela hora de início designada.
2. Antes de dar a partida, o Árbitro de Partida deve ter certeza de que o Árbitro Geral e o Alinhador estão prontos. Estando os barcos devidamente alinhados, o Árbitro de Partida fará chamada das guarnições, por ordem crescente de balizas, pelo nome das equipes. Cada guarnição é responsável por estar alinhada e pronta para a partida após a chamada.
3. As guarnições têm que se certificar de que estão corretamente posicionadas, pois, depois de nomeadas, o Árbitro de Partida não levará em consideração nenhum erro de posicionamento ou alegação de não estarem prontas. Concluída a chamada, o Árbitro de Partida observará se o Alinhador continua com a bandeira branca levantada, indicando que as guarnições estão corretamente alinhadas e dirá: "ATENÇÃO".
4. O Árbitro de Partida deve então levantar a bandeira vermelha.
5. Após pequena pausa, falar: "SAI!", ao mesmo tempo abaixando a bandeira lateralmente.
6. A pausa entre o levantar da bandeira e o comando de partida deve ser claro e variável.
7. No caso de o Árbitro de Partida notar que o Alinhador abaixou a bandeira branca, deve interromper o procedimento de partida. Se a partida for interrompida, por qualquer motivo ou por partida em falso, então o Árbitro de Partida deverá reiniciar o procedimento, fazendo nova chamada, anunciando o nome das guarnições. O Árbitro de Partida não é obrigado a anunciar "Dois minutos" novamente.

REGRA 59 – PARTIDA RÁPIDA

Em circunstâncias excepcionais, como em caso de vento que dificulte o alinhamento, por exemplo, o Árbitro de Partida pode decidir não usar a partida normal, com a chamada das guarnições. Nesse caso, deve informar às guarnições que será usada a "Partida Rápida".

Uma vez que a partida normal tiver sido utilizada, o árbitro de partida não deve, em princípio, mudar para partida rápida na mesma prova, se a prova tiver que ser reiniciada. Para a partida rápida, no lugar da chamada, o Árbitro de Partida deve dizer "Partida Rápida – Atenção". Deve então levantar a bandeira vermelha e, após uma clara e variável pausa, falar: "SAI!" e ao mesmo tempo abaixar a bandeira lateralmente.

REGRA 60 – PARTIDA EM FALSO

Uma guarnição que cruze a linha de partida, após o Árbitro de Partida ter levantado a bandeira vermelha, mas antes do comando do Árbitro de Partida comete uma partida em falso, e deve receber um Cartão Amarelo. Somente o Alinhador pode determinar se uma ou mais guarnições causaram uma partida em falso.





REGRA 61 – CONSEQUÊNCIAS DA PARTIDA EM FALSO

Logo após autorizar a partida, o Árbitro de Partida deverá olhar para o Alinhador, a fim de certificar-se de que a partida foi normal. No caso de uma partida em falso, o Árbitro de Partida deverá parar a prova: tocando o sino e balançando a bandeira vermelha.

No caso de uma partida em falso o alinhador deve informar ao árbitro de partida o(s) nome(s) da(s) guarnição (ões) faltosa(s), e o arbitro de partida deve puni-la(s) com um cartão amarelo. Quando as guarnições retornarem ao pontão de partida o Árbitro de Partida dirá: *“(nome da equipe), partida em falso, cartão amarelo”*. Na(s) raia(s) correspondente(s) a(s) guarnição (ões) faltosa(s) será colocado um cubo, bola ou cone amarelo, ou no caso de um cartão vermelho, um marcador vermelho. O cartão amarelo permanecerá valido até o final da prova, inclusive nos casos de adiamento ou repetição da prova. A guarnição que receber dois cartões amarelos na mesma prova recebe um cartão vermelho e é excluída da prova.

REGRA 62 – OBJEÇÕES NA PARTIDA

Uma guarnição que receber um cartão amarelo, for desqualificada ou excluída na partida pode fazer uma objeção, na hora, ao Árbitro Geral ou ao Árbitro de Partida. O Árbitro geral ou o Árbitro de Partida decidirão imediatamente sobre a objeção, comunicando sua decisão para as guarnições participantes da prova e para os outros membros do júri.

SEÇÃO 8 – DURANTE A PROVA

REGRA 63 – RESPONSABILIDADE DOS REMADORES

Todos os remadores deverão competir em suas raias de acordo com estas regras, e serão responsáveis pela direção da sua embarcação. Cada guarnição deve ter uma baliza reservada para próprio uso e deve manter-se completamente nessa baliza durante toda a prova (incluindo os remos). A guarnição que sai de suas águas, sem prejudicar as rotas dos seus adversários não deve ser excluída, porém, sofre as consequências e perigos daí resultantes. Se interferir com algum adversário ou ganhar vantagem, então deverá ser penalizada, sem necessidade de advertência ou outra notificação do árbitro.

REGRA 64 – INTERFERÊNCIAS

Ocorre uma interferência se o remo ou barco de uma guarnição invadir a baliza do adversário causando desvantagem, por contato ou marola. Somente o Árbitro Geral pode decidir se uma guarnição está em sua própria raia ou se está interferindo ou causando desvantagem para outra guarnição.

Se uma equipe interferir com outra guarnição e tiver, na opinião do Árbitro Geral, alterado o resultado final da prova, esta equipe poderá ser excluída da prova pelo árbitro. Numa situação onde ocorra colisão entre barcos ou remos o Árbitro Geral pode excluir a equipe causadora, mesmo que não tenha havido nenhuma advertência anterior.

Em nenhuma circunstância o Árbitro Geral pode interferir no resultado final da prova.

REGRA 65 – CONSEQUÊNCIAS DA INTERFERÊNCIA

1. **Advertindo uma equipe** - Durante a prova, se um barco estiver interferindo no curso normal de outro, o Árbitro Geral deve levantar a sua bandeira branca, chamar a atenção da equipe, falando o





- seu nome e em seguida colocar a bandeira na posição horizontal indicando à guarnição a direção a tomar. A princípio, o Árbitro Geral não pode guiar a equipe, a não ser que haja uma obstrução em sua raia.
2. **Parando uma equipe** - Para garantir a segurança dos competidores e prevenir danos aos barcos e equipamento, o Árbitro Geral pode interferir levantando a bandeira branca (posição vertical), nomeando a equipe e dando o comando "PARE". Uma equipe assim instruída deve parar imediatamente o seu barco. A equipe pode começar a remar novamente para terminar a prova, se permitido pelo árbitro.
 3. **Alertando o Árbitro Geral** – Se, durante a prova, uma guarnição considera que está sendo prejudicada por outra, um membro da equipe deve, se possível, chamar a atenção do Árbitro Geral no momento da interferência para indicar que pretende fazer uma objeção.
 4. **Remediando uma desvantagem** - Se uma equipe sofrer uma desvantagem a prioridade é de restaurar suas chances de vencer. A imposição de alguma penalidade é secundária. Havendo perda da possibilidade de vencer, o Árbitro Geral deve tomar a decisão mais apropriada oferecida por essas regras, por exemplo, parar a prova, aplicar a penalidade e ordenar que a prova recomece do pontão de partida ou, dependendo das circunstâncias, permitir que a corrida continue e anunciar sua decisão após o término da prova. Ele não pode apenas penalizar a equipe que causou os danos enquanto a equipe que sofreu os mesmos não tiver sua condição de prova recuperada
 5. Nada nesta Regra ou nos seus Regulamentos diminui a responsabilidade de cada guarnição de permanecer na sua baliza durante toda a prova.

REGRA 66 - TREINAMENTO DURANTE A PROVA

É proibido dar instruções, conselhos ou direção aos remadores ou equipes que competem com qualquer aparelho elétrico, eletrônico ou outro dispositivo técnico, direta ou indiretamente de fora do barco.

SEÇÃO 9 – A CHEGADA

REGRA 67 – TÉRMINO DA PROVA

Uma equipe termina a prova quando a bola de proa de seu barco cruzar a linha de chegada. A prova será válida mesmo se a guarnição estiver incompleta. Nas provas com timoneiro, porém, é excluída a guarnição que cruzar a linha de chegada sem o timoneiro. Uma prova termina quando a última guarnição cruza a linha de chegada.

1. **Prova Concluída** - A prova está concluída quando o Árbitro Geral levantar a bandeira branca ou vermelha.
2. **Resultado Oficial** – O resultado oficial da prova deve ser determinado pelos Árbitros de Chegada e as guarnições são classificadas na ordem em que a bola de proa de seu barco cruza a linha de chegada. Quando o Árbitro Geral considerar que a prova não foi normal o Árbitro de Chegada deve aguardar a decisão do Árbitro Geral para determinar o resultado oficial da prova.
3. **Foto Finish** – No caso de uma chegada muito disputada o Árbitro de Chegada deve determinar a ordem de chegada das guarnições através da gravação do foto finish ou vídeo finish. O equipamento necessário será operado por especialistas que não precisam fazer parte da equipe dos árbitros.





4. **Cronometragem** – Os tempos intermediários e os tempos finais de cada guarnição devem ser registrados a 1/100 segundo pelo cronometrista, que não precisa ser Árbitro de Chegada (membro do júri).
5. **Prova Normal** – Mesmo que o Árbitro considere a prova normal, ele deve verificar se nenhuma guarnição está fazendo uma objeção de acordo com as Regras 62 ou 69, antes de comunicar aos Árbitros de Chegada, levantando sua bandeira branca. Antes de deixar a área da chegada ele deve certificar-se que o Árbitro de Chegada entendeu o seu sinal, levantando uma bandeira branca.
6. **Prova Irregular** – Se o Árbitro Geral considerar que a prova está irregular, deverá levantar sua bandeira vermelha. Se houver objeção, de acordo com a Regra 62 ou 69, ele deverá se dirigir até a guarnição reclamante, para entender o motivo da objeção e pode consultar os árbitros de chegada para saber a ordem de chegada da guarnição. Ele deve em seguida informar às guarnições e aos Árbitros de Chegada sua decisão. Neste caso os Árbitros de Chegada não devem anunciar o resultado oficial da prova até que o Árbitro Geral tenha chegado a uma decisão.
7. **Exclusão pelo Árbitro** – Uma equipe excluída pelo Árbitro durante a prova ou no final de uma prova deve ser notificada pelo Árbitro dizendo '*(nome da equipe) - (motivo da exclusão) - Cartão Vermelho - Exclusão!*'.

REGRA 68 – EMPATE

Quando duas ou mais embarcações chegam exatamente juntas, verifica-se o empate entre elas, e serão adotados os seguintes procedimentos:

1. Se houver empate em uma eliminatória, e se for decisivo para somente uma das guarnições dar prosseguimento na próxima fase da competição, deverá haver a repetição da prova para as guarnições envolvidas, no mesmo dia, e não menos que duas horas após a prova em que o empate ocorreu. Se todas as guarnições envolvidas no empate passarem a fase seguinte, não haverá repetição da prova e será feito um sorteio (pelo Presidente do Júri) entre elas para determinação de suas raia na próxima etapa.
2. Se houver empate em uma repescagem, uma quarta de final ou uma semifinal e se apenas uma das guarnições progride para a próxima fase da competição, será a guarnição que teve a melhor classificação na fase anterior a que ocorreu o empate. A fase anterior será a última, antes do empate, em que competiram as equipes empatadas. Se as guarnições tiveram o mesmo resultado nesta fase, a classificação na fase anterior a esta, será utilizada para este fim. Se nesta fase os resultados das guarnições continuarem idênticos, deverá haver a repetição da prova para as guarnições envolvidas no mesmo dia, e não menos que duas horas após a prova em que o empate ocorreu. Se todas as guarnições envolvidas no empate passarem a fase seguinte, não haverá repetição da prova e será feito um sorteio (pelo Presidente do Júri) entre elas para determinação de suas raia na próxima etapa.
3. Em uma final, verificando-se o empate, as guarnições envolvidas terão a mesma colocação e a seguinte pulará um número ordinal. Se o empate implicar no recebimento de medalhas, então o Comitê Organizador do evento deve providenciar medalhas adicionais.





SEÇÃO 10 – OBJEÇÕES, PROTESTOS, RESULTADO DE PROTESTOS, APELOS E DISPUTAS

REGRA 69 – OBJEÇÕES

Se uma guarnição considerar que houve irregularidade durante a prova, um dos membros deve levantar a mão para indicar que está fazendo uma objeção, ao Árbitro Geral imediatamente após a chegada, antes de sair da raia. Para ser válida a objeção deve ser feita com o barco na área de escape, antes da guarnição desembarcar. Neste caso, o Árbitro Geral não levantará nenhuma bandeira, ele deve ouvir a equipe reclamante e considerar sua objeção. Somente cabe objeção, sobre fatos ocorridos durante a prova.

O Árbitro Geral decide sobre a objeção e comunica sua decisão aos remadores e aos outros membros do júri. Uma guarnição excluída ou penalizada na partida pode fazer uma objeção ao Árbitro de Partida ou ao Árbitro Geral no momento em que a penalidade for aplicada, de acordo com a regra 62.

O Árbitro Geral pode tomar uma das seguintes decisões:

1. Não considerar a objeção e levantar a bandeira branca significando que ele decidiu que a prova está normal.
2. Aceitar a objeção da equipe e levantar a bandeira vermelha, significando que decidiu que a prova foi irregular. Neste caso, ele irá até os Árbitros de Chegada para comunicar sua decisão e qualquer explicação necessária. Os Árbitros de Chegada, neste caso, não devem anunciar o resultado oficial da prova até que o Arbitro Geral tenha tomado a sua decisão.
3. Decidir que necessita de mais informações, para julgar a objeção. Neste caso, levanta a bandeira vermelha, e toma as providências necessárias para decidir sobre a objeção. Ex. consultar o presidente e membros do júri, ouvir outras pessoas, etc. Os Árbitros de Chegada, neste caso, não devem anunciar o resultado oficial da prova até que o Árbitro Geral manifeste sua decisão.

REGRA 70 – PROTESTOS

Uma guarnição ou guarnições cuja objeção não tenha sido aceita, ou que foi afetada pela decisão do Árbitro na objeção, que tenha sido desqualificada ou excluída, ou que não aceite o resultado (classificação) divulgado, pode fazer um protesto, por escrito, ao Presidente do Júri, no máximo uma hora após o Árbitro Geral ter comunicado sua decisão, ou no caso da não aceitação dos resultados divulgados, uma hora após a divulgação do resultado. A Banca do Júri decidirá se o protesto foi justificado. Tomará sua decisão antes da próxima etapa da respectiva prova, e, em qualquer situação, no máximo duas horas após a última prova do dia.

Como regra geral, no caso de protesto decorrente de uma objeção referente à final de uma prova, a cerimônia de premiação da prova fica suspensa até a Banca do Júri ter tomado sua decisão.

Em qualquer caso de protesto, devem ser observados os seguintes princípios:

1. Um protesto tem que ser por escrito, de forma clara, expondo os fatos e razões nas quais é baseado, devendo estar acompanhado do recibo de pagamento, no valor de 50% do salário mínimo vigente.





2. Só serão válidos os protestos da guarnição ou guarnições cuja objeção não tenha sido aceita, ou que foi afetada pela decisão do árbitro a objeção, que tenha sido desqualificada ou excluída, ou que não aceite o resultado (classificação) divulgado.
3. Os envolvidos (Federação, Clube, remador ou árbitro) não podem tomar parte na decisão final da Banca do Júri.

REGRA 71 – RESULTADO DO PROTESTO

Após ouvir as partes envolvidas, a Banca do Júri pode impor as seguintes penalidades para remadores, timoneiros ou pessoas que os acompanhem, e que se comportem de maneira imprópria ou antidesportiva:

1. Repreensão;
2. Cartão Amarelo (uma equipe que recebe dois cartões amarelos na mesma prova recebe um cartão vermelho e é excluída da prova);
3. Rebaixamento para último lugar da prova (somente nos casos expressamente previstos neste Código);
4. Cartão Vermelho (Exclusão de todas as etapas da prova);
5. Desqualificação / Desclassificação (da competição).

Após aplicar a penalidade apropriada, a banca do júri, deve tomar todas as medidas necessárias, para recuperar as chances da equipe prejudicada. Isso pode exigir a repetição da prova para um número específico de guarnições.

REGRA 72 – RECURSO

Qualquer recurso, contra uma decisão da Banca de Júri, deve ser apresentado a CBR, por escrito, para ser encaminhado ao STJD; ou no caso de regata estadual à Federação Estadual (TJD), dentro do prazo previsto no Código Brasileiro de Justiça Desportiva. O recurso contra uma decisão da Banca do Júri só pode ser feito por uma equipe cuja objeção aceita tenha sido anulada, ou cujo protesto contra os resultados publicados foi rejeitado pela Banca do Júri.

A decisão do STJD deverá ser final.

REGRA 73 – RECURSO E CASOS OMISSOS

O STJD decidirá sobre os recursos contra uma decisão da Banca do Júri (de acordo com a Regra 70) e sobre todos os casos não abrangidos por estas Regras e/ou Regulamentos do Campeonato. A decisão do STJD deverá ser final. Qualquer decisão tomada pelo STJD, sob esta Regra, será imediatamente comunicada por escrito à CBR, que divulgará para as federações filiadas.

REGRA 74 - CASOS EXCEPCIONAIS

Se for necessário tomar decisões em casos excepcionais (por exemplo, adiamento ou suspensão da regata), o Presidente do Júri nomeará e presidirá uma equipe para tomar tais decisões.





REGRA 75 – RELATÓRIO DA REGATA

O Júri deve desempenhar suas funções até o final da regata. O Júri, após a regata, reúne-se e apresenta um relatório conclusivo, no qual devem constar as colocações de acordo com os boletins dos Árbitros de Chegada, o desenvolvimento da regata, as ocorrências e acidentes ocorridos no desenrolar das provas, mencionando sempre o responsável, as objeções e os protestos, acaso recebidos, e respectiva decisão. Esse relatório, assinado por todos integrantes do Júri, enviado em formato eletrônico à CBR o mais tardar 7 (sete) dias após a regata.

SEÇÃO 11 – O JÚRI E A BANCA DO JÚRI

REGRA 76 – O JÚRI

O Júri é composto por um grupo de árbitros nacionais e/ou internacionais e tem o dever de garantir que a regata aconteça de acordo com essas regras e, em particular, assegurar igualdade de condições a todos os competidores.

REGRA 77 – PRINCIPAL PREOCUPAÇÃO DO JÚRI

A segurança dos remadores deve ser a principal preocupação do júri durante a realização de toda a regata. Em caso de condições inseguras para os remadores, o Presidente do Júri tem o poder de tomar qualquer decisão necessária e comunicar qualquer alteração ao Árbitro de Partida e Árbitro Geral.

REGRA 78 – COLABORAÇÃO COM O COMITÊ ORGANIZADOR

O funcionamento adequado de uma regata requer uma colaboração constante entre os membros do júri e o comitê organizador, principalmente com o responsável pela segurança e o médico.

Os membros do Júri devem:

1. Fiscalizar as raias e suas imediações
2. Evitar aglomerações na torre de chegada e pontões de embarque e colaborar com a entidade organizadora no que se fizer necessário para o bom andamento da regata.

REGRA 79 – PRESIDENTE DO JÚRI

O Presidente do Júri deve atribuir deveres a cada membro do Júri e deve supervisionar suas atividades. Ele deve presidir as reuniões do Júri, nomear e presidir a Banca do Júri.

REGRA 80 – INDICAÇÃO DO JURI

1. Regatas Nacionais – O Júri e seu Presidente são nomeados pela CBR, devendo o presidente do Júri ser portador de Licença Internacional (FISA).
2. Regatas Estaduais – O Júri e o seu Presidente são nomeados pela Federação ou pela sua comissão de arbitragem, devendo o Presidente, se possível, ser portador de licença de Árbitro Sul Americano (CSAR).





REGRA 81 – COMPOSIÇÃO DO JÚRI

O Júri é responsável por tudo que diz respeito às provas. O Júri é composto por árbitros que exercem as seguintes funções:

1. Presidente do Júri;
2. Árbitros Gerais (1º e 2º);
3. Árbitro de Partida;
4. Alinhador;
5. Árbitros de Chegada, sendo um deles designado Membro - Chefe;
6. Árbitros da Comissão de Controle, sendo um deles designado Membro - Chefe.

O Árbitro de Partida, o alinhador, o Árbitro Geral, os Árbitros de Chegada e os membros da Comissão de Controle devem possuir cada um, licença de árbitro nacional. Para atuar no Campeonato Brasileiro ou Copa Regional deve estar atuando nos campeonatos estaduais, e ter licença de árbitro, no mínimo, há um ano. O Júri deve arbitrar usando o uniforme oficial (camisa azul clara e calça cinza) e, se usar boné deverá ser azul escuro. No tempo frio ou com chuva, pode usar um casaco/blazer azul marinho e/ou uma capa azul ou branca. As decisões relativas ao vestuário serão tomadas pelo Presidente do Júri, tendo em conta as condições meteorológicas.

REGRA 82 - BANCA DO JÚRI

A Banca do Júri será composta pelo Presidente do Júri e dois outros membros do Júri, designados diariamente, antes do início da competição, pelo Presidente do Júri. Os nomes dos membros que compõem a Banca do Júri devem ser divulgados no quadro de aviso e nas garagens, em cada dia de competição. Esta Banca do Júri julga e decide sobre os protestos que venham ocorrer.

Nas regatas nacionais o Presidente do Júri deve nomear também três árbitros substitutos. Em caso de protesto, nenhum envolvido (por exemplo: o Árbitro Geral ou o Árbitro de Partida) deve fazer parte da Banca do Júri que decidirá sobre o protesto em questão. Neste caso, o presidente do Júri deve chamar um dos substitutos.

REGRA 83 – LICENÇA DE ÁRBITRO NACIONAL

Qualquer pessoa pode obter licença de árbitro nacional desde que:

1. Seja maior de 18 anos;
2. Tenha visão e audição normal;
3. Participe do curso e seja aprovado no exame realizado pela CBR.

A licença de árbitro nacional é válida por um período de 04 (quatro) anos. Quando o árbitro participa de um seminário, curso ou de uma competição organizada pela CBR, a licença é automaticamente prorrogada pelos próximos 04 (quatro) anos. O árbitro cuja licença tenha expirado e que deseje atuar como árbitro nacional, terá que ser aprovado em um novo exame.





SEÇÃO 12 – DEVERES DOS ÁRBITROS

REGRA 84 – COMISSÃO DE CONTROLE

A Comissão de Controle deve assegurar que a composição das guarnições seja correta e que o seu equipamento esteja em ordem. Deve também auxiliar na identificação dos remadores selecionados para serem submetidos a testes de dopagem após a sua corrida.

A Comissão de Controle é composta por árbitros que atuam nos pontões de embarque e desembarque das equipes. São funções da Comissão de Controle:

1. Fazer a pesagem dos timoneiros, indicando, neste caso, em boletim, qual o peso morto que deve levar e qual a prova em que vai competir;
2. Conferir o peso morto dos timoneiros (antes e depois da prova);
3. Fazer a pesagem dos remadores pesos-leves;
4. Receber os boletins de substituição;
5. Identificar os remadores de cada guarnição, antes do barco dirigir-se ao pontão de partida, anotando as substituições, quando for o caso;
6. Identificar os remadores de cada guarnição no desembarque após o término da prova;
7. Auxiliar a identificar, após a prova, os remadores escolhidos para exame antidoping;
8. Checar a idade dos competidores juniores, sub 23 e máster, além da idade média dos másters;
9. Verificar os uniformes dos competidores;
10. Nos barcos e equipamentos, verificar o seguinte:
 - 10.1. Cumprimento de todos os requisitos de segurança de acordo com a Regra 26
 - 10.2. Fornecer os números de proa para cada embarcação, de acordo com a raia que lhe tiver sido sorteada;
 - 10.3. Impedir a presença ou uso, nos barcos, de instrumentos, estruturas e substâncias químicas que possam representar auxílio externo à guarnição;
 - 10.4. Efetuar a pesagem dos barcos;
 - 10.5. Verificar as pinturas e a espessura das pás dos remos;
11. Impedir que, durante a regata, barcos efetuem treinamento.

As guarnições são obrigadas a se apresentar a Comissão de Controle, para respectiva identificação, antes de ir para o Pontão de Partida e após a prova antes de deixar o barco. Para ser liberada pela comissão de controle a guarnição tem que estar completa (com todos os remadores e o timoneiro, se for o caso). A guarnição que não cumpre o preceituado neste artigo será excluída pela Comissão de Controle. Após a prova no caso de mal-estar físico de um dos remadores ou acidente com o barco que impossibilite a guarnição de remar até o local onde se encontre a Comissão de Controle, à guarnição poderá ser liberada da apresentação.

REGRA 85 – ÁRBITRO DE PARTIDA

O Árbitro de Partida deve se assegurar que o procedimento de partida seja realizado corretamente.

Ao Árbitro de Partida compete:





1. Antes de iniciar suas funções, o árbitro de partida deve certificar-se que todos os equipamentos necessários para a partida estão presentes e prontos para funcionamento. Ele deverá checar se o rádio ou telefone para comunicação com o Alinhador, o presidente do Júri, os Árbitros de Chegada e a Comissão de Controle estão funcionando.
2. Verificar se o vento está criando condições desiguais ou inseguras e, se assim for, depois de consultar o Presidente do Júri, tomar as medidas necessárias, em conformidade com estas regras, para garantir uma prova justa e segura. O Presidente do Júri deve informar ao árbitro de partida de quaisquer alterações necessárias, em princípio, pelo menos dois minutos antes da partida.
3. Informar às guarnições o tempo que falta para a partida e comunicar as guarnições (assim que entrarem na zona de partida pela primeira vez) em que baliza elas irão competir. Deverá informar aos competidores os 5, 4, 3 e 2 minutos restantes para a partida;
4. Checar se os equipamentos e os uniformes da guarnição estão em ordem;
5. Realizar os Procedimentos de Partida (incluindo Partida rápida e partida em falso), conforme descritos nas Regras 58, 59 e 60. Se uma tripulação é excluída ou não comparece para a sua prova, o árbitro de partida deve deixar a baliza daquela guarnição desocupada.
6. Aplicar um cartão vermelho e excluir a equipe que tiver recebido dois cartões amarelos na mesma prova;
7. Dar um cartão amarelo, para a guarnição que chegar atrasada (menos de dois minutos antes do horário da partida). Ele deve excluir a guarnição que chegue após o horário da partida.
8. Em caso de adiamento de uma prova, o arbitro de partida deve consultar o presidente do júri, e em seguida informar às guarnições o novo horário da prova verbalmente e, se possível, por escrito (legível para todas as guarnições) em um quadro fixado na Torre de Partida.
9. No caso de um Cartão Amarelo previamente atribuído a uma guarnição, a penalidade será anunciada pelo arbitro de partida após o anúncio de "Dois Minutos" para a prova.
10. Parar a prova no caso de o alinhador ter sinalizado que houve uma partida em falso.
11. Antes de dar a partida, o arbitro de partida entrará em contato com o Árbitro Geral para assegurar-se de que este está pronto.

REGRA 86 – ALINHADOR

O Alinhador deve se assegurar que a comunicação, via rádio ou telefone, com o árbitro de partida esteja funcionando. O alinhador deve estar posicionado exatamente na linha de partida.

Ao Alinhador compete:

1. Alinhar as guarnições pela proa, comunicando ao Árbitro de Partida, com o levantar de uma bandeira branca quando as guarnições estiverem alinhadas (com a bola da proa exatamente na linha de partida); se o alinhamento correto se desfizer deverá baixar a bandeira branca;
2. Avisar e solicitar ao Árbitro de Partida, agitando uma bandeira vermelha, a anulação da partida no caso de alguma partida em falso, informando, pelo rádio, o nome da equipe faltosa (não o número da raia). O Alinhador é o único competente para determinar se uma ou mais guarnições partiram antes da autorização do Árbitro de Partida;





A entidade organizadora coloca à disposição do Alinhador seguradores encarregados do alinhamento dos barcos. As guarnições que retardarem os trabalhos de alinhamento, não acatando a ordem dos Árbitros, serão punidas com um cartão amarelo.

REGRA 87 – ÁRBITRO GERAL

O Árbitro Geral é responsável por conduzir a prova corretamente e garantir a segurança dos remadores. O Árbitro Geral não deve dar qualquer indicação de direção às equipes. Entretanto, ele deve se esforçar para impedir que ocorram acidentes e prevenir que guarnições sejam prejudicadas por outros concorrentes, por pessoas ou fatos estranhos a regata (obstáculos). O árbitro geral deve dar à equipe prejudicada, a oportunidade de se recuperar totalmente, ele deverá impor sanções adequadas às guarnições em falta, com ou sem advertência previa.

Durante o transcorrer da prova, quando o Árbitro considerar que uma guarnição foi prejudicada, ou ocorrendo alguma colisão, dentro dos limites da raia, ele adota, segundo seu critério, uma das seguintes soluções:

1. Deixa continuar a prova, aceitando a ordem de chegada dos barcos, devido à colisão ter sido muito leve, ou o impedimento não ter sido significativo e não ter alterado o resultado da prova;
2. Continua a prova, exclui o culpado, e mantém o resultado dos outros barcos;
3. Continua a prova, exclui o culpado, e determina nova disputa, obrigatoriamente do pontão de partida, com as guarnições que tiveram suas posições alteradas;
4. Para a prova, exclui o culpado e determina nova prova, obrigatoriamente do pontão de partida, imediatamente ou em horário posterior. No caso de horário posterior ele deverá consultar o presidente do júri para decidir o novo horário.

Os acidentes que ocorrem fora dos limites da raia demarcada não constituem motivo para a paralisação ou anulação da prova pelo Árbitro Geral. Não cabe repetição de prova para a guarnição que já tiver cruzado a linha de chegada, antes de ocorrer a colisão. Qualquer paralisação da prova seja pelo Árbitro Geral ou pelo Árbitro de Partida, é ordenada com o soar de um sino e com o agitar da bandeira vermelha. São deveres do Árbitro Geral:

1. Exceto pelos deveres especificamente atribuídos a eles, tanto o árbitro de partida quanto o alinhador são subordinados ao Árbitro Geral.
2. No caminho para o pontão de partida, o árbitro geral deve inspecionar as instalações da raia para garantir que estão em ordem e deve certificar-se de que não há obstáculos no percurso ou presença de outras embarcações a motor. Ele também se certifica de que as guarnições na água estão seguindo as regras de tráfego. Se encontrar qualquer problema, deve informar, por rádio, ao Presidente do Júri.
3. Durante o procedimento de partida a lancha do Árbitro Geral devesa estar posicionada imediatamente ao lado do Alinhador, ou atrás das guarnições, no centro da raia. Se ocorrer uma partida irregular, Árbitro Geral pode ordenar ao Árbitro de Partida para paralisar a prova, ou ele mesmo pode parar tocando o sino e balançando a bandeira vermelha.
4. Logo que a prova for iniciada, a lancha do Árbitro Geral deve imediatamente acompanhar os competidores no centro da raia.





5. Durante a prova o Árbitro Geral deve se assegurar que sua lancha está posicionada de maneira que lhe permita tomar atitudes o mais eficazmente possível. A posição da lancha do Árbitro Geral depende do progresso da prova e da possível colocação das equipes nas etapas seguintes. Depende também das condições do tempo. O Árbitro Geral deve ter certeza que as equipes com quem ele deseja comunicar-se possam ouvi-lo. Se tiver que ultrapassar uma ou mais equipes, deve ter cuidado para não prejudicá-las mais do que o necessário pela marola da sua lancha. Ele deve posicionar sua lancha, sempre que possível, de maneira a não impedir a visão das guarnições.
6. A decisão do Árbitro pode ser influenciada pelo tipo de prova (eliminatória, repescagem, quartas-de-final, semifinal ou final). Ele deve, também, levar em consideração a progressão das equipes para as etapas subsequentes, antes de tomar uma decisão.
7. O árbitro geral deve assegurar a segurança dos remadores, e deve prevenir a quebra dos barcos e equipamentos. Quando necessário, ele deve chamar a atenção da guarnição levantando a bandeira branca, falando o nome da guarnição e para-la com o comando "PARE". Se um ou mais remadores caírem na água, se o barco virar ou afundar, o Árbitro Geral deve ter certeza que o serviço de resgate entrou em ação, ou ele mesmo deve tomar as medidas necessárias.
8. No caso de ventania ou mudança inesperada do tempo, é responsabilidade do Árbitro Geral decidir se a prova vai iniciar, continuar ou parar. A segurança dos remadores é mais importante do que qualquer artigo das regras de competição.
9. Ao acompanhar a prova, o Árbitro deve ficar de pé na sua lancha e usar o uniforme oficial.

REGRA 88 – ÁRBITROS DE CHEGADA

Os árbitros de chegada devem determinar a ordem em que a bola de proa dos barcos cruza a linha de chegada. Eles são responsáveis por validar os resultados. Para que possam cumprir seus deveres corretamente, os Árbitros de Chegada devem estar sentados em fila, em diferentes níveis (degraus) exatamente na direção da linha de chegada. Aos Árbitros de Chegada compete:

1. Anunciar a chegada das guarnições. A passagem da bola de proa de cada embarcação pela linha de chegada é anunciada por um sinal sonoro acionado por um dos Árbitros, se possível ligado a um sistema elétrico de alto-falantes. Outro Árbitro de Chegada dá as bandeiradas, abaixando a bandeira branca para o 1º lugar; subindo-a, quando passar a bola de proa do 2º colocado; abaixando-a para o 3º e assim sucessivamente (para controle da cronometragem).
2. Anotar no boletim de chegada a ordem de classificação das guarnições até o 6º lugar e os tempos marcados pelos Cronometristas;
3. Verificar se a prova foi considerada normal pelo Árbitro Geral, indicada através do levantar da bandeira branca, e indicar para o árbitro geral que entendeu o seu sinal levantando a bandeira branca.
4. Divulgar o nome das guarnições colocadas até o 6º lugar;
5. Verificar e anotar, nos respectivos boletins, as ocorrências havidas no transcurso da prova, no caso de acidente da lancha do Árbitro Geral;
6. Julgar o filme de chegada, através do "vídeo-finish" ou "foto-finish", no caso de dúvidas.





Um dos Árbitros de Chegada, a ser designado pelo presidente do Júri, exercerá a função de Árbitro Chefe, que deverá assinar a súmula oficial da regata com os resultados. São classificadas as guarnições que, por dentro ou fora dos limites da raia, porém, sob as vistas dos Árbitros, cruzam a linha de chegada.

REGRA 89 – SAÚDE DOS REMADORES

A saúde e a segurança dos remadores são de extrema preocupação. Todos os remadores que competem nos Campeonatos Brasileiro de Remo Junior, Sub 23 e Sênior devem passar por um exame médico que inclui um questionário, um exame físico, e ECG a cada três anos até a idade de 23, e a cada cinco anos após os 23 anos de idade.

A Federação filiada, ou o clube deve fornecer o nome e o contato do médico que realizou o exame do atleta. O não cumprimento dessa regra pode levar a penalidades, incluindo exclusão da guarnição em questão ou, quando apropriado, desqualificação de toda a equipe da regata.

REGRA 90 – ANTIDOPING

O doping é estritamente proibido. A luta contra o doping é regulamentada pelo Código Mundial Antidoping. No remo, para todo aquele que cometer doping, uma penalidade será imposta. (Ver apêndice 14 do Código de Remo da FISA).

REGRA 91 – DISPOSIÇÕES FINAIS

Estas Regras de Remo passam a vigorar na data de sua publicação e substituem e revogam inteiramente as Regras anteriores.





APÊNDICE 1 – RAIAS DE COMPETIÇÃO

Em conformidade com as regras de Competição a raia da regata e todos os equipamentos técnicos devem também estar de acordo com as especificações e descrições dadas na última edição do Manual da Fisa para Competições de Remo.

REGRA 1 – ESPECIFICAÇÕES

Uma raia de remo precisa ser reta e deve proporcionar condições justas e iguais de prova para seis equipes, competindo separadamente, em raias paralelas sobre uma distância de 2.000 metros. Para raias construídas depois de fevereiro de 2001, precisa haver no mínimo oito raias. Além das seis raias deve haver água suficiente nas laterais para que as equipes possam ir para a largada, aquecimento e resfriamento em segurança.

REGRA 2 – COMPRIMENTO

O comprimento mínimo necessário da raia para competições de juniores, pesos leves, sub 23, seniores e para remo (masculino e feminino), é de 2.120m. (20 + 2.000 + 100). A raia para as competições de Máster (homens e mulheres) deverá ser de 1.150 m. (50 + 1.000 + 100). Contudo, para uma competição Master o comprimento mínimo de água deve contar com adicionais requeridos para aquecimento e pré-largada coordenada atrás da área de partida.

REGRA 3 – LARGURA

A largura da raia é de no mínimo 105m, a fim de permitir a presença de seis competidores por prova: $25m + (6 \text{ balizas} \times 12,5m \text{ cada}) + 25m = 105m$. A largura ideal é de 116 m: $8m + (8 \text{ balizas} \times 12,5m \text{ cada}) + 8m = 116m$. Esta largura permite às guarnições se dirigirem ao pontão de partida sem prejudicar o desenvolvimento da regata. Esta largura mínima só é aceita se houver uma via (perto do nível da água) ao longo de toda a raia para uso da TV. Para campeonatos FISA a largura ideal é 150m. $25m + (8 \text{ balizas} \times 12,5 \text{ cada}) 25m = 150m$.

REGRA 4 – PROFUNDIDADE

Sendo o fundo da raia nivelado, esta deve ter uma profundidade mínima de 2,0m em toda a sua extensão. Sendo irregular, a profundidade mínima deve ser de 3,0 m. A profundidade de 2 metros representa o mínimo para competição, entretanto pode ser necessária uma profundidade superior a 2 metros para permitir o crescimento das plantas aquáticas.

REGRA 5 – CONDIÇÕES LOCAIS

A raia deve ser protegida do vento o máximo possível. Não sendo isto possível, não deve existir nenhum obstáculo natural ou artificial (como florestas, construções ou estruturas) na vizinhança da raia, que possam causar condições desiguais nas balizas. Não deve haver nenhuma correnteza. Se por acaso houver, deve ser suave para evitar condições desiguais nas diferentes balizas. O percurso da prova (competição) não pode ser influenciado por ondas naturais ou artificiais. As margens devem ser construídas para absorver e não devolver as ondas.





REGRA 6 – MAPA

Um mapa mostrando a localização da raia, o comprimento, o número de balizas e o layout das instalações técnicas, precisa estar incluído no programa com antecedência.

INSTALAÇÕES TÉCNICAS – Categoria A – PARTIDA

REGRA 7 – PONTÕES DE PARTIDA

A proa de cada barco deve ser alinhada na linha de partida. Para isto se requer o uso de pontões de partida que possam ser movidos para frente e para trás para permitir que barcos com diferentes tamanhos, possam ser alinhados. Eles devem ser uma construção resistente para permanecerem fixos nas suas posições, durante o procedimento de partida. Para a Regata de Master os pontões de partida devem ser do tipo que permitam as equipes passarem entre eles vindo de trás dos mesmos.

REGRA 8 – AUXÍLIOS DE DIREÇÃO

Para auxiliar as equipes com a direção das mesmas, as raia alba no devem ter boias com 5 metros de intervalos nos 100 primeiros metros da raia. Estas boias devem ser de cor diferente da maioria das boias das raia (ver boias Regra 17)

REGRA 9 – TORRE DE PARTIDA

A torre de partida deve estar localizada de 40 a 50 metros atrás da linha de partida, no centro da raia. Deve ter uma plataforma coberta para o árbitro de partida e deve ficar de 3 metros a 6 metros acima do nível da água, dependendo da distância em relação à linha de partida. A Torre deve ser construída de maneira que o árbitro de partida tenha visão clara da área de partida, incluindo a barraca do alinhador.

REGRA 10 – EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO DE PARTIDA

A torre deve estar equipada com um ou dois relógios grandes que estejam visíveis por uma distância de pelo menos 100 metros, para orientar as equipes que estão na raia e as que estão esperando pela partida de sua prova.

O Árbitro de Partida deve dar as instruções e ordens usando um microfone ou megafone, para que possa ser ouvido simultaneamente por todos os competidores. Adicionalmente, na torre de partida deve ter uma bandeira vermelha, um sino e um megafone. Deve haver também um quadro e giz ou marcadores para serem escritas as ordens em caso de adiamento ou atraso (novo horário) das provas.

REGRA 11 – COMUNICAÇÃO POR RÁDIO OU TELEFONE

O Árbitro de Partida deve estar em constante comunicação por rádio ou telefone com o Alinhador, Árbitros de Chegada, Comissão de Controle e Presidente do Júri.

REGRA 12 – BARRACA DO ALINHADOR

Para o Alinhador deve haver, exatamente na linha de partida, uma estrutura fixa instalada a uma distância de 15 a 40 metros da primeira raia e situar-se de 1 a 2 metros sobre o nível da água. Para regatas internacionais deverá haver um equipamento de controle de partida em falso, com câmara de vídeo, computador e monitor. Deverá haver um rádio para comunicação entre o alinhador e os seguradores dos barcos (que devem estar utilizando fones de ouvido).





REGRA 13 – A LINHA DE PARTIDA

A linha de partida é demarcada com um fio firmemente esticado (1mm) no sentido vertical que deve ser colocado à frente do alinhador coincidindo com um painel fixo do lado oposto da raia. Esse painel deve ser dividido verticalmente e pintado metade preto e metade em um amarelo vibrante, com a parte preta na direção da chegada. A linha vertical deve ser a linha onde as duas cores se encontram.

REGRA 14 – ZONA DE PARTIDA

A zona partida é os primeiros 100 metros da raia, da linha de partida até a linha dos 100 metros. Sendo adotado o sistema Albano a zona de partida deve estar demarcada por boias de cor diferente da maioria das demais boias e colocadas em intervalos de 5 metros.

REGRA 15 – RAIAS

As raias devem se demarcadas de acordo com o Sistema Albano. As Raias devem ser retas e com a mesma largura em todo o seu percurso. A largura de cada raia deve ser de no mínimo 12,5 metros e no máximo 15 metros (em circunstâncias especiais a largura de cada raia pode ser reduzida para 12 m), mas todas as balizas devem ter largura idêntica. Para uma raia padrão é recomendável a existência de oito raias demarcadas com boias (mínimo de seis).

REGRA 16 – NUMERAÇÃO DAS RAIAS

Em princípio, a raia número 1 deverá estar do lado esquerdo do Árbitro de Partida que deverá estar na torre de partida olhando para a linha de chegada. No entanto, onde as provas forem transmitidas pela TV à raia número 1 deverá ficar no topo da imagem transmitida pela mesma.

REGRA 17 – BOIAS

Se for adotado o sistema albano, a raia deve ter todas as suas balizas delimitadas ao longo dos 2.000m por boias distantes umas das outras não mais que 12,5 m, mas preferencialmente 10 metros, exceto na zona de partida, onde a distância entre as boias será 5 metros. As boias devem ser esféricas, (diâmetro não pode exceder 15cm), com superfície flexível de modo que quando atingidas por um remo ou um barco estas se desviem facilmente (movendo de lado ou submergindo) de modo que não cause danos ao barco ou atrapalhe a guarnição. A cor das boias deve ser a mesma em todas as balizas. As cores devem ser facilmente visíveis em todas as condições de tempo. Na zona de partida (primeiros 100 metros), a cada marcador de 250 metros e nos 250 metros finais a cor das boias deve ser diferente da cor da maioria das boias da raia. Não deve haver boias nas linhas de partida e de chegada.

REGRA 18 - MARCADORES DE DISTÂNCIA

Os marcadores de distância mostram a distância da partida para a chegada. A cada 250 metros depois da linha de partida, a distância deverá ser marcada em ambos os lados da raia, por placas claramente visíveis de um tamanho mínimo de 2 m x 1 m ou por cubos (cubo de 1m) na água ou nas margens. Eles devem ler, na primeira placa "250", depois "500" e assim por diante até a marca de 1750 metros. Não deve haver marcação de distância na zona de partida e chegada. Para Campeonatos estaduais, regionais e nacionais, onde não seja utilizado o sistema albano as raias podem ser demarcadas lateralmente por boias colocadas a cada 250m, preferencialmente de cores diferentes para orientação dos remadores.





REGRA 19 - TEMPOS INTERMEDIÁRIOS

Os tempos intermediários e a colocação de todas as equipes devem ser registrados a cada 500 metros da prova.

ÁREA DE CHEGADA

REGRA 20 - LINHA DE CHEGADA

A linha de chegada deve ser demarcada por um fio firmemente esticado (1mm) no sentido vertical que deve ser colocado em frente aos árbitros de chegada e um painel fixo do lado oposto da raia. Esse painel fixo deve ser dividido verticalmente e pintado metade preto e metade em amarelo vibrante, com a parte amarela na direção da partida. A linha vertical deve ser a linha onde as duas cores se encontram. Como alternativa dois fios verticais (80 a 100 cm de distância) imediatamente em frente aos árbitros de chegada podem ser utilizados. A linha de chegada deve ser demarcada na água por duas bandeiras vermelhas sobre boias brancas, ao menos cinco metros de fora da raia, sendo uma em cada lado. Se necessário, as duas boias (ou uma delas) pode estar localizada na margem da raia. É essencial que estas bandeiras estejam exatamente na linha de chegada e estas não podem impedir a visão dos Árbitros de Chegada nem o progresso das guarnições.

REGRA 21 - TORRE DE CHEGADA

A Torre de Chegada deve ser uma estrutura construída exatamente na linha de chegada e localizada a uma distância de aproximadamente 30 metros da raia de competição. Deve ter espaço para acomodar os árbitros de chegada, os responsáveis pela marcação do tempo, e o equipamento de vídeo/photo-finish na mesma sala. Em adição, pode acomodar o comentarista, o operador do painel de resultados, Câmeras de TV e a sala do Presidente do Júri. Precisa haver no local um som de sirene ou buzina alta para ser acionada quando as guarnições cruzarem a linha de chegada.

REGRA 22 - ÁREA DE ESCAPE

Deve haver água (espaço) suficiente após a linha de chegada para permitir que as guarnições parem com segurança. Deve haver uma distância mínima de 100 metros de água, sendo o ideal 200m. Se as garagens dos barcos estiverem localizadas depois da linha de chegada à distância de 200m é essencial.

REGRA 23 - TEMPO E SISTEMA DE RESULTADOS

Os tempos são medidos o mais próximo de 1/100 de segundo.

Em caso de finais próximos, a ordem de chegada deverá ser determinada através da filmagem, utilizando-se para tanto câmera de vídeo (vídeo finish), ou por meio de equipamentos especiais como a câmera de photo-finish, capaz de medir e disponibilizar as diferenças de tempo até um centésimo de segundo, que deverá ser feita, obrigatoriamente, sobre a linha de chegada.

REGRA 24 - RESULTADOS

Os Resultados e/ou Telão devem estar localizados onde for visível para a maioria dos espectadores e, se possível, pelos remadores quando os mesmos terminarem as provas.





APÊNDICE 2 – SISTEMA DE PROGRESSÃO

O Sistema de Progressão da FISA inclui as Eliminatórias, Repescagens, Quartas de finais, Semifinais e Tomadas de Tempo. A terminologia e abreviaturas utilizadas devem ser as seguintes:

H – Eliminatória

R – Repescagem

Q – Quartas-de-final

S A / B – Semifinais para as finais A e B

S C / D – Semifinais para as finais C e D etc.

FA (Final A) – Final para os lugares 1-6

FB (Final B) – Final para os lugares 7-12 etc.

TT – Tomada de Tempo





CASO 1: DE 7 A 8 INSCRIÇÕES

Formato: duas eliminatórias, uma repescagem. Sem semifinais.

Eliminatórias: O vencedor de cada eliminatória avança para a final "A"; os demais concorrentes vão para a repescagem.

Repescagem: Os quatro primeiros colocados avançam para a final "A"; se houverem 8 concorrentes, os demais vão para a final "B".

OBS.: No caso de 7 competidores o último colocado na repescagem será o 7 classificado. Não haverá final B.

Tabela de 7 a 8 inscrições

Eliminatórias		Repescagem	FB	FA
A	1			
	2	4. EA		3. R1
	3	3. EB		1. R1
	4	2. EA	5. R1	1. EA
B	1	2. EB	6. R1	1. EB
	2	3. EA		2. R1
	3	4. EB		4. R1
	4			





CASO 2: DE 9 A 10 INSCRIÇÕES

Formato: duas eliminatórias, uma repescagem. Sem semifinais.

Eliminatórias: Os dois primeiros colocados de cada eliminatória avançam para a final "A"; os demais concorrentes vão para a repescagem.

Repescagem: Os dois primeiros colocados da repescagem avançam para a final "A"; os demais vão para a final "B".

Tabela de 9 a 10 inscrições

Eliminatórias		Repescagem	FB	FA
A	1			
	2			
	3	5. EA		1. R1
	4	4. EB	5. R1	2. EB
	5	3. EA	3. R1	1. EA
B	1	3. EB	4. R1	1. EB
	2	4. EA	6. R1	2. EA
	3	5. EB		2. R1
	4			
	5			





CASO 3: DE 11 A 12 INSCRIÇÕES

Formato: duas eliminatórias, duas repescagens. Sem semifinais.

Eliminatórias: O vencedor de cada eliminatória avança para a final "A"; os demais concorrentes vão para as repescagens.

Repescagem: Os dois primeiros colocados de cada repescagem avançam para a final "A"; os demais vão para a final "B". Existem duas opções de repescagens.

Tabela de 11 a 12 inscrições

Eliminatórias		Repescagens I		Repescagens II		FB	FA
A	1	A	6. EA	A	5. EA	5. RA 4. RA 3. RA	2. RB 1. RA 1. EA
	2		3. EB		3. EB		
	3		2. EA		2. EA		
	4		4. EA		4. EB		
	5		5. EB		6. EA		
	6						
B	1	B	6. EB	B	5. EB	3. RB 4. RB 5. RB	1. EB 1. RB 2. RA
	2		3. EA		3. EA		
	3		2. EB		2. EB		
	4		4. EB		4. EA		
	5		5. EA		6. EB		
	6						





CASO 4: DE 13 A 15 INSCRIÇÕES

Formato: três eliminatórias, uma repescagem. Duas semifinais A/B.

Eliminatórias: Os três primeiros colocados de cada eliminatória avançam para as semifinais A/B; os demais concorrentes vão para a repescagem.

Repescagem: Os três primeiros colocados da repescagem avançam para as semifinais A/B; se existirem 14 ou 15 concorrentes, eles vão para a final "C".

Semifinais: Os três primeiros colocados de cada semifinal avançam para a final "A". Os demais concorrentes vão para a final "B". Existem duas opções de semifinais.

OBS.: Não há Final C com 13 competidores.

Tabela de 13 a 15 inscrições

Eliminatórias		Repescagens I	SFAB I		SFAB II		FINAIS		
A	1	5. EB	1	2. R	1	1. R	FA	3. SFAB2	
	2			2. EB		2. EC		2. SFAB1	
	3			1. EA		1. EA		1. SFAB1	
	4			1. EC		1. EB		1. SFAB2	
	5			3. EC		3. EB		2. SFAB2	
B	1		4. EC	2	3. EB	2	3. EC	FB	6. SFAB2
	2				2. EC		2. EB		5. SFAB1
	3				1. EB		1. EC		4. SFAB1
	4				2. EA		2. EA		4. SFAB2
	5				3. EA		3. EA		5. SFAB2
C	1	5. EC					FC	5. R	
	2							4. R	
	3							6. R	
	4								
	5								





CASO 5: 16 A 18 INSCRIÇÕES

Formato: três eliminatórias, duas repescagens e duas semifinais A/B.

Eliminatórias: Os dois primeiros colocados de cada eliminatória avançam para as semifinais A/B; os demais concorrentes vão para as repescagens.

Repescagem: Os três primeiros colocados de cada repescagem avançam para as semifinais A/B; os demais concorrentes vão para a final "C". Existem duas opções de repescagens.

Semifinais: Os três primeiros colocados de cada semifinal avançam para a final "A". Os demais concorrentes vão para a final "B". Existem duas opções de semifinais.

Tabela de 16 a 18 inscrições

Eliminatórias		REPESCAGEM				SEMIFINAL				FINAIS	
		Repescagens I		Repescagens I		SFI		SF II			
A	1	R1	6.EA	R1	6. EA	SF1	2. R1	SF1	2. R2	FA	3. SFAB2
	2		4. EC		4. EB		2. EC		2. EB		2. SFAB1
	3		3. EA		3. EA		1. EA		1. EA		1. SFAB1
	4		3. EB		3. EC		1. EB		1. EC		1. SFAB2
	5		5. EB		5. EC		1. R2		1. R1		2. SFAB2
	6		6. EC		6. EB		3. R2		3. R1		3. SFAB1
B	1	R2	5. EA	R2	5. EA	SF2	2. R2	SF2	2. R1	FB	6. SFAB2
	2		4. EB		4. EC		2. EB		2. EC		5. SFAB1
	3		3. EC		3. EB		1. EC		1. EB		4. SFAB1
	4		4. EA		4. EA		2. EA		2. EA		4. SFAB2
	5		5. EC		5. EB		1. R1		1. R2		5. SFAB2
	6		6. EB		6. EC		3. R1		3. R2		6. SFAB1
C	1									FC	6. R1
	2										5. R2
	3										4. R1
	4										4. R2
	5										5. R1
	6										6. R2





CASO 6: 19 A 20 INSCRIÇÕES

Formato: quatro eliminatórias, duas repescagens, duas semifinais A/B e duas semifinais C/D.

Eliminatórias: Os dois primeiros colocados de cada eliminatória avançam para as semifinais A/B, os demais concorrentes vão para as repescagens.

Repescagem: Os dois primeiros colocados de cada repescagem avançam para as semifinais A/B. Os demais concorrentes vão para semifinais C/D. Existem duas opções para as repescagens.

Semifinais: Os três primeiros colocados de cada semifinal avançam para a final "A". Os demais concorrentes vão para a final "B". O último colocado em cada semifinal C/D vai para a final "D", os demais para a final "C". Existem duas opções para as semifinais.

OBS: Não há Final D havendo 19 competidores, o pior tempo das SCD1 e SCD2 é o 19º Classificado.

Tabela de 19 a 20 inscrições

Eliminatórias		REPESCAMEM				SEMIFINAL				FINAIS					
		R I		R II		SFI		SF II							
A	1	R1	5. EA	R1	5. EA	AB	1. R1	AB	1. R1	FA	3. SFAB2				
	2		4. EC		4. EB		2. EC		2. EB		2. SFAB1				
	3		3. EA		3. EA		1. EA		1. EA		1. SFAB1				
	4		3. EB		3. EC		1. EB		1. EC		1. SFAB2				
	5		4. ED		4. ED		2. ED		2. ED		2. SFAB2				
			5. EC	5. ED	2. R2	2. R2	3. SFAB1								
B	1	R2	5. EC	R2	5. EB	AB	1. R2	AB	1. R2	FB	6. SFAB2				
	2		4. EA		4. EA		2. EA		2. EA		5. SFAB1				
	3		3. EC		3. EB		1. EC		1. EB		4. SFAB1				
	4		3. ED		3. ED		1. ED		1. ED		4. SFAB2				
	5		4. EB		4. EC		2. EB		2. EC		5. SFAB2				
			5. ED	5. EC	2. R1	2. R1	6. SFAB1								
C	1					CD	5. R1	CD	5. R2	FC	3. SFCD2				
	2						3. R1		3. R1		2. SFCD1				
	3						4. R2		4. R2		1. SFCD1				
	4						6. R2		6. R1		2. SFCD2				
	5										3. SFCD1				
D	1									CD	5. R2	CD	5. R1	FD	5. SFCD1
	2										3. R2		3. R2		4. SFCD1
	3										4. R1		4. R1		4. SFCD2
	4										6. R1		6. R2		5. SFCD2
	5														





CASO 7: 21 A 24 INSCRIÇÕES

Formato: Quatro eliminatórias, quatro repescagens, duas semifinais A/B e duas semifinais C/D.

Eliminatórias: O vencedor de cada eliminatória avança para as semifinais A/B, os demais vão para as quatro repescagens.

Repescagem: Os dois primeiros colocados de cada repescagem avançam para as semifinais A/B; os demais concorrentes vão para semifinais C/D. Existem duas opções para a repescagem.

Semifinais: Os três primeiros colocados de cada semifinal A/B avançam para a final "A", os demais concorrentes vão para a final "B". Os três primeiros colocados de cada semifinal C/D avançam para final "C", os demais concorrentes vão para a final "D". Há duas opções para as semifinais.

Tabela de 21 a 24 inscrições

Eliminatórias		REPESCAGEM				SEMI FINAL				FINAIS	
		RI		R II		SFI		SF II			
A	1	R1	6. EA	R1	6. ED	AB	2. R1	AB	2. R1	FA	3. SFAB2
	2						1. R2		1. R3		2. SFAB1
	3						1. EA		1. EA		1. SFAB1
	4						1. EC		1. EB		1. SFAB2
	5						1. R4		1. R4		2. SFAB2
	6						2. R3		2. R2		3. SFAB1
B	1	R2	6. EB	R2	6. EC	AB	2. R2	AB	2. R3	FB	6. SFAB2
	2						1. R1		1. R1		5. SFAB1
	3						1. EB		1. EC		4. SFAB1
	4						1. ED		1. ED		4. SFAB2
	5						1. R3		1. R2		5. SFAB2
	6						2. R4		2. R4		6. SFAB1
C	1	R3	6. EC	R3	6. EB	CD	5. R1	CD	5. R1	FC	3. SFCD2
	2						4. R2		4. R2		2. SFCD1
	3						3. R1		3. R1		1. SFCD 1
	4						3. R3		3. R4		1. SFCD 2
	5						4. R4		4. R3		2. SFCD2
	6						5. R3		5. R4		3. SFCD1
D	1	R4	6. ED	R4	6. EA	CD	5. R2	CD	5. R2	FD	6. SFCD2
	2						4. R1		4. R1		5. SFCD1
	3						3. R2		3. R2		4. SFCD1
	4						3. R4		3. R3		4. SFCD2
	5						4. R3		4. R4		5. SFCD2
	6						5. R4		5. R3		6. SFCD1





CASO 8: 25 A 26 INSCRIÇÕES

Formato: cinco eliminatórias, uma repescagem, quatro quartas de final, duas semifinais A/B e duas semifinais C/D.

Eliminatórias: Os quatro primeiros colocados em cada eliminatória avançam para as quartas de final, os demais vão para a repescagem.

Repescagem: Os quatro primeiros colocados na repescagem avançam para as quartas de final, os demais vão para final "E".

Quartas de final: os três primeiros colocados em cada quarta de final avançam para as semifinais A/B. Os demais avançam para as semifinais C/D. Existem duas opções para as quartas de final.

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B". Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Há duas opções para as semifinais

OBS.: Para 25 inscrições o último colocado na eliminatória, é o 25º classificado, e não há final "E".

Tabela de 25 a 26 inscrições

ELIMINATÓRIAS		REPESCAGEM		QUARTAS DE FINAIS				SEMIFINAL				FINAIS																															
				QI		QII		SI		SII																																	
A	1	R1	5. EE	Q1	4. EE	Q1	4. ED	AB	3. Q1	AB	3. Q1	FA	3. SFAB2																														
	2		5. EC		3. EC		2. EE		2. Q3		2. Q2		2. SFAB1																														
	3		5. EA		1. EA		1. EA		1. Q1		1. Q1		1. SFAB1																														
	4		5. EB		1. EB		2. EB		1. Q2		1. Q3		1. SFAB2																														
	5		5. ED		3. ED		3. EC		2. Q4		2. Q4		2. SFAB2																														
	6		6. EA		4. R		3. R		3. Q3		3. Q4		3. SFAB1																														
B	1			Q2	4. EB	Q2	4. EE	AB	3. Q2	AB	1. Q4	FB	6. SFAB2																														
	2				3. EA		2. ED		2. Q1				5. SFAB1																														
	3				1. EC		1. EB		1. Q3				2. Q3	4. SFAB1 4.																													
	4				2. ED		2. EA		1. Q4				3. Q3	SFAB2																													
	5				3. EE		4. EC		2. Q2				3. Q3	5. SFAB2																													
C	1			Q3	4. EC	Q3	4. EA	CD	6. Q1	CD	6. Q1	FC	3. SFCD2																														
	2				2. EE		3. EB		5. Q3		5. Q2		2. SFCD1																														
	3				1. ED		1. EC		4. Q1		4. Q1		1. SFCD1																														
	4				2. EA		1. EE		4. Q2		4. Q3		1. SFCD2																														
	5				3. EB		3. ED		5. Q4		5. Q4		2. SFCD2																														
D	1			Q4	4. ED	Q4	4. EB	CD	6. Q2	CD	6. Q2	FD	6. SFCD2																														
	2				2. EC		3. EA		5. Q1		5. Q1		5. SFCD1																														
	3				1. EE		1. ED		4. Q3		4. Q2		4. SFCD1																														
	4				2. EB		2. EC		4. Q4		4. Q4		4. SFCD2																														
	5				4. EA		3. EE		5. Q2		5. Q3		5. SFCD2																														
E	1												5.R																														
	2																							6.R																			
	3																																										
	4																																										
	5																																										





CASO 9: 27 A 30 INSCRIÇÕES

Formato: cinco eliminatórias, duas repescagens, quatro quartas de final, duas semifinais A/B e duas semifinais C/D.

Eliminatórias: Os quatro primeiros colocados em cada eliminatória avançam para as quartas de final, os demais vão para as repescagens.

Repescagem: Os dois primeiros colocados em cada repescagem avançam para as quartas de final, os demais vão para final "E". Há duas opções para a repescagem.

Quartas de final: Os três primeiros colocados em cada quarta de final avançam para as semifinais A/B. Os demais avançam para as semifinais C/D. Existem duas opções para as quartas de final.

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B". Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Existem duas opções para as semifinais.

Tabela de 27 a 30 inscrições

Elimin.	REPESCAGEM					QUARTAS DE FINAIS				SEMIFINAL				FINAIS	
	I		II			QI		QII		SI		SII			
A	1	R1	6. ED	R1	6. ED	Q1	4. EE	Q1	4. ED	AB	3. Q1	AB	3. Q1	FA	3. SFAB2
	2		5. EE		5. EE		3. EC		2. EE		2. Q3		2. Q2		2. SFAB1
	3		5. EA		5. EA		1. EA		1. EA		1. Q1		1. Q1		1. SFAB1
	4		5. EC		5. EB		1. EB		2. EB		1. Q2		1. Q3		1. SFAB2
	5		6. EB		6. EC		3. ED		3. EC		2. Q4		2. Q4		2. SFAB2
	6						2.R2		3.R		3. Q3		3. Q4		3. SFAB1
B	1	R2	6. EE	R2	6. EE	Q2	4. EB	Q2	4. EE	AB	3. Q2	AB	3. Q2	FB	6. SFAB2
	2		6. EA		6. EA		3. EA		2. ED		2. Q1		2. Q1		5. SFAB1
	3		5. EB		5. EC		1. EC		1. EB		1. Q3		1. Q2		4. SFAB1
	4		5. ED		5. ED		2. ED		2. EA		1. Q4		1. Q4		4. SFAB2
	5		6. EC		6. EB		3. EE		4. EC		2. Q2		2. Q3		5. SFAB2
	6						2.R		1.R		3. Q4		3. Q3		6. SFAB1
C	1				Q3	4. EC	Q3	4. EA	CD	6. Q1	CD	6. Q1	FC	3. SFCD2	
	2					2. EE		3. EB		5. Q3		5. Q2		2. SFCD1	
	3					1. ED		1. EC		4. Q1		4. Q1		1. SFCD1	
	4					2. EA		1. EE		4. Q2		4. Q3		1. SFCD2	
	5					3. EB		3. ED		5. Q4		5. Q4		2. SFCD2	
	6					3.R		4.R		6. Q3		6. Q4		3. SFCD1	
D	1				Q4	4. ED	Q4	4. EB	CD	6. Q2	CD	6. Q2	FD	6. SFCD2	
	2					2. EC		3. EA		5. Q1		5. Q1		5. SFCD1	
	3					1. EE		1. ED		4. Q3		4. Q2		4. SFCD1	
	4					2. EB		2. EC		4. Q4		4. Q4		4. SFCD2	
	5					4. EA		3. EE		5. Q2		5. Q3		5. SFCD2	
	6					4.R		2.R		6. Q4		6. Q3		6. SFCD1	
E	1												FD	5. R2	
	2													4. R1	
	3													3. R1	
	4													3. R2	
	5													4. R2	
	6													5. R1	





CASO 10: 31 A 36 INSCRIÇÕES

Formato: seis eliminatórias, três repescagens, quatro quartas de final, duas semifinais A/B, duas semifinais C/D e duas semifinais E/F.

Eliminatórias: Os três primeiros colocados em cada eliminatória avançam para as quartas de final, os demais avançam para a repescagem.

Repescagem: Os dois primeiros colocados em cada repescagem avançam para as quartas de final, os demais vão para semifinais E/F. Existem duas opções para a repescagem.

Quartas de final: Os três primeiros colocados em cada quarta de final avançam para as semifinais A/B. Os demais avançam para as semifinais C/D. Existem duas opções para as quartas de final.

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B". Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Os três primeiros colocados nas semifinais E/F avançam a final "E". Os demais vão para final "F". Existem duas opções para as semifinais.

OBS: Não há Final F havendo 31 competidores, o pior tempo das SEF1 e SEF2 é o 31º Classificado.

Tabela de 31 a 36 inscrições

Elimin.	REPESCAGEM				QUARTAS DE FINAIS				SEMIFINAL				FINAIS		
	I		II		QI		QII		SI		SII				
A	1 2 3 4 5 6	R1	6. EA 5. EC 4. EB 4. EE 5. EF 6. ED	R1	6. EB 5. EC 4. EA 4. EF 5. EE 6. ED	Q1	1. R1 2. EC 1. EA 1. EB 3. EF 2. R3	Q1	1. R2 2. EE 1. EA 1. EF 3. ED 2. R3	AB	3. Q1 2. Q3 1. Q1 1. Q2 2. Q4 3. Q3	AB	3. Q1 2. Q2 1. Q1 1. Q3 2. Q4 3. Q4	FA	3. SFAB2 2. SFAB1 1. SFAB1 1. SFAB2 2. SFAB2 3. SFAB1
B	1 2 3 4 5 6	R2	6. EC 5. EB 4. EA 4. ED 5. EE 6. EF	R2	6. EC 5. EA 4. EB 4. ED 5. EF 6. EE	Q2	1. R3 2. EE 1. EC 1. ED 3. ED 2. R2	Q2	1. R3 2. ED 1. EB 1. EE 3. EC 2. R1	AB	3. Q2 2. Q1 1. Q3 1. Q4 2. Q2 3. Q4	AB	3. Q2 2. Q1 1. Q2 1. Q4 2. Q3 3. Q3	FB	6. SFAB2 5. SFAB1 4. SFAB1 4. SFAB2 5. SFAB2 6. SFAB1
C	1 2 3 4 5 6	R3	6. EB 5. EA 4. EC 4. EF 5. ED 6. EE	R3	6. EA 5. EB 4. EC 4. EE 5. ED 6. EF	Q3	3. EC 2. EF 1. EE 2. EA 3. EB 1. R2	Q3	3. EF 2. EB 1. EC 2. EA 3. EE 1. R1	CD	6. Q1 5. Q3 4. Q1 4. Q2 5. Q4 6. Q3	CD	6. Q1 5. Q2 4. Q1 4. Q3 5. Q4 6. Q4	FC	3. SFCD2 2. SFCD1 1. SFCD1 1. SFCD2 2. SFCD2 3. SFCD1
D	1 2 3 4 5 6					Q4	3. EE 2. ED 1. EF 2. EB 3. EA 2. R1	Q4	3. EB 2. EF 1. ED 2. EC 3. EA 2. R2	CD	6. Q2 5. Q1 4. Q3 4. Q4 5. Q2 6. Q4	CD	6. Q2 5. Q1 4. Q2 4. Q4 5. Q3 6. Q3	FD	6. SFCD2 5. SFCD1 4. SFCD1 4. SFCD2 5. SFCD2 6. SFCD1
E	1 2 3 4 5 6									EF	6. R2 5. R3 3. R1 3. R3 4. R2 6. R1	EF	6. R1 4. R3 3. R1 3. R2 5. R1 6. R3	FE	3. SFEF2 2. SFEF1 1. SFEF1 1. SFEF2 2. SFEF2 3. SFEF1
F	1 2 3 4 5 6									EF	5. R2 4. R3 3. R2 4. R1 5. R1 6. R3	EF	5. R3 4. R2 3. R3 4. R1 5. R2 6. R2	FF	6. SFEF2 5. SFEF1 4. SFEF1 4. SFEF2 5. SFEF2 6. SFEF1





CASO 11: 37 A 40 INSCRIÇÕES

Formato: oito eliminatórias, quatro repescagens, quatro quartas de final, duas semifinais A/B, duas semifinais C/D e três semifinais E/F/G.

Eliminatórias: Os dois primeiros colocados em cada eliminatória avançam para as quartas de final, os demais avançam para as repescagens.

Repescagem: Os dois primeiros colocados em cada repescagem avançam para as quartas de final, os demais avançam para semifinais E/F/G. Existem duas opções para a repescagem.

Quartas de final: Os três primeiros colocados em cada quarta de final avançam para as semifinais A/B. Os demais avançam para as semifinais C/D. Existem duas opções para as quartas de final.

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B". Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Os dois primeiros colocados nas semifinais E/F/G avançam a final "E". O terceiro e o quarto colocado vão para final "F". Os demais vão para a final "G". Existem duas opções para as semifinais.

OBS: No caso de 37-38 inscrições: os dois piores tempos das semifinais E/F/G avançam para a final "G"; os demais avançam para final "F".

Tabela de 37 a 40 inscrições

Elimin.	REPESCAMENTO				QUARTAS DE FINAIS				SEMIFINAL				FINAIS		
	I		II		QI		QII		SI		SII				
A	1 2 3 4 5	R1	5. EA 4. ED 3. EB 3. EC 4. EH 5. EE	R1	5. EE 4. EC 3. EA 3. EB 4. EH 5. EF	Q1	1. R2 2. EC 1. EA 1. EB 2. ED 2. R4	Q1	1. R1 2. EB 1. EA 1. EE 2. EF 2. R3	AB	3. Q1 2. Q3 1. Q1 1. Q2 2. Q4 3. Q3	AB	3. Q1 2. Q2 1. Q1 1. Q3 2. Q4 3. Q4	FA	3. SFAB2 2. SFAB1 1. SFAB1 1. SFAB2 2. SFAB2 3. SFAB1
B	1 2 3 4 5	R2	5. EB 4. EA 3. EG 3. EH 4. EE 5. EF	R2	5. EC 4. EF 3. EE 3. EH 4. EG 5. ED	Q2	1. R3 2. EA 1. EC 1. ED 2. EE 2. R2	Q2	1. R2 2. EA 1. EB 1. EF 2. EE 2. R4	AB	3. Q2 2. Q1 1. Q3 1. Q4 2. Q2 3. Q4	AB	3. Q2 2. Q1 1. Q2 1. Q4 2. Q3 3. Q3	FB	6. SFAB2 5. SFAB1 4. SFAB1 4. SFAB2 5. SFAB2 6. SFAB1
C	1 2 3 4 5	R3	5. EC 4. EB 3. ED 3. EE 4. EF 5. EG	R3	5. EB 4. EA 3. EC 3. ED 4. EE 5. EG	Q3	1. R1 2. EG 1. EE 1. EF 2. EH 2. R3	Q3	1. R3 2. ED 1. EC 1. EG 2. EH 2. R1	CD	6. Q1 5. Q3 4. Q1 4. Q2 5. Q4 6. Q3	CD	6. Q1 5. Q2 4. Q1 4. Q3 5. Q4 6. Q4	FC	3. SFCD2 2. SFCD1 1. SFCD1 1. SFCD2 2. SFCD2 3. SFCD1
D	1 2 3 4 5	R4	5. ED 4. EC 3. EA 3. EF 4. EG 5. EH	R4	5. EA 4. EB 3. EF 3. EG 4. ED 5. EH	Q4	1. R4 2. EA 1. EG 1. EH 2. EB 2. R1	Q4	1. R4 2. EC 1. ED 1. EH 2. EG 2. R2	CD	6. Q2 5. Q1 4. Q3 4. Q4 5. Q2 6. Q4	CD	6. Q2 5. Q1 4. Q2 4. Q4 5. Q3 6. Q3	FD	6. SFCD2 5. SFCD1 4. SFCD1 4. SFCD2 5. SFCD2 6. SFCD1
E	1 2 3 4 5									EFG	6. R1 5. R1 3. R2 3. R4 5. R3 6. R4	EFG	6. R1 5. R2 3. R1 3. R3 5. R4 6. R4	FE	2. SFIEFG2 1. SFIEFG3 1. SFIEFG1 1. SFIEFG2 2. SFIEFG1 2. SFIEFG3
F	1 2 3 4 5									EFG	6. R2 4. R2 3. R3 4. R1 5. R4	EFG	6. R2 4. R2 3. R4 4. R1 5. R3	FF	4. SFIEFG1 3. SFIEFG3 3. SFIEFG1 3. SFIEFG2 4. SFIEFG1 4. SFIEFG4
G	1 2 3 4 5									EFG	6. R3 4. R4 3. R1 4. R3 5. R2	EFG	6. R3 4. R4 3. R2 4. R3 5. R2	FG	6. SFIEFG 5. SFIEFG1 5. SFIEFG2 6. SFIEFG1
H	1 2 3 4 5														





CASO 12: 41 OU MAIS INSCRIÇÕES

Formato: Tomada de Tempo, oito eliminatórias, quatro quartas de final A/B/C/D, quatro quartas de final E/F/G/H, duas semifinais A/B, duas semifinais C/D, duas semifinais E/F e duas semifinais G/H.

Tomada de Tempo: O resultado das Tomadas de Tempo é usado para determinar a posição das primeiras 48 equipes nas eliminatórias. As demais guarnições avançam para a Final I (até 54 Inscrições) ou semifinais IJ (até 60 inscrições) etc.

Eliminatórias: Os três primeiros colocados em cada eliminatória avançam para as quartas de final A/B/C/D, os demais avançam para semifinais E/F/G/H.

Quartas de final: Os três primeiros colocados em cada quarta de final A/B/C/D avançam para as semifinais A/B. Os demais avançam para as semifinais C/D. Os três primeiros colocados em cada quarta de final E/F/G/H avançam para as semifinais E/F. Os demais avançam para as semifinais G/H. Existem duas opções para as quartas de final.

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B". Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Os três primeiros colocados nas semifinais E/F avançam para final "E". Os demais vão para final "F". Os três primeiros colocados nas semifinais G/H avançam a final "G". Os demais vão para final "H". Existem duas opções para as semifinais.

OBS: No caso de 41-42 inscrições: não há semifinais G/H e o quarto e quinto colocados em cada quartas-de-final EFGH avançam para final G.

OBS: No caso de 43 inscrições: O pior tempo da semifinal GH será o 43º classificado; As outras equipes vão para o final G

Tabela de 41 ou mais inscrições

TT	Elimin.		QUARTAS DE FINAIS				SEMI FINAIS				FINAIS	
			QI		QII		SI		SII			
1	H1	33. TT	QAD1	3. E3	QAD1	3. E3	AB	3. Q1	AB	3. Q1	FA	3. SFAB2
2		17. TT		2. E4		2. E4		2. Q3		2. Q2		2. SFAB1
3		1. TT		1. E1		1. E1		1. Q1		1. Q1		1. SFAB1
4		16. TT		1. E8		1. E7		1. Q2		1. Q3		1. SFAB2
5		32. TT		2. E5		2. E6		2. Q4		2. Q4		2. SFAB2
6		48. TT		3. E6		3. E5		3. Q3		3. Q4		3. SFAB1
7	H2	34. TT	QAD2	3. E4	QAD2	3. E4	AB	3. Q2	AB	3. Q2	FB	6. SFAB2
8		18. TT		2. E3		2. E3		2. Q1		2. Q1		5. SFAB1
9		2. TT		1. E2		1. E2		1. Q3		1. Q2		4. SFAB1
10		15. TT		1. E7		1. E8		1. Q4		1. Q4		4. SFAB2
11		31. TT		2. E6		2. E5		2. Q2		2. Q3		5. SFAB2
12		47. TT		3. E5		3. E6		3. Q4		3. Q3		6. SFAB1
13	H3	35. TT	QAD3	3. E1	QAD3	3. E1	CD	6. Q1	CD	6. Q1	FC	3. SFCD2
14		19. TT		2. E2		2. E2		5. Q3		5. Q2		2. SFCD1
15		3. TT		1. E3		1. E3		4. Q1		4. Q1		1. SFCD1
16		14. TT		1. E6		1. E5		4. Q2		4. Q3		1. SFCD2
17		30. TT		2. E7		2. E8		5. Q4		5. Q4		2. SFCD2
18		46. TT		3. E8		3. E7		6. Q3		6. Q4		3. SFCD1

(TABELA CONTINUA NA PRÓXIMA PÁGINA)





19		36. TT		3. E2		3. E2		6. Q2		6. Q2		6. SFCD2
20		20. TT		2. E1		2. E1		5. Q1		5. Q1		5. SFCD1
21	H4	4. TT	QAD4	1. E4	QAD4	1. E4	CD	4. Q3	CD	4. Q2	FD	4. SFCD1
22		13. TT		1. E5		1. E6		4. Q4		4. Q4		4. SFCD2
23		29. TT		2. E8		2. E7		5. Q2		5. Q3		5. SFCD2
24		45. TT		3. E7		3. E8		6. Q4		6. Q3		6. SFCD1
25		37. TT		6. E3		6. E3		3. Q1		3. Q1		3. SFEF2
26		21. TT		5. E4		5. E4		2. Q3		2. Q2		2. SFEF1
27	H5	5. TT	QEH1	4. E1	QEH1	4. E1	EF	1. Q1	EF	1. Q1	FE	1. SFEF1
28		12. TT		4. E8		4. E7		1. Q2		1. Q3		1. SFEF2
29		28. TT		5. E5		5. E6		2. Q4		2. Q4		2. SFEF2
30		44. TT		6. E6		6. E5		3. Q3		3. Q4		3. SFEF1
31		38. TT		6. E4		6. E4		3. Q2		3. Q2		6. SFEF2
32		22. TT		5. E3		5. E3		2. Q1		2. Q1		5. SFEF1
33	H6	6. TT	QEH2	4. E2	QEH2	4. E2	EF	1. Q3	EF	1. Q2	FF	4. SFEF1
34		11. TT		4. E7		4. E8		1. Q4		1. Q4		4. SFEF2
35		27. TT		5. E6		5. E5		2. Q2		2. Q3		5. SFEF2
36		43. TT		6. E5		6. E6		3. Q4		3. Q3		6. SFEF1
37		39. TT		6. E1		6. E1		6. Q1		6. Q1		3. SFGH2
38		23. TT		5. E2		5. E2		5. Q3		5. Q2		2. SFGH1
39	H7	7. TT	QEH3	4. E3	QEH3	4. E3	GH	4. Q1	GH	4. Q1	FG	1. SFGH1
40		10. TT		4. E6		4. E5		4. Q2		4. Q3		1. SFGH2
41		26. TT		5. E7		5. E8		5. Q4		5. Q4		2. SFGH2
42		42. TT		6. E8		6. E7		6. Q3		6. Q4		3. SFGH1
43		40. TT		6. E2		6. E2		6. Q2		6. Q2		6. SFGH2
44		24. TT		5. E1		5. E1		5. Q1		5. Q1		5. SFGH1
45	H8	8. TT	QEH4	4. E4	QEH4	4. E4	GH	4. Q3	GH	4. Q2	FH	4. SFGH1
46		9. TT		4. E5		4. E6		4. Q4		4. Q4		4. SFGH2
47		25. TT		5. E8		5. E7		5. Q2		5. Q3		5. SFGH2
48		41. TT		6. E7		6. E8		6. Q4		6. Q3		6. SFGH1





APÊNDICE 3 – REGULAMENTOS PARA CAMPEONATOS DE REMO MÁSTER

REGRA 1 – APLICAÇÃO

Estes regulamentos aplicam-se ao Campeonato de remo de Máster junto com, e não na exclusão, das regras de competição e dos regulamentos relacionados.

REGRA 2

O Campeonato Brasileiro de Máster é uma Competição Nacional e deve ser disputada de acordo com o Código Brasileiro de Remo, juntamente com este apêndice e Regulamentos de Competição.

REGRA 3 – INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO BRASILEIRO DE REMO MÁSTER

Em um Campeonato Brasileiro de Remo Máster, todas as guarnições se inscreverão e competirão em nome de um clube, ou como uma guarnição composta por remadores de dois ou mais clubes.

REGRA 4 – TIMONEIROS (REGRAS 15 e 16)

As regras para os timoneiros devem ser aplicadas aos Campeonatos de Máster, exceto o previsto neste Regulamento. Um timoneiro não é incluído no cálculo da idade da guarnição. Em um Campeonato Brasileiro de Remo Máster, os timoneiros não precisam ser pesados antes da sua prova, mas estão sujeitos a pesagens aleatórias, ou a seleção, pelo Presidente do Júri, para pesagem imediatamente após o desembarque da sua prova. Se um timoneiro, juntamente com qualquer peso morto que ele tenha transportado no barco durante a prova, pesar menos do que o peso mínimo exigido por estas Regras, quando pesado imediatamente após a prova, a guarnição deve ser excluída da prova.

REGRA 5 – CATEGORIA POR IDADE (REGRA 21)

Um remador pode competir em Competições de remo máster, desde 1º de janeiro do ano em que ele completar 27 anos. A idade de um remador em uma competição de remo Master deve ser a que ele completou durante o ano da competição. Os remadores Máster devem estar em condições de provar sua idade através da apresentação de um documento oficial (passaporte, carteira de identidade ou outro documento com foto).

As guarnições de máster dividem-se nas seguintes categorias etárias:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| A – Idade mínima de 27 anos; | H – Média de 70 anos ou mais; |
| B – Média de 36 anos ou mais; | I – Média de 75 anos ou mais; |
| C – Média de 43 anos ou mais; | J – Média de 80 anos ou mais; |
| D – Média de 50 anos ou mais; | K – Média de 83 anos ou mais; |
| E – Média de 55 anos ou mais; | L – Média de 86 anos ou mais; |
| F – Média de 60 anos ou mais; | M – Média de 89 anos ou mais. |
| G – Média de 65 anos ou mais; | |

As categorias por idade não se aplicam ao timoneiro.





REGRA 6 – EVENTOS MISTOS DE MASTER (REGRA 22)

Nas Competições de Máster são permitidas guarnições mistas, em que metade da guarnição seja composta de mulheres e metade de homens. O timoneiro pode ser de ambos os sexos.

REGRA 7 – CLASSES DE BARCOS (REGRA 25)

Para competições de Máster são reconhecidos os seguintes barcos

HOMEM	1X	2X	2 -	4X	4 -	4 +	8+
MULHER	1X	2X	2 -	4X	4 -	4 +	8+
MISTA	2X			4X			8+

REGRA 8 – NÚMERO DE BALIZAS

Nas Competições de remo Máster, as provas podem ser realizadas em até oito balizas.

REGRA 9 – UNIFORME E PÁS DO REMO (REGRA 37)

Nas Competições de remo máster, os membros da mesma equipe competirão vestindo uniformes idênticos do seu clube (camisa de corrida e shorts ou equivalente e qualquer roupa adicional). O regulamento relativo ao uniforme idêntico não será aplicado em equipes mistas (de mais de um Clube), em que cada remador competirá com o uniforme de seus clubes. As equipes podem correr com remos que não sejam da mesma cor do uniforme da guarnição.

REGRA 10 – SUBSTITUIÇÕES (REGRA 44)

As substituições serão aceitas até no máximo uma hora antes da prova. Não será permitida a substituição, se a idade do remador substituto resultar na redução da média de idade da guarnição e alterar a categoria de idade da guarnição.

REGRA 11 – ELIMINATÓRIAS

Nos Campeonatos de Máster, não haverá eliminatórias. Nas provas onde o número de inscrições for maior que o número de balizas disponíveis, a prova será dividida em duas ou mais finais, a depender do número de inscritos.

REGRA 12 – SORTEIO (REGRA 53)

Quando uma prova for dividida em duas ou mais finais, a definição das guarnições em cada final será da responsabilidade do júri da regata.

REGRA 13 – QUEBRA NA ZONA DE PARTIDA

Nos Campeonatos de Máster, se uma guarnição, ainda na zona de partida (100 metros iniciais), sofrer uma avaria em seu barco ou equipamento, um membro da equipe deve levantar o braço para indicar que há um problema. O Arbitro Geral ou o Arbitro de Partida deve parar a prova, cabendo ao Arbitro Geral, depois de examinar o dano, julgar se a reclamação foi válida e decidir o que deverá ser feito, consultando (se necessário) o Presidente do Júri. Antes do início da Competição, deve se estabelecer um prazo dentro do qual uma equipe que tenha sofrido danos deve realizar os reparos e estar pronta para





competir, ou então retirar-se da prova. Para efeitos do presente regulamento, uma guarnição está na zona de partida se a bola de proa de seu barco ainda não cruzou a linha de 100 metros iniciais.

REGRA 14 – POSIÇÃO DA LANCHAS DO ÁRBITRO (REGRA 87)

Nos Campeonatos de Remo Máster, deve ser utilizada a arbitragem zonal, para permitir que as provas sejam executadas em intervalos curtos. Os árbitros (1º e 2º) ficarão posicionados nas laterais da raia, a fim de eliminar o incômodo das marolas provocadas pelos barcos a motor. Normalmente, nenhum barco a motor deve acompanhar as provas, e o número de tais barcos na água será o mínimo necessário para a segurança e para o bom funcionamento da regata e manutenção da raia. A critério do Presidente do Júri um árbitro pode ser designado para acompanhar as provas.

REGRA 15 – MEDALHAS

Medalhas serão concedidas aos vencedores de cada final. O design e a confecção das medalhas ficarão sob a responsabilidade do Comitê Organizador (Federação sede).

REGRA 16 – CASOS EXCEPCIONAIS

Caso seja necessário tomar decisões em casos excepcionais (por exemplo, a suspensão da regata), o Presidente do Júri e o Presidente do Comitê Organizador deverão tomar tais decisões.

REGRA 17 – INTERPRETAÇÃO DOS REGULAMENTOS

O Júri da regata deve decidir sobre todos os casos não abrangidos por este Regulamento, bem como sobre os protestos que possam surgir durante o Campeonato Brasileiro de Remo Máster. A decisão do júri deverá ser final.

REGRA 18 – SAÚDE E PREPARO FÍSICO (REGRA 88)

Cada competidor deve ser responsável pela sua própria saúde e preparo físico. É de responsabilidade de todo remador máster se submeter a um exame de saúde pré-competição, que inclui um questionário, um exame físico anual e ECG. Cada competidor deve estar preparado para apresentar um atestado, assinado por um médico, de que este exame foi realizado.

REGRA 19 – ANTIDOPING (REGRA 89)

O doping é estritamente proibido. Qualquer remador, no Campeonato de Remo Master, selecionado para se submeter a um exame antidoping na competição e que estiver usando uma substância ou um método proibido, por razões terapêuticas, deve anotar a substância ou método proibido em um formulário de controle de doping durante o processo de teste. Um pedido de isenção retroativa de uso terapêutico (TUE) deve então ser feito pelo Remador no prazo de 14 dias após o teste.





APÊNDICE 4 – REGULAMENTOS PARA CAMPEONATOS DE PARA-REMO

REGRA 1 – CAMPO DE APLICAÇÃO (REGRA 2)

As regras de remo da CBR também se aplicam para os Campeonatos Brasileiros de Para-Remo, complementadas pelas descritas neste apêndice e no Regulamento da competição.

REGRA 2 – ELEGIBILIDADE (REGRA 23)

Nenhum remador pode competir em um evento de Para-Remo dentro destas regras, a menos que, tenha sido classificado de acordo com o Regulamento de Classificação de Para-Remo da FISA (Apêndice 19) e se constatou que os mesmos fazem parte de uma Classe Esportiva elegível do Para-Remo.

REGRA 3 – TIMONEIROS (REGRA 15)

Nos eventos de Para-Remo não há restrição em relação à idade dos timoneiros. Timoneiros não precisam estar classificados em nenhuma categoria de Para Remo. O peso mínimo para timoneiros deve ser aplicar para eventos de Para-Remo.

REGRA 4 – EVENTOS MISTOS DE MÁSTERS (REGRA 22)

Nas provas de Para-Remo categoria Master, não há restrição quanto à quantidade de homens e mulheres, nas equipes mistas, sendo obrigatório, no mínimo, um remador de cada sexo dentro da guarnição.

REGRA 5 – CLASSES DE BARCOS NOS CAMPEONATOS BRASILEIRO DE PARA REMO (REGRA 25)

Os Campeonatos Brasileiros de Para Remo incluem as seguintes provas:

1. PR3 quatro com timoneiro Misto (PR3 Mix4+)
2. PR3 double skiff misto (PR3 Mix2x)
3. PR3 dois sem masculino (PR3 M2-)
4. PR3 dois sem feminino (PR3 F2-)
5. PR3 single skiff masculino (PR3 M1x)
6. PR3 single skiff feminino (PR3 F1x)
7. PR2 double skiff misto (PR2 Mix2x)
8. PR2 single skiff masculino (PR2 M1x)
9. PR2 single skiff feminino (PR2 F1x)
10. PR1 single skiff masculino (PR1 M1x)
11. PR1 single skiff feminino (PR1 F1x)

Nas provas mistas de para-remo, exceto no máster, metade dos remadores de uma guarnição precisam ser homens e a outra metade mulheres. A guarnição de PR3 Mix4+ pode incluir no máximo dois remadores com deficiência visual, e apenas um desses atletas pode ser classificado como PR3 B3. A guarnição PR3 Mix2X pode incluir no máximo um remador com deficiência visual e este remador pode ser PR3 B1 ou PR3 B2. A guarnição PR3 Mix2- pode incluir no máximo um remador com deficiência visual. Remadores de PR3 Mix2X com deficiência física precisa ter, no mínimo, a perda de 20 pontos





em um dos membros quando avaliados utilizando o Teste de Classificação Funcional conforme estabelecido no Formulário de Solicitação de Classificação para Deficiência Física.

REGRA 6 – BARCOS E EQUIPAMENTOS (REGRA 26)

6.1 ASPECTOS GERAIS:

- 6.1.1 – O uso de barcos específicos de para-remo é obrigatório para todas as provas de PR1 e PR2.
- 6.1.2 – As partes dos barcos de Para-Remo que não estão especificadas neste regulamento podem ser modificadas.
- 6.1.3 – O peso mínimo para os barcos de Para-Remo devem ser os especificados neste regulamento (Regra 9).

6.2 – BARCOS DE PARA REMO CATEGORIA PR3

Os barcos utilizados em eventos PR3 Mix4+, PR3 Mix2X, PR3 2- e PR3 1X são os mesmos utilizados nas provas de quatro com timoneiro (4+), double skiff (2X), dois sem timoneiro (2-) e single skiff (1X) respectivamente, dentro das Regras de Competição. Nenhuma restrição adicional deve ser aplicada.

6.3 – BARCOS DE PARA REMO CATEGORIA PR2

- 6.3.1 – Os barcos de Para Remo categoria PR2 2X devem ter assento fixo e podem ter flutuadores de estabilização. O casco e os flutuadores quando instalados, devem estar de acordo com as especificações da FISA.
- 6.3.2 – Os barcos de Para Remo categoria PR2 1X devem ter assento fixo e podem ser usado sem flutuadores. O casco deve estar de acordo com as especificações da FISA.
- 6.3.3 – O modelo do assento e das forquetas para barcos PR2 2X e PR2 1X não são restritos, mas o assento tem que ser fixo.

6.4 – BARCOS DE PARA REMO CATEGORIA PR1

- 6.4.1 – Os Barcos de Remo categoria PR1 1X devem ter assentos fixos e precisam ter flutuadores de estabilização, anexados às forquetas a uma distância mínima de 60 cm da linha central do flutuador até a linha central do barco. O casco e os flutuadores devem estar de acordo com o modelo FISA.
- 6.4.2 – O modelo do assento e das forquetas para barcos PR1 1X não são restritos, mais os assentos devem ser fixos e a forqueta precisa permitir que os flutuadores sejam fixados corretamente.
- 6.4.3 – Remadores PR1 1X são obrigados a cumprir com os requerimentos das faixas descritas do item 6.5 deste regulamento.

6.5 – FAIXAS

- 6.5.1 – Faixas para PR1 1X – Os remadores devem estar seguros por faixas que devem estar presas atrás do encosto do assento e passando em volta do tronco, apenas para fins de segurança. Além da faixa obrigatória, os remadores podem usar faixas adicionais. O modelo e colocação do assento e de todas as faixas precisam deixar as laterais da região lombar, visíveis durante a prática do remo. As faixas precisam estar fixadas no assento em ambos os lados.





6.5.2 – Faixas para PR2 2X e PR2 1X – As faixas da perna é opcional para os remadores PR2. O movimento do remador será observado e avaliado durante remo (treinamento e competição) por membros da arbitragem e Classificadores.

6.6 – FAIXAS E SAPATILHAS

6.6.1 – Quando usadas todas as faixas, obrigatórias ou opcionais, devem ter largura mínima de 50mm, não podem ser de material elástico, não podem possuir fivelas mecânicas e precisam ser liberadas imediatamente pelo remador com um rápido puxão da extremidade livre da faixa (na ponta da faixa que não está presa na parte de trás do assento).

6.6.2 – A cor de todas as faixas deve contrastar com o uniforme de competição do remador, para que possam ser vistas nitidamente.

6.6.3 – Todas as faixas do remador precisam ser liberadas da mesma maneira e direção.

6.6.4 – Qualquer faixa localizada na mão do atleta precisa ser liberada imediatamente pelo próprio atleta.

6.6.5 – Todos os remadores podem utilizar faixas adicionais, desde que atenda as especificações deste regulamento.

6.6.6 – Para evitar acidentes quando os barcos viram, todos os barcos devem estar equipados com sapatilhas ou suportes que permitam os remadores saírem do barco sem usar suas mãos o mais rápido possível.

6.6.7 – É de inteira responsabilidade do remador garantir que todas as faixas, sapatos, alongadores ou outros equipamentos estejam compatíveis com este regulamento.

6.7 – PENALIDADES POR NÃO CUMPRIMENTO

Todos os atletas estão sujeitos a protestos de acordo com o Regulamento 5 do Regulamento de Classificação Funcional da FISA. O classificador pode fazer um protesto se estiver no interesse de justiça (movimento de um remador não está em conformidade com sua classificação funcional).

REGRA 7 – PESO DOS BARCOS (REGRA 27)

O peso mínimo para Barcos de Para-Remo deve incluir os flutuadores quando usados. O peso dos barcos para o PR1 e o PR2 deve incluir as faixas quando são firmemente acopladas ao barco, o assento e/ou acessórios. Devem incluir também as almofadas dos assentos que são presas aos mesmos.

Outros itens, diretamente relacionados ao Para-Remo ou não, e que não estejam firmemente presos ao barco ou ao assento não devem ser incluídos no peso do barco. Os equipamentos que substituem partes do corpo (próteses) mesmo que firmemente preso ao barco ou aos assentos não devem ser incluídos como parte do peso do barco.

O peso mínimo para barcos do Para-Remo são:

CATEGORIA	TIPO DO BARCO	PESO MÍNIMO(KG)
PR1 1X	PR1 single skiff	24kg
PR2 1X	PR2 single skiff	22kg
PR2 2X	PR2 double skiff	37kg





PR3 1X	PR3 single skiff	14 kg
PR3 2 -	PR3 dois sem timoneiro	27kg
PR3 2x	PR3 double skiff	27kg
PR3 4+	PR3 quatro com timoneiro	51kg

REGRA 8 – UNIFORMES DOS REMADORES (REGRA 37)

Um ou ambos remadores do barco PR2 Mix2x pode estender seu uniforme para cobrir as pernas. Onde ambos remadores cubram suas pernas, o modo que eles o fazem deve ser idêntico em cor e modelo. Quando as faixas do peito dos remadores do PR1 1x cobrirem as identificações permitidas nas camisas de competição ou equivalentes, estas identificações que estão cobertas podem ser repetidas nas faixas, mas estas identificações não podem estar aparecendo no uniforme e nas faixas ao mesmo tempo.

REGRA 9 – INSCRIÇÕES (REGRA 38)

Nenhuma inscrição será aceita em um evento regional ou nacional de Para Remo a não ser que a federação ou clube tenha encaminhado toda a documentação medica requerida, ao Classificador Responsável, até a data limite estipulada pela CBR ou o remador já possua classificação na Fisa. Todos os remadores precisam estar classificados antes da competição.

REGRA 10 – SUBSTITUIÇÕES DAS EQUIPES ANTES DA PRIMEIRA ELIMINATÓRIA (REGRA 44)

Um remador que tenha sido inscrito em uma prova, mas que, após a classificação, foi considerado de uma classe diferente, pode ser substituído por outro remador elegível do mesmo clube, ou em caso de Seleções Estaduais, por um remador membro da mesma federação.

Um remador cuja classificação tenha sido retirada ou alterada depois que as inscrições tenham sido encerradas e antes da primeira eliminatória, pode ser substituído por outro remador elegível do mesmo clube, ou em caso de Seleções Estaduais, por um remador da mesma federação.

REGRA 11 – SUBSTITUIÇÕES DAS GUARNIÇÕES DEPOIS DA PRIMEIRA ELIMINATÓRIA (REGRA 45)

A guarnição ou remador que tiveram suas classificações retiradas ou modificadas, ficando inaptos para competir na prova em que foi inscrito, depois da primeira eliminatória, não poderão mais competir naquela prova.

REGRA 12 – SEGURANÇA DOS REMADORES DE PARA REMO (REGRA 47)

Remadores PR1 e PR2 requerem procedimentos especiais de segurança durante o treino e a competição, que devem ser acordados entre o comitê organizador e o presidente do Júri. Em particular, o presidente do Júri pode requerer barcos de salvamento adicionais para estarem presentes na raia durante todo o tempo de treinamento e competição que envolva equipes de Para Remo, principalmente para eventos PR1. Cuidados devem ser tomados sobre condições climáticas que possam gerar descontrole extremo na temperatura corporal dos atletas. Requerimentos para faixas, sapatos e extensores estão definidos na regra 6 (itens 5 e 6) deste apêndice.





REGRA 13 – REGRAS DE TRÁFEGO NA RAIÁ (REGRA 48)

Em princípio as regras de tráfego devem prever raias diferentes entre guarnições com assentos fixos e demais guarnições para a segurança de todas as equipes.

REGRA 14 – IGUALDADE – PRINCÍPIOS

Em todo o tempo dentro da água, durante o treino, no aquecimento, no resfriamento, e na competição, do primeiro dia da abertura da raia até o encerramento da última prova, todos os remadores de ParaRemo precisam remar com o equipamento prescrito, que deve ser utilizado de acordo com a categoria do barco como descrito neste regulamento. O equipamento neste contexto se refere às faixas e flutuadores. O não cumprimento destes requerimentos podem gerar penalidades a serem impostas à guarnição, de acordo com estas regras, incluindo (mas não limitado apenas a estas), quando a falta julgada ocorrer durante uma prova, o rebaixamento ao último lugar da prova ou exclusão da guarnição. A penalidade apropriada em todas as circunstâncias deve ser a critério do Júri.

REGRA 15 – PROCEDIMENTO DE PARTIDA PARA PR3 (REGRA 58)

Os eventos de PR3 podem incluir remadores com deficiência visual. Por tanto, na largada destas provas (PR3 4+, PR3 2X e PR3 2-) o árbitro de partida deve dar indicações verbais adicionais para as guarnições como segue: depois de completar a chamada dos barcos e dizer a palavra "Atenção!", o árbitro de partida deve dizer as palavras "Bandeira Vermelha!" ao mesmo momento que ele ergue a bandeira vermelha. O árbitro de partida deve continuar com o procedimento normal de partida..

REGRA 16 – CARTÃO AMARELO PARA PR3

Quando o árbitro de partida comunica para uma guarnição de PR3, que ela recebeu um cartão amarelo, um membro da guarnição deve levantar seu braço para informar que sabe da penalidade que a guarnição sofreu.

REGRA 17 – INTERFERÊNCIA (REGRA 64)

Remadores que desejam apresentar uma objeção para o árbitro sobre interferências durante a regata podem fazê-lo verbalmente se as mãos deles estão enfaixadas, falando claramente para o árbitro: "Objeção!" para que o árbitro possa ouvir. É de responsabilidade do remador ter certeza que o árbitro ouviu o chamado e está avisado da objeção.

REGRA 18 – TÉRMINO DAS PROVAS DE PR3 (REGRA 67)

No final das provas de PR3, quando o árbitro levanta a bandeira branca, ele deve dizer "Bandeira Branca!" para todas as equipes escutarem. Se ele levantar a bandeira vermelha, ele deve dizer: "Bandeira Vermelha!".

REGRA 19 – OBJEÇÕES (REGRA 69)

Remadores que desejam apresentar uma objeção para o árbitro podem fazê-la verbalmente se as mãos deles estão enfaixadas, falando claramente para o árbitro: "Objeção!" para que o árbitro possa ouvir. É de responsabilidade do remador ter certeza que o árbitro ouviu o chamado e está avisado da objeção.





REGRA 20 – DEVERES DA COMISSÃO DE CONTROLE (REGRA 84)

Para remadores e barcos a comissão de controle deve checar o que segue abaixo:

- 20.1 – Acessibilidade dos pontões para todos os remadores, inclusive os que usam cadeiras de rodas ou são assistidos por cães guias, ou cuidadores;
- 20.2 – Conformidade das embarcações com as especificações FISA de modelos de Barcos de Para Remo;
- 20.3 – Medidas de segurança para barcos PR2 e PR1 incluindo as faixas e as cordas de segurança nas sapatilhas.
- 20.4 – Correta colocação dos flutuadores nos barcos de PR2 (quando utilizados) e de PR1 de acordo com as especificações descritas na regra 6.4 acima;
- 20.5 – Correta colocação das faixas nos remadores das categorias PR1 e PR2;
- 20.6 – Membros da Comissão de Controle devem ser assistidos nos quesitos descritos acima por Classificadores.

REGRA 21 – DEVERES DO ÁRBITRO – POSIÇÃO DA LANCHAS DO ÁRBITRO (REGRA 87)

O Presidente do Júri pode requerer que mais de um árbitro siga as provas nas Competições de Para-Remo..

REGRA 22 – RESPONSABILIDADE POR DECISÕES SOBRE CONFORMIDADE DE MOVIMENTOS

Nos Campeonatos Brasileiros, classificadores técnicos e/ou médicos vão observar movimentos dos remadores durante a competição e terão a responsabilidade de determinar se o movimento do remador está em conformidade com estes regulamentos e de acordo com sua classificação funcional e/ou seus registros médicos. Quando os classificadores determinarem, em uma prova, que o movimento de um remador não está em conformidade com sua classificação funcional, eles podem fazer um protesto.

Qualquer protesto apresentado sobre a não conformidade dos movimentos de um remador com a sua classificação funcional, implicará no encaminhamento do mesmo para uma reclassificação. No caso de o remador ter sua classificação retirada ou alterada, ficando inapto para competir na prova, o júri decidirá em acordo com os artigos 10 e 11 deste regulamento. Protestos quanto a não conformidade do movimento de um remador com sua classificação funcional, somente serão aceitos quando apresentados por um classificador oficial da competição.

