

MANUAL DA COMPETIÇÃO DA ILS

EVENTOS DE OCEANO - Seção 5

Os seguintes eventos de oceano serão descritos nesta seção:

Prova de Surf

Prova de Equipes de Surf

Salvamento com Flutuador

Prova de Flutuador

Corrida-Natação-Corrida

Corrida ao pé-de-pato (beach flags)

Sprint na Praia

Corrida na Praia - 2km e 1km

Revezamento na Praia

Prova do Esqui Surf

Revezamento do Esqui Surf

Prova Prancha

Revezamento da Prancha

Salvamento com Prancha

Ironman/Ironwoman

Revezamento de toques

5.1 CONDIÇÕES GERAIS PARA AS COMPETIÇÕES DE OCEANO

A direção da equipe e os competidores são responsáveis pelo conhecimento da programação da competição, e com as regras e os procedimentos que governam eventos.

i) Os competidores não serão permitidos começarem em um evento se chegarem atrasados à área de decisões.

ii) Um competidor ou uma equipe ausente de largada de um evento será desclassificado.

iii) A menos que seja fornecido especificamente para ser usada na competição, nenhuma ajuda artificial à propulsão poderá ser utilizada (por exemplo, palmares, banda para braço).

iv) Os competidores devem usar toucas de seus clubes ou equipe nacional para a natação em todos os eventos. As toucas do evento do oceano, presas firmemente sob o queixo, devem ser usadas nas cabeças dos competidores no início de cada evento.

Um competidor pode não ser desclassificado se a touca for perdida após o começo de um evento, contanto que os oficiais possam identificar que o competidor terminou corretamente o evento.

v) **Conduta na Competição:** Os protestos contra a conduta só serão aceitos antes de largada de cada evento.

Todas as condutas serão medidas, ajustadas, e alinhadas de modo que o árbitro esteja satisfeito e se assegure o quanto possível, que todas as raias tenham circunstâncias justas e iguais.

O uso de bóias e de bandeiras coloridas e/ou codificadas é recomendado para guiar exatamente os competidores nos cursos requeridos.

As distâncias para as bóias serão medidas da água, na profundidade do joelho, na marca da maré baixa. Entretanto, as distâncias podem variar dependendo das condições da praia e dos fatores de segurança. O ajuste das bóias pode ser necessário durante a competição caso se movam para fora do alinhamento.

Os competidores em eventos de destreza podem passar através das bóias da natação em sua destreza, compreendendo que as bóias são unicamente responsáveis em oferecerem um impedimento a seu progresso.

vi) Os competidores e os oficiais devem deixar a área designada para a competição quando não estiverem competindo ou não oficialmente. A área da competição pode ser definida como a seção da praia demarcada por uma linha ou por uma cerca, ou uma linha direta à água dos extremos de uma linha ou de uma cerca ou de outras áreas designadas como especificada pelo árbitro.

vii) A decisão da ordem de chegada dos juizes não estará sujeita a protesto ou à apelação.

viii) **Sorte momentânea circunstancial:** Nenhum protesto ou apelação será aceito quando um incidente é causado pelas condições do mar. As condições do mar afetam a conduta e a participação em competições e em competidores de salvamento no mar, sujeita à sorte das condições de momento. O árbitro e/ou o juiz têm a discricção absoluta em determinar se um incidente foi causado pela sorte das circunstâncias momentâneas.

5.2 LARGADA

Antes da largada, um diretor de prova deverá:

- i) Colocar os competidores na ordem de largada, conforme for determinado para as baterias ou finais.
- ii) Acompanhar os competidores e seu equipamento à área de largada e assegurar-se de que os competidores estejam posicionados na ordem apropriada.

Antes da largada de cada prova, um árbitro designado deverá:

- iii) Certificar-se de que todos os oficiais e juizes estejam em posição.
- iv) Certificar-se de que os competidores estejam usando as toucas de natação para uma largada válida.
- v) Certificar-se de que os equipamentos e as marcas do percurso estejam em posição.

Um oficial designado sinalizará para o árbitro de largada que os competidores estão sob o seu comando.

O árbitro de largada deverá:

- i) Ser o único a ter responsabilidade sobre os competidores do momento do sinal até que a prova comece.
- ii) Posicionar-se para ter o controle visual total sobre todos os competidores durante a largada.
- iii) Assegurar-se de que a largada para todas as provas sejam consistentes e justas.
- iv) Desclassificar os competidores que fizerem a largada falsa (ou na Corrida dos bastões - beach flags - eliminar o competidor)

Nota: Veja as descrições dos procedimentos de largada para os eventos: beach flags, barco para surf e eventos de IRB.

Serão usados os 3 passos a seguir em todos os demais eventos de oceano listados na seção 5.

- i) No comando do árbitro de largada: "**em suas marcas**", os competidores assumem uma posição indicada pelo diretor da prova na linha de largada.
- ii) No comando do árbitro de largada: "prepara", os competidores assumem imediatamente uma postura imóvel de largada.
- iii) Quando todos os competidores estiverem imóveis, o árbitro de largada aciona o sinal acústico para a largada.

Se, por algum motivo, o árbitro de largada não estiver satisfeito com os procedimentos ou posicionamento dos competidores antes do sinal de largada, ele pedirá a todos que se retirem de suas marcas e reiniciará um novo procedimento para a largada

Depois da largada, o competidor na natação, prancha, esqui, e eventos multidisciplinares podem entrar na água por sua própria vontade, desde que não interfira com os outros competidores.

No revezamento ou eventos multidisciplinares, após a conclusão do primeiro percurso (perna), o competidor que estiver entrando na água em segundo lugar ou nas pernas subseqüentes estarão sendo julgados e cometerá faltas se impedirem o progresso de um competidor que esteja saindo da água.

Linha de largada

As linhas de largada podem ser estabelecidas por:

- um cabo entre dois pontos.
- uma linha desenhada na areia entre dois pontos.
- uma linha de visada entre dois pontos ou de outra maneira como determinado pelo árbitro de largada.

Quando um cabo é usado os dedos dos pés dos competidores devem ficar atrás da linha, mas o restante do corpo pode pender sobre a linha.

Eventos na praia: quando uma linha é desenhada, os dedos dos pés deverão ficar atrás ou sobre a linha a não ser quando uma posição de largada em pé for adotada. Em tais circunstâncias, os dedos dos pés dos competidores ficarão atrás da linha, mas parte do corpo pode pender sobre a linha.

Eventos com prancha: quando um cabo limita a linha de largada, uma parte da prancha que estiver sendo segura pelos competidores pode estar sobre a linha, mas deve estar em ângulo reto à linha ou em um ângulo que acomode a prancha sem levar prevailecimento sobre os outros competidores. Quando a prancha é colocada na areia da praia, deverá ser colocada a 90 graus da linha de largada ou de troca, e no lado do cercado na praia (baia).

Eventos com barco e com esqui: onde uma linha de visada é usada, a proa da embarcação deverá estar ou atrás da linha e a 90 graus à linha ou em um ângulo para acomodar sem que haja prevelecimanto.

Largada em falso

i) Se um competidor começar a se movimentar depois de ter assumido uma posição de largada e antes do sinal de largada, isso poderá ser considerada uma largada em falso.

ii) Todo o competidor que faz uma largada em falso será advertido. Após 1 largada em falso em uma prova, qualquer competidor que subseqüentemente fizer outra largada em falso será desclassificado (a não ser que no evento beach flags, onde o competidor é eliminado).

iii) A falha em atender os comandos do árbitro de largada, dentro de um tempo razoável, será considerada uma largada em falso.

iv) Se, após o primeiro comando do árbitro de largada, um competidor perturbar os outros competidores na prova através de som ou de outra maneira, isso pode ser considerada uma largada em falso.

Trocas e toques nos revezamentos

As trocas ou as comutações em eventos do revezamento serão efetuadas por um competidor "que toca" o membro seguinte da equipe a menos que seja orientado de outra maneira (veja revezamento na praia).

Em tocar, o competidor que termina o percurso ou a perna usa uma ou outra mão para tocar visivelmente no próximo competidor na mão ou em outra parte do corpo. O competidor que inicia o percurso deverá estar posicionado com pés sobre a linha da comutação ou dentro da baía ou curral designado para a troca.

Os competidores em eventos do revezamento devem fazer seu percurso na pista ou raia distribuída pelo diretor de prova. Se o competidor não atender a isto, a equipe pode ser desclassificada.

5.3 A CHEGADA

Nos eventos aonde os competidores correm até uma linha de chegada, eles devem cruzar a linha totalmente com seus meios e de pé (não podem cair sobre a linha). A chegada será considerada quando o peito do competidor cruzar a linha de chegada.

Nos eventos com linha de chegada na água tais como surf esquis e barcos de surf, os competidores ou as equipes ou os grupos estão julgados terminados quando qualquer parte do barco cruzar a linha de chegada.

Julgamento

- i) Todos os eventos serão julgados visualmente. A colocação será decidida pelos juizes de chegada. O empates (baterias finais) também serão definidas assim.
- ii) Os juizes serão posicionados para assegurar uma visão desobstruída da linha de chegada. Quando for apropriado os juizes serão colocados em posições elevadas.
- iii) O juiz 1 seleciona os finalistas 1 e 2; o juiz 2 seleciona os finalistas 2 e 3; e assim por diante, com os juizes primeiramente responsáveis pelo seu número correspondente (isto é, o juiz 1 é primeiramente responsável pelo finalista 1, assim como a anotação de quem terminou em segundo).
- iv) No sinal do juiz principal, os discos serão emitidos e/ou os nomes serão gravados.
- v) Quando estiver disponível os juizes poderão usar o equipamento de vídeo ou eletrônico para lhes ajudar. O replay é para o uso por oficiais designados.

Limites de tempo

Um limite de tempo pode ser imposto na duração de um evento por discricção do árbitro. Os competidores serão avisados de qualquer limite de tempo antes do início do evento

O árbitro pode instruir o competidor a se retirar do evento antes do término, quando o limite de tempo foi alcançado ou quando o número dos competidores necessários para as baterias subseqüentes for atingido sem a desclassificação da prova.

5.4 POSICIONAMENTO

O posicionamento será usado para campeonatos das equipes nacionais. Em competições de equipes nacionais, as entradas de equipes do mesmo país serão posicionadas em diferentes baterias se possível.

Em campeonatos inter clubes e de masters, posicionamento será necessário pra todos os momentos depois das baterias.

Baterias: Em campeonatos de equipes nacionais, o posicionamento será baseado no desempenho da equipe do país em evento específico em campeonatos mundiais anteriores.

Em campeonatos inter clubes e de masters, posicionamento para as baterias será aleatório.

Empate: Quando um empate ocorrer que qualifique para um final, se possível (nos termos do número dos competidores) os competidores empatados poderão avançar para a final apropriada. Caso não existam lugares suficientes disponíveis na final, uma bateria de repescagem será conduzida entre os competidores empatados para determinar os finalistas.

Semifinais e finais: Em campeonatos de equipes nacionais, inter clubes e masters, o posicionamento para semifinais e finais será baseado no resultado das baterias.

Quando um ou os mais competidor se retira da final A, os competidores da final B não serão chamados para completar a final A. A final A não será reposicionada.

Quando um ou os mais competidor se retira da final B, os competidores das baterias não serão chamados. A final B não será reposicionada.

Eliminação por posição

A eliminação inicial para baterias e posicionamento na praia pode ser indicada pela ILS e serem fornecidas às equipes.

A eliminação por posição nas baterias subseqüentes (por exemplo, quarta de final, semifinal, e final), será feito por oficiais da competição.

O método usado para eliminação, incluindo a bateria inicial e posicionamento dos competidores, será aprovado pelo árbitro.

Posições na praia

Para a natação, o esqui, prancha, multidisciplinares e os eventos do barco, as posições de largada e as raias serão numerados consecutivamente (de frente para a água) começando da esquerda com o número 1. Para os eventos na areia da praia, a posição do número 1 será a mais próxima da água.

Limites de competidores

O árbitro poderá se decidir se os eventos serão realizados com baterias, semifinais, ou finais, de modo que o número máximo dos competidores em uma bateria ou em uma prova final não exceda o quadro seguinte e de acordo com a segurança e as circunstâncias:

Surf Race	48 competitors
Surf Teams Race	16 teams of 3 competitors
Rescue Tube Race	9 competitors
Rescue Tube Rescue	9 teams of 4 competitors
Run-Swim-Run	40 competitors
Beach Flags	16 competitors
Beach Sprint	10 competitors
Beach Run – 2km and 1km	40 competitors
Beach Relay	10 teams of 4 competitors
Surf Ski	16 competitors
Surf Ski Relay	16 teams of 3 competitors
Board Race	16 competitors
Board Relay	16 teams of 3 competitors
Board Rescue	9 teams of 2 competitors
Ironman/Ironwoman	16 competitors
Taplin Relay	16 teams of 4 competitors

Veja na seção 10 para a conduta dos eventos para a competição de masters.

Finais

Nos mundiais de equipes nacionais e de inter clubes, as finais devem conter 8 competidores na beach flags, no Sprint na praia, no revezamento na praia, na prova do salvamento com prancha, com flutuador, e em salvamento com flutuador.

5.5 PROVA DO SURF (NATAÇÃO NA ARREBENTAÇÃO)

Descrição do evento

A largada é dada e com uma corrida na zona de surf, o competidor nada cerca de 400 m (280 m para os masters), num percurso orientado por bóias, retornando à areia, com o final entre as bandeiras na praia

Para facilitar a gravação da colocação depois da chegada, os competidores podem ser posicionados também:

- Em uma linha reta desenhada com aproximadamente um ângulo de 30° da linha de chegada e da praia.

- Em uma série das linhas 10 m atrás e em ângulos retos à linha de chegada e 5 m separados.

O percurso

Como mostrado no diagrama seguinte, o percurso em forma de "U" terá aproximadamente 400 m da largada à chegada. Para assegurar largada e chegada justa, os alinhamentos da linha de partida e chegada para as bóias podem ser alterados por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar.

A linha de largada - um cabo de aproximadamente 40 m, brilhantemente e colorido será estendido entre 2 pontos, situado a 5 m da água, centralizada na bóia de número 1.

A linha de chegada - posicionada entre 2 bandeiras, separadas por 3 m, situadas a aproximadamente 15 m da água, centralizada na bóia de número 7.

O percurso da natação será marcado por bóias (como indicado no diagrama) o mais aproximado possível dos 170 m, medidos a partir da profundidade da água no joelho. As distâncias na água podem variar dependendo das condições do mar.

Julgamento

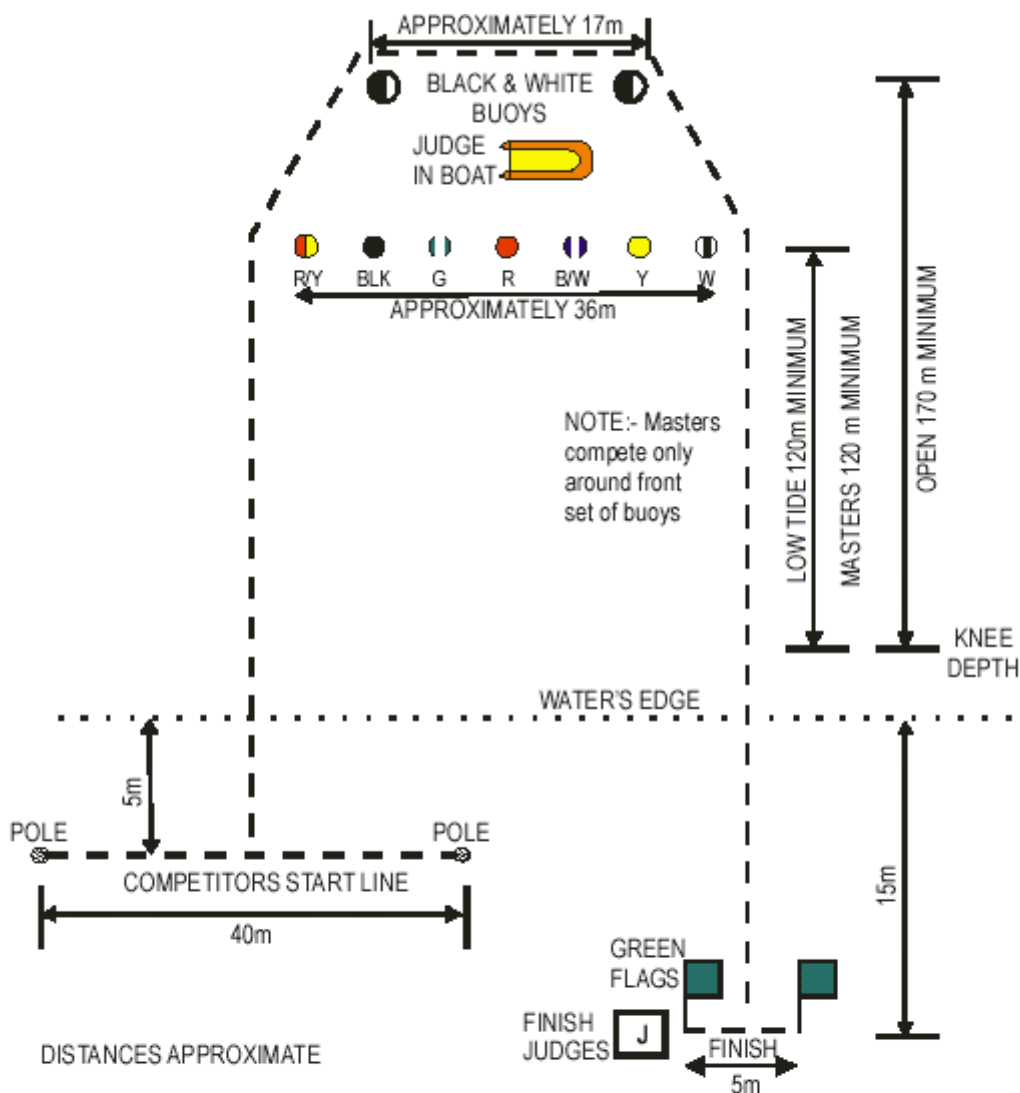
Os competidores devem terminar com seus próprios meios e de pé. O final será considerado quando o peito do competidor cruzar a linha final.

Os juizes serão colocados para observar a conduta do evento assim como para determinar o lugar em que os competidores cruzarem a linha de chegada.

Desclassificação

Além às regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará no desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



SURF RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170m to furthest buoy
Masters	120m to furthest buoy

5.6 PROVA DE EQUIPES DO SURF (NATAÇÃO NA ARREBENTAÇÃO)

Descrição do evento

A largada é dada e com uma corrida na zona de surf, todos os 3 membros de cada equipe nadam em cerca de 400 m (280 m para os masters), num percurso orientado por bóias, retornando à areia, com o final entre as bandeiras na praia.

Descrição do evento

Diretivas: Os 3 membros de cada equipe podem ser posicionados um atrás do outro de frente para a água em suas posições.

A equipe seguinte será alinhada ao lado da primeira equipe e assim por diante.

Quando todas as equipes estiverem reunidas, deverão se dirigir para a área de competição. Em direção a um oficial o mais próximo da linha d'água na área de competição, seguida pelo segundo, terceira e quarta. (este procedimento coloca os competidores da equipe na linha de largada.)

Pontos: Os pontos serão distribuídos como segue: 1 para o primeiro, 2 para o segundo, 3 para o terceiro, 4, para o quarto, etc.. A equipe que marcar menos pontos será declarada a vencedora. Se 2 ou mais equipes tiverem pontos iguais, a equipe que o total dos membros terminarem primeiramente o percurso será considerada a vencedora.

Todos os competidores que completarem serão gravadas suas colocações e os pontos serão calculados. Se alguma equipe for desclassificada, as colocações serão relocadas e os pontos serão recalculados então. Se as provas de surf e das equipes de surf forem combinadas, os nadadores que não estiverem nas equipes estarão eliminados da computação dos pontos com a finalidade de determinar o resultado da prova das equipes.

O percurso

A prova das equipes do surf será realizada sobre o percurso fornecido para a prova do surf como mostrado no seguinte diagrama. Para assegurar largada e chegada justa, os alinhamentos da linha de partida e chegada para as bóias podem ser alterados por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar.

Julgamento

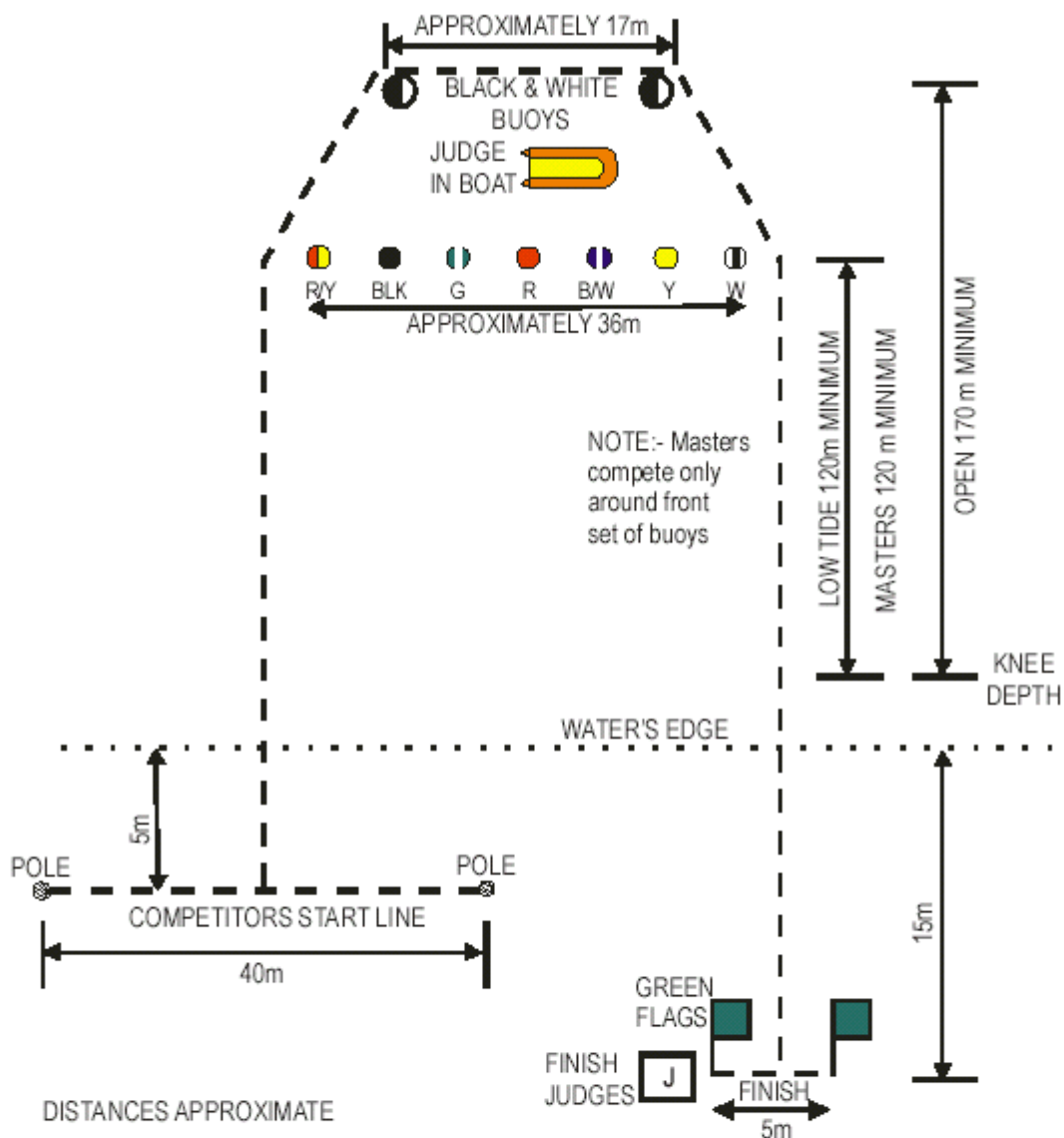
Os competidores devem terminar com seus próprios meios e de pé. O final será considerado quando o peito do competidor cruzar a linha final.

Os juizes serão colocados para observar a conduta do evento assim como para determinar o lugar em que os competidores cruzarem a linha de chegada.

Desclassificação

Além às regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



SURF TEAMS RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170m to furthest buoy
Masters	120m to furthest buoy

5.7 SALVAMENTO COM FLUTUADOR

Descrição do evento

Quatro competidores de cada equipe participam neste evento: uma "vítima", 1 nadador com o flutuador e 2 resgatadores.

Antes da largada: os flutuadores e as nadadeiras são colocados na praia a aproximadamente 15 m da água, na direção das bóias designadas para a equipe. As vítimas nadam (ou são colocados) ao lado das bóias, no local designado há no mínimo de 120 m, medidos a partir da altura da água nos joelhos.

Nadadores com o flutuador: assumir sua posição na linha de largada na direção da bóia designada e de frente para o mar. Ao sinal de largada, corre pela praia até o seu flutuador e nadadeiras, veste os equipamentos de acordo com sua vontade e nada até sua vítima.

Os nadadores com o flutuador nadam até ultrapassar a bóia designada pela esquerda (visto da praia), para colocar o flutuador em torno da vítima que irá esperar atrás da linha da bóia. Com a vítima presa ao flutuador, os competidores continuam (sentido horário) em torno da bóia rebocando a vítima até a praia.

Resgatadores: Enquanto o nadador com o flutuador nada até a vítima, o árbitro de largada irá chamar o segundo resgatador de cada equipe para a linha de largada. Depois que o nadador com o flutuador começar a rebocar a vítima até a praia, o segundo resgatador, por vontade própria, entra na água e ajuda a trazer a vítima até a praia. A vítima precisa ser arrastada com cuidado ou carregada da água até a linha de chegada.

A chegada é considerada quando o peito do primeiro membro da equipe que estiver carregando a vítima cruzar a linha de chegada, estando de pé (o flutuador precisa estar colocado).

Notas:

- Na largada. O cabo do flutuador e as nadadeiras podem estar posicionados de acordo com a vontade do competidor, desde que atrás da linha de largada.
- O flutuador precisa ser usado com a alça cruzando ou sobre um ombro. O flutuador precisa ser rebocado atrás do nadador e com o cabo esticado.
- A vítima poderá ajudar o nadador com o flutuador com a colocação do flutuador. Também poderá prender o flutuador, mas a vítima deverá estar presa ao flutuador atrás da linha das bóias.
- Os resgatadores devem rebocar a vítima com o flutuador colocado por baixo dos braços e com o cabo completamente estendido.
- A vítima não poderá ser rebocada pelo estômago.
- Durante o reboque, a vítima poderá auxiliar batendo perna e usando os braços sob a água, sem, contudo nadar ou fazer a fase de recuperação dos braços aérea.

- Em momento algum a vítima poderá ajudar caminhando ou correndo.
- Somente o nadador com o flutuador poderá usar as nadadeiras. Os resgatadores não poderão usar qualquer tipo de equipamento ou nadadeiras.
- As equipes serão orientadas para continuarem a carregar a vítima a pelo menos 3 m depois da linha de chegada, para auxiliar no julgamento de outras equipes, sem que seja obstruída a chegada.

O percurso

Como mostrado no diagrama a seguir, o percurso terá aproximadamente 250 m. Para ter certeza que tanto a largada como a chegada serão as mais justas, o alinhamento da linha de largada e chegada poderão ser alteradas, de acordo com o poder de discricionário do árbitro e de acordo com as condições do mar.

A linha de largada - um cabo brilhante e colorido será estendido entre 2 pontos demarcado por bandeiras, com aproximadamente 48 m entre elas - pode ser localizada a aproximadamente 5 m da linha d'água. O alinhamento da linha de largada poderá ser alterado de acordo com as condições do mar. A linha de largada será também a de chegada. Esta linha será removida enquanto os competidores estiverem na linha e antes da largada para se assegurar que o flutuador não o toque.

As bóias de natação serão colocadas como na prova do surf, então todos os competidores terão iguais privilégios com bancos de areia, corrente, etc .

Equipamentos

Flutuador, nadadeiras para natação: Veja a seção 11 - Equipamento padrão e facilidades. Os competidores devem usar os flutuadores fornecidos pela organização.

Julgamento

Os juizes de chegada serão posicionados em cada extremidade da linha de chegada a pelo menos 5 m do mastro da bandeira e na linha das bandeiras. Um juiz de percurso será posicionado em um barco, de acordo com o diagrama.

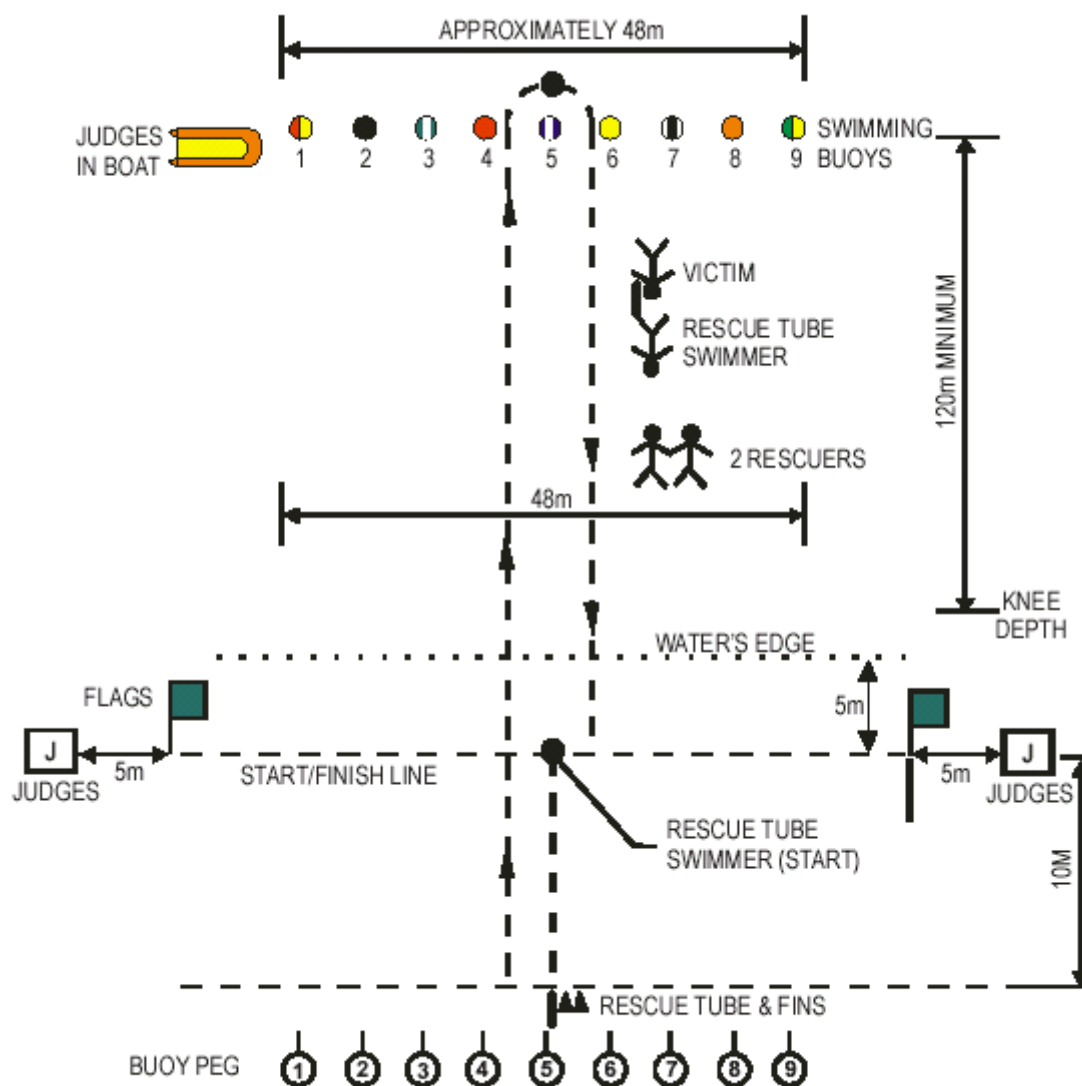
As falhas registradas durante o evento e observadas por alguns dos juizes serão relatados ao árbitro que ratificará as falhas com os

juizes correspondentes. Um juiz embarcado, observando um infringimento, relatará ao árbitro como foi pratico e antes que o resultado da prova for declarado.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aqueles esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



DISTANCES APPROXIMATE

5.8 PROVA DO SALVAMENTO COM FLUTUADOR

Descrição do evento

Antes da largada: Os flutuadores serão colocados na praia, a aproximadamente 20 m da linha da água e na perpendicular a linha de largada, na direção da bóia designada para cada competidor.

Os competidores se colocam de suas posições na linha de largada a aproximadamente 5 m da linha da água. No sinal acústico de largada,

os competidores correm em direção aos flutuadores, recuperando-os e colocando seus flutuadores, entrando na água e nadando para a sua bóia designada.

Com flutuador intacto, os competidores tocam em sua bóia designada claramente acima da água e levantam seu outro braço verticalmente acima da superfície para sinalizar a chegada. Este sinal vertical de braço indica que todas as formalidades foram cumpridas, será o fator que irá determinar o julgamento. O árbitro pode determinar um método alternativo aceitável para sinalizar claramente que o competidor tocou na bóia.

Nota:

- Na largada, o cabo do flutuador pode ser posicionado de acordo com a vontade dos competidores, desde que atrás da linha de pegada.
- Os flutuadores devem ser usados com a alça cruzando ou sobre o ombro. O flutuador deve ser rebocado atrás do competidor com o cabo totalmente estendido.

O percurso

A prova do flutuador será conduzida sob as regras gerais do evento do salvamento com o flutuador exceto o uso de nadadeiras que não será permitido. O percurso será o mesmo do salvamento com o flutuador, como mostrado diagrama a seguir.

Para ter certeza que tanto a largada como as chegadas serão as mais justas, o alinhamento da linha de largada e chegada poderão ser alteradas, de acordo com o poder de discricionário do árbitro e de acordo com as condições do mar.

Julgamento

Juizes serão posicionados em barcos na direção das bóias para julgar a chegada. Os juizes serão colocados também na praia para observar a conduta e a chegada do evento.

A chegada é julgada pelo toque da bóia designada, claramente acima da linha d'água pelo competidor e pela extensão vertical completa do outro braço do competidor. (antes do evento, o árbitro pode recomendar um método alternativo de sinalização).

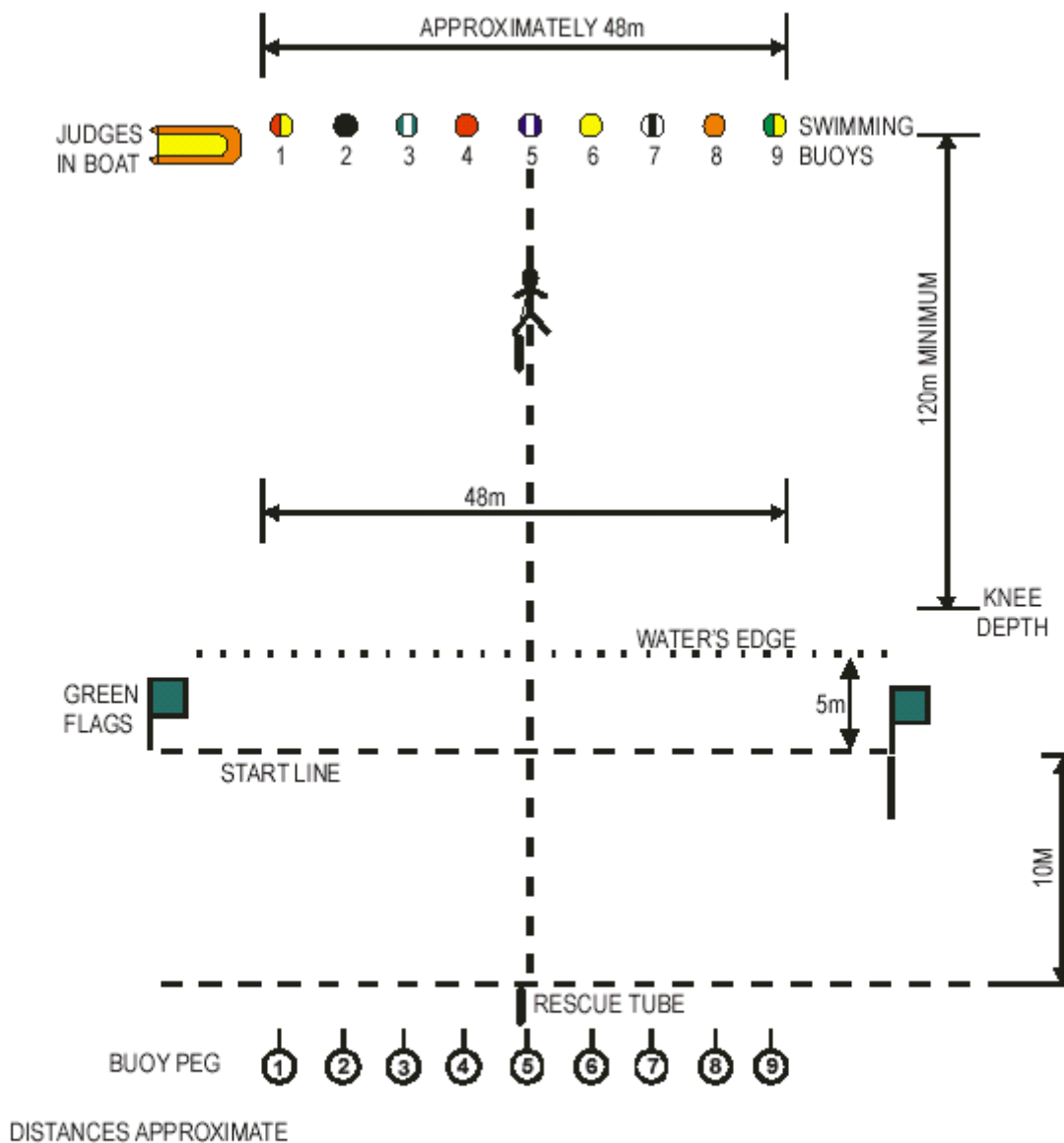
Equipamento

Flutuador: Veja a seção 11 - Equipamento padrão e facilidades. Os competidores devem usar os flutuadores fornecidos pela organização.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aqueles esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

- i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



RESCUE TUBE RACE

5.9 CORRER - NADAR - CORRER

Descrição do evento

Da linha de largada, o competidor corre até dar a volta em uma bandeira, entra na água para nadar ao redor das bóias.

Os competidores nadam de volta para a praia para correr outra vez até a bandeira de retorno, antes de correr até a linha de chegada.

O percurso

Como mostrado no seguinte diagrama, o percurso será colocado de modo que os competidores corram aproximadamente 200 m, nadem aproximadamente 200 m, e corram aproximadamente 200 m até a chegada.

Julgamento

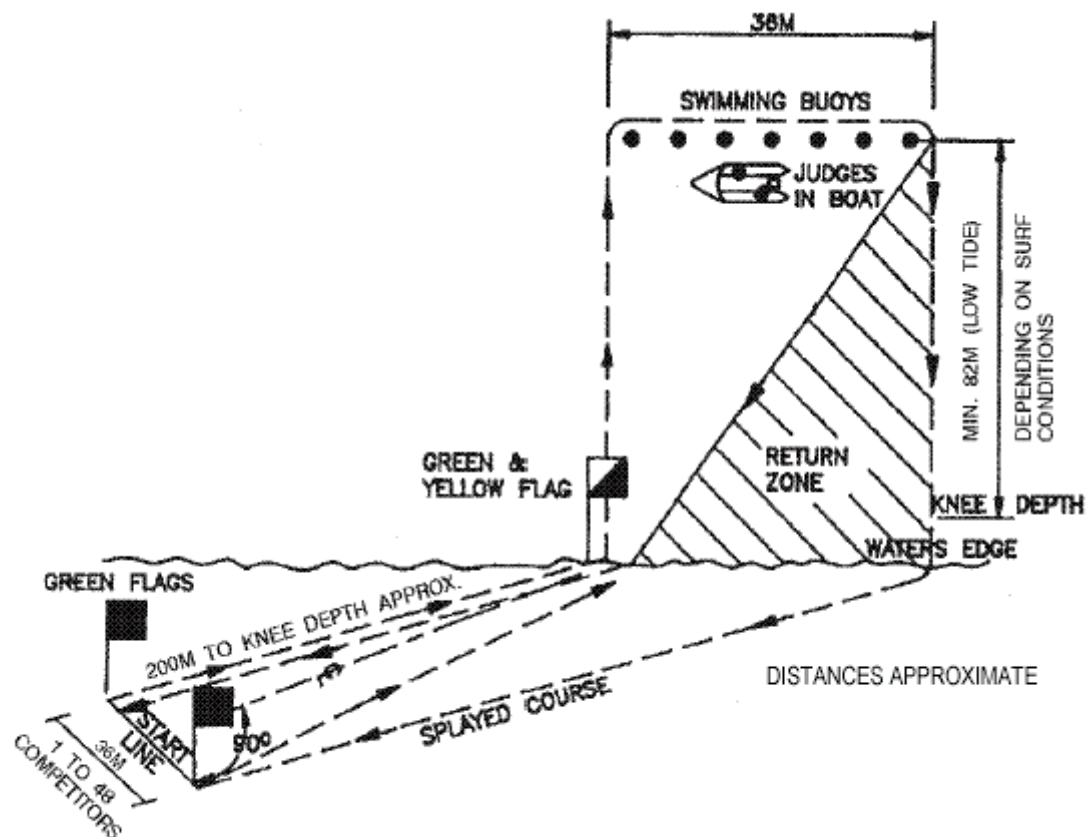
Os competidores devem terminar por meios próprio e na posição de pé. A chegada será considerada quando o peito do competidor que cruzar a linha de chegada.

Os juizes serão colocados para observar a conduta do evento assim como para determinar a colocação dos competidores na linha de chegada.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha ao completar o percurso como definido e descrito.



RUN - SWIM - RUN
200M RUN - 200M SWIM - 200M RUN

5.10 BEACH FLAGS (CORRIDA AO PÉ-DE-PATO)

Descrição do evento

A partir de uma posição de decúbito ventral na areia da praia, os competidores levantam-se, giram-se e correm para alcançar um bastão enterrado (beach flag) na areia a aproximadamente 20 m de distância. Sempre haverá menos bastões do que competidores, e aquele que não consegue obter um bastão será eliminado.

Posição de largada: Os competidores se colocam nas suas posições distribuídas, com um mínimo de 1.2m entre cada um, na linha de largada.

O rosto dos competidores fica para baixo e os dedos do pé na linha de largada, com os calcanhares juntos, a testa apoiada sobre as mãos sobrepostas na areia. Os cotovelos devem estar apoiados na areia de modo que o peito esteja relaxado. A linha média do corpo deve estar a 90 graus da linha de largada. Nenhuma escavação na areia, ou escavação para apoio dos pés será permitida.

A largada

O procedimento de largada da corrida dos bastões é diferente do procedimento descrito em 5,2. Para a corrida o procedimento é o seguinte:

Antes da largada, um diretor de prova deverá:

- i) Colocar os competidores na ordem conforme for a eliminação.
- ii) Acompanhar os competidores até a área de largada, para se assegurar que estarão posicionados na ordem apropriada.

O árbitro deverá:

- i) Certificar-se de que todos os oficiais, juizes e equipamentos estejam em posição.
- ii) Sinalizar para o árbitro de largada de cada prova com um apito longo indicando que os competidores podem ficar em suas posições na linha de largada.
- iii) Sinalizar para o árbitro de largada que os competidores estão sob o seu comando.

No comando do árbitro de largada "Competidores **Prontos**", os competidores assumirão a posição de largada como descrito.

No comando do árbitro de largada "Cabeças **Abaixadas**", os competidores - ao mesmo tempo e sem atraso - colocarão seus queixos sobre as suas mãos.

i) Depois que uma pausa deliberada e quando todos os competidores estiverem imóveis, o árbitro de largada sinalizará a largada com um apito forte.

ii) Ao sinal de largada, os competidores levantar-se-ão e correrão até pegarem um bastão.

Faltas na largada: Os seguintes comportamentos serão considerados faltas na largada da corrida aos bastões, e resultarão em um aviso de cuidado na largada:

i) Falha em obedecer aos comandos do árbitro de largada dentro de um tempo razoável.

ii) Levantar qualquer parte do corpo da areia, ou começar algum movimento de largada após o comando do árbitro de largada "cabeças **abaixadas**" e antes do sinal de largada.

Após cometimento de uma falta de largada, qualquer competidor que cometer a falta de largada subseqüentemente será eliminado, mesmo que não tenha cometido falta anterior.

Os competidores eliminados do evento terão direito a contagem do ponto e/ou colocação nesse evento.

Se um competidor for desclassificado ou for eliminado, os competidores e os bastões restantes serão realinhados com a recolocação das posições. A corrida continuará com a falta mantida como válida, até que uma corrida justa seja realizada.

Notas:

- Não será permitido que os competidores impeçam deliberadamente o avanço ou corrida de outro competidor com qualquer parte do seu corpo.
- Os competidores não poderão pegar mais de 1 bastão.

Posicionamento: Haverá uma colocação preliminar para posições e reposicionamento em cada rodada. Nas semi-finais e nos finais quando os competidores forem menos que 8, haverá um novo posicionamento a cada corrida.

Número de competidores eliminados: O árbitro poderá determinar o número de competidores a serem eliminados em cada corrida de cada bateria. Não mais de 3 competidores podem ser eliminados em qualquer corrida. Nas semi-finais e nas finais, não mais de 1 competidor pode ser eliminado em qualquer corrida.

Eliminatória simples: Uma eliminatória simples poderá ser realizada se 2 ou os mais competidores segurarem o mesmo bastão, e os juizes não puderem determinar a mão de qual competidor agarrou o bastão primeiro - independente da posição da mão no bastão.

O percurso

Como mostrado no diagrama abaixo, o percurso será de aproximadamente 20 m da linha de largada aos bastões, e separado o bastante para que forneça um afastamento mínimo de 1.2 m entre cada um dos até 16 competidores.

A linha de largada será designada em cada extremidade por mastros com 2 m de altura.

Os bastões serão posicionados em uma linha paralela à linha de largada, e de modo que "uma linha perpendicular" entre todos os dois competidores adjacentes passe aproximadamente sobre um bastão.

Equipamento e roupas

Beach flags (bastões): Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades.

Os shorts e as camisas, que estão de acordo com as exigências dos uniformes da equipe, podem ser usados pelos competidores.

Julgamento

O árbitro será posicionado para manter a supervisão total.

O árbitro de largada e o juiz de largada serão colocados um de cada lado da linha de largada todas as faltas de largada. Os juizes de percurso serão colocados um de cada lado do percurso para observar a corrida as faltas na participação.

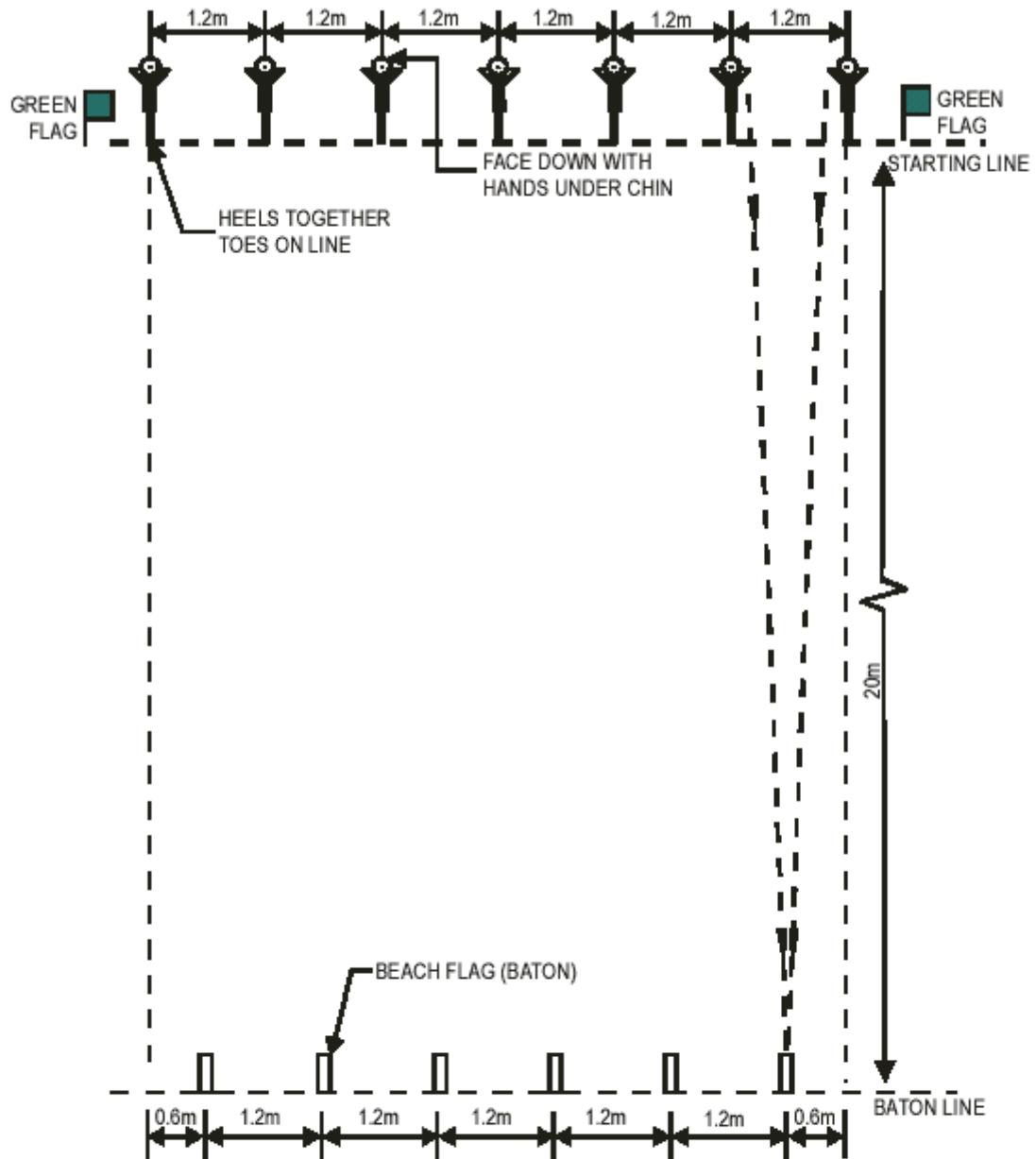
Os juizes de chegada serão posicionados a alguns metros atrás da linha dos bastões, para visualizarem os competidores bem sucedidos e para posicionarem os bastões para a corrida seguinte.

Desclassificação

Para cada corrida ou eliminatória simples serão julgados como um segmento separado deste evento. Uma falta em um segmento não será carregado e não será contado a um competidor em um segmento subsequente. Um competidor eliminado do evento computará a contagem do ponto e/ou a sua colocação naquele evento. Entretanto, um competidor desclassificado do evento perderá toda a posição do evento.

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

- i) Falha em completar o evento como descrito e definido.
- ii) Deliberadamente impedir o progresso de um outro competidor .
- iii) Pegar mais de 1 bastão.



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20m
Masters	15m

5.11 SPRINT NA PRAIA

Descrição do evento

Os competidores assumem suas posições em suas pistas distribuídas. Ao sinal de largada, os competidores correm um percurso de 90 m até linha de chegada.

A chegada é considerada quando o peito competidor cruza a linha de chegada. Os competidores devem terminar o evento por seus próprios meios e na posição de pé.

A largada

Nenhum bloco de largada artificial é permitido, mas os competidores podem criar buracos e/ou montes de areia para ajudar a largada.

Notas:

- Não será permitido aos competidores o uso de qualquer material, exceto a areia para ajudar na largada.
- Não será permitido aos competidores aplainar ou nivelar a areia em sua pista sem a permissão do árbitro.

O percurso

Como mostrado no diagrama a seguir, o percurso do Sprint na praia será de 90 m (70 m para os masters), da linha de largada até a linha de chegada. Existirá uma área de desaceleração de pelo menos 20 m no final.

A pista será retangular e "quadrada" para assegurar de que todos os competidores corram a mesma distância, e será delimitada por 4 mastros coloridos com 2m de altura.

As pistas de corrida serão separadas por cabos coloridos serão colocadas na praia para ajudar os corredores a manterem um percurso reto. As pistas terão 1,8 m na largura quando for possível e com uma largura mínima de 1,5 m.

Os competidores devem permanecer em sua própria pista durante todo o percurso.

Números fixados identificando as pistas de corrida poderão ser colocados antes da marca de largada e além da linha de chegada. Uma linha diretora será feita 5 m atrás e paralela à marca de largada e designada por mastros de 2 m de altura.

Equipamento e roupas

Os shorts e as camisas, que estão de acordo com as exigências dos uniformes da equipe, podem ser usados pelos competidores. As vestes são opcionais.

Os competidores podem ser solicitados a usarem coletes coloridos para ajudar no julgamento.

Julgamento

O árbitro será posicionado para manter a supervisão total.

Dois juizes de percurso serão designados para assegurar que os competidores corram o percurso como descrito.

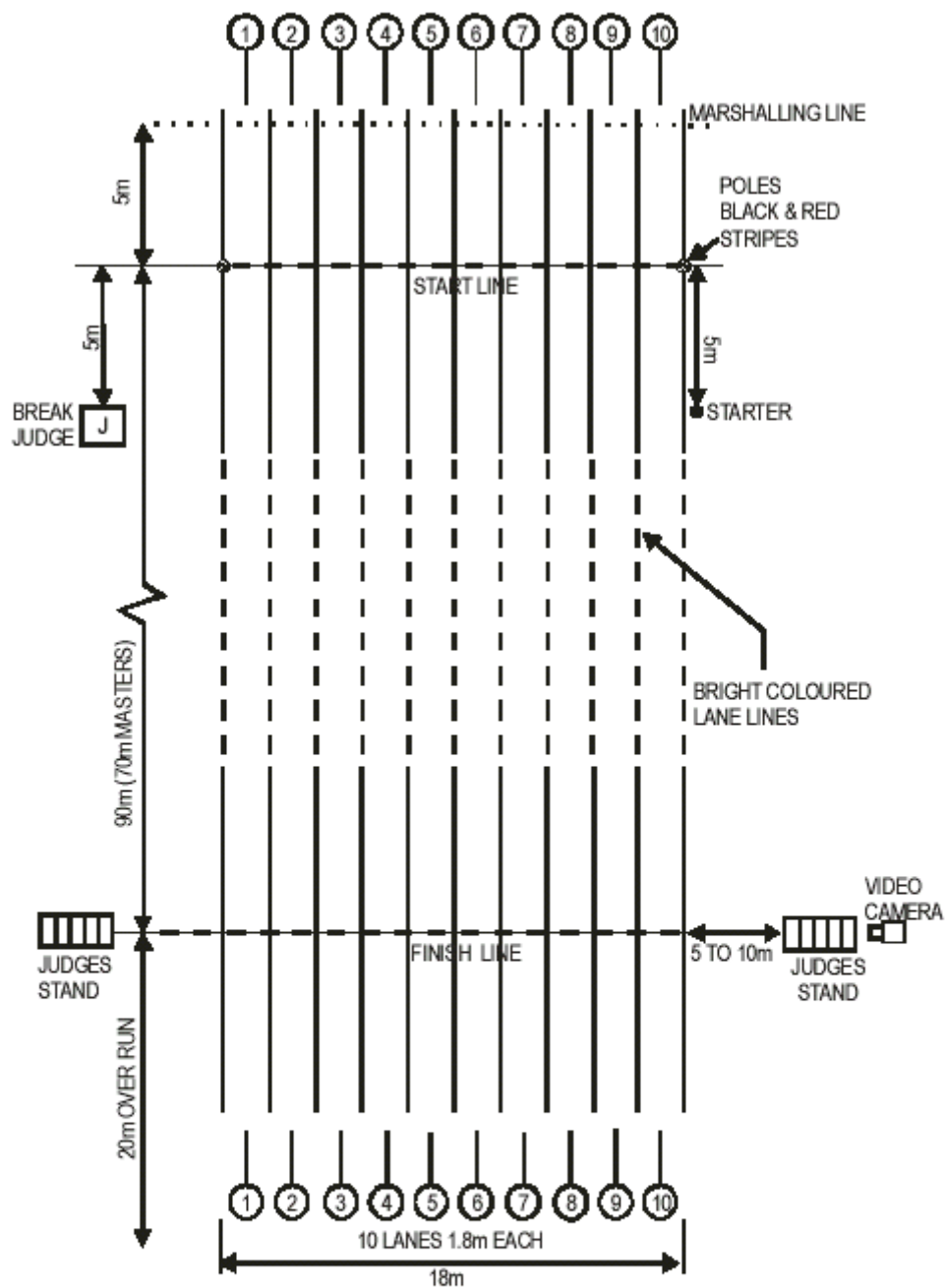
Os juizes de chegada irão selecionar as colocações. Os competidores serão colocados na ordem em que qualquer parte do seu peito cruze a linha de chegada.

Os competidores devem cruzar a linha com seus próprios meios e na posição de pé.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e circunstâncias gerais para a competição do oceano em 5,1, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



DISTANCES APPROXIMATE

BEACH SPRINT

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90m
Masters	70m

5.12 CORRIDA NA PRAIA

Descrição do evento - 2km

Os competidores correm 2000 m na praia em quatro pernas de 500m como segue:

No sinal de largada os competidores correm ao longo do lado esquerdo da pista fazendo o retorno (no sentido horário ou na mão direita) no

mastro de retorno que estará a 500m de distancia, e retorna 500m para o mastro de largada.

Os competidores fazem o retorno em volta do mastro (no sentido horário ou na mão direita), prosseguem de volta para o mastro de retorno como antes, e correm então de volta para cruzarem a linha de chegada.

Colidir ou obstruir um outro competidor para impedir seu progresso não é permitido.

Os juizes serão colocados para observar a conduta no evento assim como para determinar o lugar dos competidores na linha de chegada. A chegada é válida quando o peito do competidor cruzar a linha de chegada. Os competidores devem terminar por meios próprios e na posição de pé.

Descrição do evento - 1km

Os competidores correm 1000m na praia em duas pernas de 500m no percurso descrito acima.

O percurso

O percurso será feito na praia paralela à linha da água em duas pistas de 500m. O árbitro pode ajustar um percurso alternativo em praias com áreas restritas.

A linha de largada será marcada por um cabo sintético brilhantemente colorido esticado entre 2 mastros. **A linha de chegada** será uma extensão da linha de largada para a água. A extremidade da linha de chegada será marcada por um terceiro mastro. O árbitro determinará o comprimento das linhas de largada e de chegada.

Pistas de corrida: O percurso será dividido em 2 pistas paralelas a linha d'água. A pista mais afastada da água será para as pernas que designadas para a pista de largada/chegada (pistas 1 e 3). As pistas serão divididas pela uma fita colorida, ou por outro material apropriado.

Um mastro situado a 500m da largada, na extremidade do divisor da pista será usado como ponto de retorno.

Equipamento e roupas

Os shorts e as camisas, que estejam de acordo com as exigências dos uniformes da equipe, podem ser usados de acordo com a vontade dos competidores. As vestes e tênis são opcionais.

Julgamento

O árbitro será posicionado em um lado do percurso para manter a supervisão total.

Os juizes de queima serão posicionados a aproximadamente 5m de distância, na linha, e em um ou outro lado da linha de largada. Se uma falta ocorrer, os juizes de retorno relatarão os competidores ao árbitro de largada que emitirá um aviso.

Os juizes do percurso serão colocados para assegurar que os competidores façam o percurso sem interferência de e a outros competidores.

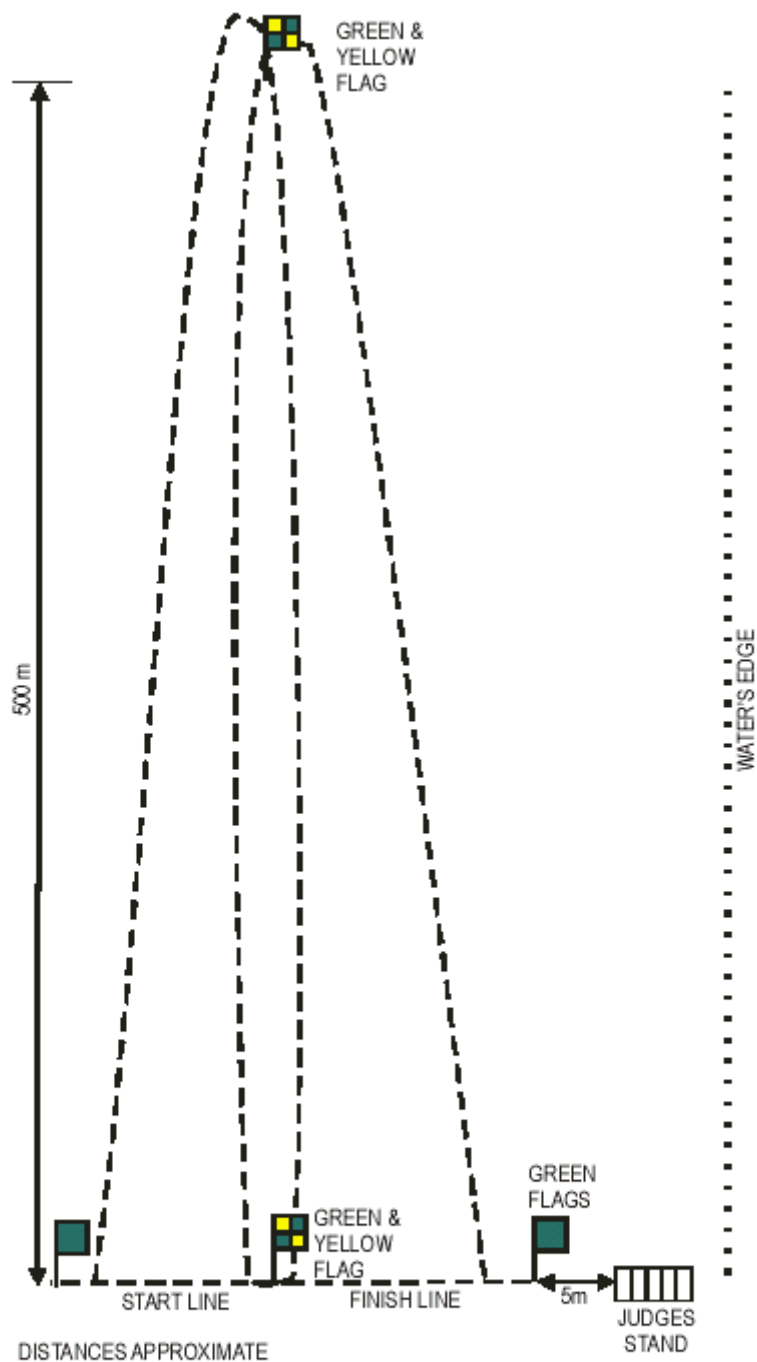
Um juiz será posicionado em cada mastro de retorno para assegurar que não haja choque desnecessário ou outra interferência.

Os juizes de chegada selecionarão as colocações.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



BEACH RUN

DISTANCE	COURSE
1 km	Two 500m legs
2 km	Four 500m legs

5.13 REVEZAMENTO NA PRAIA

Descrição do evento

As equipes de 4 indivíduos (3 nos masters) competem na forma do revezamento do bastão sobre um percurso de 90m. Para largada, 2 (1 e 2 membros nos masters) competidores assumem as posições em sua pista no fim de cada percurso.

Depois da largada cada competidor completa sua perna no percurso segurando o bastão em qualquer mão e passa o bastão após a conclusão do primeiro, o segundo e o terceiro fazem as próximas corridas. Todos os competidores devem concluir suas etapas por meios próprios e na posição de pé.

Aos competidores não será permitido interferir no progresso dos outros competidores.

A largada

A largada será como para o Sprint na praia, com o primeiro competidor que assume a sua marca.

Passagem de bastão

O bastão será passado da seguinte maneira:

- i) Nenhuma marca ou objeto podem ser colocado no percurso ou na área circunvizinha que possam auxiliar os corredores em sua passagem de bastão.
- ii) O competidor que vem para passar o bastão deve carregar o bastão na sua frente. (o bastão não pode ser jogado para o competidor seguinte.)
- iii) Os competidores que receberem o bastão na primeira, segunda, e na terceira passagem podem mover-se ao pegarem o bastão, mas serão desclassificados se qualquer parte do corpo atravessar a linha antes de ter a posse total do bastão.
- iv) Durante a troca, se um bastão for deixado cair fora da zona da troca o receptor deve pegar o bastão e retornar com o bastão na zona da troca e largar outra vez.
- v) Se um bastão for deixado cair em qualquer estágio exceto durante a troca, o competidor pode recuperar o bastão (sem que haja interferência a outros competidores) e continuar a prova.

O percurso

O percurso será o mesmo do Sprint na praia mostrado no diagrama a seguir.

Equipamento e roupas

Os shorts e as camisas, que estejam de acordo com as exigências dos uniformes da equipe, podem ser usados de acordo com a vontade dos competidores. As vestes são opcionais.

Bastão: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades.

Julgamento/passagens

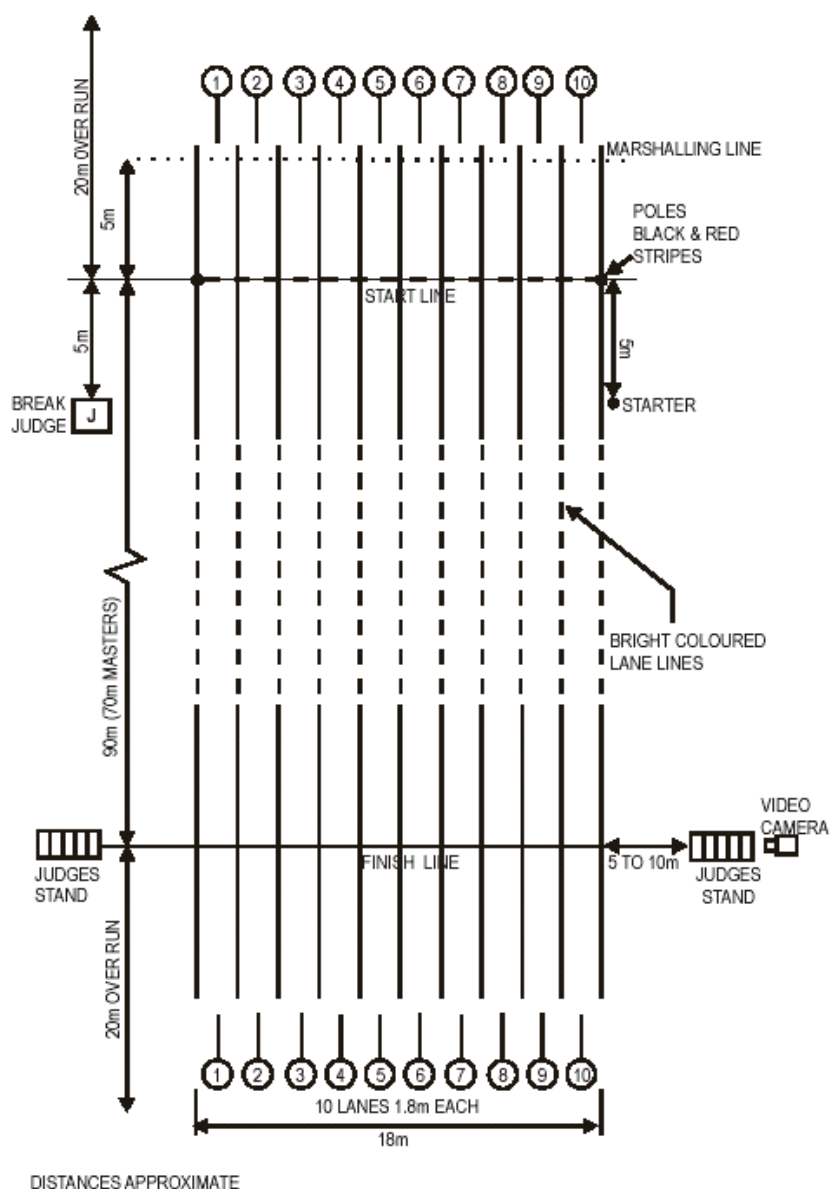
No geral, o julgamento será o mesmo do usado no Sprint na praia, com o árbitro de percurso e o juiz de chegada julgando também a largada. Os juizes do percurso serão responsáveis para verificar as linhas de trocas de bastão e ver se há faltas em cada extremidade durante as comutações.

Todas as faltas observadas pelos juizes de percurso serão relatadas ao árbitro no caso das comutações.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

- i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



BEACH RELAY

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90m
Masters	70m

5.14 SURF A PROVA do ESQUI

Descrição do evento

Os competidores seguram seus esquis com a água na altura da linha dos joelhos separados por aproximadamente 1.5 m. Os competidores devem obedecer a direção do árbitro de largada ou verificar com o árbitro de largada a respeito do alinhamento inicial do esqui. No sinal de largada, os competidores remam seus esquis em torno do percurso demarcado por bóias e retornam à chegada, com qualquer parte do esqui cruzando a linha de chegada na água, seguro, ou carregado pelo competidor.

Os competidores podem perder o contato e o controle de seu esqui sem necessariamente serem desclassificados. Para completar a prova os competidores devem ter (ou ter resgatado) seu esqui e remo sob contato, cruzando a linha de chegada do lado da área designada no mar.

Não será permitido que os competidores segurem ou impeçam o esqui dos competidores ou ajam de maneira deliberada contra os demais.

Saída na praia e chegada: Se as circunstâncias forem tais que o árbitro de largada não possa proporcionar uma largada justa, uma largada na areia e/ou uma chegada também na areia será realizada (quando o esqui será deixado na linha da água, como na prova da prancha).

O percurso

A disposição do percurso será como o detalhado no diagrama a seguir. Para assegurar largada e chegada justos, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada com as bóias, pode ser alterado por discricção do árbitro, dependendo das condições do mar.

Bóias: Três bóias iguais do tamanho de um cilindro de 50 litros serão usadas:

2 "bóias de contorno" serão colocadas a aproximadamente 75 m de separação entre elas, e no mínimo a 300 m de distância com água na profundidade do joelho, maré baixa (250 m para masters). A terceira bóia do "vértice" será colocada na área do mar no meio caminho e a aproximadamente 16 m das bóias de contorno, dando forma assim a um arco.

A linha de largada não necessita necessariamente ser identificada, mas se for requisitado será marcada por 2 mastros e posicionado de modo que o centro da linha de largada seja alinhada com a primeira bóia de contorno.

A linha de chegada estará entre 2 bandeiras montadas em flutuantes ou em mastros ou em outros marcadores apropriados em uma posição onde o barco termine flutuando. O centro da linha de chegada é alinhado com a terceira bóia de contorno (se as condições permitirem).

Equipamento

Surf ski: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades.

Será permitida a troca de esquis ou dos remos para um competidor que podem ser trazidos até a linha da água por membro de outro clube forneçam tal troca e não causem nenhuma interferência a outros competidores na prova e mais rápido possíveis, contanto que o competidor recomece a prova da área de largada original.

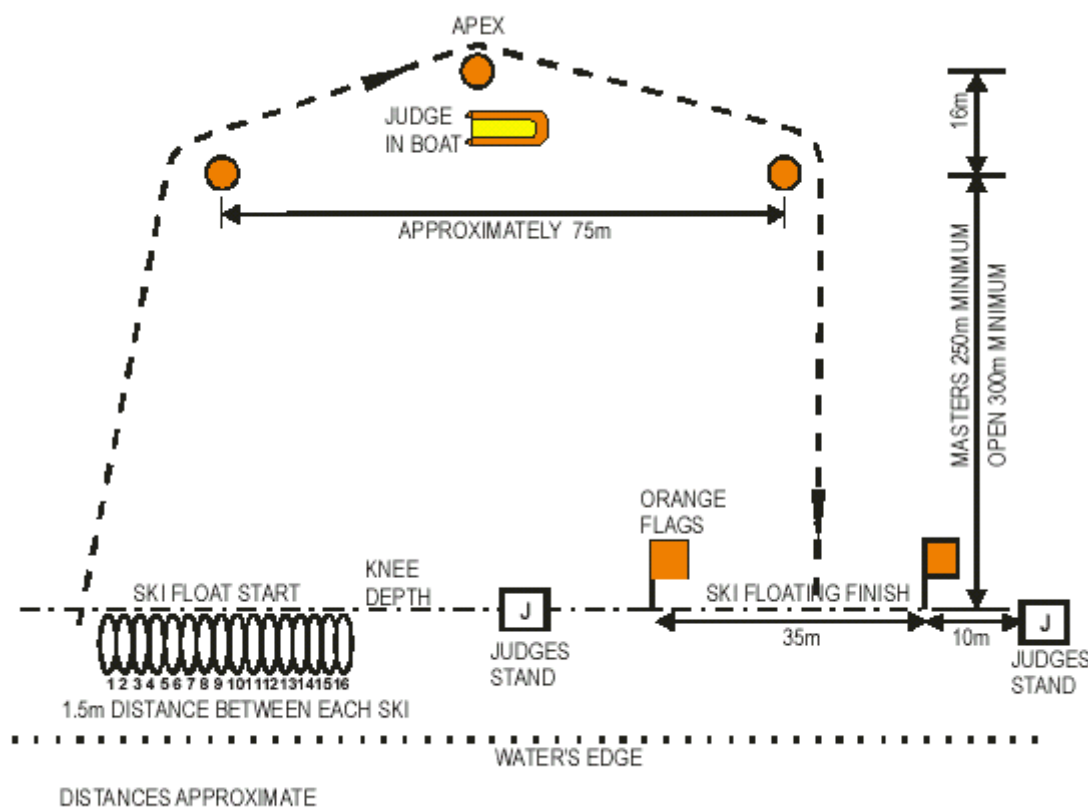
Julgamento

Os juizes serão colocados para observar a conduta no evento e para determinar a colocação dos competidores na chegada.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

- i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.



5.15 REVEZAMENTO DO ESQUI SURF

Descrição do evento

A prova do revezamento do esqui será conduzida sob as regras gerais da prova do esqui. As equipes serão constituídas por 3 competidores, que podem usar o mesmo barco.

Os competidores devem obedecer ao árbitro de largada ou verificar as orientações do árbitro de largada a respeito do alinhamento do esqui na largada.

Primeiro competidor: Os competidores para a primeira perna do revezamento largarão como nas provas de esqui remarão em torno das bóias. Terminando o percurso, o primeiro competidor pode deixar seu barco e remo próximo às 2 bandeiras de retorno para tocar no segundo competidor na linha designada para a troca do esqui.

Segundo competidor: O segundo competidor completo o mesmo percurso, ao redor das 2 bandeiras de contorno, e toca no terceiro competidor na linha designada da passagem do esqui.

Terceiro competidor: O terceiro competidor completa o mesmo percurso, ao redor da bandeira 1 de retorno, passa a outra bandeira no lado do espaço destinado, e termina entre as 2 bandeiras de chegada.

Os competidores nos eventos do revezamento do esqui do surf devem começar sua perna do evento da posição indicada corretamente.

Aos competidores não será permitido prender ou interferir de outra maneira com os esquis de outros competidores ou impedir deliberadamente seu progresso.

O percurso

A disposição do percurso será como detalhada no diagrama a seguir. No revezamento do esqui, a linha de largada/troca é situada na água. Para assegurar a largada e chegada de maneira justas, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada com as bóias podem ser alteradas por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar.

Equipamento e roupas

Surf ski, remos: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades.

Os membros da equipe ou outros membros autorizados pelo árbitro assegurar-se-ão de que qualquer barco usado por alguns dos outros membros da equipe não cause nenhuma interferência a uma outra equipe ou competidor na prova. O barco será removido o mais cedo possível da linha da água para evitar o congestionamento e os possíveis danos.

Cada equipe usará as mesmas camisetas coloridas com cada membro identificado pelos números 1, 2, ou 3 na frente ou atrás. Se um clube inscrever mais de 1 equipe, cada equipe deve usar uma camiseta de cor diferente.

Julgamento

Os juizes serão colocados para observar a conduta no evento e para determinar a colocação dos competidores na chegada .

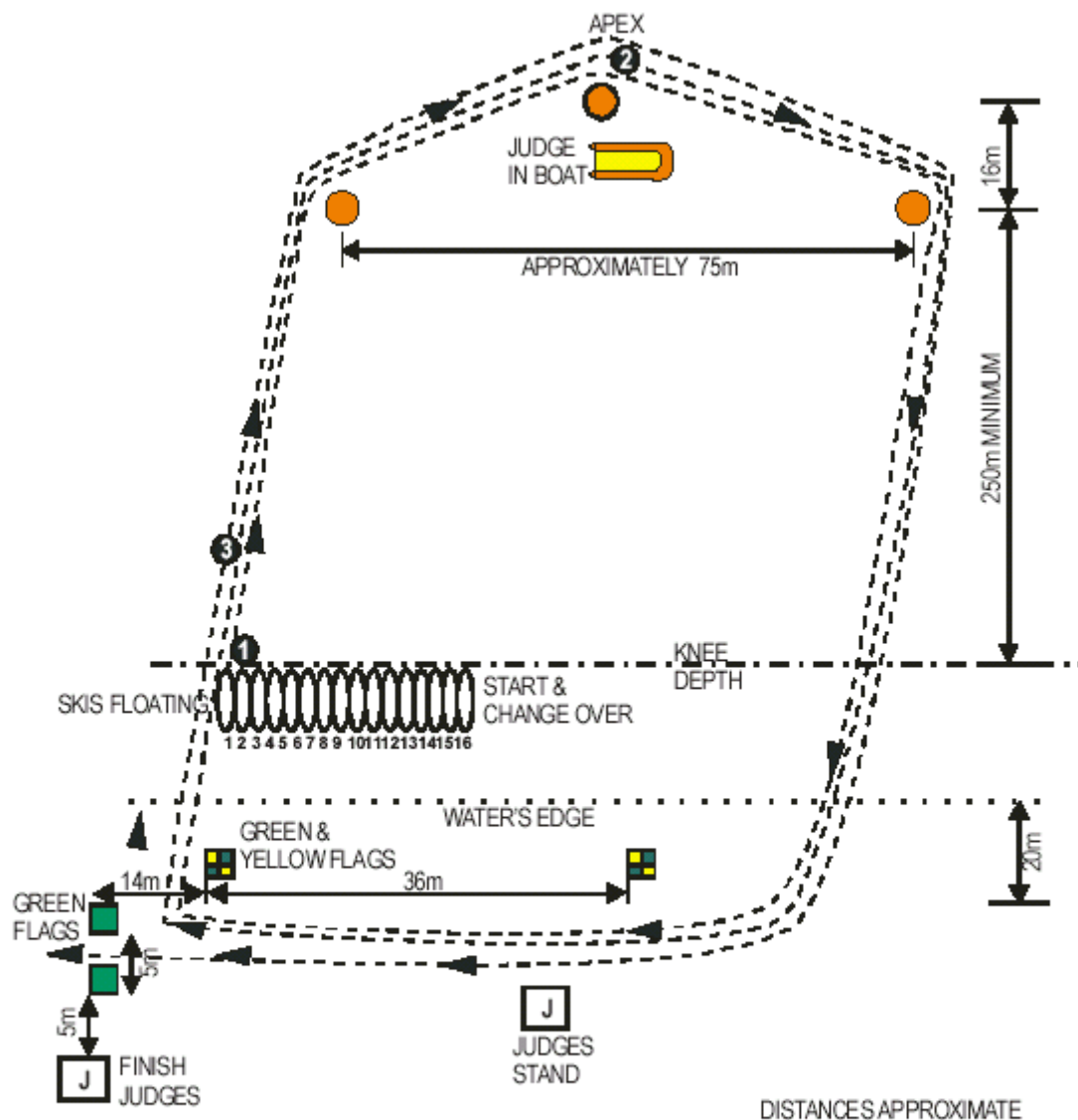
Os competidores devem cruzar a linha de chegada por meios próprios e em posição de pé. A chegada é considerada quando o competidor cruzar a linha de chegada com o peito.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.

Controle do barco: Os competidores podem perder o controle ou o contato do esquí ou do remo, e podem retomar o percurso desde que resgatem o esquí (e o remo) e façam o percurso antes da última bóia. Os competidores devem remar seus esquis em torno da última bóia do percurso e não serão desclassificados se perderem o controle ou o contato com seu barco ou remo após a última bóia do curso no retorno.



SURF SKI RELAY

5.16 PROVA DA PRANCHA

Descrição do evento

Os competidores aguardam sobre ou atrás da linha de largada na praia com suas pranchas, afastados 1.5 m uns dos outros.

No sinal de largada, os competidores entram na água, lançam suas pranchas, e remam o percurso marcado por bóias, retornam à praia, e correm para cruzar a linha de chegada.

Não será permitido que os competidores prendam ou interferiram de qualquer maneira com as pranchas de outros competidores ou impeçam deliberadamente seu progresso.

O percurso

A disposição do percurso será como detalhado no seguinte diagrama da prova da prancha.

Para assegurar que a largada e a chegada sejam o mais justos possíveis, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada com as bóias podem ser alterados de acordo com o poder discricionário do árbitro, dependendo das condições de mar.

Bóias: Três bóias da mesma cor e de tamanho igual a um cilindro de 50 litros serão usadas: 2 "bóias de contorno" serão colocadas a aproximadamente 75 m de distância entre uma e outra, e na distância mínima de 250 m (mesma para masters) da profundidade do Joelho na marca baixa da maré. A terceira bóia do "vértice" será colocada na área do mar no meio do caminho e a aproximadamente 16 m das bóias de contorno, que dão forma assim a um arco.

A linha de largada, descrita por um cabo colorido brilhante, situado na praia a aproximadamente 5 m da linha da água. Terá 30 m no comprimento e demarcados por 2 mastros em uma ou outra extremidade. O meio da linha de largada deve ser alinhado com a primeira bóia de contorno, mas pode ser alterado por discricionário do árbitro dependendo das condições de mar para permitir a todos os competidores uma passagem justa em torno da primeira bóia.

A linha de chegada situada na praia a aproximadamente 15 m da linha da água. Terá 20 m no comprimento e demarcado em cada extremidade por uma bandeira em um mastro de 4 m. As bandeiras de chegada terão a mesma cor que as bóias do percurso.

O meio da linha de chegada deve ser alinhado com a terceira bóia de contorno, mas este pode ser alterado pelo árbitro dependendo das condições de mar. **Equipamento**

Pranchas: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidade. O uso de uma prancha substituída é permitido contanto que o competidor recomece a prova da linha de largada. As pranchas substituídas podem ser trazidas à linha de largada por membros da equipe do companheiro desde que não causem nenhuma interferência a outros competidores.

Julgamento

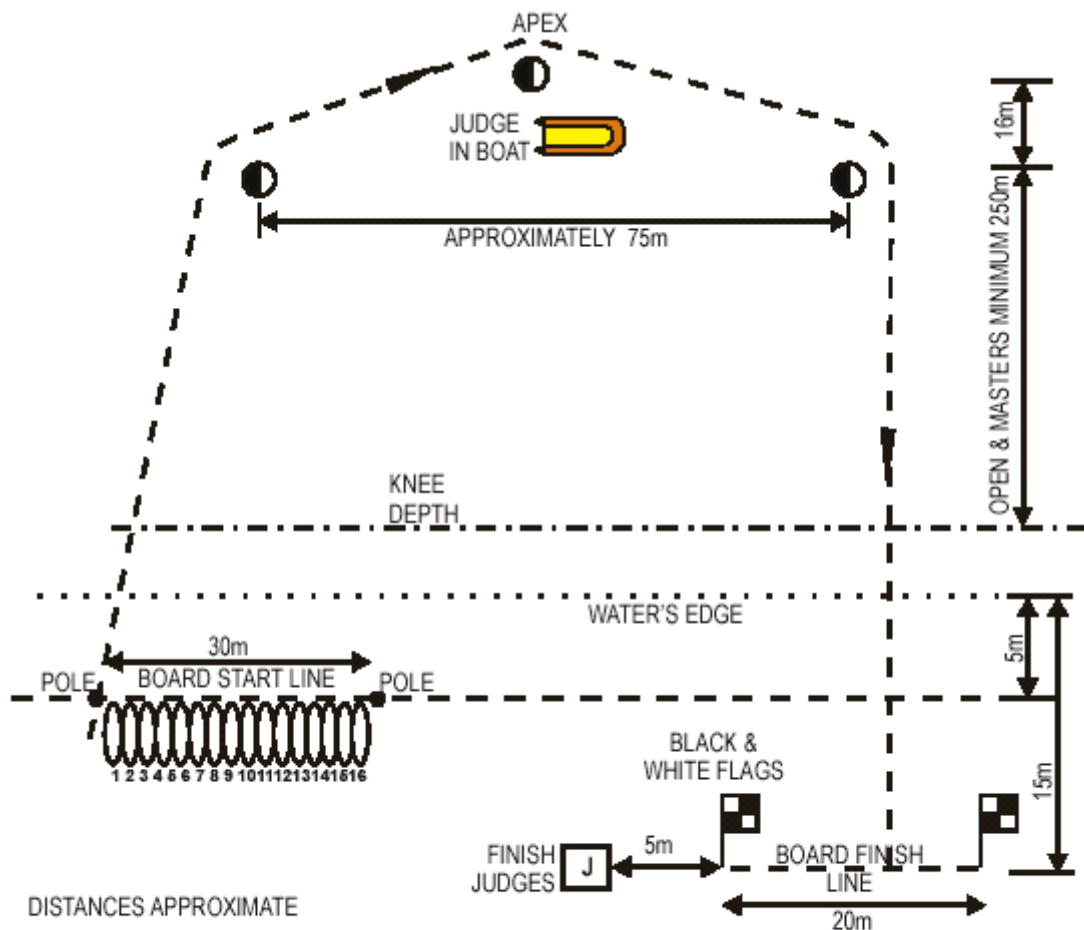
A chegada é considerada quando o peito do competidor cruzar a linha de chegada . Os competidores deverem terminar por seus próprios meios e na posição de pé, enquanto no controle da prancha.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.

Os competidores podem perder o contato e o controle de sua prancha, sem necessariamente ser desclassificado. Para completar a prova, os competidores devem ter (ou recuperado) sua prancha e cruzar a linha de chegada do lado do da área do mar designada e manter o contato com a prancha.



BOARD RACE

5.17 REVEZAMENTO DE PRANCHA

Descrição do evento

O evento do revezamento da prancha será conduzido sob as regras gerais do evento da prova da prancha. As equipes serão formadas por 3 competidores, que podem usar a mesma prancha.

Primeiro competidor: Os primeiros competidores darão a largada como na prova da prancha e completam o percurso marcado pelas bóias. Os competidores podem então deixar sua prancha (em qualquer lugar após ter feito os contornos das bóias), perto das 2 bandeiras, para tocar o segundo competidor na linha designada para a passagem da prancha.

O segundo competidor: completa o mesmo curso, em torno das 2 bandeiras de contorno, para tocar o terceiro competidor na linha designada.

O terceiro competidor: completa o mesmo percurso, circula 1 bandeira de contorno, passa a outra no lado do mar destinado, para terminar entre as 2 bandeiras de chegada.

Os segundos e terceiros competidores no evento do revezamento da prancha serão posicionados com seus pés sobre a linha da comutação, ou na área destinada no mar.

Os competidores nos eventos do revezamento da placa devem começar sua perna no evento da posição correta já distribuída.

Não será permitido que os competidores segurem e nem não interferem de qualquer maneira com as pranchas de outros competidores e nem impeçam deliberadamente seu progresso.

O percurso

A disposição do percurso será a detalhada no diagrama abaixo.

Para assegurar a largada e chegada de maneira justa, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada para as bóias pode ser alterado por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar.

Equipamento

Pranchas: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades. O uso de uma prancha de reposição é permitido contanto que o competidor recomece a prova da linha de largada. As pranchas repostas podem ser trazidas à linha de largada por membros da equipe do companheiro desde que não causem nenhuma interferência a outros competidores.

Os membros da equipe ou outros membros autorizados pelo árbitro assegurar-se-ão de que nenhuma prancha usada por alguns dos outros membros da equipe não causem nenhuma interferência a uma outra equipe ou competidor na prova. As pranchas serão removidas o mais cedo possível da linha da água para evitar o congestionamento e os possíveis danos.

Cada equipe usará camisetas da mesma cor para cada membro, identificado pelos números 1, 2, ou 3 na parte da frente ou de trás da camiseta. Se um clube inscrever mais de 1 equipe, cada equipe deve usar uma cor diferente.

Julgamento

A chegada é considerada quando o peito do competidor ultrapassa a linha de chegada. Os competidores devem terminar por seus próprios meios e na posição de pé.

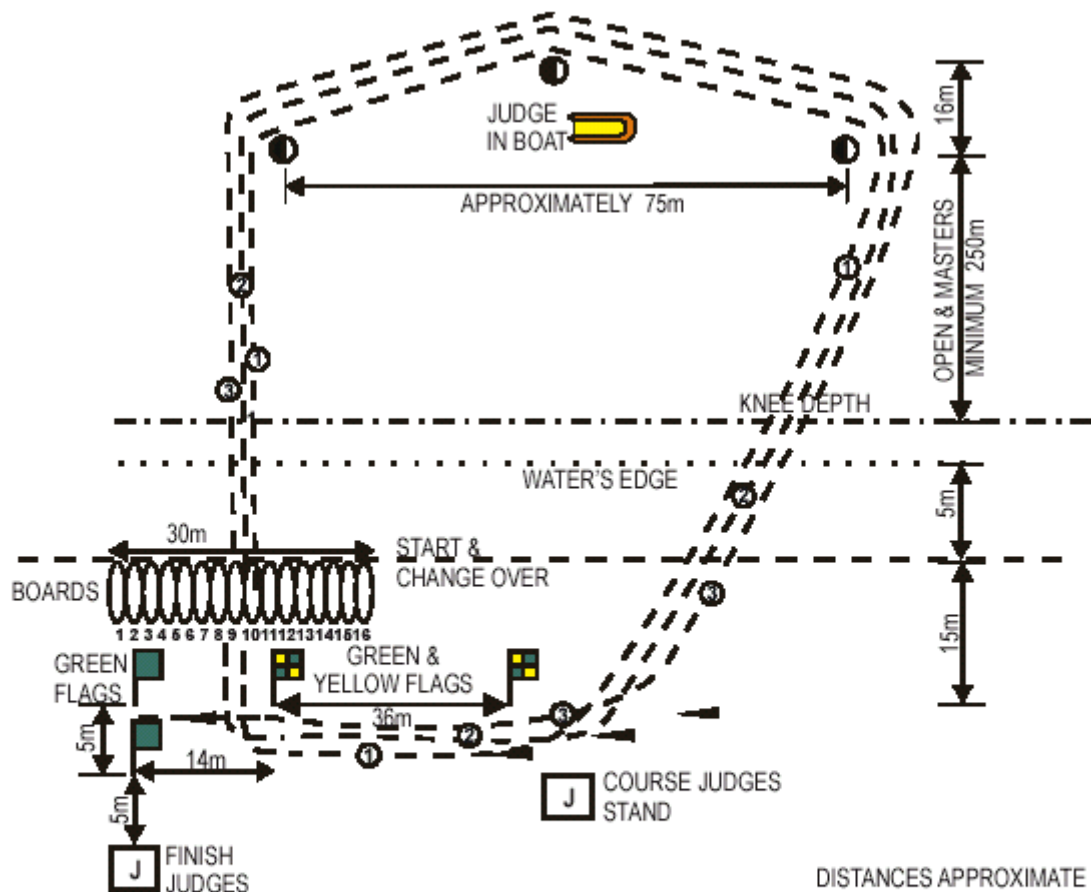
Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha ao completar o percurso como definido e descrito.

Controle da prancha: Os competidores podem perder o controle ou o contato da prancha, desde que recuperem a prancha e contornem a última bóia do percurso com contato com a placa e terminam o percurso.

Os competidores devem remar sua prancha em torno da última bóia do curso e não serão desclassificados se perderem o controle ou o contato com sua prancha após a última bóia do percurso no retorno.



BOARD RELAY RACE

5.18 SALVAMENTO COM A PRANCHA

Descrição do evento

Neste evento, 1 membro da equipe nada aproximadamente 120m a uma bóia designada, sinaliza, e espera ser resgatado pelo segundo membro da equipe em uma prancha. Ambos remam para a praia até cruzar a linha de chegada com a prancha.

Os competidores devem partir da posição distribuída corretamente. Os competidores que nadam e que sinalizam da bóia errada serão desclassificados.

Primeiro competidor: Da posição distribuída na linha de largada na praia, e no sinal de largada, a vítima entra na água, nada para a bóia até colocar um braço sobre o alto da bóia designada, sinalizando a chegada levantando o outro braço para a posição vertical, quando em contato com a bóia. A vítima espera então na água no lado da área no mar da bóia.

O árbitro pode determinar um método alternativo aceitável para sinalizar claramente que a vítima tocou na bóia.

Segundo competidor: Ao sinal da chegada da vítima, o resgatador com a prancha na água e rema até a vítima no lado da área do mar destinada para o resgate, na bóia designada. A vítima deve fazer o contato com a prancha no lado da área destinada para tal, na bóia. A prancha deve contornar a bóia no sentido horário (mão por dentro direita) antes de prosseguir até a areia com a vítima.

As vítimas podem posicionar-se na parte da frente ou de trás da prancha.

As vítimas podem ajudar remando a prancha no retorno até a areia. A chegada é considerada quando o peito do primeiro competidor de cada equipe cruzar a linha de chegada com seus próprios meios e na posição de pé, com o resgatador e a vítima com controle e em contato com a prancha.

O resgatador com a prancha não pode largar antes da chegada dos sinais da vítima na bóia.

Não será permitido que os competidores segurem ou interfiram na prancha ou resgate das outras equipes, deliberadamente.

O percurso

A disposição do percurso será como o detalhado no diagrama a seguir. As pranchas devem ser remadas em torno das bóias distribuídas no sentido horário (lado direito por dentro) a menos que seja recomendado de outra maneira pelo árbitro antes do evento.

Equipamento

Pranchas: Veja a seção 11 – Equipamentos padrões e facilidades.

Julgamento

Os juizes serão colocados para observar a conduta no evento e para determinar a colocação dos competidores na chegada.

Desclassificação

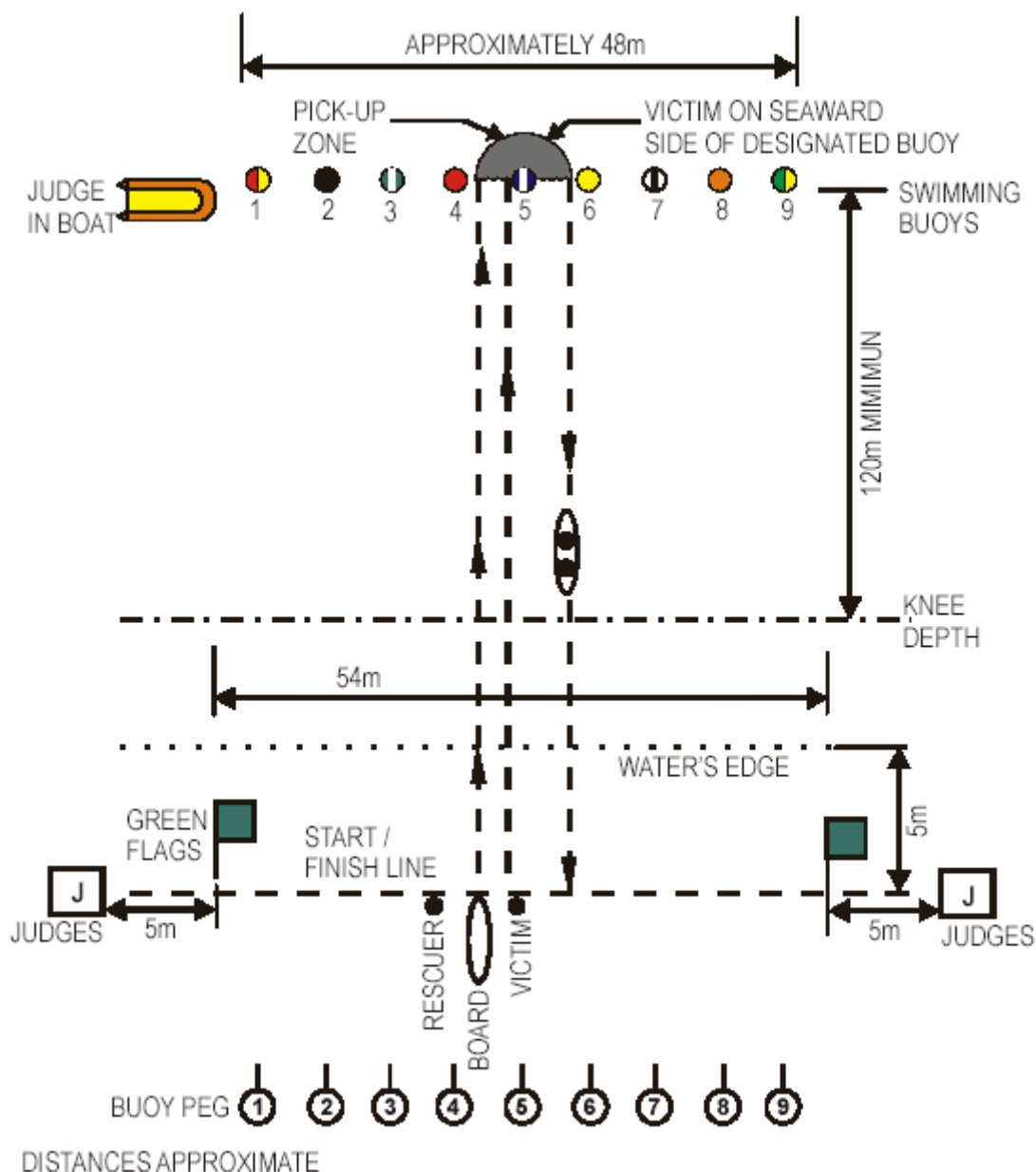
Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.

Controle da vítima ou da prancha: Os resgatadores e as vítimas podem perder o contato com a prancha na jornada de retorno, mas

ambos devem estar em contato com a prancha ao cruzarem a linha de chegada .

Pegada da vítima: Não será necessário que a prancha esteja totalmente na área destinada ao resgate da vítima para que ela possa tocá-la, mas a vítima deverá estar dentro da área reservada para o resgate.



5.19 IRONMAN/IRONWOMAN

Descrição do evento

Os competidores cobrem um percurso de 1200 m que incluye uma perna de natação, uma perna de prancha, uma de surf ski, e um chegada com um Sprint na praia.

As condições das provas de cada perna são como as apresentadas geralmente para disciplinar as provas individuais incluindo as regras que governam e disciplinam as componentes: prova de surf ski, prova da prancha, provas de surf, sprint na praia.

A seqüência das pernas será determinada no começo de cada competição. A mesma cédula determinará a ordem pernas para o revezamento de toques. Se a perna do surf ski for a primeira, os competidores começarão com a largada dentro d'água.

Segurador Um membro da equipe do competidor ajuda ao competidor. Com a aprovação do árbitro, um não membro da equipe pode agir como segurador, sendo que o mesmo deverá ser um membro de uma organização membro full da ILS e deverá estar inscrito (a) para participar no campeonato em alguma modalidade.

Os seguradores manterão o ski flutuando como no diagrama ou como orientado pelos oficiais; e:

- Usar uma touca idêntica àquela do competidor.
- Esforçar-se para que a embarcação não impeça outros competidores (de outra maneira pode resultar em desclassificação).

O percurso

As bóias serão colocadas com as configurações para a natação, a prancha, e o surf ski como indicado no diagrama a seguir.

Para assegurar que tanto a largada como a chegada serão as mais justas possíveis, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada com as bóias pode ser alterado por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar. **Distâncias das bóias:** As bóias da natação serão posicionadas a no mínimo de 120m da profundidade com água pelo joelho na baixa mar.

As bóias da perna da prancha e as bóias surf ski serão posicionadas a aproximadamente 50m e 100m respectivamente, atrás das bóias da natação. As bóias da perna da prancha devem estar aproximadamente 17m separados e as bóias do surf ski separadas aproximadamente 50m, com a bóia do "ápice" do esqui uns 10m a mais para o mar.

Disposição das bandeiras: Duas bandeiras localizadas a aproximadamente 20m da linha d'água serão designadas como marca de

retorno. Uma será posicionada na direção da bóia número 1 da natação, a outra na linha da bóia número 7.

Duas bandeiras separadas por 5m indicarão a linha de chegada. Serão posicionadas em ângulos retos à linha d'água e a aproximadamente 50m da primeira bandeira de retorno.

Linha de largada e de troca: A linha de largada e de trocas terá aproximadamente 30m no comprimento, centralizada na bóia número 1 da natação a aproximadamente 5m da linha da água, e marcada por um mastro de 2m de altura.

Percurso da prancha: A perna da prancha é feita da linha de largada e das trocas, passa pela bóia 1 da natação por fora, contorna as 2 bóias do percurso da prancha; e retorna à praia passando pela bóia 7 da natação pela parte externa; e ao redor das 2 bandeiras de giro.

Percurso do esqui: A perna do esqui é feita com os esquis que partem da posição flutuando como no diagrama, ao redor 3 bóias do percurso do esqui, retorna à praia e ao redor das 2 bandeiras de giro. Os competidores devem passar pela parte externa de todas as bóias. Os competidores não poderão cortar através das bóias do percurso da natação ou das bóias do percurso da prancha.

Percurso da natação: o percurso da natação será feito da linha de largada e das trocas, ao redor das bóias da natação, retornando à praia e ao redor das 2 bandeiras de retorno.

Percurso do Sprint da praia e chegada: A prova será concluída quando um competidor termina todas as pernas. Para terminar, um competidor em torno de 1 bandeira de giro, passa a outra bandeira no lado designado, e termina-a entre as duas bandeiras de chegada.

Nota: Competidores dão a volta nas bandeiras de giro no mesmo sentido que as bóias para cada perna do percurso.

Masters: Se o percurso da natação dos masters Ironman/Ironwoman exceder aos 120m por causa das condições do mar, 2 únicas bóias serão colocadas na marca de 120 m, afastadas no mínimo 10 m entre elas. Em tais circunstâncias, o percurso padrão da natação será usado para prancha e para a primeira e terceira bóias para contorno do esqui.

Uma bóia de vértice colocada a 10m além das bóias da natação terminará o percurso do esqui.

Equipamento

Surf ski, remos, pranchas: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões e facilidades.

Troca de embarcação danificada: Uma prancha ou um esqui não poderá ser trocado durante uma seção do evento a menos que seja danificado ou se tornar inservível para o mar. À equipe membros/seguradores será permitida a ajuda em substituir a embarcação danificada, mas somente se colocar a outra embarcação na linha de largada e de trocas.

Remos: Um remo perdido ou danificado pode ser substituído somente depois que o competidor retorna à linha de largada e da comutação.

Julgamento

A chegada é considerada quando o competidor cruza a linha de chegada com o peito. Os competidores devem terminar com seus próprios meios e em uma posição de pé.

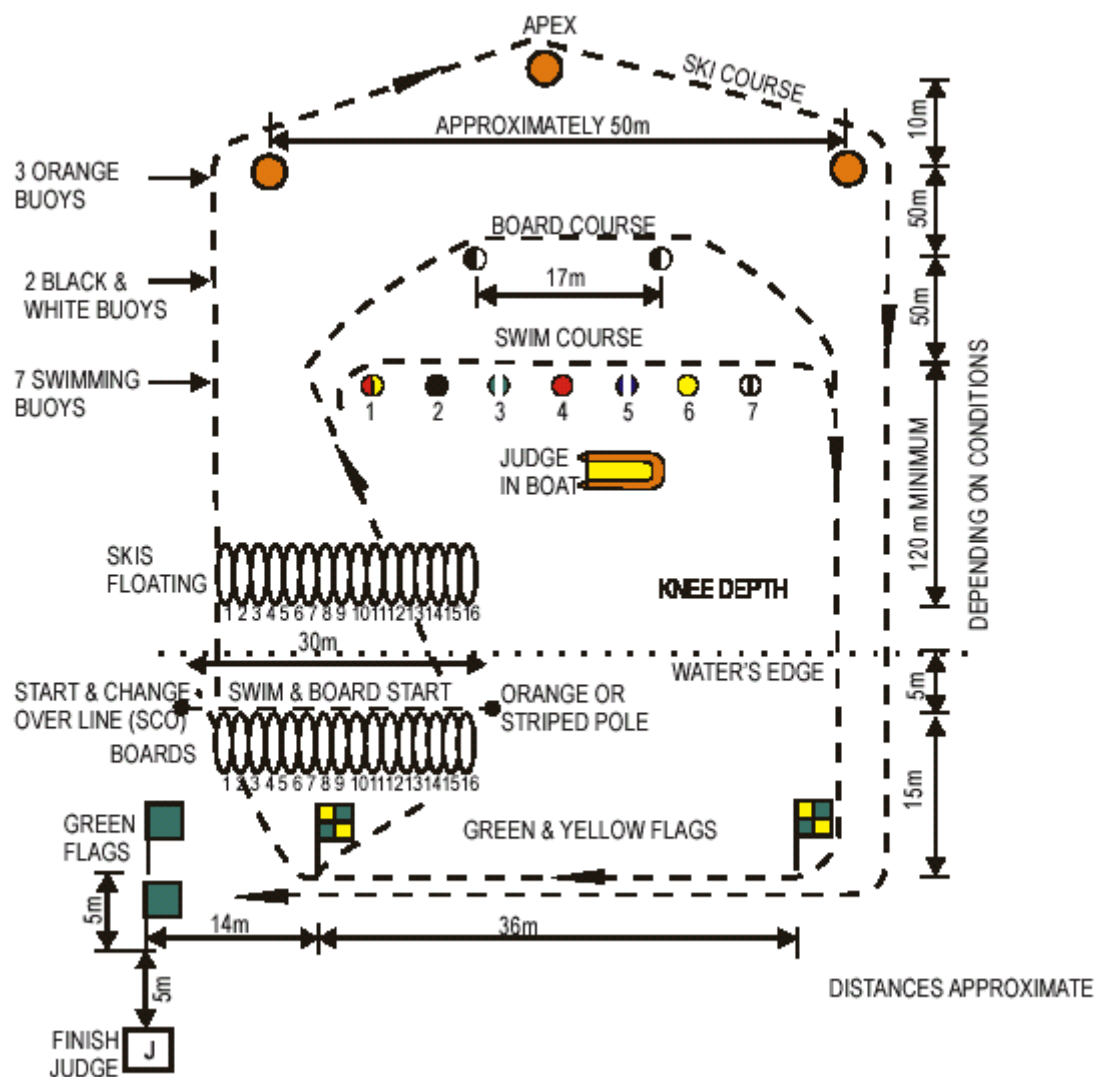
Os juizes serão colocados para observar a conduta do evento e para determinar a colocação dos competidores na chegada.

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçadas em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.

Controle da embarcação: Os competidores devem estar no controle do esqui ou da prancha até e incluindo a última bóia do percurso. Os competidores não serão desclassificados se perderem o controle da embarcação na jornada de retorno das bóias. Os competidores podem perder o controle sem penalidade, devendo resgatar a embarcação e contorna a última bóia de giro de cada perna no controle do barco e terminar o percurso.



5.20 REVEZAMENTO DE TOQUE

Descrição do evento

As equipes de 4 competidores (1 nadador, 1 remador de prancha, 1 remador do surf ski, e 1 corredor) cobrem o percurso em uma seqüência de pernas determinadas no início de cada competição. A perna de corrida é sempre a final. Se a perna do esqui for a primeira, os competidores começarão dentro d'água.

(Masters: Equipes de 3 competidores - 1 nadador, 1 remador de prancha, 1 remador de surf ski. Não haverá corredor no revezamento de toques dos masters.)

As condições de competição em cada perna serão como as requeridas geralmente para as condições individuais de cada disciplina incluindo as regras que governam e disciplinam os componentes: provas de surf ski, provas da prancha, provas do surf, sprints da praia.

Os competidores devem começar sua perna do evento da posição correta distribuída na praia.

Para assegurar que a largada e a chegada sejam os mais justos possíveis, o alinhamento da linha de largada e da linha de chegada com as bóias pode ser alterado por discricção do árbitro, dependendo das condições de mar.

A seguinte ordem de descrição do evento pode ser: natação - prancha - ski - corrida. O sentido do percurso é o horário.

Perna da natação: De uma largada da praia, os nadadores entram na água, nadam em torno das bóias do percurso da natação, retornam à praia, correm em torno das 2 bandeiras de giro para tocar nos remadores que estarão esperando com suas pranchas, pés sobre a linha da largada/troca da prancha, ou no local destinado.

Perna da prancha: Os remadores da prancha entram na água com suas pranchas; passam a bóia 1 da natação na parte externa; contornam as 2 bóias do percurso da prancha; retorno à praia passando a bóia 7 da natação pela parte externa; em volta das 2 bandeiras de giro, e através da linha de largada/troca para tocar nos remadores do ski, que estarão esperando com seus esquis e remos com água a aproximadamente na altura do joelho.

Em seu retorno, os remadores da prancha podem deixar suas pranchas na linha da água.

Perna do surf ski: Os remadores do ski remam em torno das bóias do percurso do ski e retornam à costa para tocar nos corredores que esperam na linha da água ou na água.

Os remadores devem passar na parte externa de todas as bóias.

Remadores não poderão cortar as bóias dos percursos.

A posição do alvo será na discricção da equipe e ocorre após a última bóia do percurso da natação e antes da primeira bandeira de giro.

Corrida: Os corredores então fazem a volta em 1 bandeira de giro, passam a outra bandeira no lado designado, e continuam até a chegada entre as 2 bandeiras.

Equipamento

Surf ski, remos, pranchas: Veja a seção 11 - Equipamentos padrões facilidades. Cada equipe poderá fornecer ao menos 1 prancha e 1 surf ski.

Os membros da equipe colocarão a engrenagem junto às áreas de largada respectiva para os vários barcos.

A remoção do barco do percurso da competição durante o evento está permitida somente se empreendido por um membro da equipe ou por outra pessoa autorizada pelo árbitro, e desde que o progresso de outros competidores não está obstruído.

Julgamento

A chegada é considerada quando o peito do competidor cruzar a linha de chegada. Os competidores devem terminar por meios próprios e em uma posição de pé.

Os juizes serão colocados para observar a conduta do evento e para determinar a colocação dos competidores na chegada .

Desclassificação

Além das regras gerais na seção 3 e aquelas esboçados em 5,1 a 5,3, o seguinte comportamento resultará na desclassificação:

i) Falha em completar o percurso como definido e descrito.

Controle da embarcação: Os competidores devem estar no controle do ski ou prancha até e incluindo a última bóia do percurso. Os competidores não serão desclassificados se perderem o controle da embarcação na jornada de retorno das bóias. Os competidores podem perder o controle sem penalidade desde que o recuperam e contornem a última bóia de giro de cada perna no controle da embarcação e terminar o percurso.

