



Federação Catarinense de Corrida de Aventura

Regulamento Geral das Etapas

A Federação Catarinense de Corrida de Aventura - FCCA, conforme suas atribuições, definidas em seu Regimento e baseado no REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES CBCA, resolve criar o presente REGULAMENTO nos termos a seguir:

ÁRBITRO – pessoa escolhida pela CBCA ou FCCA responsável por garantir o cumprimento deste e do regulamento de prova para etapas válidas pelo circuito nacional por todos os envolvidos no evento e dirimir qualquer controvérsia decorrente da sua aplicação.

AT – Área de Transição – é o local designado pelo ORGANIZADOR ou ORGANIZAÇÃO da prova, determinado por coordenadas ou plotado no mapa da prova, para troca de modalidade.

BRIEFING – conjunto de informações disponibilizadas pelo DIRETOR DE PROVA a todos os envolvidos no evento.

CHECK IN – É a recepção do atleta ou equipe pela ORGANIZAÇÃO ou ORGANIZADOR para participação na prova.

CORTE – percurso alternativo aplicado ao atleta ou equipe que não chegar a um determinado PC no prazo pré-estabelecido.

CRONOGRAMA – previsão de datas e horários para a realização das atividades executadas durante a prova.

EVENTO – período que se inicia com a recepção dos atletas pela ORGANIZAÇÃO ou ORGANIZADOR termina com o encerramento oficial da prova.

DIRETOR DE PROVA – é a pessoa física vinculada ao ORGANIZADOR ou à ORGANIZAÇÃO da prova de aventura responsável pela aplicação deste e de qualquer outro regulamento de prova, por fiscalizar o seu cumprimento e decidir as questões suscitadas antes, durante e após a realização da prova.

EQUIPE DE APOIO – Pessoas autorizadas pelo ORGANIZADOR ou ORGANIZAÇÃO para auxiliar o Atleta ou Equipe nas ÁREAS DE TRANSIÇÃO ou outro local autorizado pelos primeiros.

FISCAL DE PROVA - colaborador da ORGANIZAÇÃO ou ORGANIZADOR, responsável por garantir que este regulamento de prova esteja sendo cumprido pelos participantes.

LINHA DE CHEGADA- local definido pelo ORGANIZADOR ou ORGANIZAÇÃO para considerar que o atleta ou equipe completou a prova.

ORGANIZADOR OU ORGANIZAÇÃO – é a pessoa física ou jurídica responsável por realizar provas de aventura.

PC – Posto ou Ponto de Controle – é o local designado pelo ORGANIZADOR ou ORGANIZAÇÃO da prova, determinado por coordenadas ou plotados no mapa, para marcação de passagem pelo corredor ou equipe.

RACE BOOK – Documento que contém a descrição dos PCs, as modalidades que deverão ser praticadas durante o percurso entre eles, as trocas de modalidade, previsões de corte e poderão conter informações sobre existência de água, alimentação, local para repouso e outras informações que o ORGANIZADOR ou ORGANIZAÇÃO julgar pertinentes.

REGULAMENTO DE PROVA – regulamento complementar que contém regras específicas para a prova, etapa ou circuito, a ser divulgado pela ORGANIZAÇÃO ou ORGANIZADOR.

STAFF – colaborador da ORGANIZAÇÃO ou ORGANIZADOR, que trabalha no evento.

1. Pré-corrida: As equipes devem cumprir com todos os procedimentos de registro, checagem de equipamentos e documentos e atender pontualmente todos os compromissos agendados pela organização, sob pena de receber as seguintes penalizações:

- 1.1.** Todos os competidores devem estar presentes no registro das equipes até o horário estipulado no *Cronograma*, com os devidos documentos obrigatórios assinados. [30 MINUTOS]
- 1.2.** Todas as equipes devem ter pelo menos um representante no *Briefing*, conforme horário estipulado no *Cronograma*. [30 MINUTOS]
 - 1.2.1.** A equipe poderá nomear um representante para o *Briefing*, desde que avise a organização até 5 minutos antes do *Briefing*.
 - 1.2.2.** A responsabilidade do repasse das informações para a equipe é do representante nomeado. A equipe não poderá alegar que desconhece qualquer informação da prova por não assistir o *Briefing*.
- 1.3.** Todos os competidores devem estar presentes na checagem de equipamentos até o horário estipulado no *Cronograma*, com todos os itens relacionados na *Lista de Equipamentos Obrigatórios* em mãos. A equipe não poderá largar em caso de falta de algum equipamento obrigatório na checagem. [DESCCLASSIFICAÇÃO]

2. Equipamentos: Os competidores devem carregar todo o equipamento obrigatório durante todo o tempo, conforme descrito na *Lista de Equipamentos Obrigatórios*, sob pena de receber as seguintes penalizações:

- 2.1.** Serão considerados equipamentos obrigatórios, mesmo que não constem na *Lista de Equipamentos Obrigatórios* da organização, os seguintes itens:
 - 2.1.1.** Por equipe:
 - 2.1.1.1.** 01 faca/canivete com no máximo 10 cm de lâmina;
 - 2.1.1.2.** 01 mapa cedido pela organização;
 - 2.1.1.3.** 01 kit de primeiros socorros contendo: antisséptico (pomada ou spray); anti-histamínico ou antialérgicos; gaze; esparadrapo; atadura (1 rolo); 5 g de sal ou Rehydrat ou

- SUUM ou similar; 01 par de luvas de látex; esterilizador de água;
 - 2.1.1.4. 01 bússola para as duplas; 02 bússolas para os quartetos.
 - 2.1.2. Por atleta:
 - 2.1.2.1. 01 apito;
 - 2.1.2.2. 01 cobertor térmico;
 - 2.1.2.3. 01 lanterna;
 - 2.1.2.4. 01 capacete;
 - 2.1.2.5. 01 mountain bike, quando na modalidade mountain bike;
 - 2.1.2.6. 01 colete salva vidas, quando na modalidade canoagem ou natação.
 - 2.2. A qualquer tempo durante a prova, um membro da organização pode solicitar um equipamento obrigatório descrito na *Lista de Equipamentos Obrigatórios* para qualquer competidor. Se o competidor falhar em apresentar tal equipamento, sofrerá uma penalização de 30 minutos por item faltante. [30 MINUTOS] Caso a falta implique em risco a integridade dos participantes, a equipe poderá ser impedida de prosseguir.
 - 2.3. Se houver comprovação de porte ou uso de equipamentos proibidos, conforme descrito na *Lista de Equipamentos Obrigatórios* por qualquer participante durante a prova, a equipe será desclassificada. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 2.4. Se a organização solicitar aos participantes para que levem equipamentos de comunicação ou rastreamento consigo durante o trajeto, um membro da equipe deve estar apto para operacionalizar este equipamento, sendo proibido desligá-lo ou cobri-lo de forma a diminuir a sua capacidade operacional. [30 MINUTOS]
 - 2.5. Uma vez dada a largada, as equipes podem utilizar somente os mapas fornecidos pela organização. É proibido adquirir ou carregar outros mapas. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 2.6. Se algum equipamento obrigatório for perdido durante a prova, a equipe deve avisar o próximo Staff de Prova em um PC ou AT. Neste caso, a equipe deverá permanecer no local até que o equipamento possa ser substituído ou até o deslocamento e a decisão de um Oficial de Prova, sem desconto do tempo. Em caso de impossibilidade de substituição, o Oficial de Prova pode decidir entre a penalização prevista no item 4.2 ou a desclassificação. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3. Trajeto da prova:** As equipes devem completar todo o trajeto conforme definido no *Racebook* e nos mapas fornecidos pela organização, através da passagem pelos pontos de controle (PC) e pelas áreas de transição (AT), em conformidade com a modalidade especificada. A primeira equipe a completar a prova, tendo cumprido todas as regras e não levando nenhuma penalização, será considerada a equipe campeã.
- 3.1. As equipes devem cumprir com todas as informações e orientações passadas pelos Oficiais de Prova ou pelos Staff de Prova, sejam verbais ou escritas. Se houver confusão ou conflito com as informações fornecidas no *Briefing* ou escritas no *Racebook*, deverá ser considerada a informação do *Racebook*, salvo em caso de informação passada pelo Diretor de Prova pessoalmente ou através de ofício assinado. [30 MINUTOS]

- 3.2.** Após a entrega dos mapas, não é permitido para apoio ou mídia dos competidores percorrer qualquer parte do percurso antes da largada. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.3.** As equipes devem percorrer o percurso da prova conforme descrito no *Racebook* e nos mapas fornecidos pela organização e coletar os PC e os AT em ordem, salvo informação contrária escrita no *Racebook*. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.3.1.** As equipes poderão alterar a ordem de coleta dos PC ou AT nos casos em que a equipe perdeu acidentalmente o PC e chegou ao PC seguinte, sendo obrigatório o retorno da equipe completa até o PC faltante;
- 3.3.2.** Somente o Diretor de Prova poderá alterar uma diretriz que está escrita no *Racebook* ou nos mapas fornecidos pela organização. Isto pode ser feito verbalmente ou por escrito, através de ofício assinado (neste caso, os capitães das equipes deverão assinar ciência da informação);
- 3.3.3.** Um novo Corte só pode ser criado ou um Corte só pode ter seu horário alterado em caso de emergência ou quando a segurança dos atletas ou staffs estiver em risco. Neste caso, o Diretor de Prova ou um Oficial de Prova vai avisar todas as equipes pelo menos um PC antes.
- 3.4.** Se houver alguma rota ou área proibida pela organização ou alguma rota mandatária a ser percorrida, esta informação estará constando no *Racebook* ou nos mapas fornecidos pela organização. A equipe que não seguir estas diretrizes poderá ser desclassificada. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.5.** Se a equipe visitar o local onde um PC está marcado no mapa e este PC não for encontrado (ex.: se o PC foi roubado ou colocado no lugar errado ou se o acesso até ele for bloqueado), deve provar sua passagem por este local através de fotos digitais para mostrar ao Diretor de Prova ao final. As fotos devem conter o máximo de detalhes possível para a avaliação do Diretor de Prova. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.5.1.** Se for constatado que o PC estava no lugar errado (mais do que 120 metros distante), o PC deverá ser cancelado, independentemente se outras equipes o encontraram;
- 3.5.2.** Se for constatado que o PC foi retirado do local (devidamente aferido pela organização), o PC poderá ser cancelado, a exclusivo critério da organização, independentemente se outras equipes o encontraram;
- 3.5.3.** Se na chegada ou na área de transição, uma equipe estiver com um PC virtual faltando, será dada a oportunidade da equipe ir completa buscar o PC faltante e continuar a corrida após buscá-lo. Caso a equipe opte por não buscar o PC, será desclassificada; [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.6.** Nos AT e PC as equipes devem comprovar sua passagem através dos métodos utilizados pela organização da prova (ex.: fotos, prismas de orientação, assinatura em passaporte, chip eletrônico, etc.).
- 3.6.1.** Se uma equipe perder o meio de prova especificado pela organização antes de provar a passagem para a organização, ela deverá voltar até

- os PC para coletar novas provas da passagem, sob pena de sofrer a desclassificação; [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 3.6.2. As provas alternativas de passagem poderão ser: picotes no mapa, fotos, etc. e sua validade será avaliada exclusivamente pelo Diretor de Prova. As equipes que não puderem comprovar a passagem poderão sofrer a desclassificação; [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 3.7. A organização de prova pode incluir paradas compulsórias ou zonas de parada de tempo.
 - 3.7.1. Nestes casos, a organização de prova pode estabelecer, a seu critério, tempos mínimos e/ou máximos de parada do tempo;
 - 3.7.2. Nestes casos, a equipe continua obedecendo todas as regras da prova enquanto estão parados.
 - 3.8. Uma equipe termina a prova oficialmente e tem seu tempo computado quando todos os competidores passarem pela linha de chegada.
- 4. Equipes:** As equipes devem correr e completar a corrida juntos, sem substituição, e com seus atletas próximos o suficiente para ver e se comunicar entre si normalmente durante todo o tempo.
- 4.1. Toda a equipe deve apontar um capitão, que deverá representar a equipe oficialmente durante e após a prova.
 - 4.2. Nomes de equipe que contenham palavras ofensivas são proibidos.
 - 4.3. Todos os competidores devem ter no mínimo 18 anos no momento da largada, salvo exceções a serem analisadas e julgadas pela organização (menores).
 - 4.4. A organização pode parar a equipe e aferir se existe contato visual ou verbal a qualquer tempo, a seu critério. As equipes não podem se separar acidentalmente [30 MINUTOS] ou propositalmente [DESCCLASSIFICAÇÃO], salvo nas seguintes hipóteses:
 - 4.4.1. Onde a organização permitir como parte da estratégia da prova (esta informação deve estar clara no *Racebook*).
 - 4.4.2. Em casos de emergência (ex.: quando um integrante sai para buscar ajuda para outro integrante lesionado).
 - 4.4.3. Exceções são permitidas em casos onde a organização permite a separação estratégica da equipe em determinado ponto. Estes casos deverão estar claros no *Racebook*.
 - 4.5. Em caso de desistência de um integrante da equipe ou de toda a equipe, a organização deve ser avisada da maneira mais rápida possível.
 - 4.6. Se um integrante da equipe desistir, o restante da equipe deve levá-lo até a próxima AT. A organização de prova deverá decidir, a seu exclusivo critério, se o restante da equipe pode continuar o percurso sem classificação.
 - 4.6.1. É proibido abandonar um integrante da equipe no percurso; [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 4.6.2. Assim que um integrante da equipe desista, não poderá se juntar novamente à equipe em uma perna mais pra frente. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 5. Suporte:** As equipes não podem receber assistência externa durante a prova, a menos que seja permitido pela organização por meio de publicação de regras específicas.

- 5.1.** Nenhuma informação do percurso pode ser solicitada pelos atletas, antes ou durante a corrida, para qualquer autoridade, administradores das propriedades ou fontes similares. Isso inclui informações de bombeiros, polícia, oficiais do governo ou donos de terra que podem conhecer o percurso por causa da permissão que lhes foi solicitada durante o planejamento da prova. [30 MINUTOS]
- 5.2.** Nenhum equipamento, comida, provisões ou similares podem ser deixados pelos atletas para que sejam coletados por apoio que não seja a organização. Nenhum equipamento, comida, provisões ou similares podem ser deixados por apoio que não seja a organização para que sejam coletados por atletas. [30 MINUTOS]
 - 5.2.1.** A equipe poderá promover meios de substituir seus equipamentos obrigatórios somente nas áreas de transições;
 - 5.2.2.** Será permitido a troca ou substituição de equipamentos obrigatórios, fora das áreas de transição, somente entre equipes desclassificadas.
- 5.3.** Durante a prova, se houver uma opção no percurso tal que os atletas retornem para o mesmo ponto, eles podem deixar comida, roupas e provisões para coletar na volta, contanto que portem o tempo todo os equipamentos obrigatórios e coletem todo o material deixado na volta, não deixando nada para trás. Esta opção é da equipe e, portanto, por sua conta e risco. [30 MINUTOS]
- 5.4.** Toda a mídia e apoio das equipes deve seguir as regras abaixo, sob pena das equipes envolvidas sofrerem penalizações:
 - 5.4.1.** Uma vez que o mapa for entregue para as equipes, mídia e apoio estão proibidos de auxiliar no planejamento do percurso, tocar ou mover qualquer equipamento ou de qualquer forma ajudar a equipe em sua preparação para a corrida; [30 MINUTOS]
 - 5.4.2.** Mídia e apoio só podem auxiliar as equipes exclusivamente nas áreas de transição ou pontos de controle designados pela organização; [30 MINUTOS]
 - 5.4.3.** Mídia e apoio não podem mover atletas ou seus equipamentos durante o percurso (ex.: carregar a mochila em uma perna de canoagem; carregar o tênis em uma perna de mountain bike), salvo se permitido pela organização; [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 5.4.4.** Mídia e apoio não podem andar ao lado ou fazer pace (incentivo) para as equipes durante o percurso. É permitido para a mídia ficar um pouco à frente da equipe para pegar um melhor ângulo nas fotos e filmagens; [30 MINUTOS]
 - 5.4.5.** A mídia não pode se posicionar em pontos onde forneçam benefícios na navegação da equipe (ex.: cruzamento de ruas, pontos de controle etc.). [30 MINUTOS]
- 5.5.** É permitida a assistência da comunidade local ou entre equipes, desde que ambas as equipes estejam correndo a mesma categoria e nenhuma delas esteja desclassificada ou cortada (ex.: ajuda para consertar equipamento, dividir comida, emprestar equipamentos, etc.). Em hipótese nenhuma os atletas ou seus equipamentos poderão ser transportados pelos moradores ou espectadores. [DESCCLASSIFICAÇÃO]

- 5.6. Se a organização permitir equipes de apoio, deverá publicar regras específicas para estas equipes.
- 6. Emergências médicas e comunicações:** Qualquer equipe que encontre alguma emergência médica durante a prova, seja na sua própria equipe ou em equipe adversária, deverá prestar ou buscar socorro.
- 6.1. A organização deverá disponibilizar equipe capacitada para remoção e/ou resgate em área remotas.
 - 6.2. Qualquer equipe que encontre uma emergência médica na sua equipe, em outra equipe, ou externa ao evento, não poderá negar pedido de socorro. A organização vai tentar devolver o tempo de atraso, se possível. Se não prestar socorro será penalizado. [30 MINUTOS]
 - 6.3. Se um atleta tomar medicamento contínuo, ele deve levar este medicamento consigo durante toda a corrida. [30 MINUTOS]
 - 6.4. A equipe médica ou o Diretor de Prova tem autoridade para retirar um atleta da corrida se julgar que sua participação no evento pode resultar em lesão séria ou permanente, deficiência ou morte do atleta. A decisão da equipe médica ou do Diretor de Prova é final e não pode ser questionada.
 - 6.5. A função SOS ou 193 de comunicação de emergência só pode ser usada se a equipe precisar de cuidados imediatos correndo riscos de vida. [DESCCLASSIFICAÇÃO]
- 7. Meio ambiente:** As equipes devem respeitar o meio ambiente e deixar o mínimo possível de evidência de que passaram por ali.
- 7.1. Todo o lixo deve ser carregado durante a prova e depositado em local apropriado (lata de lixo). [30 MINUTOS]
 - 7.2. Todo o lixo da equipe em uma área de transição deve ser depositado em uma lixeira, se for disponibilizada pela organização, ou depositado nas caixas da equipe para destinação futura. [30 MINUTOS]
 - 7.3. É proibido fazer fogo, exceto em caso de emergência ou se autorizado pela organização. [30 MINUTOS]
 - 7.4. É obrigatório respeitar toda a vida selvagem e as plantações e causar o mínimo de impacto possível [30 MINUTOS].
 - 7.5. Qualquer defecação deve acontecer em um vaso sanitário, mas caso não seja possível, deve acontecer longe de cursos d'água e deve ser enterrado de maneira apropriada. [30 MINUTOS]
- 8. Conduta:** Os atletas devem se comportar de maneira respeitosa por todo o tempo, sem trapaças, xingamentos, violência ou comportamento abusivo.
- 8.1. Os atletas não podem remover ou alterar os equipamentos do evento em nenhuma hipótese (ex.: pontos de controle, bandeiras, marcações, fitas zebreadas etc.). [DESCCLASSIFICAÇÃO]
 - 8.2. Os atletas não podem enganar a organização com informações incompletas ou imprecisas. [30 MINUTOS]
 - 8.3. Comportamento abusivo, ofensas, ameaças ou violência contra outros atletas, organizadores, mídia ou ao público geral são proibidos a qualquer tempo. [DESCCLASSIFICAÇÃO]

9. Substâncias proibidas: O uso pelos atletas de substâncias banidas especificadas no *World Anti-Doping Code, The 2013 prohibited List* é proibido. [DESCCLASSIFICAÇÃO]

10. Penalidades: Equipes que não completarem o trajeto conforme as diretrizes e de acordo com as regras podem receber uma penalidade de tempo ou ser desclassificada.

10.1. Qualquer trapaça, que acontece quando uma equipe ou um atleta conhece a regra e a quebra deliberadamente para ganhar vantagem, será passível de desclassificação e a remoção imediata do trapaceador da prova. Nos casos mais severos, esta equipe ou atleta podem ser banidos do Campeonato Catarinense.

10.1.1. Se um atleta específico é desclassificado, sua equipe pode continuar com a autorização do Diretor de Prova, porém não vai pontuar.

10.2. A penalidade é aplicada mesmo se a equipe quebrar uma regra acidentalmente, sem a intenção de ganhar vantagem.

10.3. As penalidades devem ser somadas ao tempo final.

11. Sentença: A interpretação e a sentença dessas regras são de responsabilidade do Diretor de Prova. Qualquer protesto formal de uma equipe deve ser submetido por escrito o mais rápido possível e em no máximo 1h após o encerramento da prova.

11.1. A disponibilidade do regulamento impresso em local de fácil acesso ao final da prova para consulta das equipes é obrigatória por parte da organização, sob pena de isenção da taxa supracitada para a equipe.

11.2. Para julgar os conflitos nas etapas do Campeonato Catarinense, em primeira instância haverá o chamamento dos capitães das equipes envolvidas e do Diretor de Prova para interpretação da regra.

11.3. Em caso de permanecer o conflito, o reclamante pode recorrer imediatamente à Federação Catarinense de Corrida de Aventura para indicação de juiz oficial a um custo de R\$ 50,00 para julgar o recurso em (3) três dias úteis a partir do recebimento do recurso por e-mail com: 1) Relato de todas as equipes envolvidas; 2) Relato da organização.

11.3.1. Em caso de envolvimento da Federação Catarinense de Corrida de Aventura, a divulgação do resultado e, por consequência, a premiação só será feita após a sentença;

11.3.2. Se houver troféus envolvidos na decisão, ficarão à disposição junto à organização para retirada pelos premiados;

11.3.3. A Federação Catarinense de Corrida de Aventura é entidade máxima no Estado de Santa Catarina e, por isso, sua decisão é inquestionável.