



ECOESPORTE

REGRAS OFICIAIS

Rua Tenente Carrion,7 – Vila Oliveira – Santa Maria, RS
97020-690 – Fone/WhatsApp +55 99971 1247
e-mail: eco esporte_bra@hotmail.com

ECOESPORTE

REGRAS OFICIAIS

1. DEFINIÇÕES

Regra 1 – ECOESPORTE é uma modalidade esportiva que tem como princípio filosófico o equilíbrio entre o homem e a natureza.

Regra 2 – Tipos de prática: Lúdico e Competitivo

1. ECOESPORTE como atividade lúdica é uma corrida ou caminhada em ambiente natural, individual ou em grupo, conduzida por um guia habilitado, passando por objetos da natureza (metas), sem o caráter competitivo. Não haverá classificação e o objetivo é o prazer pela interação com os elementos da natureza, que devem ser localizados e identificados.

2. ECOESPORTE como atividade competitiva é uma corrida ou caminhada em ambiente natural, praticada nas seguintes condições:

2.1. O competidor, denominado de ECOATLETA, significa um indivíduo de qualquer sexo e idade que realiza uma caminhada ou corrida, conforme estas regras;

2.2. O ECOATLETA deve ter a **habilidade de navegar com mapa e bússola** desenvolvida para localizar como **meta** objetos da natureza, individualmente, no menor tempo possível, em ambiente natural e desconhecido, de dia e a noite;

2.3. O ECOATLETA deve ser adaptado ao ambiente natural;

2.4. O ECOATLETA deve ser capaz de interpretar objetos da natureza, tais como tipos de árvores, rochas, solos, hidrografia, fauna etc.;

2.5. Em Ecoesporte a estratégia de competição deve ser previsível somente com a leitura do mapa, que deve corresponder a realidade;

2.6. O competidor deve conduzir somente um mapa confeccionado especificamente para ECOESPORTE e uma bússola para navegação com mapa, não sendo permitido o uso de equipamentos que interfiram na capacidade do ECOATLETA localizar as metas.

2.7. A individualidade dos competidores deve ser respeitada.

2.8. Ecoesporte é disputado em âmbito local, estadual, nacional, continental e mundial.

3. Princípios do ECOESPORTE

ECOESPORTE é o aprimoramento de várias práticas esportivas realizadas na natureza para promover a cultura física em equilíbrio com o ambiente natural, de acordo com princípios morais.

ECO – A casa natural onde se vive, o ambiente.

ESPORTE – Prática do exercício físico com metodologia e regras.

ECOESPORTE - Modalidade esportiva sustentada em uma fundamentação filosófica, técnica e moral.

3.1. ECOESPORTE é arte do equilíbrio entre a mente, o físico, o espírito e a natureza;

3.2. A competição deve ser apenas um dos objetivos de quem pratica ECOESPORTE;

3.3. Os objetivos devem ser voltados também para promover a socialização, a educação física e a saúde.

3.4. A cultura esportiva não pode ser simplificada e a graduação, a premiação e a certificação valorizadas.

3.5. O aprimoramento intelectual, principalmente sobre o ambiente faz parte da formação dos praticantes.

3.6. Os princípios morais não devem ser prejudicados pela pecúnia.

3.7. O treinamento deve ser uma extensão da vida;

3.8. O treinamento deve ser dentro de padrões de sequência pedagógica comprovada, de acordo com o nível do praticante e sua individualidade biológica.

3.9. O local de treinamento deve ser um ambiente social e digno da participação da família.

3.10. A conduta do ECOATLETA é pautada pela disciplina, lealdade, justiça, humanidade, fair play e humildade.

3.11. O ECOATLETA deve buscar sempre a melhor rota, fazer o que é correto.

3.12. ECOATLETA ajuda o outro para chegar mais longe.

3.13. A soberania das entidades de prática e de administração estaduais, nacionais e internacionais devem sempre ser preservadas para o bem do esporte.

3.14. Para a disseminação à sociedade o ECOESPORTE deve ser ensinado em escolas, universidades, academias por profissionais credenciados.

Regra 3 – Tipos de competições de ECOESPORTE, levando-se em consideração o tempo de duração da corrida:

1. Ultralonga
2. Longa
3. Média
4. Curta

2. DISPOSIÇÕES GERAIS

Regra 4 – Estas regras são aplicadas a todas as competições de ECOESPORTE ao redor do Mundo, não podendo haver regras continentais, nacionais e regionais da modalidade. Os regulamentos das competições não podem alterar estas regras, sendo sua função definir o formato da disputa conforme estas regras.

Regra 5 – Nas omissões às presentes regras a Diretoria Executiva da Academia Internacional de Ecoesporte tomará a decisão final.

3. COMPETIÇÕES OFICIAIS

Regra 6 – As competições oficiais de ECOESPORTE são as seguintes:

1. Desafio Cruzeiro do Sul,
2. Copa ECOESPORTE,
3. Campeonatos locais, estaduais, regionais, nacionais, continentais e internacionais de ECOESPORTE,
4. Maratona ECOESPORTE.

Regra 7 - Outras competições podem ser propostas à Assembleia Geral Ordinária da Academia de Ecoesporte, e esta decidirá sobre a sua realização ou não.

Regra 8 – As competições de ECOESPORTE são administradas pela Academia de Ecoesporte.

Regra 9 – As competições de ECOESPORTE somente serão disputadas pelos associados e convidados da Academia de Ecoesporte habilitados para esta modalidade esportiva.

4. CANDIDATURA PARA ORGANIZAR EVENTOS

Regra 10 - Qualquer associado da Academia de Ecoesporte em pleno gozo de seus direitos pode se candidatar para realizar um evento de ECOESPORTE, conforme o formulário [Anexo “_____”](#);

5. PROGRAMA DO EVENTO

Regra 11 - O Desafio Cruzeiro do Sul é um evento anual, disputado por equipes de 4 competidores, correndo individualmente e sucessivamente, à noite. As equipes devem obrigatoriamente contar com um competidor feminino e um competidor com menos de 20 anos de idade.

Regra 12 – A Copa ECOESPORTE é uma corrida individual, realizada durante o dia, nas distâncias Média ou Longa, podendo ser realizada em vários rounds.

6. PUBLICIDADE E PATROCÍNIO

Regra 13 - Publicidade de tabaco e bebida de alto teor alcoólico não é permitida.

Consideram-se bebida alto teor alcoólico, para efeitos desta Regra, as bebidas potáveis com teor alcoólico superior a treze graus Gay Lussac.

7. CLASSES

Regra 14 - Todas as competições de ECOESPORTE devem ser disputadas em todas as classes de acordo com o sexo, idade e condição física e técnica.

1. SEXO: “M” Masculino e “F” Feminino

2. IDADE:

Curumim – 0 a 6 anos (C)

Pré-Mirim - 7 a 9 anos (PM)

Mirim – 10 e 11 anos (M)

Infantil - 12 a 14 anos (I)

Juvenil – 15 a 17 anos (Juv)

Junior – 17 a 20 anos (J)

Adulto

M/F21 - Qualquer idade

Máster

M/F35 - Mais de 35 anos

M/F40 - Mais de 40 anos

M/F45 - Mais de 45 anos

M/F50 - Mais de 50 anos

M/F55 - Mais de 55 anos

M/F60 - Mais de 60 anos

M/F65 - Mais de 65 anos

M/F70 - Mais de 70 anos

M/F75 - Mais de 75 anos

M/F80 - Mais de 80 anos

M/F85 - Mais de 85 anos

M/F90 - Mais de 90 anos

M/F95 - Mais de 95 anos

M/FSN - Competidores surdos

D1 - para competidores acompanhados de 7 a 10 anos.

D2 - para competidores acompanhados de 11 a 14 anos.

D3 - para competidores acompanhados com mais de 15 anos.

F1 - para competidores paraolímpicos experientes

F2 - para competidores paraolímpicos iniciantes

F3 - para competidores paraolímpicos especiais

Aberto - Para competidores inscritos após a data de inscrição

3. Condição Física e Técnica:

“**A**” - **Série “A”** - 1ª Divisão Técnica

“**B**” - **Série “B”** - 2ª Divisão Técnica

“**C**” - **Série “C”** - 3ª Divisão Técnica

“**D1, D2 e D3**” – **Série “D”** - 4ª Divisão Técnica – Iniciantes acompanhados

“**Açu**” - Melhores da classe M/F21A

“**F**” - Competidores paraolímpicos

M45C – F45C – MMC – FJunB – MJuvB – M21Açu

- a. A classe M/F21Açu – Somente pode ser constituída para Adulto (M/F21);
- b. A classe “M/F21Açu” é uma classe, restringida aos 30 melhores competidores da classe “M/F21A”. Sobem para esta classe os 5 melhores classificados na classe “A” após cada competição oficial;
- c. Para competir em uma classe o competidor deve ter a idade exigida para a classe entre 01 janeiro e 31 de dezembro;
- d. Será permitido aos competidores de até 20 anos competirem nas classes de mais idade até 21, inclusive;
- e. Será permitido aos competidores másters competirem nas classes de menor idade até 21, inclusive;
- f. Se uma classe tiver mais de 60 competidores pode ser dividida em classes paralelas;
- g. A corrida aberta deve ser adequada a condição técnica dos competidores;
- h. A classe Curumim faz parte da Série “D” e faz o percurso acompanhado;
- i. A classe Pré-Mirim somente poderá ser constituída para a condição físico/técnico “C”;
- j. A classe Mirim somente poderá ser constituída para a condição físico/técnico “C” e “B”;
- k. O competidor somente poderá participar de uma classe de condição físico/técnico “A”, “B” e “C” se tiver sido aprovado na prova de graduação para acesso a referida classe. **“A partir de 10 de março de 2016 foi concedido um prazo de dois anos para os atletas realizarem a prova de graduação que comprove ter condição físico/técnico para as classes “A”, “B” e “C”;**
- l. A idade 17 anos pode ser juvenil ou junior, a critério do técnico.

8. INSCRIÇÃO

Regra 15 - Ao realizar a inscrição para uma prova o Técnico deve indicar o nome completo dos competidores, sexo, ano de nascimento, entidade, classes e forma de contato. Não será aceita inscrição de competidor ou grupo de competidores sem que, na respectiva Ficha de Inscrição, impressa ou eletrônica, conste o nome do Técnico responsável pelo(s) mesmo(s).

Regra 16 – A inscrição para os dois primeiros percursos deve ser nas classes D1, D2 ou D3;

Regra 17 - As inscrições fora do prazo podem ser recusadas;

Regra 18 - Um competidor só pode ser inscrito em uma única classe em qualquer competição;

Regra 19 - O organizador pode excluir da ordem de partida os competidores que não pagaram a taxa de inscrição, bem como não entabularam qualquer acordo acerca do pagamento;

Regra 20 - Um competidor pode ser substituído até uma hora antes de o primeiro competidor partir, desde que seja na mesma classe, devendo, obrigatoriamente, o substituto informar ao Organizador através do [anexo “I”](#) e ser autorizado pelo mesmo, sob pena de sua desclassificação, no caso de percurso individual; e desclassificação de seu trio, no caso de prova por equipe.

Regra 21 - Os competidores que participam de uma prova são responsáveis pelos riscos e acidentes que venham a sofrer no deslocamento, concentração e execução dos percursos. O seguro contra acidentes é de responsabilidade do competidor ou da entidade a que ele pertence.

9. TAXAS DE INSCRIÇÃO, CUSTOS E TRANSPORTE

Regra 22 - Os custos da organização de um evento são de responsabilidade do organizador.

Regra 23 - O organizador pode cobrar uma taxa de inscrição para cobrir os custos da competição. O valor da taxa de inscrição será mantido tão baixo quanto possível e será aprovado pelo Árbitro da competição.

Regra 24 - **Não será cobrada a taxa de inscrição dos competidores enquadrados nas seguintes situações:**

1. **Alunos do ensino fundamental, médio e superior capacitados por professor dos**

quadros da Academia Internacional de Ecoesporte e graduados conforme estas regras. Este benefício está condicionado ao comportamento e o rendimento escolar.

2. Competidores associados na Academia Internacional de Ecoesporte com mais de 60 anos de idade e em dificuldade financeira.

Regra 25 - Cada entidade ou competidor individual é responsável para custear as despesas de viagem para o evento, hospedagem, alimentação, e transporte entre o local da acomodação, centro de eventos e locais de competição. Se o uso de transporte oficial para os locais de competição é obrigatório, a taxa de inscrição incluirá estes custos;

Regra 26 - Os custos de transporte e alimentação do Árbitro e assistente (s), indicados, para o local do evento e dele à (s) origem (s), deverão ser pagos pela entidade que escalou. Os custos locais durante as visitas de controle e os dias do evento serão pagos pelo organizador;

Regra 27 – A remuneração dos Árbitros e Assistentes serão pagos pela entidade que escalou, conforme regimento de taxas da Academia de Ecoesporte.

10. BOLETINS DOS EVENTOS

Regra 28 - As informações oficiais sobre os eventos deverão divulgadas por meio de boletins, nas condições abaixo descritas:

1. O Boletim Nr1 (informações preliminares) deverá ser divulgado tão logo o árbitro aprove o local de competição e deverá conter as seguintes informações:

- 1.1. O organizador e os nomes do diretor e árbitro(s) do evento;
- 1.2. Endereço, número do telefone/fax e e-mail para as informações;
- 1.3. Local do evento;
- 1.4. Datas e tipos de competições;
- 1.5. Classes e quaisquer restrições na participação;
- 1.6. Oportunidades para treinamento;
- 1.7. Áreas embargadas;
- 1.8. Quaisquer peculiaridades do evento.

2. O Boletim Nr2 (convite) deverá ser divulgado tão logo seja assinado pelo árbitro o Plano de Evento, e deverá conter as seguintes informações:

- 2.1. Todas as informações do boletim Nr1;
- 2.2. A data limite e forma de inscrição;
- 2.3. Taxas de inscrição;
- 2.4. Formas de pagamento das taxas de inscrição;
- 2.5. Tipos e custos de hospedagem e alimentação;
- 2.6. Data limite para as reservas de acomodação oficial;
- 2.7. Descrição de qualquer transporte oferecido;
- 2.8. Oportunidades de treinamento;
- 2.9. Descrição do terreno, clima e quaisquer riscos;
- 2.10. Descrição dos elementos da natureza, tais como tipos de árvores, rochas, solos, hidrografia e fauna que incluem as PO;
- 2.11. Informações da cartografia;
- 2.12. Programação do evento;
- 2.13. Tempo estimado do vencedor da classe H/D21SA;
- 2.14. Contato dos organizadores;
- 2.15. Amostra de mapa da competição;
- 2.16. Croqui de acesso.

3. O Boletim Nr3 (informações adicionais do evento) deverá ser divulgado após o encerramento das inscrições e deverá conter as seguintes informações:

- 3.1. Número de competidores inscritos;

- 3.2. Programa detalhado do evento;
- 3.3. Particularidades do evento;
- 3.4. Endereço da Secretaria do evento;
- 3.5. Informações atualizadas sobre hospedagem e alimentação;
- 3.6. Funcionamento do transporte local
- 3.7. Reunião da comissão organizadora e chefes de equipes.

11. CROQUI DE ACESSO E SINALIZAÇÃO DA PROVA

Regra 29 - As vias de acesso para uma prova de ECOESPORTE devem ser divulgadas em um croqui de acesso, que faz parte do Boletim Nr2 e sinalizadas no terreno por prismas, que devem constar na posição equivalente no croqui.

12. HORÁRIO DE PARTIDA

Regra 30 – Quando não houver uma classificatória os competidores devem partir em horários definidos por sorteio e com intervalos iguais. A classe principal, sempre que for possível, deve ter a partida emassada. Quando houver uma classificatória os competidores partem isoladamente, em tempos de partida e intervalos determinados pelos seus resultados anteriores, conforme o regulamento.

Regra 31 - Nenhum competidor pode partir no horário do competido que não comparecer para partir.

Regra 32 - O sorteio dos horários de partida será fiscalizado e aprovado pelo Árbitro da competição.

Regra 33 - A lista de partida será publicada antes da reunião da comissão organizadora e chefes de equipes.

Regra 34 – O horário de partida nas provas classificatórias deve ser feito por sorteio primeiramente nos grupos.

Regra 35 - Em competições com percursos classificatórios os competidores de mesma equipe devem partir com intervalos iguais entre eles, mesmo que não tenham mais competidores de outras equipes no intervalo.

Regra 35 – Somente na prova final de uma competição os competidores da mesma equipe podem partir sucessivamente.

Regra 36 - O intervalo de partida da classe H/D21Açu é o seguinte:

1. Prova ultralonga: emassado;
2. Prova Longa: 3 minutos;
3. Prova Média: 2 Minutos;
4. Prova Curta: 1 minuto.

Regra 37 - O intervalo de partida para qualquer competição nas classes não incluídas na Regra 36 é o seguinte:

1. Menos de 5 competidores – 12 min ou mais;
2. De 5 a 10 competidores – 9 min ou mais;
3. De 11 a 20 competidores – 6 min ou mais;
4. Mais de 20 competidores – 3 min ou mais.

13. REUNIÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA E CHEFES DE EQUIPES

Regra 37 - O organizador realizará uma reunião da comissão organizadora, no dia anterior à competição, na qual poderão participar os competidores e chefes de equipes, que poderão fazer perguntas. Esta reunião deverá iniciar até às 19.00 horas e será conduzida pelo Árbitro da prova;

Regra 38 - Nesta reunião será constituído o júri técnico;

Regra 39 - O material de competição (números dos competidores, cartões de controle, listas de partida, cartão de descrição, horário de transporte, informações mais recentes etc.) deverá estar pronto antes desta reunião;

Regra 40 – Após a reunião de que trata a Regra 37 será realizada uma **reunião de instrução do Júri Técnico com o Árbitro da Prova.**

14. ÁREAS E ROTAS PROIBIDAS

Regra 41 - Regras estabelecidas pela comissão organizadora, para proteger o **ambiente** deverão ser observadas **rigorosamente** por todas as pessoas envolvidas com o evento.

Regra 42 – Os competidores devem respeitar rigorosamente as áreas e rotas balizadas, perigosas e proibidas.

Regra 43 - Os competidores deverão seguir, obrigatoriamente, toda a extensão de balizamento, mesmo que não esteja marcado no mapa.

15. DESCRIÇÕES DAS METAS

Regra 44 - A localização precisa das metas será definida no cartão de descrição;

Regra 45 - A descrição das metas deverá estar de acordo com a simbologia da Academia de Ecoesporte.

Regra 46 - O cartão de descrição deverá ser impresso no mapa e ser disponibilizado uma cópia avulsa para o suporte de braço dos competidores, devidamente identificados por classes. A cópia avulsa deverá ser impressa a laser (ou fotocópia), em papel couche 115g, na cor do objeto correspondente no mapa e na dimensão prevista pelas regras da Academia de Ecoesporte.

16. PERCURSOS

Regra 47 - Os percursos devem ser traçados para atender as condições físicas e técnicas dos competidores inscritos na competição. **O percurso e constituído de partida, metas, retas, rotas, rotas balizadas e chegada.**

Regra 48 - A extensão dos percursos inclui toda a corrida do competidor desde o início da contagem do tempo até a chegada final e será medida em linha reta, da partida, passando pelas metas. Será acrescentada a distância necessária para contornar objetos fisicamente intransponíveis, na melhor rota, tais como cercas altas, lagos, precipícios, áreas proibidas e rotas balizadas.

Regra 49 - O desnível total corresponderá à subida em metros ao longo da melhor rota e não deverá exceder a seguinte porcentagem da extensão da corrida: 3,5% para provas de mais de 5 Km e 4% para provas de menos de 5 Km de extensão.

Regra 50 - Em competições disputadas por equipes, as metas deverão ser combinadas diferentemente para cada equipe, mas todas as equipes correrão o mesmo percurso global;

Regra 51 - Serão usadas metas diferentes para os percursos das mulheres e dos homens sempre que houver possibilidade da mesma combinação interferir no resultado.

Regra 52 - O tempo do percurso para o competidor vencedor deverá ser o seguinte, em minutos:

Distância	Ultralonga		Longa		Média		Curta
	M	F	M	F	M	F	
Classe							
Curumim			12-16	12-16			12-16
Pré-Mirim			15-20	15-20			
Mirim			20-25	20-25			
Infantil			25-30	20-25			
Juvenil			30-35	25-30			
Junior			70	60	30-35	30-35	
M/F21	+ 120	+ 120	80	70	35-40	35-40	
M/F35			50-60	60-70			
M/F40			45-55	55-65			
M/F45			40-50	50-60			
M/F50			40-50	45-55			
M/F55			40-50	40-50			

M/F60			40-50	40-50			
M/F65			35-45	40-50			
M/F70			35-45	40-50			
M/F75			35-45	40-50			
M/F80			35-45	40-50			
M/F85			30-40	40-50			
M/F90			30-40	40-50			
Equipe			90-120	90-120	45-60	45-60	35-45

17. MAPAS E IMPRESSÕES

Regra 53 - Os mapas e traçados dos percursos devem ser desenhados e impressos de acordo com o manual de mapeamento para ECOESPORTE. Os mapas devem ser impressos no processo de separação de cores (Método de Impressão Offset).

Regra 54 – Os mapas devem ser impressos nas seguintes escalas:

1. Mapas didáticos e escolares: 1:300 a 1:3.000;
2. Mapas para distância curta: 1:4.000 a 1:5.000;
3. Mapas para distância média: 1:7.500 a 1:10.000;
4. Mapas para classes “C”, “D”, Curumim, Pré-Mirim, Mirim, Infantil e M/F45 em diante: 1:5.000 a 1:7.500;
5. Mapas para distância longa M/F21: 1:10.000;
6. Mapas para distância ultralonga: 1:15.000 e combinação de escalas;
7. Mapas para as demais classes: 1:10.000;
8. Os atletas que possuem limitação visual, conforme comprovação médica, podem solicitar na inscrição mapa de escala maior que a prevista para sua classe.

Regra 55 - Erros no mapa e mudanças que aconteceram no terreno, depois que o mapa foi impresso, deverão ser impressos no verso do mapa e exposto junto com a lista de partida, na partida.

Regra 56 - Os mapas deverão ser protegidos contra umidade, sendo o competidor responsável pelos danos ao mapa durante a corrida;

Regra 57 - No dia da competição, o uso de qualquer mapa da área da competição, por competidores ou chefes de equipes, é proibido até que seja permitido pelo organizador.

Regra 58 - O mapa da competição **não poderá ser identificado com o nome e número do competidor;**

Regra 59 – Os competidores e entidades esportivas terão o direito de reproduzir os mapas com percursos do evento na mídia, sem ter que pagar uma taxa ao organizador.

18. METAS E EQUIPAMENTOS DE PERCURSO

Regra 60 – As metas do percurso devem ser locadas no mapa devendo constar claramente no terreno, sendo equipado para permitir aos competidores a comprovação de sua passagem;

Regra 61 - Cada meta será identificada e sinalizada por um prisma de base triangular, com faces medindo 35cm de altura por 30cm de largura, com dois triângulos brancos e dois laranjas, sendo os triângulos laranja (PMS 165) com uma base na lateral. O prisma deve ter na parte superior uma faixa refletiva de 5cm de largura.

Regra 62 - O prisma não pode ser colocado em local de difícil acesso aos competidores, bem como não pode estar escondido, camuflado ou abaixo do nível do solo, quando no interior de acidentes que não podem ser representados com símbolo de área, conforme a escala.

Regra 63 - Os objetos da natureza que no decorrer da competição altera-se a exigência técnica para localizar a meta devem ser evitados, bem como devem ser evitadas metas tão próximas umas das outras que levam ao engano do competidor. As metas com o mesmo objeto da natureza devem estar separadas a uma distância maior que 3 milímetros na escala do mapa.

Regra 64 - Nos objetos da natureza que podem ser desenhados em escala o prisma pode ser

colocado na base ou no interior.

Regra 65 - Cada meta será identificada com um número-código que será fixado na base de leitura do equipamento eletrônico ou no suporte do prisma, de forma que o competidor possa ler e identificar rapidamente o mesmo ao passar pela meta. Os números menores que 31 e os números com dupla interpretação (66, 68, 86, 89, 98, 99, 161, 191, 866, 691, 608) não podem ser usados. Os números deverão ser impressos em preto sobre branco, com fonte Arial Negrito e com o tamanho variando entre 3 e 10 cm e espessura de 5 a 10 mm, conforme onde for fixado (na base ou no suporte).

Regra 66 - O percurso não pode ter mais de 30 (trinta) metas, no entanto podem existir no ambiente de competição outras metas que fazem parte de outros percursos ou servem de referências para o organizador.

Regra 67 – O objetivo principal do ECOESPORTE é localizar e identificar um objeto da natureza, sendo assim o equipamento que registra a passagem do competidor pela meta não deve exigir do ecoatleta tarefas além da navegação com mapa e bússola;

Regra 68 - Rotina para colocação do prisma na meta:

1. Quando o traçador do percurso definir o objeto da natureza que será uma meta, deve deixar no local uma tarjeta com três etiquetas destacáveis contendo entidade, número-código da base e data da prova. A localização da tarjeta deve ser conferida pelo árbitro.
2. Na véspera, o árbitro que colocar o prisma deve destacar uma das etiquetas, a qual deve ser entregue ao TRAÇADOR DO PERCURSO.
3. No dia da competição, até uma hora antes, uma pessoa, indicada pela comissão organizadora, deve realizar o percurso, retirar a segunda etiqueta e entregá-la ao ÁRBITRO.
4. A última etiqueta deve ser retirada por quem recolher o prisma e ser entregue ao DIRETOR DA PROVA;

19. POSTO DE HIDRATAÇÃO

Regra 69 - Se o tempo estimado para o primeiro colocado é de mais de 25 minutos, serão colocados postos de hidratação a cada 20 minutos da velocidade calculada para o vencedor. Em condições climáticas desfavoráveis, poderá ser oferecida uma solução isotônica;

Regra 70 - No posto de hidratação será oferecida água pura na temperatura satisfatória como refresco. Todo refresco, diferente de água pura, terá que ser identificado claramente;

Regra 71 - Os pontos de hidratação serão colocados na melhor rota e devem estar precisamente localizados no mapa.

20. CARTÃO DE CONTROLE

Regra 72 - Somente poderão ser usados os sistemas eletrônicos ou mecânicos aprovados pela Academia de Ecoesporte;

Regra 73 - O competidor é responsável pelo registro no cartão de controle da sua passagem nas metas;

21. UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

Regra 74 - O uniforme de competição deve atender aos seguintes requisitos:

1. É vedado o uso de sapatos de atletismo com cravos.
2. É obrigatório ao competidor estar com as pernas e os braços cobertos;
3. O uso da caneleira é obrigatório;
4. Nas provas oficiais é obrigatório o uso do número de registro do atleta, como número de identificação, centralizado na frente da blusa de competição;
5. É obrigatório o competidor usar uniforme oficial da sua entidade.
6. A logo do ECOESPORTE deve estar na cor da série do competidor.

Regra 75 - Os números de identificação terão algarismos de pelo menos 10 cm de altura, visivelmente claros. Os números de identificação podem ser pintados, bordados ou fixados no

uniforme e não podem ser dobrados ou cortados;

Regra 76 - Durante a competição as únicas ajudas de navegação que os competidores podem usar são o mapa, cartão de descrição fornecido pelo organizador e uma bússola. O uso de GPS ou qualquer outro equipamento que dê retorno para o competidor é proibido;

Regra 77 - Só podem ser usados equipamentos de filmagem, mídia e telecomunicações na área de competição com a permissão do organizador.

22. FASES DA COMPETIÇÃO

Regra 78 - Em todas as provas oficiais de ECOESPORTE os competidores devem seguir as seguintes fases da competição e **anexo "A"**:

Fase 1. Ao chegar na arena o competidor deverá consultar a lista de partida, que estará colocada no placar de resultados;

Fase 2. Visita a exposição das espécies das metas e segue o balizamento para a partida;

Fase 3. Quando o relógio da partida der o sinal do seu minuto de partida, o competidor deverá entrar na área 1 do **anexo "A"**, **apresentar-se** para o árbitro de partida indicando o número e após autorizado pelo árbitro de partida faz a saudação, checa o seu cartão de controle/chip eletrônico. O relógio da área 1 da partida estará três minutos adiantados do horário da competição;

Fase 4. No próximo sinal entra na área 2 e apanha o cartão de descrição das metas;

Fase 5. No próximo sinal entra na área 3 e identifica a sua classe no verso do mapa, não sendo permitido estudar o mapa com o traçado do percurso;

Fase 6. No sinal do terceiro minuto o tempo está contando e o competidor pode estudar o mapa;

Fase 7. O competidor seguirá obrigatoriamente o itinerário balizado até a meta de partida (meta zero), onde iniciará sua navegação;

Fase 8. O competidor deve manter o contato físico com as metas e se necessário deverá registrar no cartão de controle/chip eletrônico adotado pela competição;

Fase 9. Após passar pela faixa de chegada, o competidor deve entregar o mapa e o cartão de controle/chip eletrônico no final do funil de chegada e conferir o seu resultado;

Fase 10. O competidor deve conferir a sua classificação, parcial e final, no placar dos resultados, sem perturbar a apuração;

Fase 11. O competidor que desistiu da corrida por qualquer motivo deve entregar o cartão de controle/chip eletrônico à equipe de chegada/apuração para fins de apuração e controle dos competidores que estão na floresta.

Regra 79 - O competidor que perder seu horário de partida deve se apresentar ao árbitro de partida e receber novo horário de partida. O árbitro de partida anotarà na súmula de partida (**Anexo "H"**) o horário que o competidor se apresentou e determinará um novo horário de partida que não interfira no intervalo de tempo dos demais competidores de sua classe. O tempo que chegou atrasado será somado no seu tempo de percurso;

Regra 80 - O competidor que apanhar o mapa errado deverá receber novo horário de partida. O tempo da sua primeira partida até a entrega do mapa para o árbitro de partida será acrescentado ao tempo de percurso.

Regra 81 - O competidor que perder o cartão de controle/chip eletrônico deve receber novo horário de partida. No entanto, a contagem do seu tempo não será interrompida, sendo registrado o horário na súmula do árbitro de partida;

Regra 82 - O competidor que perder o mapa deve receber novo horário de partida. No entanto, a contagem do seu tempo não será interrompida, sendo registrada na súmula do árbitro de partida. O competidor que completar o seu percurso sem a posse do seu mapa será desclassificado;

Regra 83 - O competidor que for sorteado para o exame antidoping, após a entrega do seu mapa e controle/chip eletrônico, ficará no final do funil, à disposição da equipe responsável pelo exame, até que o material seja coletado;

Regra 84 - O competidor que perder o cartão de controle, não registrar a sua passagem na meta ou visitar as metas na ordem errada será desclassificado;

Regra 85 - O competidor só terá direito de partir em outro horário se o atraso for devido a fatos plenamente justificados e aprovados pelo árbitro da competição;

Regra 86 - Será desclassificado o competidor que entrar na área de competição, sem autorização da organização, bem como serão desclassificados os que se beneficiarem disto;

Regra 87 - Será desclassificado o competidor que não respeitar os símbolos e cores do mapa de ECOESPORTE, (áreas perigosas, áreas proibidas etc.); sendo esta falta considerada grave;

Regra 88 - Será desclassificado o competidor que não respeitar quaisquer itinerários balizados, incluindo aqueles que não fazem parte do percurso;

Regra 89 - Será desclassificado o competidor que não atender as determinações do organizador ou se dirigir de forma desrespeitosa aos membros da organização;

Regra 90 - O competidor que cometer atitude antidesportiva será desclassificado e encaminhado à Comissão Disciplinar; e o dirigente, que incorrer nesta falta, será encaminhado à justiça desportiva;

Regra 91 - Será considerada atitude antidesportiva a desobediência às regras referentes à preservação do **ambiente**;

Regra 92 - O competidor que participar da comissão organizadora e apuração, poderá realizar o percurso, nas seguintes condições:

1. Devidamente autorizado pelo Árbitro e inscrito;
2. Não ter conhecimento do terreno e do mapa;
3. Ter seus tempos de partida e chegada controlados pelo árbitro da prova.

23. PARTIDA

Regra 93 - A partida será organizada de forma que os competidores, treinadores e auxiliares na concentração não possam **ter acesso** aos mapas dos percursos, ou à direção de navegação para a próxima meta.

Regra 94 - O competidor é responsável por apanhar o mapa da sua classe. A classe será indicada no mapa, para se tornar visível ao competidor antes da partida;

Regra 95 – A meta zero (onde a navegação começa) será mostrada no mapa com um triângulo, e marcado no terreno por um prisma com um triângulo no local do número-código; e, no cartão de descrição, com um triângulo na coluna “A”, sem número-código na coluna “B”, sendo que as demais colunas deverão ser preenchidas normalmente. **É obrigatória a passagem do competidor na meta zero**;

Regra 96 – Nas provas por equipe o competidor só pode partir após o contato físico do companheiro que está chegando.

Regra 97 – Os competidores que já chegaram podem acompanhar o último competidor da equipe no funil de chegada.

24. CHEGADA

Regra 98 - A competição termina para o competidor quando ele cruza a linha de chegada;

Regra 99 - O funil de chegada será balizado e organizado de forma a valorizar os competidores. Os últimos 20 m deverão estar balizados em linha reta.

Regra 100 - A linha de chegada terá pelo menos 3 m de largura e estará em ângulo reto com o corredor (funil) de chegada. A posição exata da linha de chegada será evidente para o competidor que se aproxima e igual para todos os competidores. O funil de chegada deve ter 3 metros de largura no mínimo. Nas provas com partidas intervaladas com dois funis de chegada ou mais cada funil terá pelo menos 1,5 metros de largura.

Regra 101 - Quando um competidor cruzar a linha de chegada deverá entregar o cartão de controle/chip eletrônico, incluindo qualquer saco plástico e o mapa da competição, e somente

após a partida do último competidor o organizador liberará os mapas;

Regra 102 - O tempo de chegada será tomado quando o tórax do competidor cruza a linha de chegada. Serão desprezadas as frações de segundo. O tempo será dado em hora, minutos e segundos; ou, em minutos e segundos, somente;

Regra 103 - Dois sistemas de tomada de tempos independentes serão usados, um principal e um reserva;

Regra 104 - Em competições com partida em massa ou perseguição, os árbitros de chegada definirão a classificação final, e, um membro do júri técnico, estará presente na linha de chegada;

Regra 105 – O tempo máximo de percurso para cada competidor deve ser:

1. Distância Curta – 50 minutos para homens e damas;
2. Distância Média – 120 minutos para homens e mulheres;
3. Distância Longa – 4 horas para damas e 4 horas para homens;
4. Distância Ultralonga – Autocontrolada pelo organizador
5. Provas por equipe – Autocontrolada pelo organizador.

Regra 105 - Na chegada, deverá haver instalações e equipe para prestar os primeiros procedimentos, a qual deverá estar equipada para atendimentos na floresta;

25. RESULTADOS

Regra 106 - Os resultados oficiais deverão ser publicados no máximo até **3 horas** depois de ter expirado o prazo máximo admissível para o último competidor que partiu, sempre com a autorização do Árbitro". Nenhum integrante da equipe de apuração pode alterar, incluir ou excluir dados da prova ou de competidor no sistema de apuração, sem que, para isso, esteja autorizado pelo Árbitro, comunicando o fato também ao Diretor de Prova".

Regra 107 - O resultado oficial incluirá todos os competidores que participaram da prova.

Regra 108 - Em percursos com partida com intervalo, será dado a dois ou mais competidores, que tiverem o **mesmo tempo**, a **mesma colocação** na lista de resultados. A posição seguinte na lista de resultados e no pódio ficará desocupada.

Regra 109 - Numa partida em massa ou de perseguição a classificação é determinada pela ordem que os competidores cruzam a linha de chegada.

Regra 110 – Em competição por equipe a classificação será determinada pela soma dos tempos dos integrantes das equipes.

26. PREMIAÇÃO

Regra 111 - O organizador sempre deverá montar uma cerimônia de premiação digna;

Regra 112 - Se dois ou mais competidores obtiverem a mesma colocação, eles devem receber o certificado, troféu ou medalha apropriados;

Regra 113 - Em qualquer competição devem ser cumpridos os seguintes requisitos:

1. Pelo menos os três primeiros de cada classe receberão premiação do organizador;
2. É considerado atitude desrespeitosa ao esporte e demais competidores o competidor não comparecer para receber a premiação realizada no horário previsto no programa do evento, sem motivo justificável, perdendo os pontos a que faz jus;
3. O competidor que, autorizado pelo Árbitro, representar outro competidor na cerimônia de premiação deve ser da mesma classe;
4. Nenhum competidor receberá os pontos e a premiação do competidor faltoso;
5. O competidor com viagem agendada para horário que impeça a participação da cerimônia de premiação deverá comunicar o fato ao Árbitro até o início da competição.

27. ARBITRAGEM

Regra 114 – Todos os eventos oficiais serão controlados por um **Árbitro** escalado pelo Quadro de Árbitros da Academia de Ecoesporte.

Regra 115 - O Árbitro tem autoridade para exigir e fazer ajustes que julgar necessários para satisfazer às exigências do evento e uma vez que forem feitas as determinações, nada mais poderá ser mudado, sem que o mesmo delibere sobre tais alterações.

Regra 116 - O Árbitro trabalhará em estreita cooperação com o organizador e a ele serão prestadas todas as informações pertinentes ao evento. Todas informações oficiais serão aprovadas pelo Árbitro.

Regra 117 - O Árbitro tem como responsabilidade, no mínimo, as seguintes tarefas:

1. Aprovar o terreno para o evento;
2. Verificar a organização do evento e avaliar a conveniência da acomodação proposta, alimentação, transporte, programa, orçamento e possibilidades de treinamento;
3. Avaliar o planejamento das cerimônias;
4. Aprovar a organização da partida, chegada e área de concentração;
5. Avaliar a confiabilidade e precisão da tomada de tempo e a produção de resultados;
6. Verificar se o mapa está de acordo com as regras;
7. Aprovar o traçado dos percursos depois de avaliar a qualidade deles, inclusive grau de dificuldade, colocação do prisma e equipamento, fatores de sorte e precisão do mapa,
8. Conferir as combinações dos percursos;
9. Avaliar dependências, instalações e equipamentos para a mídia;
10. Avaliar dependências, instalações e equipamentos para o teste antidoping.

Regra 118 - O Árbitro fará no mínimo três visitas. As visitas serão planejadas de acordo com a autoridade que designou o Árbitro e o Diretor da Prova e terão as seguintes finalidades:

1. A primeira, logo que for designado e elaborará o plano do evento;
2. A segunda, um ano antes da competição para aprovar o mapa da competição;
3. A terceira, 3 a 4 meses antes da competição para aprovar o traçado dos percursos.

Após cada visita, o Árbitro emitirá, por escrito, Relatório de Visita e após a competição fara o Relatório Final de sua atuação como Árbitro para o organizador e autoridade que o designou.

Regra 119 - Um ou mais assistentes podem ser designados para auxiliar o Árbitro.

28. COMPETIÇÃO LIMPA – Fair Play

Regra 120 - Todas as pessoas que fizerem parte de uma competição devem comportar-se com justiça, honestidade e camaradagem.

Regra 121 - É proibido obter ajuda ou ajudar outros competidores a obterem melhor resultado durante uma competição, mas nos casos de acidente e atletas em apuros o competidor é obrigado a prestar ajuda.

Regra 122 - O doping, conforme as regras do COI, é proibido.

Regra 123 - Qualquer tentativa de reconhecimento ou treinamento no terreno de competição é proibida. Tentativas para obter qualquer informação relacionada aos percursos, além daquelas fornecidas pelo organizador, são proibidas antes e durante a competição.

Regra 124 - O organizador excluirá da competição qualquer competidor que for familiarizado com o terreno ou com o mapa, pois o competidor terá uma vantagem significativa sobre os outros competidores. No caso de dúvida, o assunto será decidido pelo Árbitro.

Regra 125 - Os dirigentes das equipes, competidores, representantes da mídia e espectadores permanecerão nas áreas destinadas a eles.

Regra 126 – Informações adicionais sobre o mapa e percurso, não publicadas em boletim, devem ser impressas e colocadas na partida.

Regra 127 - O competidor, que cruzar a linha de chegada, não pode retornar para a área de competição, sem a permissão do organizador. Um competidor, que desiste da competição deve entregar, imediatamente, na chegada o mapa e o cartão de controle/chip eletrônico. O competidor desistente não pode influenciar ou prestar ajuda a outros competidores na

competição.

Regra 128 - O competidor que infringir qualquer regra, ou que beneficiar-se da violação de qualquer regra, será desclassificado, podendo ser encaminhado à justiça desportiva.

Regra 129 - As demais pessoas envolvidas com o evento, que infringirem qualquer regra, estão sujeitas a uma ação disciplinar.

Regra 130 - No dia anterior a primeira competição de um evento, o organizador poderá montar um evento modelo para demonstrar o tipo de terreno, qualidade de mapa, características dos acidentes dados como metas, postos de hidratação e rotas marcadas.

29. COMISSÃO ORGANIZADORA

Regra 131 - Todas as competições oficiais de ECOESPORTE devem ser conduzidas por uma comissão organizadora.

1. Composição:

- a. Diretor da prova - responsável pela prova,
 - b. Comissão técnica,
 - 1) Diretor técnico,
 - 2) Traçador de percursos com um montador de percurso para cada 10 prisms,
 - 3) Mapeador,
 - 4) Árbitro de partida, com mais cinco auxiliares,
 - 5) Arbitro de chegada com mais cinco auxiliares,
 - 6) Diretor de arena,
 - 7) Assistência médica e resgate,
 - 8) Estacionamento e acesso com mais três auxiliares,
 - 9) Apuração,
 - 10) Segurança,
 - 11) Trabalhadores (conforme for necessário)
 - c. Comissão administrativa
 - 1) Diretor administrativo,
 - 2) Secretário com mais quatro auxiliares
 - 3) Diretor de logística,
 - 4) Diretor de mídia e marketing,
 - 5) Tesoureiro,
 - 6) Assistente de cerimônia, animação e diversão,
 - 7) Assistente de hospedagem e transporte,
 - 8) Assistente de comunicações,
 - 9) Assistente de informática,
 - d. Comissão de novos,
 - e. Equipe de exame antidoping
- ### **2. Data limite para nomeação:**
- a. Logo que seja tomada a decisão de organizar um evento: Diretor da Prova, Diretor Técnico, Diretor Administrativo, Mapeador e traçador de percurso,
 - b. Um ano antes da prova: Diretor de Mídia e Marketing, Diretor de Arena, Secretário, Tesoureiro, Diretor de Logística, Assistente de Hospedagem e Transporte, Assistente do Cerimonial e Assistente de Informática.
3. Todos os integrantes da Comissão Organizadora devem usar um colete, camiseta ou crachá com a designação da sua função.
 4. As funções da comissão organizadora não podem ser cumulativas com outras funções ou entre si.
 5. O Árbitro deve informar nos relatórios de visitas, quando as funções da comissão organizadora não estiverem, ainda, preenchidas e tudo fazer para que todas essas funções sejam ocupadas e cumpridas.

30. RECLAMAÇÕES

Regra 132 - Uma reclamação pode ser feita ao organizador sobre infrações destas regras ou irregularidade detectada antes ou durante a prova.

Regra 133 - Uma reclamação pode ser feita por um organizador, competidor ou qualquer pessoa envolvida com o evento.

Regra 134 - Qualquer reclamação será feita individualmente, por escrito para o **Diretor da Prova**, o mais rápido possível, podendo ser entregue na secretaria do evento. A reclamação será julgada pelo Diretor da Prova que informará imediatamente sobre a decisão, tornando-a pública a todos os participantes, quando esta interessar a outrem.

Regra 135 - Não será cobrada taxa para reclamação.

31. PROTESTOS

Regra 136 - Um protesto pode ser feito contra a decisão do organizador a respeito de uma reclamação.

Regra 137 - Um protesto pode ser feito por um dirigente, competidor ou membro da comissão organizadora.

Regra 138 - Qualquer protesto deverá ser feito, individualmente, **até duas horas** após a publicação do resultado oficial do percurso ou da competição, por escrito, em impresso próprio, para o Árbitro ou na Secretaria do evento, depois da decisão do Diretor de Prova a respeito de uma reclamação. A taxa de protesto é de R\$ 50,00 e deve ser paga ao Árbitro da prova em dinheiro ao fazer um protesto. A taxa será devolvida se o protesto for considerado procedente pelo júri.

Regra 139 - O formulário para protesto será fornecido pela organização, conforme o **anexo "C"**, onde deverá contar a regra na qual está embasado o protesto.

Regra 140 - Quando o protesto for relativo à condição de um competidor, de participar de uma competição e o caso não for resolvido antes desta, permitir-se-á que o competidor participe "sob protesto", devendo o assunto ser julgado pelo Júri Técnico.

32. JURI TÉCNICO

Regra 141 - Todos os protestos, nas competições oficiais de ECOESPORTE, devem ser julgados por um júri técnico:

1. Composição do Júri Técnico:

- a. A composição do júri técnico deve ser baseada na competência;
- b. O Árbitro da prova nomeará os membros do júri técnico;
- c. A composição do júri técnico deve ser conhecida pelos competidores antes do primeiro competidor partir. Para tal, a organização deve afixá-la em quadro próprio ou no quadro de afixação de resultados. **Anexo "D"**.
- d. O Júri Técnico terá a seguinte constituição:
 1. Árbitro da prova;
 2. Um atleta da Série "A";
 3. Dois Árbitros do Quadro de Árbitros;
 4. Um Responsável Técnico da organização.

5. Prerrogativas e Procedimentos:

- a. Os membros do júri técnico devem conhecer o regulamento da competição;
- b. As decisões são tomadas por votação, com a voz ou com uma mão levantada. Em caso de igualdade o voto do Árbitro da prova desempata. O responsável técnico da organização não tem direito a voto; o seu papel é apenas consultivo;
- c. Qualquer julgamento que diga respeito a faltas às regras da competição ou ao desportivismo, que possa levar à desclassificação de um ou mais competidores concorrentes, bem como a anulação de uma classe, não pode ser levado a efeito sem que, pelo menos, três membros do júri (incluindo o Árbitro da competição) estejam reunidos;

- d. O Árbitro da competição realizará esforços no sentido de reunir todos os elementos materiais e as testemunhas necessárias susceptíveis de esclarecer o júri. O Árbitro é responsável por elaborar um relatório escrito, contendo todas as decisões e medidas tomadas pelo Júri Técnico;
- e. Após o julgamento de um protesto, o Júri Técnico, além de instruir o organizador, poderá recomendar que a comissão disciplinar exclua uma pessoa de alguns ou de todos os eventos futuros no caso de violação grave às regras;
- f. O organizador acatará todas as decisões do Júri Técnico. Exemplo: Reabilitar um competidor desclassificado pelo organizador, desclassificar um competidor aprovado pelo organizador, tornar nulos os resultados em uma classe aprovada pelo organizador ou aprovar resultados declarados inválidos pelo organizador;
- g. Pelo menos um membro do Júri Técnico estará presente em todas as atividades principais durante o evento;
- h. Se um dos membros do Júri Técnico se declarar impossibilitado ou for parte interessada no protesto, o Árbitro nomeará um substituto;
- i. O relatório do júri técnico poderá ser encaminhado à COMISSÃO DISCIPLINAR;
- j. A decisão do júri técnico é soberana;
- k. Não será cobrada taxa para atuação do Júri Técnico.

33. APELAÇÃO

Regra 142 - Uma apelação pode ser feita contra infrações destas regras, quando as mesmas não são relacionadas a um evento específico ou se o júri técnico ainda não foi constituído. Poderá ser feita pelos chefes de equipes, competidores, membros da organização do evento ou federações, por escrito e o mais rápido possível, para a Comissão Disciplinar do TJD ou STJD.

Regra 143 - A decisão do STJD é final.

Regra 144 - Não será cobrada taxa para apelação, salvo o que prescreve o código disciplinar.

34. RELATÓRIOS DE EVENTO

Regra 145 - O organizador terá 15 dias para encaminhar um relatório ao Árbitro, contendo:

- 1. Lista completa de resultados,
- 2. Três cópias de cada mapa com o traçado do Percurso,
- 3. Comentários sobre o evento,
- 4. Prestação de contas.

Regra 146 - O Árbitro terá 30 dias para encaminhar o seu relatório para a autoridade que o designou.

35. RANKING

Regra 147 - Os competidores e equipes serão organizados em um Ranking, com base nos resultados oficiais das provas realizadas nos últimos 12 meses.

36. GRADUAÇÕES E CLASSES

Regra 148 – Para participar de uma competição de ECOESPORTE os competidores devem ter a condição técnica avaliada, devendo comprovar a seguinte habilidade mínima e conforme regulamento de graduação de Ecoesporte. **Anexo “E”**.

Série “D” – Não tem habilidade de usar a bússola e interpretar os símbolos do mapa ou não tem segurança para navegar individualmente, realiza o percurso com um guia habilitado e não usa distintivo de graduação;

Série “C” – Sabe usar a bússola com mapa e interpreta os principais símbolos, mas não tem habilidade psicomotora desenvolvida para fazer o manejo do conjunto mapa/bússola em movimento, realiza o percurso fácil. Distintivo de Graduação Branco “C”, “C1” e “C2”, conforme exame de graduação a ser aplicada pelo técnico da entidade ou academia, credenciado como

técnico de Ecoesporte;

Série “B” - Sabe usar a bússola com mapa em movimento e interpreta todos os símbolos, incluindo o relevo, e também é capaz de controlar pequenas distâncias na floresta e seguir um encadeamento de símbolos, realiza o percurso difícil. Distintivo de Graduação Azul “B”, “B1” e “B2”, conforme exame de graduação a ser aplicada pela banca da entidade estadual;

Série “A” – Tem a habilidade de navegar com mapa e bússola desenvolvida e é capaz de fazer percursos muito difíceis em qualquer meio, está adaptado ao ambiente natural e é capaz de interpretar os elementos da natureza, tais como tipos de árvores, rochas, solos, hidrografia, fauna etc... Distintivo de Graduação Dourado “A”, “A1”, “A2”, “A3”, “A4” e “A5”, conforme exame de graduação a ser aplicada pela banca da entidade nacional.

1. A – Ecoatleta da Série “A”.

2. A1 – Ecoatleta da Série “A” com curso montador de percurso e habilitado como montador de percurso, conforme exame;

3. A2 – Ecoatleta da Série “A” com curso de mapeador e habilitado como mapeador, conforme exame;

4. A3 – Ecoatleta da Série “A” com curso de mapeador e traçador de percurso e habilitado como traçador, conforme exame;

5. A4 – Ecoatleta da Série “A” com curso de mapeador, e traçador de percurso e árbitro e habilitado como árbitro, conforme exame;

6. A5 – Ecoatleta da Série “A” com curso de mapeador, árbitro, traçador e técnico e habilitado como técnico, conforme exame;

7. A6 – Ecoatleta “A5” habilitado como instrutor de mapeador, árbitro, traçador e técnicos de Ecoesporte, conforme exame. Distintivo de Graduação Dourado com um círculo branco entre dois círculos magenta outorgado pelo Conselho de Mestres.

Regra 149 – A graduação que dá acesso a classe de uma série deve ser conquistada e não dada ou atribuída.

37. PROTEÇÃO DO AMBIENTE DE COMPETIÇÃO

Regra 150 - A Academia de Ecoesporte, reconhecendo a importância de manter a preservação da natureza e a prática do Ecoesporte, adotou os seguintes princípios:

1. Estar atento da necessidade de preservar o ambiente saudável e integrar este princípio na conduta fundamental do Ecoesporte;

2. Assegurar que as regras da competição e da organização de eventos estejam bem conscientes do princípio de respeito para com o ambiente e para com a proteção da flora e fauna;

3. Cooperar com os proprietários, autoridades governamentais e organizações ambientais de forma a definir a melhor prática;

4. Fazer observar os regulamentos locais para proteção ambiental, manter a natureza livre do lixo produzido na competição de Ecoesporte e tomar medidas formais para evitar a poluição;

5. Incluir a Educação Ambiental na iniciação desportiva e treinamento de competidores e funcionários;

6. Os organizadores devem preparar diretrizes de Educação Ambiental específica para os próprios locais onde atuam;

7. Nas competições de Ecoesporte é proibido o uso de sacolas de plástico;

8. A organização deve instalar coletores seletivos de lixo em todas as competições de Ecoesporte;

9. Adotar a seleção e destinação adequada do lixo como conduta dos competidores em todas as atividades de Ecoesporte;

10. Nas competições de Ecoesporte é proibido pintar árvores e pedras;

11. Nas competições de Ecoesporte é proibido cortar, furar ou pregar árvores para fins fixar, hastear ou instalar implementos relacionados às atividades do esporte.

38. CERIMÔNIA DE ABERTURA

Regra 151 – Em todas as provas oficiais de Ecoesporte o Hino Nacional Brasileiro será **cantado**.

Regra 152 – A partida do primeiro competidor deve ser 15 min após a cerimônia de abertura mais o tempo que levar caminhando do cerimonial até a partida, considerando-se, ainda, os seguintes horários:

1. 00H00min – primeira chamada para a prova de equipe ou emassada;
2. 00H15min – última chamada para prova de equipe ou emassada;
3. 00H30min – início da Cerimônia de Abertura e término do acesso de competidores à(s) base(s) eletrônica(s) de limpeza dos cartões eletrônicos de **picote** ('chips'), antes da Partida;
4. 00H45min – aquecimento;
5. 01H00min – Partida do Revezamento, para competidores que realizaram a limpeza dos cartões eletrônicos de **picote** no tempo regulamentar;
6. 01H10min – Partida dos competidores atrasados, com a liberação de acesso à(s) base(s) eletrônica(s) de limpeza dos 'chips';
7. Após duas horas depois da partida do primeiro competidor não será permitida qualquer partida”.

39. TÉCNICO E MESTRE

Regra 153 - O Técnico é o Ecoatleta graduado “A5”, responsável pela formação, treinamento, inscrição, controle e representação dos competidores perante a organização, ficando sob sua incumbência:

- 1) Sempre fazer constar seu nome na Ficha de Inscrição de cada evento;
- 2) Representar os competidores pelos quais responde – da sua entidade, curso, escola, universidade, equipe ou delegação - perante a Organização, arbitragem e dirigentes desportivos, em quaisquer situações;
- 3) Relatar à Organização ou à Arbitragem qualquer fato envolvendo competidor sob sua responsabilidade, que envolva conduta antidesportiva, infração às regras, indisciplina ou ato atentatório ao espírito esportivo e a dignidade social do Ecoesporte ou da vida;
- 4) Controlar e conduzir seus competidores com disciplina, ordem e respeito às regras, sempre que estiver em competição, atividade social, palestra, curso, ou atividade similar;
- 5) Assegurar aos pais ou responsáveis, no caso de ecoatletas menores de idade, que os competidores sob sua responsabilidade serão conduzidos com segurança e de maneira adequada, no transcorrer das competições;
- 6) Organizar o plano esportivos anual (**Anexo M**).

Regra 154 - O Mestre é Ecoatleta graduado “A6”, responsável pela formação dos mapeadores, árbitros, traçadores e técnicos de Ecoesporte.

Regra 155 - Os Mestres constituem o Conselho de Mestres

Regra 156 – Somente o Conselho de Mestres podem alterar estas regras.

40. Saúde e segurança

Regra 157 - A organização deve estar equipada para prestar os primeiros procedimentos e resgate na área de competição.

Regra 158 - A iniciação esportiva deve incluir os riscos e acidentes que podem ocorrer na prática de Ecoesporte e os procedimentos a serem adotados pela organização e competidores.

41. EQUIPAMENTO ELETRÔNICO

Regra 159 - Um competidor com um **picote** faltando ou não identificável não deve ser classificado, a menos que possa ser provado com certeza que a falta do **picote** ou da

identificação do **picote** não seja culpa do competidor. Neste caso excepcional, outra evidência pode ser utilizada para comprovar que o competidor esteve no controle, tais como fiscais de percurso, árbitros auxiliares, oficiais da organização, câmeras ou leitura externa da base do controle. Em todas as demais situações, tais evidências não são aceitáveis e o competidor deve ser desclassificado. No caso do sistema SportIdent, esta regra significa que:

1. Se uma base que não estiver funcionando, ou que aparente não estar funcionando, o competidor deve usar o sistema substituto disponível, que tanto pode ser um **picotador** mecânico ou uma segunda base eletrônica, e será desclassificado se nenhum **picote** estiver registrado;

2. Se o competidor **picotar** tão rápido que ocorrer falha na recepção do sinal de retorno, o cartão não conterá o **picote** e o competidor deve ser desclassificado, até mesmo se a base do controle tiver gravado o número do cartão eletrônico do competidor.

Regra 160 – Quando for usado qualquer tipo de sistema de apuração eletrônica é proibido excluir os tempos de uma meta, que não funcionou conforme a regras, para fins de classificar os competidores.

Estas regras foram registradas no Ofício dos Registros Especiais de Santa Maria – RS sob nº 101459 às folhas 160 verso, do livro B-105 de Títulos e Documentos, com data de 10 de março de 2016.

JOSÉ OTAVIO FRANCO DORNELLES
Presidente da Academia de Ecoesporte
CREF2/RS 3700

Discere et Docere