“Sobrasa Rescue – Espírito Santo 2026”
Regulamento do XXIV Campeonato Brasileiro de Salvamento Aquático
07 a 10 de outubro de 2026 – Vitória – ES - Brasil

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

ATUALIZADO EM 10/09/26

Capítulo I - Da Organização

Art. 1º - A organização do campeonato de salvamento aquático será de responsabilidade do Corpo de Bombeiros Militar do Espírito Santo (CBMES) e Sociedade Brasileira de Salvamento Aquático (SOBRASA).

Capítulo II - Do Calendário

Art. 2º - O calendário resumido do evento está disponibilizado **AQUI**.

Capítulo III - Das Inscrições

Art. 3º - Poderão inscrever-se no campeonato profissionais da área aquática e praticantes de Lifesaving do Brasil, desde que estejam vinculados à SOBRASA, devidamente apresentados pelo respectivo Associado Institucional Governamental da SOBRASA em cada estado e, quando aplicável, filiados à ILS, sendo obrigatoriamente indicados por essas entidades.

§ 1º - O Chefe de Delegação, responsável geral pela Equipe, será apontado pelo Associado Institucional Sobrasa Governamental junto com o diretor estadual da Sobrasa, diante da organização do Evento. O Chefe de Delegação, poderá fazer parte da Diretoria da SOBRASA ou das vices-diretorias.

§ 2º - O Chefe de Equipe será o profissional designado pelo Chefe de Delegação, para representar a Equipe, diante da organização da competição, sendo esse o único porta voz ao presidente da Confederação Brasileira do Desporto Lifesaving – CBDL da SOBRASA, a fim de responder e resolver problemas relacionados à competição. O Chefe de Equipe, sempre que possível, deverá ser outro que não o Chefe de Delegação, devendo não fazer parte da Diretoria da SOBRASA ou das vices-diretorias.

§ 3º - O Chefe de Delegação (apenas um por equipe) deverá apresentar, quando solicitado, documento declarando que os atletas inscritos atendem às regras da competição: profissionais da área de salvamento aquático, em atividade ou inatividade, para o Campeonato Nacional Profissional de Salvamento Aquático; e praticantes de Lifesaving para os campeonatos Interclubes Open e Interclubes Master.

§ 4º - As equipes convidadas deverão apresentar um Chefe de Delegação e Chefe de Equipe seguindo as mesmas funções e responsabilidades deste regulamento.

Art. 4º - A Inscrição deverá ser realizada por cada atleta **AQUI**. As provas de participação por equipe/clube deverá ser preenchida pelo chefe de equipe com uso desta **planilha** (tem de descomprimir o arquivo no computador) após a comprovação de inscrição individual do atleta pelo chefe da delegação ou clube e enviado a rescue@sobrasa.org até o **dia 2 de outubro de 2026 as 24h**, com todas as informações solicitadas, sendo que, no dia **07 de outubro de 2026** pela manhã até no máximo 12h, as inscrições nas provas dos atletas deverão ser confirmadas, **sem possibilidade de acréscimo de novos atletas, novas categorias ou novas provas, sendo permitido apenas a alteração entre atletas já inscritos ou desistências**.

§ 1º- Somente o Chefe de Equipe poderá inscrever o atleta participante nas provas, sendo confirmada sua inscrição com o comitê organizador local (COL).

§ 2º- As equipes participantes poderão inscrever no máximo 02 (dois) atletas por categoria, por prova individual, exceto no Run-Swim-Run (aquatlon), que não haverá limite de inscritos.

§ 3º- Nas provas em duplas poderão se inscrever no máximo 02 (duas) duplas por categoria por equipe.

§ 4º- Para composição das duplas, será permitido que participem atletas de diferentes categorias, desde que do mesmo sexo e competindo na prova da categoria mais baixa, independente se na função de socorrista ou vítima. Cada atleta, porém, só poderá participar uma vez em cada prova.

§ 5º- No caso do revezamento em piscina, 4x25 m, carregando o Manequim ou 4x50m Medley, haverá o máximo de 1 (uma) equipe por categoria por delegação.

§ 6º- Nas equipes nacionais não será permitido composição das duplas ou das equipes de revezamento com atletas de equipes (delegações) diferentes. Essa composição será permitida na categoria Interclube Open respeitando o número máximo de inscritos em cada prova.

§ 7º- Respeitando os parágrafos anteriores, para a formação das duplas, nas equipes nacionais deverá obedecer a seguinte hierarquia:

1) entre atletas da mesma categoria e da mesma delegação;
2) entre atletas de categoria diferentes e da mesma delegação;

Caso haja descumprimento desta hierarquia, as duplas envolvidas serão desclassificadas da competição.

§ 8º - Na Categoria Interclube Open poderá ser formado revezamentos ou duplas com atletas de equipes diferentes respeitando o número máximo de inscritos em cada prova e por equipe.

§ 9º- Serão exigidos de todos os participantes o termo de responsabilidade para participarem do evento. As equipes podem apresentar declaração escrita da sua instituição ou um termo de responsabilidade único assinado pelo chefe de equipe (Anexo II) para participar da competição.

§ 10º- Os atletas serão numerados nos braços e nas coxas com seu número de inscrição pelo chefe de equipe que receberá os números de cada atleta no dia anterior, no ato da confirmação da inscrição. Todos os atletas deverão estar numerados antes de cada prova da competição. Recomenda-se que o chefe de equipe reforce a numeração ao longo dos dias de competição.

§11º- Recomendamos que os chefes de delegação e equipe não participem como atleta, sempre que possível, dando suporte à sua equipe.

§12º- Os atletas, das equipes nacionais, no Interclube Open, poderão participar do evento concorrendo a pontuações e prêmios na categoria Interclube Open e na sua categoria por faixa etária no Nacional. Mas caso as provas tenham coincidência de horário o atleta deverá optar qual irá concorrer.

§13º- Os atletas, das equipes nacionais não podem participar do Interclube Master. O atleta deverá optar por participar das equipes nacionais ou do interclube master.

Capítulo IV - Da Hospedagem

Art. 5º- Ver pousadas e hotéis disponíveis em lista disponibilizada **AQUI** a qual dispõe de indicações de onde ficar e bairros mais indicados pela localização das provas.

Capítulo V - Dos Equipamentos e Uniforme

Art. 6º- A Organização fornecerá os equipamentos básicos à competição: pranchão, manequim de salvamento e tubo de resgate.

§ 1º- O uso dos óculos de natação é facultativo ao competidor em todas as provas. A nadadeira é um equipamento particular e pessoal de cada competidor que deverá portá-lo no momento da prova. O tamanho das nadadeiras seguirá o padrão do regulamento da ILS, para a categoria Interclube Open e Master. Para as demais categorias, o padrão a ser utilizado será a homologada pela SOBRASA e utilizada na atividade de salvamento aquático, com as seguintes medidas máximas: comprimento de 550mm (medida do início da alça a extremidade da pá) e largura máxima de 280mm (medida de uma extremidade a outra da pá).

§ 2º - Não será permitida na competição a utilização do pranchão, tubo de resgate ou manequim que não seja o fornecido pela organização do evento.

§ 3º- Manequim - completamente cheio com água e selado para o evento, deverá ser testado a uma profundidade entre 1,8 m e 3m ficando com o corpo totalmente encostado no fundo da piscina e imóvel (sua posição irá variar em cada prova).

§ 4º - Pranchão (Board) – a organização disponibilizará os pranchões de salvamentos para as provas de salvamento com pranchão.

§ 5º - Nas provas o uniforme consiste em touca da equipe, camisa do evento, sunga de banho para os homens e maiô para as mulheres ou fastskin padrão Fina.

§ 6º - É vedado ao atleta a alteração da camisa do evento, fornecida pela organização, tais como cortar ou suprimir partes do uniforme.

§ 7º - Os atletas, componentes das equipes, deverão se apresentar com seus uniformes usuais durante as competições, quando não forem fornecidos uniformes pela organização, os civis componentes da equipe deverão usar o uniforme de seu serviço, nas mesmas condições anteriores.

§ 8º - O Chefe de Equipe será responsável pela apresentação pessoal de seus atletas, bem como também pelos trajes de banho apropriados para a competição em particular.

§ 9º- As equipes utilizarão toucas de competição nas provas. A organização poderá fornecer toucas. Caso o Estado confeccione toucas, a organização poderá autorizar sua utilização. As cores das toucas deverão seguir o padrão de cada equipe estadual ou nacional (Anexo III – Toucas Estaduais), bem como a organização poderá disponibilizar um padrão próprio.

Capítulo VI - Do Local da Realização do Evento

Art. 7º- O calendário das competições e seus respectivos locais estão disponíveis **AQUI**.

Capítulo VII - Da Formação das Equipes e Categorias

Art. 8º- Da Formação das equipes e delegações

§ 1º- **CAMPEONATO NACIONAL:** serão compostas de apenas uma equipe por Estado Brasileiro.

§ 2º- **CAMPEONATO INTERCLUBE OPEN:** Equipes Estaduais, Equipes Internacionais, Clubes, Forças Armadas, outras instituições e atleta avulso: somente será permitida a inscrição por convite da organização do evento. Todos deverão ser guarda-vidas ou praticantes de Lifesaving (Livesaver). Será formada com no máximo 06 atletas masculinos e 06 atletas femininos por equipe e só participarão restritamente neste campeonato (exceto atletas campeonato nacional e interclube master).

§ 3- **CAMPEONATO INTERCLUBE MASTER:** Equipes Estaduais, Equipes Internacionais, Clubes, Forças Armadas, outras instituições e atleta avulso: somente será permitida a inscrição por convite

da organização do evento. Todos deverão ser guarda-vidas ou praticantes de Lifesaving (Livesaver). O atleta que participar da Nacional não poderá participar dessa equipe.

§ 4º- Todos os atletas e equipes deverão estar em dia com suas obrigações nas associações nacionais filiadas à ILS e serem apresentados para o evento obrigatoriamente através dessas.

§ 5º- O limite máximo de atletas por categoria, por prova para cada equipe, conforme estipulado no §

Prova	Nº de Participantes / Prova
Run Swim Run (RSR)	Livre
Individual (50m, 100m, Beach Flag, Beach Sprint e Surf Race)	2
Dupla (Salvamento Pranchão e Tubo de Resgate)	2
Revezamento (4x25m e 4x50m)	1

2º, 4º e 6º do Art. 4º deste Regulamento, deverá ser respeitado. (Ver quadro abaixo).

Art. 9º - Categorias por Sexo e Idade:

§ 1º- **CAMPEONATO NACIONAL**:

MASCULINO		**FEMININO**	
Categoria	Idade	Categoria	Idade
NMA	Até 24 anos	NFA	Até 24 anos
NMB	25 a 29 anos	NFB	25 a 29 anos
NMC	30 a 34 anos	NFC	30 a 34 anos
NMD	35 a 39 anos	NFD	35 a 39 anos
NME	40 a 44 anos	NFE	40 a 44 anos
NMF	45 a 49 anos	NFF	45 a 49 anos
NMG	50 a 54 anos	NFG	50 a 54 anos
NMH	55 a 59 anos	NFH	Acima de 54 anos
NMI	60 a 64 anos		
NMJ	Acima de 64 anos		

§ 2º- **INTERCLUBE OPEN**:

MASCULINO		**FEMININO**	
Categoria	Idade	Categoria	Idade
IMO - OPEN	LIVRE	IFO – OPEN	LIVRE

§ 3º- **INTERCLUBE MASTER**:

MASCULINO		**FEMININO**	
Categoria	Idade	Categoria	Idade
IMA	30 a 39 anos	IFA	30 a 39 anos
IMB	40 a 49 anos	IFB	40 a 49 anos
IMC	Acima de 49 anos	IFC	Acima de 49 anos

Parágrafo único: A idade do atleta considerada deverá ser verificada como a do dia 31/12 do ano da competição, fazendo com que a categoria dos atletas seja definida pelo ano de nascimento, independente do dia ou mês de aniversário.

Capítulo VIII - Da Arbitragem

Art. 10 - A arbitragem ficará a cargo da CBDL e do CBMES. A organização do evento poderá empregar profissionais de Federações de Desportos Aquáticos, professores de Educação Física ou representantes das delegações.

§ 1º- Uma comissão de arbitragem, Comissão Brasileira de Arbitragem de Salvamento Aquático (CBRASA), será formada (Anexo IV).

§ 2º- Qualquer caso que suscita dúvida, que não possa ser sanada pela arbitragem, deverá ser apresentado através de recurso impetrado pelo Chefe de Equipe (Anexo V), redigido em termos corteses, para o presidente da comissão de arbitragem, no prazo máximo de 30 minutos após a promulgação do resultado pela arbitragem ou organização, caso este seja divulgado durante o evento. Caso a organização não consiga divulgar os resultados de imediato, o tempo para recurso será estabelecido pelo presidente da comissão de arbitragem não ultrapassando a divulgação do resultado final da competição. O presidente da comissão de arbitragem promoverá uma reunião com a sua comissão, que ouvirá as partes que julgar necessárias, e apresentará a decisão final, que será comunicada ao Chefe de Equipe requerente. A decisão será soberana e irrecorrível.

§ 3º- Recursos com imagens e vídeos serão analisados e avaliados pela comissão de arbitragem.

§ 4º- Todo atleta ou representante de equipe que tiver uma atitude considerada antiética ou anti-desportivas durante o evento, será punido com a sua “desclassificação da competição” e ainda subtraído de 20 pontos de sua equipe além da perda total de seus pontos. São consideradas atitudes antiéticas e anti-desportivas: induzir ou tentar induzir a arbitragem, bem como seus auxiliares a erro, através atos, gestos, sons que possam influenciar o bom andamento do evento, trapacear em resultados, má-fé, omissão da verdade, e ofensas físicas ou verbais a autoridades e atletas. As atitudes antiéticas serão avaliadas pelo presidente da comissão de arbitragem, nos mesmos moldes dos recursos.

§ 5º- Serão também critérios de "desclassificado da competição" os definidos especificadamente no regulamento e o atleta/chefe de equipe/chefe de delegação que em algum momento desrespeitar as condutas desportivas, normas do regulamento e éticas, e sobre o mesmo e à equipe incorrerão as sanções já pré-estabelecidas no §4º deste artigo.

§ 6º- É considerado "desclassificado da prova" o atleta ou equipe que não atingir a meta ou critérios de classificação definidos especificadamente por cada prova. O atleta não poderá seguir para série (fase) seguinte (eliminatória/final) e não será atribuída pontuação e nem colocação para este.

§ 7º- É considerado "eliminado" o atleta que na prova Corrida à Nadadeira não cumprir as regras estabelecidas nesta prova e que será atribuída à pontuação e colocação, de acordo com a fase em que se der a eliminação do atleta.

Capítulo IX - Da Pontuação e Premiação

Art. 11 - A pontuação por prova será individual, conforme a seguinte tabela:

COLOCAÇÃO-PONTOS	COLOCAÇÃO-PONTOS
1º lugar – 20 pontos	6º lugar – 12 pontos
2º lugar – 18 pontos	7º lugar – 11 pontos

3º lugar – 16 pontos	8º lugar – 10 pontos
4º lugar – 14 pontos	9º lugar – 8 pontos
5º lugar – 13 pontos	

§ 1º - O prêmio de Iron GV (Guarda-vidas de Ferro) em cada categoria será definido com a maior pontuação do atleta no somatório de pontos em todas as provas. A presença do atleta no simpósio irá acrescentar 20 pontos para o somatório do Iron GV.

§ 2º - A pontuação final de uma equipe no campeonato Nacional, no campeonato Interclube Open e no campeonato Interclube Master será determinada pelo somatório de pontos de todos os atletas da equipe. No Nacional ainda somará os trabalhos científicos aprovados e apresentados, 1 trabalho serão somados até no máximo 200 pontos ou 2 trabalhos aprovados serão somados até um máximo de 400 pontos (os trabalhos serão avaliados e pontuados até dois trabalhos científicos para cada equipe).

§ 3º - No caso de formação de duplas contendo atletas de diferentes categorias, ambos disputarão as medalhas na prova (da categoria mais baixa), e pontuarão para fins de classificação do troféu “Iron GV” nas suas próprias categorias, conforme suas faixas etárias.

§ 4º - A pontuação em provas de dupla contará para cada atleta da equipe em sua categoria para concorrer ao Iron GV. Porém para somatório da pontuação geral por equipe no revezamento a pontuação do atleta deverá ser dividida por quatro e em duplas dividida por dois.

§ 5º - Os atletas, das equipes Nacionais, no Interclube Open poderão competir na categoria Interclube Open e na categoria da sua faixa etária no Nacional concorrendo a pontos para sua equipe Interclubes OPEN, Iron GV e medalha nesta categoria e ainda a pontos para seu estado, medalha e Iron GV na sua faixa etária, respeitando o número de 02 atletas, 02 duplas e 01 revezamento por equipe em ambas as categorias.

§ 6º - A pontuação da Interclube Open será um somatório a parte, concorrendo ao Campeonato Interclube Open, respeitando as mesmas regras de pontuação do campeonato Nacional para equipe e disputa do Iron GV.

§ 7º - A pontuação da Interclube Master será um somatório a parte, concorrendo ao Campeonato Interclube Master, respeitando as mesmas regras de pontuação do campeonato Nacional para equipe.

§ 8º - Na prova da Corrida a Nadadeira (Beach Flag) caso ocorra eliminação do atleta será atribuída pontuação e colocação da fase que este esteja. Caso de desclassificação de atleta ou de equipe, em qualquer outra prova, não será atribuída pontuação nem colocação.

§ 9º - Para fins de disputa do troféu de “Iron GV”, em caso de empate na pontuação, prevalecerá a classificação na prova de Run Swim Run.

§ 10º - No caso de empate no resultado final da competição entre as equipes, os critérios para desempate serão nesta ordem: maior número de primeira colocação nas provas, maior número de segunda colocação nas provas, maior número de terceira colocação nas provas..., e assim por diante.

§ 11º - No caso de empate nas provas por tempo ou por chegada será dada a mesma colocação para o atleta ou equipe. A próxima colocação será pulada de acordo com o número de atletas ou equipes que empataram. (Exemplo: Na colocação de 2º Lugar dois atletas empataram, a próxima colocação será 4° lugar) daí segue normalmente as ordens das próximas colocações.

Art. 12 - A premiação será composta da seguinte forma:

§ 1º - Medalha para os três primeiros colocados em cada prova por categoria para as provas individuais e para as três primeiras duplas ou três primeiras equipes nas demais provas.

§ 2º - Medalha de participação a todos os atletas que completarem o Run Swim Run (se possível, não é obrigatório).

§ 3º - Troféu Iron GV (exemplo: Iron GV NMA, Iron GV IOF, Iron GV IMA...) para o primeiro colocado de cada categoria Campeonato Nacional e Interclube Open.

§ 4º - Troféus do Campeonato Nacional às três primeiras delegações dos estados participantes mais bem colocados no Nacional. (Campeão Nacional, 2º Lugar Nacional, 3º Lugar Nacional)

§ 5º - Troféus do Campeonato Interclube OPEN às três primeiras equipes participantes mais bem colocados. (Campeão Interclube Open, 2º Lugar Interclube Open, 3º Lugar Interclube Open)

§ 6º - Troféus do Campeonato Interclube MASTER às três primeiras equipes participantes mais bem colocados. (Campeão Interclube Master, 2º Lugar Interclube Master, 3º Lugar Interclube Master)

Capítulo X - Das Provas de Mar

Art. 13 - Segue descrição detalhada dos Eventos de mar:

§1º - Com exceção do Run Swim Run, todas as provas poderão ter eliminatórias e finais.

§2º - Recomenda-se um máximo de 09 duplas por prova durante as eliminatórias e 09 duplas nas finais.

§3º - Todas as provas com um máximo de 09 duplas inscritas deverão realizar diretamente as finais.

§4º- Todas as provas com mais de 09 duplas inscritas poderão ser divididas em séries eliminatórias, de forma que, ao final, restem apenas 09 duplas para as finais. Será dada preferência para realizar as eliminatórias por séries ao invés de tempo, sendo decisão dos organizadores do evento.

§ 5º- As vítimas serão atletas, de mesmo sexo, que pontuam e concorrem às medalhas, restritos a apenas uma alternativa por prova.

§ 6º- Só será permitida roupa de neoprene e similares caso a temperatura da água esteja menor de 16°C, porém a camiseta do evento deverá sobrepor à roupa de neoprene.

§ 7º - Não será realizada mais de uma largada para nenhuma prova, exceto por decisão do juiz de partida ou árbitro geral.

§ 8º- Será desclassificado qualquer atleta que: queime a largada ou não atenda as exigências da prova com relação ao percurso, uniforme, ou regras estabelecidas. A súmula de prova deverá apresentar a razão da desclassificação.

§ 9º- Suspensão ou modificação da prova: Em caso das condições meteorológicas em que a comissão organizadora/julgadora considere alto o risco de incidentes, a organização poderá suspender ou modificar a prova ou seu local ou mesmo reduzir o trajeto ou regras. A prioridade será a segurança dos atletas envolvidos.

Art. 14 - **Da Prova Run Swim Run (Corrida 200m+ Natação 300m+ Corrida 200m):**

§ 1º - Corrida I - Para o início da série o árbitro geral deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada. Ao comando do juiz de partida de “ás suas marcas” os competidores se posicionam atrás ou com o pé da frente sobre a linha de partida no local designado. Ao comando de “Prepara” os competidores ficam imóvel pronto para partida. Ao sinal sonoro, partem percorrendo aproximadamente 200m pela areia ou outro local indicado, em um corredor pré-estabelecido, até o local sinalizado para entrada na água. Os atletas poderão fazer uso de tênis.

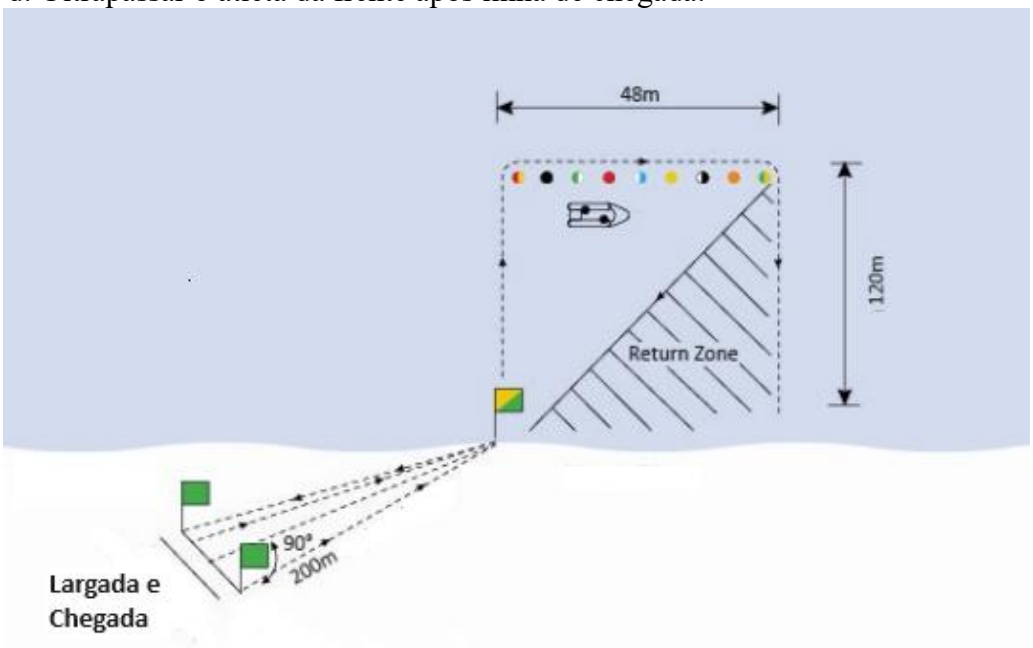
§ 2º - Natação - Os competidores entrarão na água e nadarão aproximadamente 300m. Após a natação sairão na areia ou outro local indicado, onde iniciará a nova corrida. O trajeto da natação poderá ser invertido conforme a correnteza de deriva litorânea.

§ 3º - Corrida II - Após saírem da água, os competidores correrão mais aproximadamente 200m, também pela areia ou local indicado, até o local da chegada. Os atletas poderão fazer uso do tênis.

§ 4º - Local de chegada - será organizado com uma linha de chegada, onde a ordem de chegada é julgada no peito do primeiro atleta que cruzar a linha de chegada.

§ 5º - Desclassificação específica desta prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Realizar percurso fora do trajeto previsto na prova;
b. Utilizar equipamento ou roupa proibida na prova;
c. Não completar a prova (nadando e correndo);
d. Ultrapassar o atleta da frente após linha de chegada.



OBS: Imagem representativa. Para fazer a marcação da distância da natação deve se medir a partir da água na linha do joelho.

Art. 15 - Da Prova Salvamento com Tudo de resgate (Rescue Tube Rescue):

§ 1º-São dois competidores participando desta prova: a "vítima", e um “socorrista” com tudo de resgate. Ao ser dado a largada pelo juiz, a vítima nada a cerca de 100 m até uma boia designada (ou se for o caso até uma linha entre boias), sinaliza para seu socorrista a sua chegada, e aguarda para ser resgatado pelo socorrista. Após o resgate ambos retornam à praia. O evento termina quando o primeiro atleta da dupla cruza a linha de chegada em contato com a vítima e TR na posição correta.

§ 2º- O socorrista poderá utilizar nadadeiras e obrigatoriamente o tudo de resgate fornecido pela organização. A vítima não poderá utilizar nenhum tipo de equipamento (exceto óculos e touca de natação).

§ 3º- A dupla da equipe ficará na posição atribuída na linha de partida. Antes do sinal de partida, o socorrista com equipamentos de resgate deve estar atrás da linha de largada. O socorrista pode segurar ou vestir a alça do tudo de resgate, e pode manter as nadadeiras em suas mãos. As nadadeiras não podem ser colocadas no pé antes de cruzar a linha de partida.

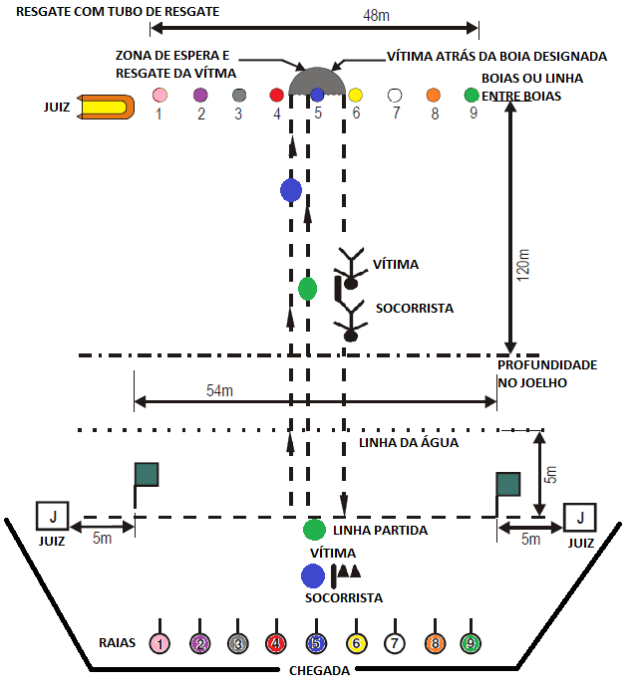
§ 4º - Para o início da série o árbitro geral deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada. Ao comando do juiz de partida de “ás suas marcas” a vítima se posiciona atrás ou com o pé da frente sobre a linha de partida no local designado. Ao comando de “Prepara” o competidor fica imóvel pronto para partida. Ao sinal sonoro, parte em direção a água, nada até a

boia atribuída a sua equipe sinalizando a chegada elevando o braço para uma posição vertical, orienta-se ficar com o braço nessa posição por pelo menos 5 segundos, enquanto em contato com a boia (ou se for o caso ultrapassando uma linha entre as boias e sinalizando com a elevação do braço a sua chegada).

§ 5º- A vítima então aguarda na água atrás da boia (ou se for o caso aguarda atrás da linha entre as boias). O juiz da prova ou organizadores da competição poderá determinar um método alternativo aceitável de sinalização da vítima para melhor visualização do socorrista.

§ 6º - Ao sinal da chegada na boia com elevação do braço da vítima, o socorrista com o tudo de resgate cruza a linha de partida, veste o equipamento a seu critério, e nada ultrapassando a boia designada para sua equipe pelo lado esquerdo, visto da areia (ou se for o caso passa a linha entre as boias). Caso o socorrista cruze a linha de largada antes da chegada da vítima na boia, aquele poderá retornar a linha de largada e recomeçar a prova após a chegada da vítima na boia.

§ 7º - A única posição que o socorrista deverá respeitar durante o deslocamento é a passagem ao lado da sua boia pelo lado esquerdo, visto da areia (ou se for caso passa a linha das boias), pois sua entrada e o trajeto a percorrer na água poderão ser realizados pelo local que melhor lhe convier.



OBS: Para fazer a marcação da distância da natação deve se medir a partir da água na linha do joelho.

§ 8º - Após ultrapassagem da boia ou linha o socorrista coloca o tudo de resgate corretamente ao redor do corpo da vítima sob ambos os braços e o fecha (clipa) em um dos anéis. O TR deverá permanecer todo o tempo do resgate nesta posição descrita. A vítima pode ajudar na colocação, no ajuste ou manutenção da posição e até fechar (clipar) o TR.

§ 9º- Após a vítima ser clipada no TR, a equipe continua o contorno da boia, sentido horário (ou se for o caso cruza simplesmente a linha entre as boias) retornando para praia sendo a vítima rebocada durante todo o percurso. A vítima poderá bater pernas e nadar, mas em hipótese alguma poderá se soltar do flutuador.

§ 10º - A chegada não precisa ser no ponto de largada, e ambos devem passar a linha atados pelo flutuador. A ordem de chegada é julgada no peito do primeiro atleta da equipe ao cruzar a linha de chegada. A vítima, em momento algum, poderá soltar o flutuador da posição correta. Caso a dupla faça a chegada de

forma incorreta ele poderá refazer de forma correta até a chegada de última dupla da série. A vítima pontua e concorre a medalha exatamente como o socorrista.

§ 11º- Para distribuição das posições nas séries as equipes serão sorteadas.

§ 12º - Desclassificação específica desta prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Pegar a vítima antes da boia ou linha pré-determinada;

b. A vítima ou socorrista soltar ou abrir (desclipar) em qualquer momento o TR;

c. Caso o material de salvamento seja rompido durante a prova por falha do material, e a vítima recuperá-lo, ambos não serão desclassificados. Serão encaixados em outra série; se por acaso for à final, ficará a cargo da comissão de arbitragem julgar o acontecimento.

d- Socorrista ou a vítima tocarem na boia errada.

e- Vítima sinalizar antes de tocar a boia (ou se for o caso antes de ultrapassar a linha entre as boias).

f. Socorrista sair antes da chegada da vítima na boia e não refazer a saída de forma correta (ou se for a caso antes da linha entre boias)

g- A vítima ser fechada (clipada) no TR antes da boia (ou se for o caso antes da linha entre as boias).

h- A vítima ser rebocada com TR abaixo da linha do estômago ou não estar ao redor do seu corpo sob ambos os braços.

i- Erro do percurso como definidos e descritos.

j- For percebido pela arbitragem que a dupla deliberadamente atrapalhou outra dupla durante o percurso.

k- O socorrista não ultrapassar sua boia pelo lado esquerdo, visto da areia.

l- O socorrista e a vítima no regresso não continuarem o contorno da boia, sentido horário.

m- Não terminar a prova.

Art. 16- Da Prova Salvamento com Pranchão (Rescue Board)

§ 1º-A equipe é formada por "vítima" e “socorrista” com pranchão. A vítima nada a cerca de 100 m até uma boia designada (ou se for o caso até uma linha entre boias), sinaliza, e aguarda para ser resgatada pelo socorrista. Após o resgate ambos retornam à praia. O evento termina quando ambos (vítima e socorrista) cruzam a linha de chegada em contato com o pranchão.

§ 2º- O socorrista usará obrigatoriamente pranchão fornecido pela organização. A vítima não poderá utilizar nenhum tipo de equipamento (exceto óculos e touca de natação).

§ 3º- Os dois componentes da equipe ficaram na posição atribuída na linha de partida. Antes do sinal de partida, o socorrista com pranchão deverá estar atrás da linha de largada. O socorrista pode segurar o pranchão em suas mãos.

§ 4º- Para o início da série o árbitro geral deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada. Ao comando juiz de partida de “às suas marcas” a vítima se posiciona atrás ou com pé da frente sobre a linha de partida no local designado. Ao comando de “Prepara” o competidor fica imóvel e pronto para partida. E ao sinal sonoro, parte em direção a água, nada para tocar a boia atribuída a sua equipe sinalizando a chegada elevando o braço para uma posição vertical, orienta-se ficar com o braço nessa posição por pelo menos 5 segundos, enquanto em contato com a boia (ou se for o caso ultrapassando uma linha entre as boias).

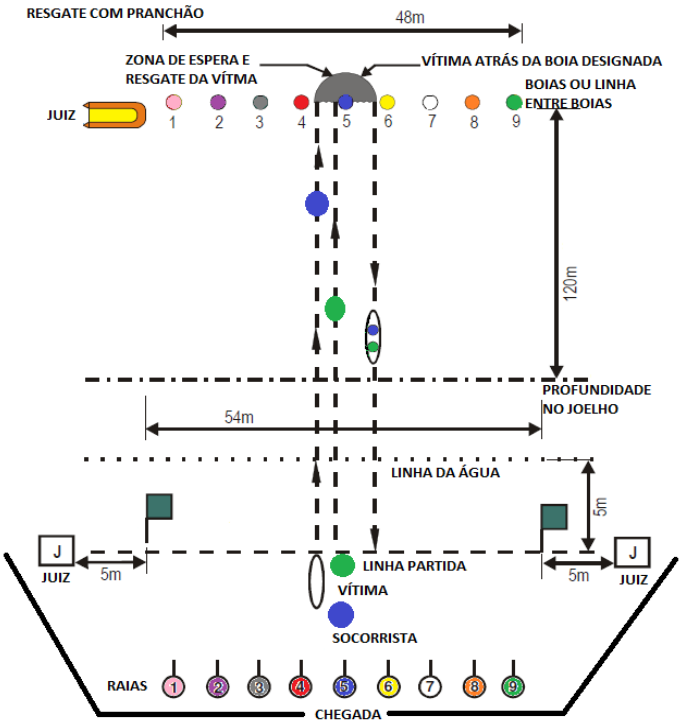
§ 5º- A vítima então aguarda na água atrás da boia (ou se for o caso aguarda atrás da linha entre as boias). O árbitro da prova ou organizadores da competição poderá determinar um método alternativo aceitável de sinalização da vítima para melhor visualização do socorrista.

§ 6º - O socorrista deve começar a partir da correta posição atribuída e atrás da linha de partida.

§ 7º- Ao sinal da chegada na boia com elevação do braço da vítima, o socorrista com pranchão cruza a linha de partida, e rema ultrapassando ao lado da boia designada para sua equipe pelo lado esquerdo, visto da areia (ou se for o caso passa a linha entre as boias). Caso o socorrista cruze a linha de largada antes da chegada da vítima na boia, aquele poderá retornar a linha de largada e recomeçar a prova após a chegada da vítima na boia.

§ 8º - A única posição que o socorrista deverá respeitar durante o deslocamento é a passagem ao lado da sua boia pelo lado esquerdo, visto da areia (ou se for caso passa a linha das boias), pois sua entrada e o trajeto a percorrer na água poderão ser realizados pelo local que melhor lhe convier.

§ 9º - Embora não seja necessária que todo o pranchão passe a boia designada, a vítima deve fazer o primeiro contato obrigatoriamente com o pranchão atrás da linha da boia. A vítima pode ajudar na subida do pranchão e na remada durante o percurso.



OBS: Para fazer a marcação da distância da natação deve se medir a partir da água na linha do joelho.

§ 10º - Após a vítima ser posicionada no pranchão, a equipe continua o contorno da boia sentido horário (ou se for o caso cruza simplesmente a linha entre as boias) retornando para praia sendo a vítima rebocada durante todo o percurso. A vítima pode estar na frente ou na traseira do pranchão.

§ 11º - A chegada não precisa ser no ponto de largada, e ambos devem estar em contato com o pranchão ao cruzar a linha de chegada. A ordem de chegada é julgada no peito do primeiro atleta da equipe ao cruzar a linha de chegada. A vítima e socorrista poderão perder o contato com o pranchão durante o percurso. Caso a dupla faça a chegada de forma incorreta ele poderá refazer de forma correta até a chegada de última dupla da série. A vítima pontua e concorre a medalha exatamente como o socorrista.

§ 12º - Para distribuição das posições nas séries as equipes serão sorteadas.

§ 13º - Desclassificação específica desta prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. A vítima tocar no pranchão antes da passagem do mesmo na boia ou linha pré-determinada;

b. Se a vítima ou socorrista não estiverem em contato com o pranchão na linha de chegada e não refazer a chegada de forma correta até chegada da última dupla na série;

c. Caso o material de salvamento apresente alguma falha, ambos não serão desclassificados. Serão encaixados em outra série; se por acaso for à final, ficará a cargo da comissão de arbitragem julgar o acontecimento.

d- Socorrista ou a vítima tocarem na boia errada.

e- Vítima sinalizar antes de tocar a boia (ou se for o caso antes de ultrapassar a linha entre as boias).

f. O socorrista saia antes da chegada da vítima na boia e não refazer a chegada de forma correta até chegada da última dupla na série. (ou se for a caso antes da linha entre boias).

g- Erro do percurso como definidos e descritos.

h- For percebido pela arbitragem que a dupla deliberadamente atrapalhou outra dupla durante o percurso.

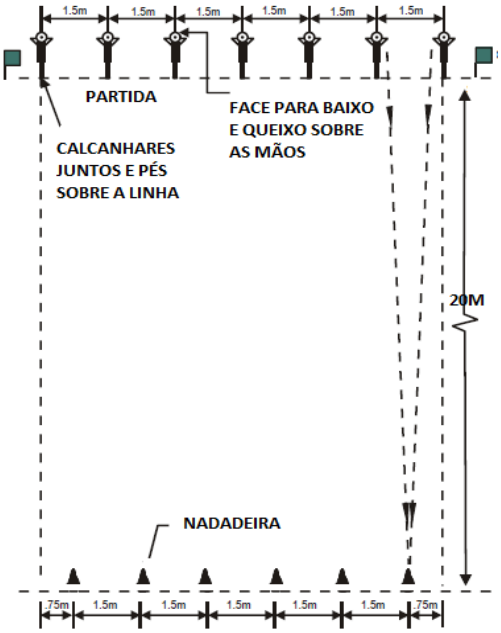
i- O socorrista não ultrapassar sua boia pelo lado esquerdo, visto da areia.

j- O socorrista e a vítima no regresso não continuarem o contorno da boia, sentido horário.

k- Não terminar a prova.

Art. 17 - Da Prova Corrida à Nadadeira (Beach Flag):

§ 1º - A prova será realizada em raias de 20m na areia. Haverá um máximo de 16 competidores para 15 nadadeiras por série. Caso haja mais de 16, serão realizadas séries eliminatórias, até restarem 09 competidores para a série final.



§ 2º - Para o início da série o árbitro deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada (Foto 1). Ao comando de "Competidores Prontos" os competidores posicionar-se-ão deitados, em decúbito ventral, uma mão sobre a outra e cabeça elevada, calcanhares e lateral dos pés juntos perfilados pelos pés com a linha de largada, as pernas do competidor deverão ficar estendidas, com a sola dos pés voltados para as nadadeiras, tocando a linha de largada (Foto 1

e 2). No comando de "cabeça baixa" os concorrentes de uma só vez e sem demora devem colocar o queixo em suas mãos permanecendo obrigatoriamente imóvel. Depois de uma pausa deliberada e, quando todos os competidores estiverem parados, o árbitro dará a partida com um sinal de apito. Ao sinal de partida, os competidores levantar-se-ão e correrão até as nadadeiras, sendo que sempre será desclassificado um competidor sem nadadeira (podendo ser desclassificado dois por vez se for decisão da organização do evento), e assim sucessivamente em cada prova.

FOTO 1 - Paraná

FOTO 2 – Bahia

§ 3º-O árbitro ao dar o sinal de partida deve estar posicionado fora da vista dos concorrentes.

§4º - Consagrar-se-á vencedor quem ficar com a nadadeira final.

§5º - Caso dois competidores peguem uma mesma nadadeira, ao mesmo tempo, será realizada série extra apenas para estes 02 (dois) competidores, até sair um vencedor.

§ 6º - Eliminação específica desta da prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Será eliminado o competidor que empurrar, puxar ou obstruir o caminho do adversário com o uso das mãos, braços, pés ou pernas.

b. Largar antes do apito de partida.

c. Não cumprir os comandos de sequência de largada em tempo razoável

d. Efetuar qualquer movimento depois do comando "cabeça baixa" até o apito de partida.

e. Não pegar a nadadeira.

Capítulo XI - Das Provas de Piscina

Art. 18 - Da descrição detalhada da prova de Piscina:

§ 1º - Todas as provas terão seus resultados baseados por tempo independentemente do número de séries. O vencedor da prova será o competidor ou equipe que obtiver o menor tempo na prova.

§ 2º - As provas são divididas em duas individuais e duas coletivas

a. **Individual:**
   a. **50m Carregando o Manequim (50m Manikin Carry)**
   b. **100m Carregando o Manequim com Nadadeiras (100m Manikin Carry With Fins)**
b. **Revezamento**
   a. **4x25m Carregando o Manequim (4x25m Manikin Relay)**
   b. **4x50m Medley Relay**

§ 3º - Caso seja escolhido pela organização do evento, as provas com um número máximo de atletas ou equipes inscritas maior que o número de raias disponíveis na piscina deverão ser divididas em séries eliminatórias, que definirão, por tempo, as equipes ou atletas que se classificarão para uma final. Exceto > 50 anos e mulheres onde a decisão será exclusivamente por tempo e não haverá final.

§ 4º - Todas as provas, individuais ou coletivas, que tiverem um número máximo de atletas ou equipes inscritas correspondentes ao número de raias disponíveis na piscina, realizarão diretamente as finais.

§ 5º - Caso o número de raias disponíveis seja inferior a 09 (nove), a classificação daqueles que não conquistarem vaga para a final será definida conforme o tempo da última série eliminatória disputada.

§ 6º- A faixa etária das provas revezamentos, no campeonato NACIONAL, será o somatório das idades dos 04 (quatro) atletas inscritos, assim dividida:

Masculino:

1. NM <120 anos (até 119 anos);
2. NM <140 anos (120 a 139 anos);
3. NM < 160 anos (140 a 159anos);
4. NM <180 anos (160 a 179 anos);
5. NM <200 anos (180 a 199 anos); e
6. NM >ou igual a 200 anos (acima ou igual a 200 anos).

Feminino:

7. NF <120 anos (menor ou igual a 119 anos);
8. NF <140 anos (120 a 139 anos);
9. NF > ou igual a 140 anos (acima ou igual a 140 anos);

§ 7º - A faixa etária das provas revezamentos, no campeonato INTERCLUBE OPEN, será o somatório das idades das 4 (quatro) atletas inscritas, assim dividida:

Masculino:

1.IOM (Não tem somatório de idade)

Feminino:

2. IOF (Não tem somatório de idade)

§ 8º - A faixa etária das provas revezamentos, no campeonato INTERCLUBE MASTER, será o somatório das idades das 4 (quatro) atletas inscritas, assim dividida:

Masculino:

1. IM <180 anos (160 a 179 anos);
2. IM >ou igual a 180 anos (acima ou igual a 180 anos).

Feminino:

3. IF <180 anos (160 a 179 anos);
4. IF >ou igual a 180 anos (acima ou igual a 180 anos).

Art. 19 – Saída, cronometragem e julgamento:

§ 1º - O posicionamento nas raias será por sorteio. Caso tenha escolhido a opção de mais de uma série eliminatória e depois uma série final, a posição dos competidores na série final será os melhores tempos tomarão lugar nas raias centrais da piscina.

§ 2º - As largadas serão realizadas de fora da piscina, exceto no revezamento. Ao sinal do Árbitro Geral, que consistirá num silvo longo, os competidores subirão na plataforma de saída ou tomarão posição na borda (dentro ou fora) da piscina. O Árbitro Geral dará então o sinal ao Juiz de Saída, elevando um braço

e o manterá nesta posição até que a saída tenha sido efetuada. Ao comando do Juiz de Saída – “Nas suas marcas” - os competidores se posicionarão, imediatamente.

§ 3º - Uma vez estejam organizados e imóveis, o Juiz de Saída efetuará o sinal acústico de saída.

§ 4º - O atleta que efetuar a largada antes do sinal de saída será desclassificado, a corrida continuará e o atleta ou atletas serão desclassificados imediatamente ao final da prova.

§ 5º- A cronometragem se dará por meio eletrônico e/ou manual. Os tempos registrados pelos cronômetros serão usados para confirmar e/ou determinar as posições do vencedor, e é pelo tempo mais baixo que sedará a classificação do competidor na prova.

§ 6º - Os árbitros e juízes das provas de piscina julgarão a aplicação correta das regras especificas de cada prova. Nas provas com manequim avaliarão se a correta técnica de transporte do manequim está de acordo com o Art.20.

Art. 20- A Correta Técnica de Transporte do Manequim. Provas 50m, 100m e 4x25m (ANEXO V):

§ 1º Os competidores podem impulsionar-se no fundo da piscina ao emergir com o manequim.

§ 2º Os competidores devem:

a. Romper a superfície da água enquanto seguram o manequim com pelo menos uma mão e/ou um braço antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha designada de 5 m (Transporte de Manequim sem nadadeira) ou a linha de 10 m (Transporte de Manequim com Nadadeiras).

Nota: “Romper a superfície” enquanto segura o manequim significa que a cabeça do competidor deve romper o plano da superfície da água.

b. Posicione o manequim corretamente para transporte quando o topo da cabeça do manequim ultrapassar a linha demarcada de 5/10 m.

c. Permaneça na superfície após ultrapassar a linha demarcada de 5/10 m.

d. Mantenha o contato com o manequim em todos os momentos além da linha designada de 5/10 m até tocar a parede/borda de chegada ou a parede/borda de virada (conforme apropriado).

Nota 1: “Superfície” significa o plano horizontal da superfície de uma piscina de água parada.

Nota 2: Os critérios de avaliação do manequim aplicam-se somente quando o topo da cabeça do manequim ultrapassar a linha de 5/10 m correspondente.

§ 3º Em eventos onde o manequim é carregado, presume-se que o manequim (como vítima) não esteja respirando. Água no rosto não é um critério de avaliação.

§ 4º Os competidores devem carregar o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço e devem estar sempre em contato com ele.

§ 5º Ao carregar o manequim, a cabeça do competidor deve estar à frente da parte superior da cabeça do manequim.

§ 6º Os competidores devem carregar o manequim com a cabeça voltada para a direção do transporte, ou seja, o manequim não pode ser carregado com a parte inferior voltada para essa direção.

§ 7º É permitido segurar ou agarrar o manequim pela garganta (pescoço), boca, nariz ou olhos, ou carregá-lo com um braço sobre ou ao redor da garganta (pescoço) do manequim. Também é permitido encostar o rosto do manequim no corpo do competidor.

§ 8º O manequim não deve ser preso pelos tampões de vedação.

§ 9º O competidor e o manequim são considerados uma única unidade e, quando em posição de transporte, qualquer um deles deve permanecer acima da superfície da água.

Nota 1: “Superfície” significa o plano horizontal da superfície de uma piscina de água parada.

Nota 2: Se o competidor e o manequim estiverem completamente “abaixo da superfície” ao carregá-lo, haverá desclassificação. No entanto, não haverá desclassificação se o manequim estiver submerso e o

competidor mergulhar abaixo da superfície da água como parte de sua braçada ou ciclo de pernada normal, desde que o competidor rompa a superfície durante a prova com alguma parte do corpo, como a cabeça ou o braço.

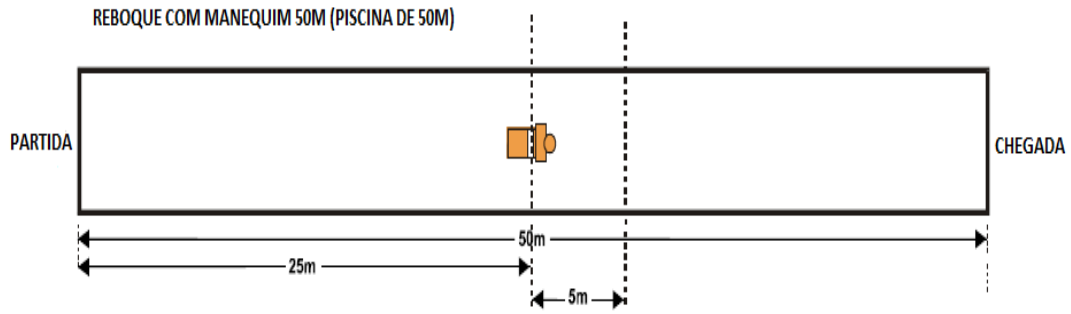
Nota 3: Se o competidor e o manequim estiverem ambos abaixo da superfície como resultado da braçada/impulso final do competidor para tocar a parede/borda de virada ou de chegada, ou para uma troca de revezamento, não será considerado uma desclassificação. No entanto, ao carregar um manequim, o competidor deve manter contato com o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço em todos os momentos além da linha de 5 metros designada, até tocar a parede/borda de chegada ou a parede/borda de virada (conforme apropriado).

§ 10º Os critérios de avaliação para carregar o manequim aplicam-se apenas quando o topo da cabeça do manequim ultrapassa a linha de 5m ou 10m.

§ 11º Na zona de largada de 5 metros e nas zonas de troca do Revezamento com Manequim, os competidores não são avaliados pelo transporte do manequim. No entanto, os competidores devem manter contato com o manequim com pelo menos uma das mãos e/ou braços em todos os momentos, inclusive durante as trocas de manequim.

Art. 21- Da Prova – 50m Carregando o Manequim em Piscina de 50m (Manikin Carry 50M – ILS):

§ 1º- Com largada por mergulho ao sinal sonoro, o competidor nada 25 m em nado livre e, em seguida, mergulha para recuperar um manequim submerso.



§ 2º- O competidor deve romper a superfície da água após a entrada do mergulho e antes de mergulhar para recuperar o manequim.

Nota: “Romper a superfície da água” significa que a cabeça do competidor deve ultrapassar o plano da superfície da água.

§ 3º- O competidor deve trazer o manequim à superfície dentro da zona de resgate de 5 m e transportá-lo com pelo menos uma mão e/ou braço até a parede/borda de chegada da piscina.

Nota: “Emergir com o manequim” significa que a cabeça do competidor deve ultrapassar o plano da superfície da água enquanto segura o manequim com pelo menos uma mão ou braço, antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha de 5 m designada.

§ 4º- O competidor pode impulsionar-se no fundo da piscina ao emergir com o manequim.

§ 5º- A prova é concluída quando o competidor toca a parede/borda de chegada da piscina.

§ 6º- Emergir com o manequim: Os competidores devem estar com o manequim na posição correta de transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha de 5 m.

§ 7º- Desclassificação específica para essa prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Largada em falso;

b. Não emergir antes de mergulhar em direção ao manequim.

c. Utilizar qualquer acessório da piscina (por exemplo, corda de raia, degraus, ralos ou acessórios de hóquei subaquático) ao emergir com o manequim – excluindo o fundo da piscina

d. Não posicionar o manequim corretamente para transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha dos 5 metros.

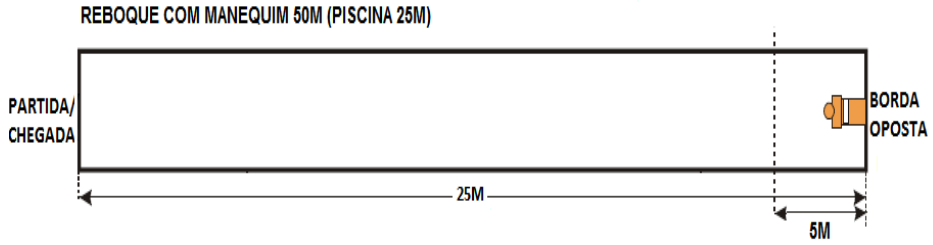
e. Utilizar uma técnica de transporte incorreta, conforme descrito no Art.20.

f. Soltar o manequim antes de tocar na parede/borda final da prova.

g. Não tocar na parede/borda final da prova.

Art. 22 - Da Prova – 50m Carregando o Manequim em piscina de 25m (Manikin Carry 50M):

§ 1º- Ao som de um apito longo o competidor deverá tomar posição e ao comando de “As suas marcas” ficará na posição de saída imóvel. Após o sinal acústico, nadará 25 m nado livre e, em seguida, obrigatoriamente mergulha para recuperar um manequim submerso para a superfície dentro de 5 m além da linha de 25m. O concorrente, em seguida, transporta a manequim na posição correta (ver Art.20) para tocar a borda oposta da piscina completando 50m.



§ 2º - O competidor não precisa tocar a parede oposta dos 25m.

§ 3º- Os concorrentes devem levantar o manequim até a superfície antes que o topo da cabeça do manequim passe a linha limite dos 5m em relação a linha dos 25m. Após a linha limite de 5m o atleta deve transportar o manequim na posição correta (ver art.20). Os competidores podem utilizar o fundo da piscina para empurrar e flutuar o manequim até a linha limite dos 5m.

§ 4º- Desclassificação específica para essa prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Largada em falso;

b. Não emergir antes de mergulhar em direção ao manequim.

c. Utilizar qualquer acessório da piscina (por exemplo, corda de raia, degraus, ralos ou acessórios de hóquei subaquático) ao emergir com o manequim – excluindo o fundo da piscina

d. Não posicionar o manequim corretamente para transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha dos 5 metros.

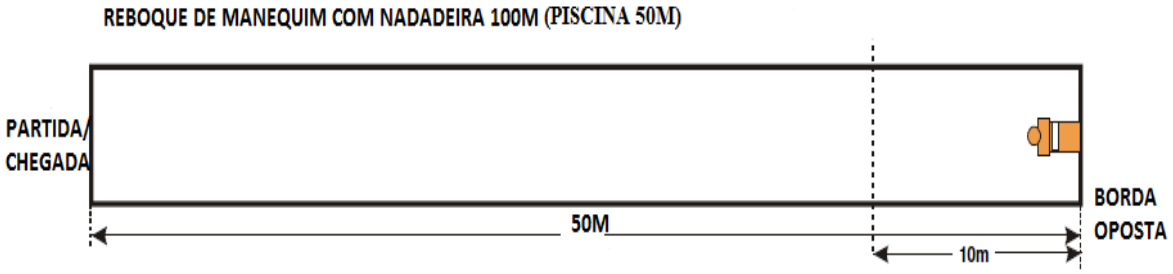
e. Utilizar uma técnica de transporte incorreta, conforme descrito no Art.20.

f. Soltar o manequim antes de tocar na parede/borda final da prova.

g. Não tocar na parede/borda final da prova.

Art. 23 - Da Prova - 100m Carregando o Manequim com Nadadeiras em Piscina de 50m (Manikin Carry with Fins 100m - ILS):

§ 1º - Com largada por mergulho ao sinal sonoro, o competidor nada 50 m em nado livre usando nadadeiras e, em seguida, recupera um manequim submerso. O competidor deve trazer o manequim à superfície dentro da linha de resgate de 10 m e então transportá-lo com pelo menos uma mão e/ou braço pelo restante da distância até tocar a parede/borda de chegada.



§ 2º - “Emergir com o manequim” significa que a cabeça do competidor deve ultrapassar o plano da superfície da água enquanto segura o manequim com pelo menos uma mão ou braço, antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha designada de 10 m.

§ 3º - O competidor não precisa emergir antes de tocar o manequim.

§ 4º - O competidor não precisa tocar a parede/borda de virada da piscina.

§ 5º - O competidor pode impulsionar-se no fundo da piscina ao emergir com o manequim.

§ 6º - Emergir com o manequim**:** Os competidores devem estar com o manequim na posição correta de transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha de 10 m.

§ 7º Recuperação de nadadeiras perdidas: Os competidores podem recuperar nadadeiras perdidas após a largada e continuar a prova sem desclassificação, desde que as regras relativas ao manequim não sejam violadas. Os competidores não estão autorizados a largar novamente em outra série.

§ 8º - Desclassificação específica para essa prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Largada em falso;

b. Utilizar qualquer acessório da piscina (por exemplo, corda de raia, degraus, ralos ou acessórios de hóquei subaquático) ao emergir com o manequim – excluindo o fundo da piscina

c. Não posicionar o manequim corretamente para transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha dos 10 metros.

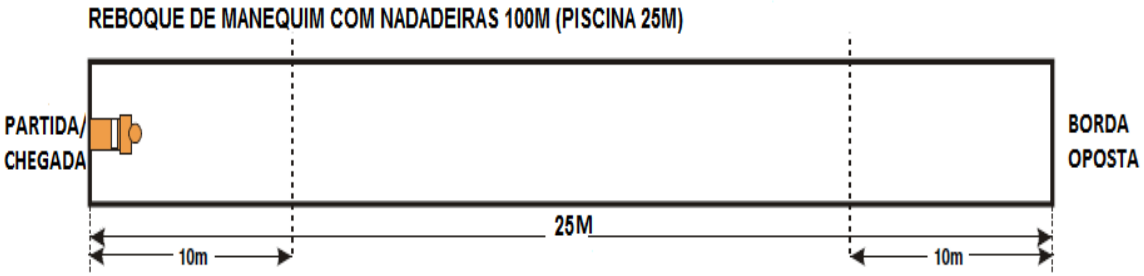
d. Utilizar uma técnica de transporte incorreta, conforme descrito no Art.20.

f. Soltar o manequim antes de tocar na parede/borda final da prova.

g. Não tocar na parede/borda final da prova.

Art. 24 - Da Prova - 100m Carregando o Manequim com nadadeiras em Piscina de 25m (Manikin Carry with Fins 100m):

§ 1º – Ao som de um apito longo o competidor deverá tomar posição e ao comando de “As suas marcas” ficará na posição de saída imóvel. Após o sinal acústico, nadará 50 m nado livre com nadadeira, poderá fazer todo este percurso submerso, para recuperar um manequim submerso para a superfície dentro de 10 m além da linha de 50m. O competidor, em seguida, transporta o manequim na posição correta (ver art.20) para tocar a borda oposta da piscina completando 75m, faz a virada tendo uma área de transição de 10m para estar com o manequim novamente na posição correta (ver art.20) até tocar a borda oposta da piscina completando 100m.



§ 2º - O competidor não precisa tocar a parede oposta dos 50m.

§ 3º - Os competidores devem romper a superfície da água com o manequim antes que o topo da cabeça do manequim passe as linhas limites dos 10m em relação as bordas dos 50m e 75m. Após as linhas limites de 10m o atleta deve transportar o manequim na posição correta (ver art.20). Os competidores podem utilizar o fundo da piscina para empurrar e flutuar o manequim até as linhas limites dos 10m.

§ 4º - Competidores podem perder as nadadeiras durante o percurso sem ser desqualificação.

§ 5º - O competidor deverá estar em contato com o manequim com pelo menos uma das mãos após a linha limite dos 10m da borda de 50m até o final da prova;

§ 6º - Desclassificação específica para essa prova:

a. Largada em falso;

b. Utilizar qualquer acessório da piscina (por exemplo, corda de raia, degraus, ralos ou acessórios de hóquei subaquático) ao emergir com o manequim – excluindo o fundo da piscina

c. Não posicionar o manequim corretamente para transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha dos 10 metros.

d. Utilizar uma técnica de transporte incorreta, conforme descrito no Art.20.

f. Soltar o manequim antes de tocar na parede/borda final da prova.

g. Não tocar na parede/borda final da prova.

h. O atleta perder o contato com manequim com as mãos ou braço dentro da zona de transição dos 65m a 75m, mesmo antes da linha limite de 10m após os 75m (segunda linha limite);

Art. 25 - Da Prova - Revezamento 4x25 m Carregando o Manequim em Piscina de 50m (Manikin Relay 4x25m– ILS):

§ 1º - Quatro competidores, em sequência, transportam um manequim por aproximadamente 25 m cada.

§ 2º - Ao primeiro apito longo, todos os competidores entram na água. Ao segundo apito longo, todos os competidores, sem demora indevida, preparam-se para a largada.

§ 3º - O primeiro competidor segura o manequim com uma mão e/ou braço e a parede/borda de largada ou bloco de partida com a outra mão, e o segundo, terceiro e quarto competidores estão na água nas marcas de 25 m, 50 m e 75 m, respectivamente.

§ 4º - Quando todos os competidores tiverem assumido suas posições de largada, o árbitro de partida dará o comando “Às suas marcas”.

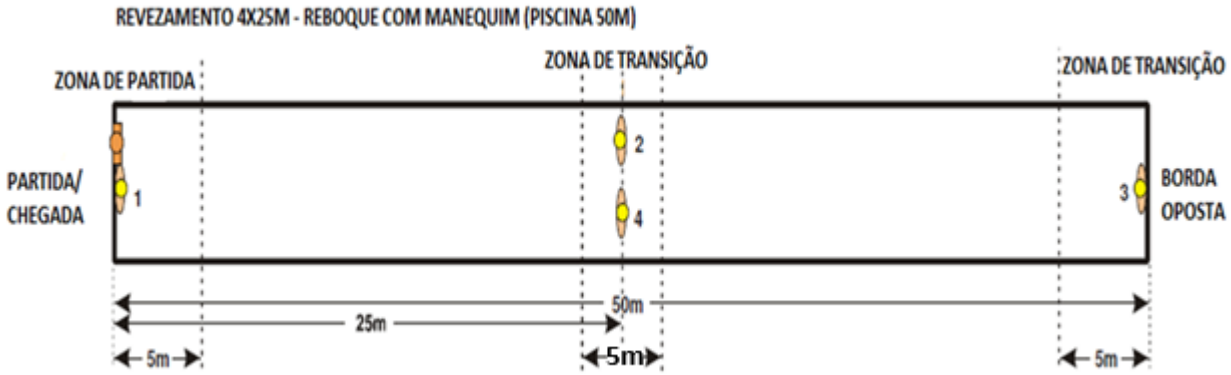
§ 5º - Quando o primeiro competidor estiver imóvel, o árbitro de partida dará o sinal sonoro de largada.

§ 6º - Primeiro competidor**:** transporta o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço e o passa ao segundo competidor dentro da zona de troca de 5 m, situada entre as marcas de 22,5 m e 27,5 m.

§ 7º - Segundo competidor: transporta o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço até tocar a parede/borda de virada e passa o manequim ao terceiro competidor, que está em contato com a parede/borda de virada ou bloco de partida com pelo menos uma mão.

§ 8º - Terceiro competidor: pode tocar ou segurar o manequim com uma mão antes de o segundo competidor tocar a parede/borda de virada ou bloco de partida, mas não deve perder o contato com a parede/borda ou bloco até que o segundo competidor tenha feito o toque.
O terceiro competidor transporta o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço e o passa ao quarto competidor na zona de troca entre as marcas de 72,5 m e 77,5 m.

§ 9º - Quarto competidor: completa a prova transportando o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço até tocar a parede/borda de chegada com qualquer parte do corpo.



§ 10º - Apenas os competidores que chegam e os que saem podem participar da troca do manequim dentro das zonas de troca. Os competidores que chegam podem auxiliar os que saem, desde que o topo da cabeça do manequim permaneça dentro da zona de troca.

§ 11º - A mão e/ou braço de um competidor deve estar em contato com o manequim em todos os momentos.

§ 12º - A zona de largada e as zonas de troca do revezamento devem ser indicadas por bandeiras, postes ou cones.

§ 13º - Os competidores envolvidos na troca podem impulsionar-se no fundo da piscina dentro da zona de troca.

§ 14º - Na largada e nas zonas de troca, os competidores não são avaliados pelo critério de “transporte do manequim” (Art.20); no entanto, devem manter contato com o manequim com pelo menos uma mão e/ou braço em todos os momentos, inclusive durante as trocas.
Nota: O critério padrão de “transporte do manequim” (Art 20) aplica-se ao último competidor do revezamento na chegada da prova.

§ 15º - A troca do manequim deve ocorrer dentro das zonas designadas, sendo considerada pela posição do topo da cabeça do manequim.

§ 16º - Após completar sua parte da prova e a troca, o primeiro e o terceiro competidores devem permanecer na água, em sua raia, na zona de troca, mantendo-se afastados das trocas finais do manequim. Eles podem sair da água após todos os quartos competidores já estarem com o manequim e fora da zona de troca de 5 m, ou quando uma equipe tiver abandonado a prova. Os competidores devem sair da água dirigindo-se para o lado mais próximo da piscina, sem obstruir quaisquer outros competidores.

§ 17º - Os segundos competidores podem sair da água após todos os terceiros competidores já estarem com o manequim e fora da zona de troca de 5 m, ou quando uma equipe tiver abandonado a prova. Todos os competidores devem sair da água dirigindo-se para o lado mais próximo da piscina e sem obstruir quaisquer outros competidores. O primeiro, segundo e terceiro competidores não podem reentrar na água.

§ 18º - Os quartos competidores não devem sair da água antes do final da prova ou autorização do árbitro.

§ 19º - Desclassificação específica para essa prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. Utilizar técnica incorreta de transporte do manequim conforme descrito no Art 20.

b. Receber auxílio de qualquer estrutura da piscina (ex.: raia, escadas, ralos ou equipamentos de hóquei subaquático) — exceto o fundo da piscina.

c. O terceiro competidor perder o contato com a parede/borda de virada ou bloco de partida antes que o segundo competidor toque a parede/borda.

d. Trocar o manequim antes ou fora da zona de troca designada.

e. Receber auxílio de um terceiro competidor durante a troca entre o competidor que chega e o que sai.

f. Soltar o manequim antes que o próximo competidor o segure (ou seja, a mão e/ou braço de cada competidor deve estar em contato com o manequim).

g. Não estar com o manequim na posição correta de transporte antes que o topo da cabeça do manequim ultrapasse a linha de 5 m.

h. Soltar o manequim antes de tocar a parede/borda de virada ou a parede/borda de chegada.

i Não tocar a parede/borda de chegada.

j. Um competidor reentrar na água após completar sua parte no revezamento.

k. Um competidor completar duas ou mais etapas da prova.

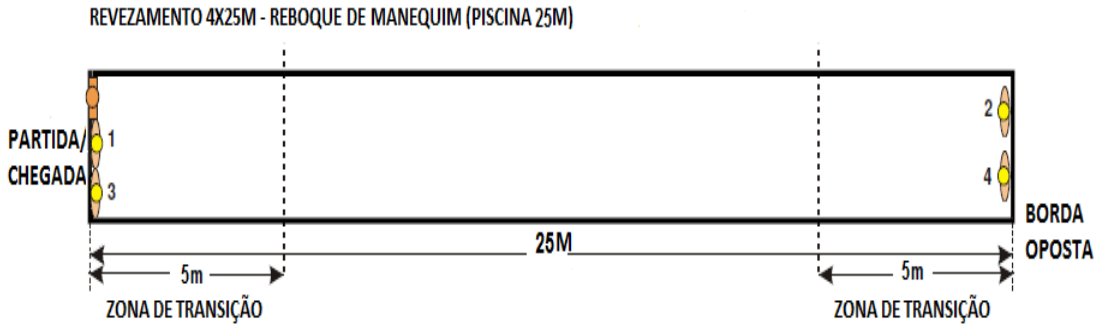
Art. 26 - Da Prova - Revezamento 4x25 m Carregando o Manequim em piscina de 25m (Manikin Relay 4x25m):

§ 1º - Esta prova será realizada por quatro competidores.

a. Ao som de um apito longo os quatros competidores entrem na água e assumem as posições determinadas a seguir. Ao comando de “As suas marcas” o primeiro ficará na posição de saída imóvel segurando um manequim com uma mão e a outra mão em contato com a parede ou bloco de partida da prova. Após o sinal acústico, o competidor reboca o manequim e até tocar a parede oposta e passa o manequim para o segundo competidor que o espera obrigatoriamente em contato com a parede ou bloco oposto da partida com pelo menos uma das mãos. O segundo competidor só pode tocar o manequim após o primeiro competidor tocar a parede oposta da borda de partida.

b. O segundo competidor reboca o manequim para tocar a parede oposta e passa o manequim para o terceiro competidor que o espera obrigatoriamente em contato com a parede ou bloco oposto da partida com pelo menos uma das mãos. O terceiro competidor só pode tocar o manequim após o segundo competidor tocar a parede oposta de partida.

c. O terceiro competidor reboca o manequim para tocar a parede oposta e passa o manequim para o quarto competidor que o espera obrigatoriamente em contato com a parede ou bloco oposto da partida com pelo menos uma das mãos. O quarto competidor só pode tocar o manequim após o terceiro competidor tocar a parede oposta de partida. d. O quarto competidor completa a prova, 100m, encostando na parede de chegada (ou parede de partida) com o manequim em posição correta.



§ 2º- Os competidores devem permanecer na água em suas raias do início da prova até o seu término.

§ 3º- Apenas os competidores que estão chegam ou saindo das zonas de transições podem participar da transição do manequim. Os competidores que estão chegando podem ajudar o competidor que está saindo, mas apenas enquanto a cabeça do manequim permaneça dentro do limite das zonas de transição.

§ 4º- Após a linha limite de 5m de partida ou da linha limite da zona de transição o atleta deve transportar o manequim na posição correta (ver art.20) até o próximo competidor entrar em contato com o manequim ou tocar na borda da piscina.

§ 5º - Os competidores não podem soltar o manequim até o próximo competidor entrar em contato com o manequim.

§ 6º - As zonas de partida e zonas de transição (linhas limites) devem ser indicadas por bandeiras:

a. no início - 5m da parede da piscina

b. na parede oposta - 5m da parede da piscina

c. Uma vez que a parte superior da cabeça do manequim entrou na zona de transição, os competidores não são julgados quanto aos critérios de posição correta de transporte de manequim (ver art.20). Mas uma vez que a parte superior da cabeça do manequim deixe a zona de transição os critérios (ver art.20) se aplicam. Competidores que estão saindo devem ter o manequim em posição de transporte correto (ver art.20) quando a parte superior da cabeça do manequim passe a linha de saída da zona de transição.

§ 7º - Os competidores podem empurrar o fundo da piscina dentro de 5m na partida e após a virada, e nas zonas de transições.

§ 8º - Desclassificação específica para essa prova (deverá ser feita pelo juiz de imediato):

a. O primeiro competidor largar a borda de saída antes do sinal acústico de saída;

b. Largada em falso;

c. Fazer uso de qualquer parte da piscina para auxiliar a flutuação do manequim (por exemplo, corda, degraus) - O fundo da piscina está permitido até a linha limite dos 5m das bordas;

d. Não estar na posição correta de transporte do manequim (ver art.20) antes do topo da cabeça do manequim passar a linha limite dos 5m das bordas;

e. Utilizar de forma incorreta o transporte do manequim (ver art.20)

f. O segundo, terceiro e quarto competidor largar a borda da piscina antes do competidor, que estiver transportando o manequim, ter tocado a parede oposta da piscina;

g. Largar o manequim antes que a borda oposta da piscina ou borda final da piscina for tocada;

h. Largar o manequim antes que o competidor consecutivo toque o manequim;

i. Não tocar na borda do final da piscina;

j. Assistência de um terceiro competidor durante a transição entre os competidores que estão chegando e o de que está saindo;

k. Um competidor completar duas ou mais pernas da prova.

Art. 27–Da Prova – Revezamento 4 x 50 m Medley em Piscina de 50m (Medley Relay 4x50m - ILS)

§ 1º - Quatro competidores, em sequência, nadam uma distância de 50 m realizando diferentes tarefas.

§ 2º - Primeiro competidor: Com largada por mergulho ao sinal sonoro, nada 50 m em nado livre sem nadadeiras. Deve romper a superfície da água antes de tocar a parede/borda de virada.

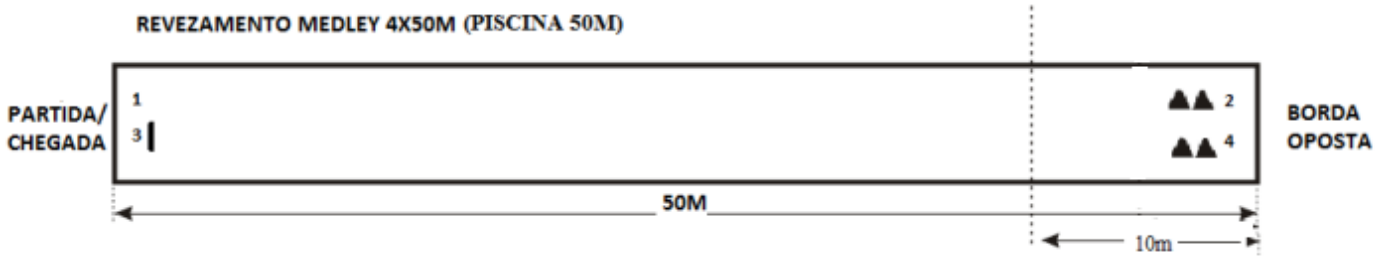
Nota: “Romper a superfície” ao nadar significa que a cabeça do competidor deve ultrapassar o plano da superfície da água.

§ 3º - Segundo competidor: Com largada por mergulho após o primeiro competidor tocar a parede/borda de virada, nada 50 m em nado livre com nadadeiras. Não precisa emergir antes de tocar a parede/borda de virada.

§ 4º - Terceiro competidor: Com largada por mergulho após o segundo competidor tocar a parede/borda de virada, nada 50 m em nado livre sem nadadeiras rebocando um tubo de resgate. Deve tocar a parede/borda de virada.

Nota: Embora o tubo de resgate e sua linha possam ser posicionados a critério do competidor para a troca (inclusive envolvendo a linha no corpo, prendendo no maiô etc.), a equipe será desclassificada se a linha do tubo de resgate for amarrada, encurtada ou presa em si mesma intencionalmente antes do início da prova.

§ 5º Quarto competidor: Permanece na água (com nadadeiras), com pelo menos uma mão em contato com a parede/borda de virada ou bloco de partida, vestindo o arnês. Pode tocar ou segurar o tubo de resgate, seu arnês ou a linha com uma mão antes de o terceiro competidor tocar a parede, mas deve manter pelo menos uma mão na parede/borda ou bloco até que o terceiro competidor toque. Pode impulsionar-se da parede com a mão, braço ou pés.



§ 6º - O terceiro competidor, atuando como “vítima”, segura o tubo de resgate e/ou o clip com ambas as mãos enquanto é rebocado por 50 m pelo quarto competidor até a chegada.

§ 7º - A vítima deve estar com a pegada correta no tubo de resgate quando o topo de sua cabeça ultrapassar a linha de 10 m.

Nota 1: O terceiro e o quarto competidores podem ficar em pé/caminhar após tocar a borda de virada e antes que a cabeça da vítima ultrapasse a linha de 10 m, desde que a vítima esteja em contato com o tubo de resgate.

Nota 2: As equipes serão desclassificadas se a linha do tubo de resgate for intencionalmente encurtada antes do início da parte do terceiro competidor com o objetivo de facilitar o reboque.

Nota 3: Não haverá desclassificação se a linha do tubo de resgate se enrolar na vítima ou for encurtada durante a prova sem intenção.

§ 8º - A vítima pode bater as pernas durante o reboque, mas nenhuma outra assistência é permitida.

§ 9º - A vítima deve segurar o corpo principal do tubo de resgate e/ou o clip — não a corda.

§ 10º - A vítima deve manter ambas as mãos no tubo de resgate e/ou clip durante o reboque, podendo reposicioná-las sem desclassificação.

§ 11º - A prova termina quando o quarto competidor toca a parede/borda de chegada com a vítima ainda em contato com o tubo de resgate.

§ 12º - O primeiro e o segundo competidores devem sair da água após completarem suas etapas do revezamento, sem obstruir quaisquer outros competidores. O primeiro e o segundo competidores não podem reentrar na água.

§ 13º - Largadas com tubo de resgate: Para a largada do terceiro competidor, o tubo de resgate e sua linha podem ser posicionados a critério do competidor, desde que dentro da sua raia. Os competidores devem garantir uma posição segura e correta do tubo e da linha. O tubo de resgate permanece desconectado (sem clip) durante todo o tempo.

§ 14º - Uso do tubo de resgate: O tubo de resgate deve ser vestido corretamente, com a alça/arnês sobre um ou ambos os ombros, ou sobre um ombro cruzando o peito — a critério do competidor. Desde que tenha sido colocado corretamente inicialmente, não há motivo para desclassificação se a alça/arnês escorregar para o braço ou cotovelo, ou for reposicionado durante a aproximação ou o reboque.

§ 15º - Reboque da vítima: A vítima deve estar segurando corretamente o tubo de resgate e/ou o clip no momento em que o topo de sua cabeça ultrapassar a linha de 10 m.

§ 16º - Recuperação de nadadeiras perdidas: Os competidores podem recuperar nadadeiras perdidas após a largada e continuar a prova sem desclassificação. Os competidores não estão autorizados a largar novamente em outra série.

§ 17º - Defeito no tubo de resgate: Se, na opinião do Árbitro-Chefe, o tubo de resgate, a linha e/ou o arnês (cinto) apresentarem defeito técnico durante a prova, poderá ser permitida uma nova largada em outra série, mas somente se os tubos de resgate tiverem sido fornecidos pela organização do evento e se as regras exigirem o uso desses equipamentos por todos os competidores.

§ 18º - Desclassificação específica para essa prova:

a. O primeiro competidor não emergir após a entrada do mergulho e antes de tocar a parede/borda de virada.

b. Sair do bloco de partida ou perder o contato com a parede/borda de virada/bloco de partida antes que o competidor anterior tenha tocado a parede/borda.

c. O competidor prender (clipar) o tubo de resgate no anel em “O”.

d. A vítima segurar o tubo de resgate pela corda.

e. A vítima auxiliar com movimentos de braço ou não segurar o tubo de resgate e/ou o clip com ambas as mãos.

f. A vítima não segurar ou perder o tubo de resgate (ou clip) após ultrapassar a linha de 10 m.

g. Um competidor completar duas ou mais etapas da prova (exceto o terceiro competidor atuando como vítima).

h. Não tocar a parede/borda de chegada.

i. Um competidor reentrar na água após completar sua parte no revezamento.

Art. 28 – Da Prova - Revezamento 4 x 50 m Medley em Piscina de 25m (Medley Relay 4x50m)

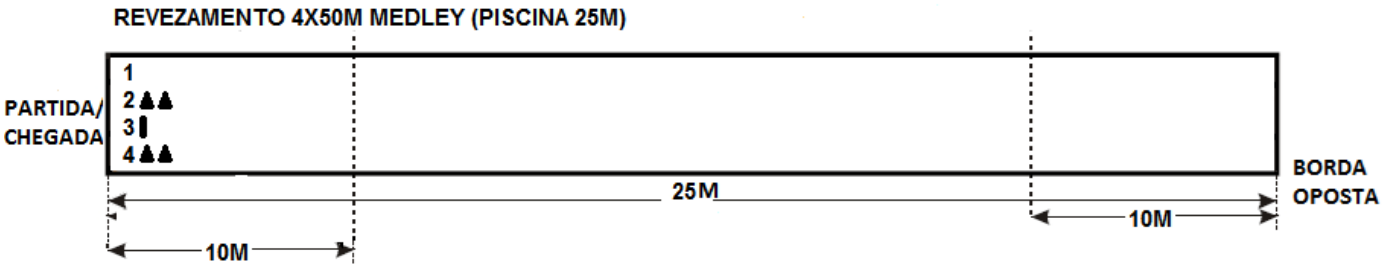
§ 1º - Esta prova será realizada por quatro competidores.

a. Ao som de um apito longo o primeiro competidor deverá tomar posição e ao comando de “As suas marcas” ficará na posição de saída imóvel. Após o sinal acústico, nadará 50m nado livre, sem nadadeiras (atleta deverá emergir antes e após virada).

b. Após o primeiro competido tocar a borda, o segundo competidor nada 50 m livre com nadadeiras. (Sem limites para o submerso)

c. Após o segundo competidos tocar a borda, o terceiro competidor nada 50 m livre com um TR (atleta deverá emergir antes e após virada).

d. O terceiro competidor toca a parede e o quarto competidor com nadadeira com ao menos uma mão na parede veste o TR. O terceiro competidor, fazendo o papel de "vítima", segura o TR com ambas as mãos até o quarto competidor nadar 50m. A prova termina quando o quarto competidor toca a borda da piscina com a vítima em contato com o TR.



§ 2º - O quarto competidor deve ter pelo menos uma mão na borda ou bloco da piscina enquanto espera o percurso do terceiro competidor e só pode retirar a mão ou tocar no TR após o toque na borda do terceiro competidor

§ 3º - A vítima (terceiro competidor após passar o TR para o quarto competidor) deve estar em contato com as duas mãos no corpo do TR antes do topo da sua cabeça passar a linha limite de 10m após a borda.

§ 4º - A vítima pode bater perna ao ser rebocado, mas não é permitido outro tipo de assistência.

§ 5º - A vítima deve segurar o corpo principal do TR - não a corda ou clipe.

§ 6º - A vítima deve prender o TR com as duas mãos durante o rebocado, e pode reposicionar as suas mãos no TR durante o percurso.

§ 7º - O primeiro e o segundo competidores devem deixar a água ao terminar seu percurso, sem prejudicar qualquer outro competidor. O primeiro e segundo o competidor não podem voltar a entrar na água.

§ 8º - Os competidores devem usar os TR fornecidos pelos organizadores.

§ 9º - Na saída do terceiro competidor, o TR deve ser posicionado a seu critério, mas na sua raia atribuída. Os competidores devem garantir um seguro posicionamento do TR.

§ 10º - O TR deve ser vestido corretamente com a alça através de ou sobre um ombro. Porém, não há motivo para a desqualificação se a alça cair no braço do competidor ou cotovelo durante a sua utilização.

§ 11º - Durante o reboque da vítima (terceiro atleta) a linha do TR deve estar totalmente esticada antes da cabeça da vítima (tercerio atleta) cruzar a linha limite de 10m da borda inicial.

§ 12º - Durante o reboque da vítima o socorrista (quarto atleta) é obrigado a tocar na borda oposta dos 25m, porém o terceiro não é obrigado a tocar.

§ 13º - Após a virada dos 25m de reboque da vítima (terceiro atleta) a linha do TR deve estar totalmente esticada antes da cabeça do socorrista (quarto atleta) cruzar a linha limite de 10m da borda de 25m (Não será motivo de desclassificação, caso piscina rasa, o terceiro atleta colocar os pés ou dar impulso durante a virada dos 25m);

§ 14º - Competidores podem perder as nadadeiras durante o percurso sem ser desqualificação.

§ 15º - Se na opinião do árbitro, o tubo de resgate apresentar um defeito técnico durante a prova, o árbitro pode permitir que a equipe repita a prova em outra série.

§ 16º - Desclassificação específica para essa prova:

a. Largada em falso;

b. O segundo e terceiro competidor iniciar sua saída, antes do primeiro e segundo competidores tocarem respectivamente a borda oposta ao seu percurso;

c. O quarto competidor tocar em qualquer parte do TR antes do terceiro competidor tocar a borda oposta ao seu percurso;

d. O quarto competidor ficar sem contato com a borda antes do terceiro competidor tocar a borda oposta ao seu percurso;

e. A vítima segurar na corda ou qualquer sem ser o corpo principal do TR após a linha limite de 10m;

f. A vítima ajudar com os movimentos do braço, ou não segurando o TR com ambas as mãos após a linha limite de 10m;

g. A vítima soltar o TR, depois de passar a linha limite de 10m;

h. O mesmo competidor completar dois ou mais percurso da prova (excluindo o terceiro competidor agindo como vítima);

i. Um competidor entrar na água novamente depois de completar seu percurso;

j. Não tocar na borda do final da piscina;

k. Um competidor completar duas ou mais pernas da prova.

l. Se durante o reboque da vítima (terceiro atleta) a linha do TR não estiver totalmente esticada antes da cabeça do socorrista (quarto atleta) cruzar a linha limite de 10m da partida. Se após os 25m de reboque da vítima (terceiro atleta) a linha do TR não estiver totalmente esticada antes da cabeça da vítima (terceiro atleta) cruzar a linha limite de 10m da borda de 25m (Não será motivo de desclassificação, caso piscina rasa, o terceiro atleta colocar os pés ou dar impulso durante a virada dos 25m);

Art. 29 – Outras provas.

§ 1º- **Beach Sprint:** Os competidores assumem suas posições nas raias designadas. Ao sinal de largada, os competidores percorrem o percurso de aproximadamente 70m até a linha de chegada.

§ 2º - Para o início da série o árbitro geral deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada. Ao comando do juiz de partida de “ás suas marcas” os competidores se posicionam atrás ou com o pé da frente sobre a linha de partida no local designado. Ao comando de “Prepara” os competidores ficam imóveis pronto para partida. Ao sinal sonoro, correm em direção a linha de chegada.

§ 3º - A chegada é julgada no peito do competidor quando cruzando a linha de chegada. Os competidores devem terminar a prova em pé e em posição vertical.

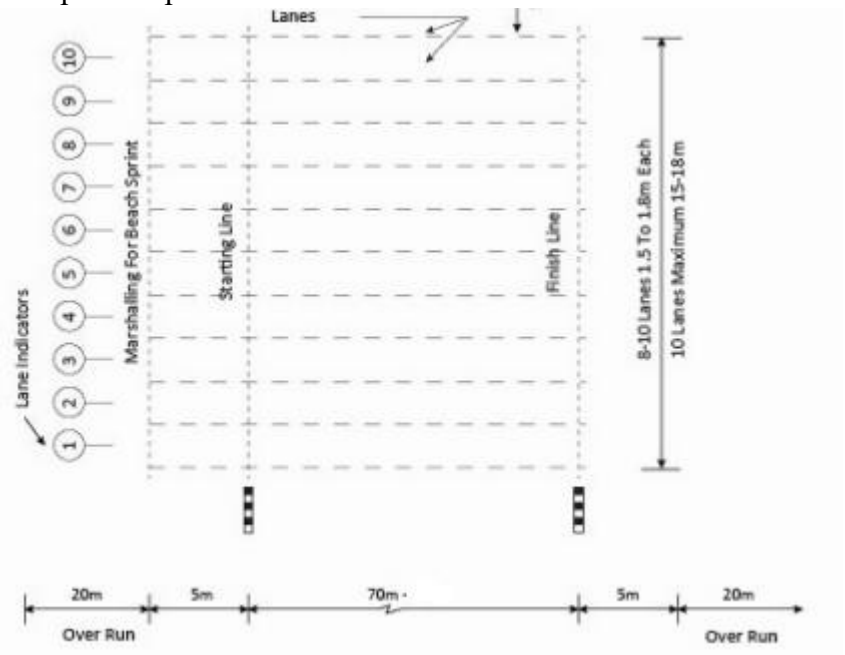
§ 4º - Na largada não são permitidos blocos de largada artificiais, mas os competidores podem criar buracos e/ou colinas na areia para auxiliar na largada. Os competidores não estão autorizados a usar qualquer outro material além de areia para auxiliar na largada. Os competidores estão autorizados a alisar ou nivelar a areia em suas pistas.

§ 5º - O percurso de sprint na praia terá aproximadamente 70m da linha de largada até a linha de chegada. Uma área de aproximadamente 20m deverá ser fornecida na extremidade de largada para triagem e na extremidade de chegada para ultrapassagem do competidor.

§ 6º- Desclassificação específica para essa prova:

a. Largada em falso;

b. Falha em completar o percurso conforme definido e descrito.



§ 7º- **SURF RACE:** Os competidores com a largada na areia, correm entram na água e nadam aproximadamente 300m, retornando areia para cruzar a linha de chegada.

§ 8º - Para o início da série o árbitro geral deverá dar um apito longo indicando que os competidores devem tomar suas posições na linha de largada. Ao comando do juiz de partida de “ás suas marcas” os competidores se posicionam atrás ou com o pé da frente sobre a linha de partida no local designado. Ao comando de “Prepara” os competidores ficam imóveis pronto para partida. Ao sinal sonoro, partem em direção água sem impedir quaisquer outros competidores na prova, nadam 300m até e ao redor das bóias, retornar à areia e terminam a prova na linha de chegada.

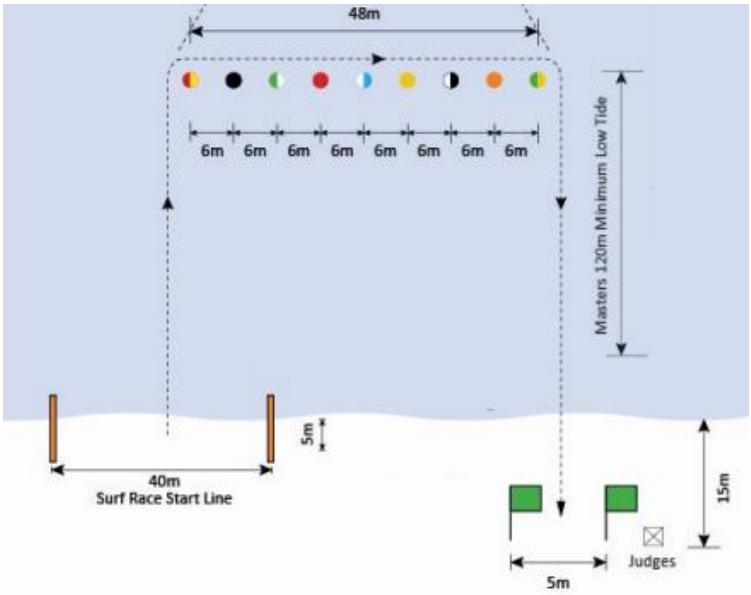
§ 9º - Os competidores podem tocar nas bóias e nas cordas das bóias, mas não estão autorizados a usar as cordas das bóias para se arrastarem ao longo do percurso.

§ 10º - Os competidores devem terminar em pé e em posição vertical. A chegada é julgada pelo peito do competidor cruzando a linha de chegada.

§ 11º- Desclassificação específica para essa prova:

a. Largada em falso;

b. Falha em completar o percurso conforme definido e descrito.



OBS: Para fazer a marcação da distância da natação deve se medir a partir da água na linha do joelho.

ANEXO 1 – Ficha de inscrição de equipe (providenciar)

Disponível no site (www.sobrasa.org), devendo os chefes de equipe encaminharem a relação dos inscritos para o e-mail rescue@sobrasa.org

O total de inscritos fica limitado ao número de 600 atletas.

Anexo II – Toucas dos Estados:

ESTADO	TOUCA	ESTADO	TOUCA	ESTADO	TOUCA	ESTADO	TOUCA	ESTADO	TOUCA
BRASIL		CEARÁ		MINAS GERAIS		RIO DE JANEIRO		SÃO PAULO	
ACRE		ESPÍRITO SANTO		PARÁ		RIO GRANDE DO NORTE		SERGIPE	
ALAGOAS		GOIÁS		PARAÍBA		RIO GRANDE DO SUL		TOCANTIS	
AMAPÁ		MARANHÃO		PARANÁ		RONDÔNIA		DISTRITO FEDERAL (BRASÍLIA)	
AMAZONAS		MATO GROSSO		PERNAMBUCO		RORAIMA			
BAHIA		MATO GROSSO SUL		PIAUÍ		SANTA CATARINA			

Anexo III – Comissão brasileira de arbitragem de salvamento aquático (CBRASA):

Será composta pelos seguintes árbitros:

- **Juiz de Chamadas - JCH**
- **Árbitro Geral - AG**
- **Juiz de Partidas - JPA**
- **Chefe de Juízes de Viradas e Linhas - CJVL**
- **Juiz de Viradas - JV**
- **Juiz de Linha - JL**
- **Juiz de Percurso - JPE**
- **Chefe de Cronometrista - CCR**
- **Cronometrista - CR**
- **Anotador - AN**
- **Chefe Juiz de Chegada – CJCG (somente em Provas de Praia)**
- **Juiz de Chegada – JCG (Somente em Provas de Praia)**

Outros:

- **Corda de Falsa Saída - CFS**
- **Locutor - LOC**
- **Posicionador de Equipamento – PEQ**

ANEXO IV - Súmula de Recurso:

SÚMULA DE RECURSO

PROVA:			
CATEGORIA:		SÉRIE:	
EQUIPE:			
ATLETA:			

RELATO DO FATO

DATA: / / HORA ENTREGUE _____:_____h

VISTO DO DIR. ESPORTE_____

_____ _____
ASS. ATLETA ASS. CH/EQUIPE

PARECER DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM DE PROVA

_____
ASS. DIR/ESPORTES

ANEXO V:

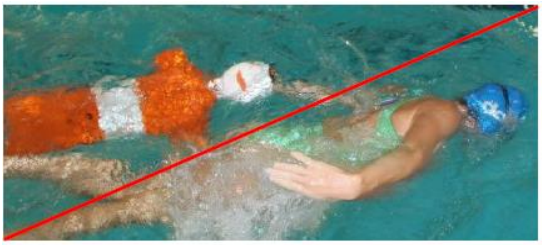
FORMAS DE TRANSPORTE: **CORRETAS**

CORRETO: AMBOS NA SUPERFÍCIE E ROSTO DO MANEQUIM PARA CIMA.

CORRETO: COMPETIDOR NA SUPERFÍCIE E MANEQUIM COM ROSTO PARA CIMA E ACIMA DO COMPETIDOR.

CORRETO: MANEQUIM NA SUPERFÍCIE COM ROSTO PARA CIMA E COMPETIDOR COM O UMA PARTE DO CORPO (COTOVELO)ROMPEMDO A SUPERFÍCIE DA ÁGUA.

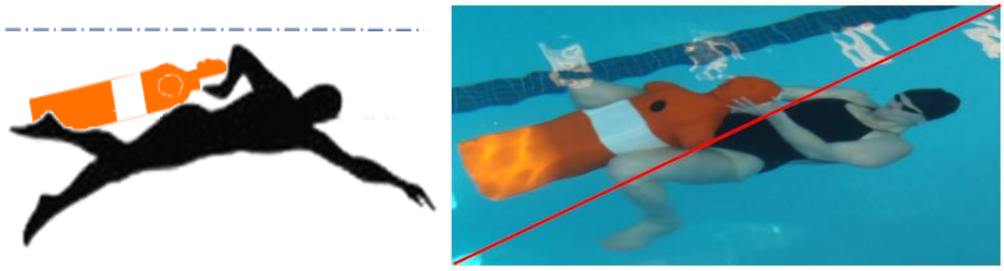
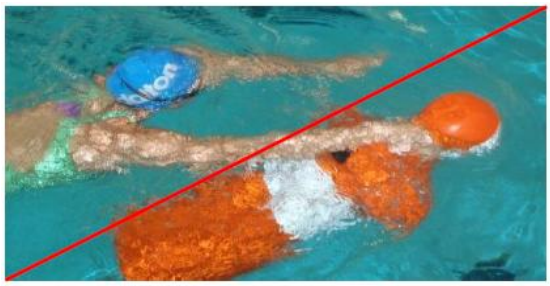
CORRETO: MANEQUIM COM ROSTO PARA BAIXO.



CORRETO: OUTRAS FORMAS DE TRANSPORTE:

FORMAS DE TRANSPORTE: INCORRETAS

INCORRETO: AMBOS ABAIXO DA SUPERFÍCIE DA ÁGUA.



INCORRETO: CABEÇA DO MANEQUIM A FRENTE DA CABEÇA DO COMPETIDOR