



# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE REMO

## REGRAS DE REMO

### ÍNDICE

PARTE I	
– Campo de Ação	2
PARTE II	
– Remadores e Timoneiros	2
PARTE III	
– Barcos	3
PARTE IV	
– Raia	8
PARTE V	
– Instalações técnicas	9
PARTE VI	
– Organização da Regata	11
Seção 1 – Publicidade e Patrocínio	11
Seção 2 – Inscrições, Cancelamento e Substituições	12
Seção 3 – Segurança e Imparcialidade	13
Seção 4 – A Partida	13
Seção 5 – Durante a Prova	15
Seção 6 – A chegada	17
Seção 7 – Protestos	18
Seção 8 – O Júri	19
Seção 9 – Sistema de Eliminatórias	24
Anexo 1 – Sistema de Eliminatória FISA	25
Anexo 2 – Sistema de Eliminatória CBR	28



## PARTE I CAMPO DE AÇÃO

### REGRA 1 - REMO, BARCOS E REGATAS

REMO é o ato de deslocar um barco, com ou sem timoneiro, pela força muscular de um ou mais remadores, usando remos como alavancas do segundo gênero e sentados de costas para a direção do movimento do barco. Remar em um aparelho ou tanque que simule a ação de remar em um barco também é considerado REMO. Em um barco a remo todas as suas partes devem estar firmemente fixadas ao seu casco, incluindo os eixos das partes móveis, mas o carrinho pode movimentar-se na linha longitudinal do barco.

Uma regata de remo é uma competição esportiva que consiste de uma ou mais provas, em um ou mais tipos de barcos, disputadas por remadores (as) divididos em diferentes categorias de sexo, idade ou peso.

### REGRA 2 - CAMPO DE APLICAÇÃO

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

- a. Campeonatos Brasileiros
- b. Copas regionais
- c. Regatas de incentivo e animação, travessias e descidas de rios, torneios interestaduais, regatas universitárias, escolares, militares e classistas;
- d. Campeonatos regionais das entidades de administração e ligas filiadas;
- e. Regatas internacionais ou Encontros internacionais em que a FISA faculta e permite a adoção das Regras de Remo da entidade promotora, com suas peculiaridades, advindas das dificuldades locais de seguir totalmente as regras internacionais.

Nenhum competidor pode inscrever-se em uma regata internacional nem fazer contato direto com a FISA, exceto através da Confederação Brasileira de Remo.

Qualquer entidade de administração regional, ou de prática, ou liga, ou indivíduo que participe de uma competição de remo regida por estas regras deve aceitá-las sem exceção.

## PARTE II REMADORES E TIMONEIROS

### REGRA 3 – DISPOSIÇÕES GERAIS

As regatas instituídas, organizadas ou dirigidas pela CBR são abertas a todos os atletas registrados na CBR, representando ou não entidades de direção regional, de prática, ligas regionais ou nacional, bem como entidades de outros países, que estejam de acordo com estas regras.

Cada entidade competidora é responsável por garantir que a saúde e o preparo físico de seus atletas estejam de acordo com o nível de exigência da competição.

### REGRA 4 – CATEGORIAS POR IDADE

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



1. Juniores (masculino e feminino)
2. Sub 23 (masculino e feminino)
3. Seniores (masculino e feminino)
4. Másteres (masculino, feminino e misto)

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

#### REGRA 5 – TIMONEIROS

Os timoneiros são membros da guarnição. Um homem não pode timonear um barco feminino e vice-versa, exceto em provas de másteres, salvo se a entidade organizadora da regata permitir.

As categorias por idade também são aplicadas para os timoneiros, exceto em eventos de másteres.

O peso mínimo permitido para um timoneiro (vestindo uniforme de competição) é 55 kg para homens (seniores, sub 23 e juniores) e 50 kg para mulheres (seniores, sub 23 e juniores) e guarnições mistas.

A balança deve indicar o peso do timoneiro com um dígito após a vírgula. Para completar o peso mínimo exigido o timoneiro pode carregar um peso morto de no máximo 10 kg, o qual deve ser colocado dentro do barco, o mais próximo possível do timoneiro. Esse peso morto deve ser apresentado aos Árbitros de Controle após a prova.

Nenhum artigo de equipamento de competição deve ser considerado como parte do peso morto.

Estas diretrizes também se aplicam aos timoneiros em provas de peso-leve.

#### REGRA 6 - PESAGEM DE TIMONEIRO

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

A pesagem do timoneiro é feita pela Comissão de Controle, em local previamente anunciado, em balanças aferidas.

No ato da pesagem, será feita uma papeleta subscrita pelo responsável pela pesagem contendo o nome do timoneiro, o peso registrado, a prova de que irá participar, entidade a que pertence e, se for o caso, o peso morto e o equipamento pessoal que irá levar.

A Comissão de Controle deve solicitar na ocasião da primeira pesagem e/ou subsequente um documento oficial de identificação com foto do atleta.

#### REGRA 7 – JUNIORES

O remador (a) e timoneiro (a) serão considerados como juniores até 31 de dezembro do ano em que ele (a) completar a idade de 18 anos, ficando a entidade regional de administração, de prática ou liga que ele representa responsável pela sua saúde, conforme a Regra 3. Após esta data ele passará a ser considerado Sub 23.

As guarnições de juniores somente podem ser timoneadas por atletas da mesma categoria.



## REGRA 8 - SUB 23 E SENIOR

O remador (a) ou timoneiro (a) que deixa de ser júnior será classificado como sub 23 até 31 de dezembro do ano em que ele (a) completar 22 anos.

Provas da categoria senior são abertas para remadores de todas as idades.

## REGRA 9 - PESO LEVE

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

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

## REGRA 10 - PESAGEM DO PESO LEVE

Remadores peso leve devem ser pesados usando apenas o uniforme de competição, em balanças calibradas, não menos de uma hora e não mais de duas horas antes do início da primeira etapa de cada prova que ele esteja competindo e em cada dia de competição.

Eles devem se apresentar para a pesagem junto com toda a guarnição. A pesagem será realizada de acordo com o horário e por ordem crescente do número de raia. Se o peso de um(a) remador(a) ou a média de uma guarnição estiver acima dos limites permitidos, toda a guarnição deverá apresentar-se para nova pesagem, a qual só será realizada após todas as equipes participantes da prova terem sido pesadas.

A balança deve indicar o peso do remador com um dígito após a vírgula.

Se a prova for retardada, o remador peso-leve não é obrigado a se pesar novamente, no mesmo dia.

A Comissão de Controle deve solicitar na ocasião da primeira pesagem e/ou subsequente um documento oficial de identificação com foto do atleta.

Qualquer atleta que tenha se re-hidratado por via intravenosa entre a pesagem e a respectiva prova não poderá participar desta.

## REGRA 11 – MASTER

O remador será considerado master a partir de 1º de janeiro do ano em que ele completa 27 anos.

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

- a. idade mínima de 27 anos;
- b. média de 36 anos ou mais;
- c. média de 43 anos ou mais;
- d. média de 50 anos ou mais;
- e. média de 55 anos ou mais;
- f. média de 60 anos ou mais;
- g. média de 65 anos ou mais;
- h. média de 70 anos ou mais;
- i. média de 75 anos ou mais;
- j. média de 80 anos ou mais.

As categorias por idade não se aplicam ao timoneiro.



Cada competidor será responsável por sua saúde e aptidão.  
Todo remador máster fica obrigado a comprovar sua idade através de um documento oficial de identificação (passaporte ou carteira de identidade).  
O (a) remador (a) máster deve ser classificado na categoria de idade correspondente à idade que tenha no ano da competição.

#### REGRA 12 – EVENTOS MISTOS DE MÁSTERES

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

#### REGRA 13 - REMO ADAPTÁVEL

O remador, para participar do remo adaptável, deverá ser portador de uma deficiência que o encaixe nos critérios estabelecidos pela Regulamentação da Classificação de Remo Adaptável da FISA.

### PARTE III BARCOS

#### REGRA 14 – TIPOS DE BARCOS

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

##### 1 – Masculino (senior)

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)  
Dois c/ timoneiro (2+)

##### 2 – Feminino (senior)

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)

##### 3 – Peso leve masculino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)

##### 4 – Peso leve feminino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Four-skiff (4x)



#### 5- Sub 23 masculino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)  
Quatro c/ timoneiro (4+)

#### 6 – Sub 23 feminino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)

#### 7- Sub 23 peso leve masculino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)

#### 8 - Sub 23 peso leve feminino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Four-skiff (4x)

#### 9- Junior masculino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)  
Quatro c/ timoneiro (4+)

#### 10 – Junior Feminino

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Dois sem timoneiro (2-)  
Four-skiff (4x)  
Quatro sem timoneiro (4-)  
Oito (8+)

#### 11 – Remo adaptável

Single-skiff (1x)  
Double-skiff (2x)  
Quatro c/ timoneiro (4+)

### REGRA 15 – BARCOS E EQUIPAMENTOS

#### 1. Comprimento do barco

- 1.1 - O comprimento total mínimo de um barco de corrida deve ser 7.20 metros, e será medido a partir da frente da bola de proa por toda a



extensão do barco até a ré. Se um barco não estiver alinhado corretamente, por ser menor que o comprimento total mínimo, o árbitro de partida excluirá a guarnição da prova.

## 2. Segurança

- 2.1 - Espessura das pás - as extremidades das pás dos remos devem ter as seguintes espessuras mínimas: remos longos 5 mm, remos curtos 3 mm. Estas espessuras devem ser medidas a partir de 3 mm da extremidade externa da pá para os remos longos e 2 mm para os remos curtos.
  - 2.2 - Bola de proa – a proa de todos os barcos utilizados em regatas deve estar provida de uma bola branca de 4 cm de diâmetro, de borracha maciça ou material similar.
  - 2.3 - Sapatilha e finca-pé – para evitar os acidentes nos emborcamentos, todos os barcos devem estar equipados com finca-pés, cujas sapatilhas, presas ao finca-pé por uma fina corda com no máximo 7 cm de comprimento, permitam aos remadores desvencilhar-se do barco rapidamente sem ajuda das mãos.
3. Propulsão natural - é proibido usar qualquer substância que modifique as propriedades naturais da água, ou estrutura que altere a camada limite do barco facilitando o seu deslocamento.
  4. Transmissão - é proibido usar aparelhos de transmissão sem fio nos barcos, tanto para emissão como para recepção (contato com o exterior), salvo se instalado pela CBR para o fim de transmitir informações visando a promoção da regata e do esporte, e a pesquisa científica.
  5. Placa de produção – todos os barcos construídos ou entregues após 1º de janeiro de 1998 devem ter uma placa de produção, com 50 cm<sup>2</sup>, na qual deve haver as seguintes informações:
    - o nome e endereço do fabricante do barco
    - o ano da construção
    - o peso médio da equipe para o qual o barco foi construído
    - o peso do barco na construção ou entrega.

## REGRA 16 - PESO DOS BARCOS

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

### TABELA DE PESO MÍNIMO DOS BARCOS

<i>Classe dos Barcos</i>	4+	2x	2-	1x	2+	4-	4x	8+
<i>Peso em kg</i>	51	27	27	14	32	50	52	96

Os barcos são pesados com os equipamentos indispensáveis a sua utilização, ou seja: braçadeiras, finca-pés, trilhos, leme, carrinho e bolina. O peso mínimo não inclui os remos, número de proa, amplificadores, alto-falantes ou qualquer outro equipamento eletrônico.

Peso extra carregado para atingir o peso mínimo do barco deve ser fixado ao barco. Na pesagem oficial do barco, a superfície molhada do barco é aceita. Entretanto qualquer água acumulada deve ser retirada. Todos os outros itens (ferramentas, roupas, esponjas, garrafas, etc.) devem ser retirados.



É unicamente da equipe a responsabilidade de que os barcos tenham o peso mínimo exigido.

A balança deve indicar o peso do barco com um dígito após a vírgula e deve estar disponível para as guarnições pelo menos 24 h antes da primeira prova da competição.

A seleção de barcos a serem pesados é feita através de um sorteio.

A penalidade por competir em um barco abaixo do peso será passar a guarnição para o último lugar da prova. Se a guarnição competir de novo com o barco abaixo do peso em outra etapa da mesma prova, deve ser desclassificada.

#### REGRA 17 – NÚMERO DE PROA

O número da baliza sorteada para cada barco concorrente deve ser colocado na proa de cada embarcação, para melhor orientação do Árbitro Geral e dos Árbitros de Chegada.

### PARTE IV RAIA

#### REGRA 18 – CARACTERÍSTICAS

A tarefa de delimitar a raia de competição deve ser confiada a um topógrafo.

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

#### REGRA 19 – COMPRIMENTO

O comprimento mínimo necessário da raia para competições de juniores, pesos-leves, sub 23 e seniores (masculino e feminino), é de 2.150 m. (50 + 2.000 + 100). A raia para as competições de Máster e Adaptável (homens e mulheres) deverá ser de 1.150 m. (50 + 1.000 + 100).

#### REGRA 20 – NÚMERO DE BALIZAS

As regatas devem acontecer em seis balizas, sendo que a raia deve ter pelo menos oito balizas.

#### REGRA 21 – LARGURA

A largura da raia é de no mínimo 108 m, a fim de permitir a presença de seis competidores por prova. (6 x 13,5m mais duas balizas extras).

#### REGRA 22 – PROFUNDIDADE

Sendo o fundo da raia nivelado, esta deve ter uma profundidade mínima de 3 m em toda a sua extensão. Sendo irregular, a profundidade mínima deve ser de 3,5 m.

#### REGRA 23 - CONDIÇÕES LOCAIS

A superfície ou plano d'água deve ser protegido o máximo possível dos ventos.





Não deve haver correnteza. Se por acaso houver, não deve ocasionar condições desiguais nas diversas balizas (e não deve exceder seis metros por minuto em regatas nacionais e doze metros por minuto em regatas estaduais.) O desenvolvimento correto das provas não deve ser perturbado por ondas de origem artificial ou natural.

## PARTE V INSTALAÇÕES TÉCNICAS

### REGRA 24 - PONTÃO DE PARTIDA

A proa de cada barco deve estar alinhada na linha de partida. Para isso, é necessário o uso de pontões de partida, que devem ser de construção sólida e capazes de permanecerem fixos.

### REGRA 25 - AUXÍLIOS DE DIREÇÃO

Todas as raias devem ter pontos de referência representados por painéis sinalizadores, colocados no centro de cada uma, atrás da linha de partida, grandes o bastante para serem vistos durante os primeiros 200 m do percurso.

### REGRA 26 - TORRE DE PARTIDA

A torre de partida deve estar entre 40 e 50 metros atrás da linha de partida, no centro da raia. Deve ter uma plataforma coberta para o Árbitro de Partida, que deve ficar de 3 a 6 metros acima do nível da água. Esta plataforma deve ser construída de tal forma que o árbitro de partida tenha uma clara visão sobre toda a linha de partida, incluindo a barraca do Alinhador.

### REGRA 27 - EQUIPAMENTO NECESSÁRIO PARA A PARTIDA

A torre de partida deve estar equipada com um ou dois relógios grandes que estejam visíveis a pelo menos 100 m. O Árbitro de Partida deve dar as instruções e ordens usando um microfone ou megafone. Além disso, o Árbitro de Partida deve ter uma bandeira vermelha e um sino.

O Árbitro de Partida deve estar em constante comunicação com o Alinhador, Árbitros de Chegada, Árbitros de Controle e presidente do Júri.

### REGRA 28 - INSTALAÇÃO DO ALINHADOR

Para o Alinhador deve haver, exatamente na linha de partida, uma estrutura fixa instalada a uma distância de 15 a 30 metros da primeira raia e situar-se de 1 a 2 metros sobre o nível da água.

Para regatas internacionais deverá haver um equipamento de controle de partida em falso, com câmara de vídeo, computador, monitor e impressora.

A linha de partida é demarcada por um fio absolutamente esticado na vertical, que deve ser colocado à frente do Alinhador, coincidindo com a linha vertical de um painel, colocado no lado oposto da linha de partida. Esse painel deve ser dividido verticalmente e pintado uma metade de preto e a outra metade de amarelo, sendo que a parte preta deve ficar para o lado da chegada. A linha vertical é linha que se forma entre as duas cores do painel.



## REGRA 29 - ZONA DE PARTIDA

A zona de partida consiste nos primeiros 100m do percurso, a partir da linha de partida até a linha dos 100m. Sendo adotado o sistema alban, a zona de partida será demarcada com uma seqüência de bóias vermelhas e por duas bandeiras brancas fora da raia na marca dos 100m.

## REGRA 30 – RAIAS

As raias devem ser retas e com a mesma largura em todo o comprimento. A largura de cada raia é de 13,5 metros. É recomendável a existência de oito raias (o mínimo são seis).

## REGRA 31 - NUMERAÇÃO DAS RAIAS

A raia de número 1 deverá estar do lado esquerdo do Árbitro de Partida, que deverá estar na torre de partida olhando para a linha de chegada.

## REGRA 32 – BÓIAS

Se for adotado o sistema alban, a raia deve ter todas as suas balizas delimitadas ao longo dos 2.000 m por bóias distantes umas das outras não mais de 12,5 m. (10 m é o ideal). A superfície dessas bóias (cujo diâmetro não deve exceder a 15 cm.) deve ser macia, flexível e deve ser utilizada a mesma cor ao longo de todo o percurso. Em cada raia deve haver uma bóia de vermelha a cada 250 metros e todas as bóias nos primeiros cem metros e nos últimos 250 metros também devem ser vermelhas. Não deve haver bóias na linha de partida e na linha de chegada.

## REGRA 33 - MARCADORES DE DISTÂNCIA

Na chegada, deve haver uma placa indicativa dos 2.000 metros. A cada 250 metros a partir da linha de partida, deverá haver marcadores dos dois lados da raia, indicando a distância percorrida, até os 1750 metros. Para regatas regionais e campeonatos nacionais, as raias podem ser demarcadas lateralmente por bóias colocadas a cada 250 m, preferencialmente de cores diferentes para orientação dos remadores. Neste caso, nos 500 m, 1.000 m, 1.500 m e na linha de chegada, bóias maiores com a indicação da distância percorrida.

## REGRA 34 - LINHA DE CHEGADA

A linha de chegada é demarcada por um fio absolutamente esticado na vertical que deve ser colocado à frente dos Árbitros de Chegada, coincidindo com a linha vertical de um painel, colocado no lado oposto da linha de chegada. Esse painel deve ser dividido verticalmente e pintado uma metade de preto e a outra metade de amarelo, sendo que a parte amarela deve ficar para o lado da partida. A linha vertical é a linha que se forma entre as duas cores do painel.

A linha de chegada pode ser demarcada por duas bandeiras vermelhas a 5 metros fora do curso da raia. É essencial que essas bandeiras vermelhas estejam exatamente na linha de chegada, e que não impeçam a visão dos Árbitros de Chegada e nem o progresso das guarnições.

## REGRA 35 - TORRE DE CHEGADA

A torre de chegada deve ser uma estrutura construída exatamente na linha de chegada e localizada aproximadamente 30 metros longe das balizas de competição.



Deve ter espaço suficiente para acomodar os Árbitros de Chegada e o equipamento de foto/vídeo-finish.

#### REGRA 36 - ÁREA DE ESCAPE

Após a linha de chegada, para permitir que as guarnições parem com segurança, deve haver uma distância mínima de 100 metros de água, sendo o ideal 200m.

#### REGRA 37 - RESULTADOS / SISTEMA DE CRONOMETRAGEM

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

No caso de chegadas emparelhadas, a ordem de classificação deverá ser determinada através da filmagem, utilizando-se para tanto câmera de vídeo (*vídeo finish*), ou equipamento óptico especial (*foto-finish*), que deverá ser feita, obrigatoriamente, sobre a linha de chegada.

### PARTE VI ORGANIZAÇÃO DA REGATA

#### SEÇÃO 1 – Publicidade e patrocínio

#### REGRA 38- PRÊMIOS E CONTRATOS DE PATROCÍNIO

Competidores (remadores e timoneiros) podem receber dinheiro e outros prêmios pela competição. Podem também celebrar contratos de patrocínio e cessão de imagem, providenciando para que sejam aprovados pela Confederação Brasileira de Remo, e desde que estejam de acordo com as regras da FISA no que concerne à exposição da marca do patrocinador nos barcos, remos e uniformes.

Só serão permitidas propagandas nos uniformes oficiais da Seleção Brasileira se autorizado pela Confederação Brasileira de Remo (incluindo propaganda no corpo). Toda propaganda deve estar em conformidade com a legislação brasileira que rege o assunto.

#### REGRA 39– PUBLICIDADE NOS BARCOS

Os espaços existentes nos castelos de proa e de ré, bem como de cada lado do barco, na borda ou no quebra-mar, podem levar o nome do patrocinador, limitada esta área a 800 cm<sup>2</sup> (oitocentos centímetros quadrados), observado o seguinte:

- 1x, 2x, 2- e 2+ uma só vez de cada lado (num total de 2 identificações)
- 4x, 4- e 4+ duas vezes, no máximo, de cada lado (num total de 4 identificações)
- 8+ quatro vezes no máximo de cada lado (num total de 8 identificações)

Estas propagandas devem ser exatamente idênticas. No caso de barcos com quatro ou mais remadores é permitida a divulgação dos nomes de dois patrocinadores.

Não é permitida publicidade de fumo ou bebida alcoólica forte (mais de 15%). Em regatas exclusivas de juniores não é permitida publicidade de bebidas alcoólicas.

#### REGRA 40 – PUBLICIDADE NOS REMOS

Remos longos e curtos, além do nome do fabricante, poderão ter o nome do patrocinador na alavanca interna, limitado cada um a 100 cm<sup>2</sup> (cem centímetros quadrados). Na alavanca externa e na pá do remo não poderá constar qualquer tipo de publicidade.



## REGRA 41 – PUBLICIDADE NOS UNIFORMES

Os uniformes dos remadores e timoneiros podem levar o nome do fabricante em um espaço de, no máximo, 16 cm<sup>2</sup> (dezesseis centímetros quadrados). É permitido, também, em somente uma peça do uniforme (boné, testeira, camisa, etc.), colocar o nome do patrocinador, restrito este espaço a 50 cm<sup>2</sup> (cinquenta centímetros quadrados).

## REGRA 42 - UNIFORME DOS REMADORES

Membros de uma mesma guarnição devem competir usando uniformes idênticos. O timoneiro pode usar roupas adicionais em condições de tempo adversas, por razões de saúde, mas elas devem ser das cores da entidade regional de administração, ou de prática, ou da liga que ele representa.

O uso de boné ou bandana é pessoal, porém se mais de um membro da guarnição for usar, tem que ser idênticos.

## REGRA 43 – COR DAS PÁS

A cor e o desenho das pás dos remos de um mesmo barco devem ser idênticos dos dois lados.

## SEÇÃO 2 – Inscrições, cancelamento e substituições

### REGRA 44 - DECLARAÇÃO FALSA

Qualquer declaração falsa no que diz respeito ao nome, categoria, filiação ou elegibilidade de um atleta acarreta sua exclusão de todas as provas nas quais está inscrito na regata em questão.

### REGRA 45 - CANCELAMENTO

Se um clube cancelar a sua participação em uma prova que esteja inscrito, deve informar o seu afastamento até no máximo uma hora antes do início da prova em questão, apresentando, por escrito, uma solicitação de cancelamento de sua participação ao Júri da Regata, ficando sujeito às multas previstas no regulamento da competição.

O cancelamento, uma vez feito, é irrevogável.

### REGRA 46 - SUBSTITUIÇÕES ANTES DA PRIMEIRA PROVA

Guarnições - é permitida a substituição do (a) timoneiro (a) e de até 50% dos remadores por atletas devidamente inscritos na regata, devendo a papeleta de substituição ser entregue à Comissão de Controle até no máximo uma hora antes do início da primeira etapa de cada prova em que haja a substituição (eliminatória ou final). Em caso de adiamento será considerado o horário oficial da prova.

Single-Skiff - nenhuma substituição é permitida para um remador de single-skiff.

### REGRA 47 – SUBSTITUIÇÕES APÓS A ELIMINATÓRIA

Guarnições - Não pode haver substituição de remador (a) ou timoneiro (a) após a guarnição ter participado de uma eliminatória, exceto em caso de acidente ou doença grave de um (a) remador (a) ou timoneiro (a) no decorrer das eliminatórias, comprovado por médico credenciado pela entidade organizadora da regata. O remador (a) ou timoneiro (a) que tenha sido substituído (a) fica impedido



(a) de participar de qualquer outra prova na competição, mesmo que se restabeleça.

Single-Skiff - nenhuma substituição é permitida para um remador de single-skiff.

### SEÇÃO 3 – Segurança e imparcialidade

#### REGRA 48 - PRINCÍPIOS BÁSICOS

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

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

#### REGRA 49 – SEGURANÇA

Um serviço médico e de resgate (salva vidas), obrigatoriamente, devem estar prontos para agir na terra e na água durante o horário oficial da regata.

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

#### REGRA 50 - REGRAS DE TRÁFEGO NA RAI A

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

- a. Regras de tráfego para treinamento
- b. Regras de tráfego para competições

As regras de tráfego para treinamento devem identificar pelo menos uma raia neutra entre as equipes navegando em sentido oposto.

As regras de tráfego para competição devem cobrir a área para aquecimento e resfriamento.

Os remadores durante o aquecimento ou resfriamento devem:

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

#### REGRA 51 – JUSTIÇA

Todos os remadores devem competir de forma justa, respeitando seus oponentes e os membros do Júri. Em particular, devem respeitar o horário de partida e seguir as instruções do árbitro durante toda a competição, dentro ou fora d'água.

Os membros do Júri devem garantir que as regras são aplicadas de forma justa a todos os competidores.

### SEÇÃO 4 – A partida

#### REGRA 52 - NA PARTIDA

Os primeiros 100 m da prova constituem a zona de partida.



Uma guarnição pode entrar na zona de partida, depois de autorizada pelo Árbitro de Partida, após as guarnições da prova anterior deixarem a zona de partida e o Árbitro de Partida ter atribuído a raia da guarnição.

As guarnições têm que se posicionar em suas respectivas raias até dois minutos antes da hora da partida da prova.

O Árbitro de Partida deve começar a prova sem referência aos ausentes. As guarnições que chegarem atrasadas à partida devem ser advertidas com um cartão amarelo pelo Árbitro de Partida.

#### REGRA 53 - PROCEDIMENTO DE PARTIDA

O Árbitro de Partida informará as equipes suas posições na partida.

As guarnições deverão estar no pontão de partida até dois minutos antes do horário da sua prova. Quando as equipes estiverem prontas e o Alinhador indicar que elas estão devidamente alinhadas, o Árbitro de Partida dará a partida.

Dois minutos antes do horário da partida, o Árbitro de Partida anunciará "*dois minutos*", isto significa que as guarnições, a partir de então, estão formalmente sob as suas ordens. As guarnições devem se preparar para a partida, checando equipamentos e se desfazendo, se for o caso, de vestimentas adicionais.

Antes de dar a partida, o Árbitro de Partida deve ter certeza de que o Árbitro Geral e o Alinhador estão prontos.

Estando os barcos devidamente alinhados, o Árbitro de Partida fará chamada das guarnições, por ordem crescente de balizas, pelo nome das equipes. As guarnições têm que se certificar de que estão corretamente posicionadas, pois, depois de nomeadas, o Árbitro de Partida não levará em consideração nenhum erro de posicionamento ou alegação de não estarem prontas.

Cada guarnição é responsável por estar alinhada e pronta para a partida após a chamada.

Concluída a chamada, o Árbitro de Partida observará se o Alinhador continua com a bandeira branca levantada, indicando que as guarnições estão corretamente alinhadas e dirá: **ATENÇÃO!**

O Árbitro de Partida deve então levantar a bandeira vermelha e, após pequena pausa, falar: **SAI!**, ao mesmo tempo abaixando a bandeira lateralmente.

A pausa entre o levantar da bandeira e o comando de partida deve ser claro e variável.

No caso do Árbitro de Partida notar que o Alinhador abaixou a bandeira branca, deve interromper o procedimento de partida. Se a partida for interrompida, por qualquer razão externa às equipes ou por partida falsa, então o Árbitro de Partida deverá reiniciar o procedimento, fazendo nova chamada, anunciando o nome das guarnições.

#### REGRA 54 – PARTIDA RÁPIDA

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

Para a partida rápida, no lugar da chamada, o Árbitro de Partida deve dizer "Partida Rápida – Atenção"

Deve então levantar a bandeira vermelha e, após uma clara e variável pausa, falar: **SAI!** e ao mesmo tempo abaixar a bandeira lateralmente.



## REGRA 55 - PARTIDA EM FALSO

Um barco que cruze a linha de partida antes do comando do Árbitro de Partida comete uma partida em falso. Somente o Alinhador pode determinar se uma ou mais guarnições causaram uma partida em falso.

Logo após autorizar a partida, o Árbitro de Partida deverá olhar para o Alinhador, a fim de certificar-se de que a partida foi normal. No caso de uma partida em falso, o Árbitro de Partida deverá parar a prova: tocando o sino e balançando a bandeira vermelha. No caso de uma partida em falso ele deve perguntar ao Alinhador o(s) nome(s) da(s) guarnição(ões) faltosa(s), punindo-a(s) com um cartão amarelo. Quando as guarnições retornarem ao pontão de partida o Árbitro de Partida dirá: "(nome da equipe), partida em falso, cartão amarelo".

Na(s) raia(s) correspondente(s) a(s) guarnição(ões) faltosa(s) será colocado um cubo, bola ou cone amarelo. A guarnição que receber dois cartões amarelos será retirada da prova.

## REGRA 56 - OBJEÇÕES NA PARTIDA

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

### SECÃO 5 – Durante a prova

## REGRA 57 - QUEBRA NA ZONA DE PARTIDA

Se uma guarnição, nos 100 m iniciais da prova (zona de partida), sofrer alguma avaria em seu barco ou equipamento, um membro da equipe deve erguer seu braço para indicar que há um problema. O Árbitro Geral ou o Árbitro de Partida deve interromper a prova, cabendo ao Árbitro Geral, depois de examinar o dano e, se necessário, consultar o Presidente do Júri, decidir o que deverá ser feito ao julgar a reclamação. Se improcedente, a equipe será punida com um cartão amarelo.

Os 100 m iniciais são contados para cada guarnição, individualmente, independentemente de sua colocação na prova.

A guarnição está na zona de partida se a proa de seu barco ainda não cruzou a linha dos 100 m.

## REGRA 58 – RESPONSABILIDADE DOS REMADORES

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

## REGRA 59 – INTERFERÊNCIAS

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



Se uma equipe interferir com outra guarnição e tiver, na opinião do Árbitro Geral, alterado o resultado final da prova, esta equipe deverá ser desqualificada, a princípio, somente após ter sido advertida.

Numa situação onde ocorra colisão entre barcos ou remos o Árbitro Geral pode desqualificar a equipe causadora, mesmo que não tenha havido nenhuma advertência anterior.

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

#### REGRA 60 – CONSEQUÊNCIAS DA INTERFERÊNCIA

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

#### REGRA 61 – INSTRUÇÕES DURANTE A PROVA

É proibido dar qualquer instrução ou direção aos remadores ou equipe durante a competição através de equipamentos elétricos, eletrônicos ou técnicos direta ou indiretamente.

#### REGRA 62 – COLISÃO

A colisão caracteriza-se pelo choque ou contato de remos, dos barcos ou de tripulantes de duas ou mais embarcações.

Durante o transcorrer da prova, ocorrendo alguma colisão, dentro dos limites da raia, o Árbitro Geral adota, segundo seu critério, uma das seguintes soluções:

1. deixa continuar a prova, aceitando a ordem de chegada dos barcos, devido a colisão ter sido muito leve, desqualificando ou não o culpado;
2. continua a prova, desqualifica o culpado e determina nova disputa com as guarnições que tiveram suas posições alteradas;
3. anula a prova, desqualifica o culpado e determina nova disputa, imediatamente ou em horário posterior, obrigatoriamente do pontão de partida, com todas ou parte das guarnições.





Não cabe repetição de prova para a guarnição que já tiver cruzado a linha de chegada.

Os acidentes que ocorrem fora dos limites da raia demarcada não constituem motivo para a anulação da prova pelo Árbitro Geral.

A colisão resultante de um acidente natural da embarcação, pode, a critério do Árbitro Geral, isentar a guarnição de responsabilidade, se tiver procurado, por todos os meios, evitá-la.

Se várias embarcações de um mesmo clube tomam parte na mesma prova e uma delas provoca, voluntariamente, uma colisão, o Árbitro Geral desqualifica todas as guarnições desse clube.

## SEÇÃO 6 – A Chegada

### REGRA 63 - TÉRMINO DA PROVA

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

Uma prova termina quando a última guarnição cruza a linha de chegada. A prova está concluída quando o Árbitro Geral levantar a bandeira branca ou vermelha.

Prova Normal - Mesmo que o árbitro considere a prova normal, ele só pode comunicar aos Árbitros de Chegada, através da bandeira branca, que a prova está normal, após verificar que não há objeções das guarnições.

Prova Irregular - Se o Árbitro Geral considerar que a prova está irregular, deverá levantar sua bandeira vermelha.

### REGRA 64 – OBJEÇÕES

Se uma guarnição considera que houve irregularidade durante a prova, um dos membros deve levantar a mão para indicar que está fazendo uma objeção ao Árbitro Geral imediatamente após a chegada, antes de sair da raia. Neste caso, o Árbitro Geral não levantará nenhuma bandeira, ele deve ouvir a equipe reclamante e considerar sua objeção.

O Árbitro Geral decide sobre a objeção e comunica sua decisão aos remadores e aos outros membros do júri.

O Árbitro Geral pode tomar uma das seguintes decisões:

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

Se houver demora em resolver a objeção, os Árbitros de Chegada devem anunciar um resultado “não oficial” da prova, mas com a frase clara “*Resultado não oficial, assunto de objeção*”.



## REGRA 65 – EMPATE

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

- a. se houver empate em uma eliminatória, uma repescagem ou uma semifinal, e se for decisivo para somente uma das guarnições dar prosseguimento na próxima fase da competição, deverá haver a repetição da prova para as guarnições envolvidas no mesmo dia, e não menos que duas horas após a prova em que o empate ocorreu. Se ambas as guarnições envolvidas no empate passarem a fase seguinte, não haverá repetição da prova e será feito um sorteio entre elas para determinação de suas raias na próxima etapa;
- b. Em uma final, verificando-se o empate, as guarnições envolvidas terão a mesma colocação e a seguinte pulará um número ordinal. Se o empate implicar no recebimento de medalhas, então o Comitê Organizador do evento deve providenciar medalhas adicionais.

## REGRA 66 - ANULAÇÃO DA PROVA

Uma prova será anulada pelo Júri quando verificado que houve erro de direito por parte de qualquer um dos Árbitros.

Uma prova corrida fora das vistas do Árbitro Geral será considerada nula pelo Júri somente se os seus componentes constatarem alguma irregularidade no seu transcurso.

### Seção 7 – Protestos

## REGRA 67 – PROTESTOS

Uma guarnição cuja objeção não tenha sido aceita, afetada pela decisão do árbitro na objeção, ou que não aceite o resultado divulgado, pode fazer um protesto, por escrito, ao Presidente do Júri, no máximo uma hora após o Árbitro Geral ter comunicado sua decisão, ou no caso da não aceitação dos resultados divulgados, uma hora após a divulgação do resultado.

A Banca do Júri decidirá se o protesto foi justificado. Tomará sua decisão antes da próxima etapa da respectiva prova, e, em qualquer situação, no máximo duas horas após a última prova do dia.

Como regra geral, no caso de protesto referente à final de uma prova, a cerimônia de premiação da prova fica suspensa até a Banca do Júri ter tomado sua decisão. Qualquer recurso, contra uma decisão da Banca de Júri, deve ser apresentado a CBR, para ser encaminhado ao STJD; no caso de regata estadual à Federação Estadual (TJD), dentro do prazo previsto no Código Brasileiro de Justiça Desportiva. Em qualquer caso de protesto, devem ser observados os seguintes princípios:

1. Um protesto tem que ser escrito de forma clara, expondo os fatos e razões nas quais é baseado, devendo estar acompanhado do recibo de pagamento, no valor de 50% do salário mínimo vigente, feito ao presidente do Júri.
2. Os envolvidos (entidade regional de administração, de prática, liga ou remador) não podem tomar parte na decisão final da Banca do Júri.
3. Qualquer árbitro ligado aos envolvidos no protesto, mesmo compondo a Banca do Júri da Regata, é considerado impedido da votação e não pode tomar parte na decisão final.



## REGRA 68 – PENALIDADES

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

1. Repreensão
2. Cartão Amarelo
3. Cartão Vermelho ou Desqualificação / Desclassificação (da prova)
4. Exclusão (da competição)
5. Repetição da Prova (para um numero específico de guarnições).

Depois da aplicação da penalidade apropriada, a Banca do Júri deve tomar todas as medidas para recuperar as chances da equipe prejudicada.

## SEÇÃO 8 – O Júri

### REGRA 69 – FINALIDADE

O Júri tem o dever de garantir que a regata aconteça de acordo com essas regras e, em particular, assegurar igualdade de condições a todos os competidores.

### REGRA 70 – FISCALIZAÇÃO

Os membros do Júri devem:

1. Fiscalizar as raia e suas imediações, comunicando, por escrito, ao Presidente do Júri, para ser incluído em seu relatório, as anormalidades e infrações ocorridas no transcurso das provas;
2. Evitar aglomerações na torre de chegada e pontões de embarque e colaborar com a entidade organizadora no que se fizer necessário para o bom andamento da regata.

### REGRA 71– COMPOSIÇÃO DO JÚRI

O Júri é responsável por tudo que diz respeito às provas. O Júri é composto por todas as autoridades da regata, a saber:

O Presidente do Júri;

Os Árbitros Gerais (1º e 2º);

Árbitro de Partida;

Alinhador;

Os Árbitros de Chegada, sendo um deles designado Membro - Chefe;

Os árbitros da Comissão de Controle, sendo um deles designado Membro - Chefe.

Árbitros substitutos num total de três.

O Júri e seu Presidente são nomeados pela comissão de arbitragem da entidade promotora da regata, ou pela CBR, devendo o Presidente ser portador de licença de Árbitro Internacional.

Não podem integrar o Júri os treinadores, auxiliares técnicos, instrutores ou outras pessoas que obtêm vantagens pecuniárias da prática do esporte Remo.

Os membros do júri devem manter-se em comunicação, via rádio, durante todo o transcorrer da regata.

### REGRA 72 - BANCA DO JÚRI

A Banca do Júri será composta pelo Presidente do Júri e dois outros membros do Júri, designados anteriormente, ao início da competição, pelo Presidente do Júri. Os nomes dos membros que compõem a Banca do Júri devem ser divulgados no



quadro de aviso e nas garagens, em cada dia de competição. Esta Banca do Júri julga e decide sobre os protestos que venham ocorrer.

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

#### REGRA 73 – SEGURANÇA DOS REMADORES

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

#### REGRA 74 – PENALIDADES

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

1. Repreensão
2. Cartão Amarelo
3. Cartão Vermelho ou Desqualificação / Desclassificação (da prova)
4. Exclusão (da competição)

#### REGRA 75 - PRESIDENTE DO JÚRI

O Presidente do Júri deve atribuir deveres a cada membro do Júri e deve supervisionar suas atividades.

Compete ao Presidente do Júri:

1. Presidir as reuniões do Júri;
2. Decidir, após ouvir o Árbitro Geral, sobre a repetição de uma prova em horário posterior ao estabelecido para a regata;
3. Decidir sobre a suspensão, interrupção ou adiamento da regata, considerando as seguintes circunstâncias: vendaval, ressaca, falta de luz, obstrução da raia ou falta de meios para o Árbitro Geral acompanhar as provas;
4. Providenciar junto ao comitê organizador da regata para que a balança esteja a disposição dos atletas, ao menos 48 horas antes do início da competição;
5. Entregar ao Árbitro Geral a direção das provas;
6. Providenciar para que os Árbitros estejam em seus postos 30 minutos antes do início da competição;
7. Designar 3 (três) substitutos para membros do Júri.
8. Nomear a Banca do Júri: (2 (dois) árbitros), presidida por ele, para julgar os protestos, caso hajam;
9. Reduzir a distância da raia para não menos de 1.000, quando as condições forem tão adversas que nenhuma outra alternativa seja possível.

#### REGRA 76 – ÁRBITRO DE PARTIDA

Antes de iniciar suas funções, o árbitro de partida deve certificar-se que todos os equipamentos necessários para a partida estão presentes e prontos para funcionamento. Ele deverá checar se o rádio ou telefone para comunicação com o Alinhador, o presidente do Júri, os Árbitros de Chegada e a Comissão de Controle estão funcionando.

Ao Árbitro de Partida compete:

1. Anotar as guarnições que, inscritas, não comparecerem para a disputa da prova;



2. Cumprir e fazer cumprir, rigorosamente, o horário estabelecido no programa oficial, salvo motivo de força maior;
3. Retirar a guarnição cujo remador(es) ou timoneiro não estiverem devidamente uniformizados;
4. Informar às guarnições o tempo que falta para a partida e comunicar as guarnições (assim que entrarem na zona de partida pela primeira vez) em que baliza elas irão competir. Deverá informar aos competidores os 5, 4, 3 e 2 minutos restantes para a partida;
5. Dar um cartão amarelo para a equipe que chegar atrasada;
6. Dar um cartão vermelho à equipe que tiver recebido dois cartões amarelos na mesma prova;
7. Retirar da prova, a equipe cujo barco não possa ser alinhado corretamente, por ser menor que o comprimento mínimo exigido (7.20 metros).

Material Obrigatório: Bandeira vermelha, megafone ou sistema elétrico de comunicação, sino, radio comunicador e programa da regata.

#### REGRA 77 – ALINHADOR

O Alinhador deve se assegurar que a comunicação, via rádio ou telefone, com o árbitro de partida esteja funcionando.

Ao Alinhador compete:

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

A entidade organizadora coloca à disposição do Alinhador seguradores encarregados do alinhamento dos barcos.

As guarnições que retardarem os trabalhos de alinhamento, não acatando a ordem dos Árbitros, serão punidas com um cartão amarelo.

Material Obrigatório: Bandeira branca, bandeira vermelha, megafone, rádio comunicador e programa da regata.

#### REGRA 78 – ÁRBITRO GERAL

O Árbitro Geral é a autoridade máxima durante o transcurso de uma prova. Ele é responsável por conduzir a prova corretamente e garantir a segurança dos remadores.

Ao Árbitro Geral compete:

1. Receber do presidente do Júri a direção das provas;
2. Cumprir e fazer cumprir rigorosamente essas regras;
3. Impedir que uma equipe seja beneficiada ou prejudicada por outros concorrentes, por pessoas ou fatos estranhos a regata;
4. Dar à equipe prejudicada a oportunidade de se recuperar totalmente;
5. Acompanhar o desenrolar das provas e anotar as irregularidades ou ocorrências verificadas, para incluí-las no seu relatório. Em caso de acidente da lancha, observar o transcurso da prova até onde sua vista alcançar;
6. Transferir sua competência, no todo ou em parte, ao 2º Árbitro;
7. Alternar-se com o 2º Árbitro na direção das provas, em caso de necessidade ou de acordo prévio;



8. O árbitro não deve dar qualquer indicação de direção às equipes. Entretanto, ele deve se esforçar para impedir que ocorram acidentes e prevenir que guarnições sejam prejudicadas por seus oponentes.
9. Anular a partida se, nos primeiros 100 m da prova ocorrer avaria do material ou acidente com uma das guarnições.
10. Se necessário, o Árbitro-Geral pode parar uma prova, impor as penalidades necessárias e ordenar que a prova seja corrida novamente desde a partida, imediatamente ou posteriormente. No caso de ser posteriormente, deve decidir a hora da nova partida, consultando o Presidente do Júri, devendo informar às guarnições envolvidas.

Não é permitido ao Árbitro orientar os barcos quanto as suas retas. Este, só pode advertir as guarnições por meio da bandeira branca, pronunciando o nome do infrator, nos seguintes casos:

1. Se a guarnição está na iminência de prejudicar uma das concorrentes;
2. Se a guarnição está prestes a causar ou sofrer um acidente.

O Árbitro Geral pode desclassificar guarnições após o término da prova ou restringir a repetição somente às guarnições por ele designadas.

Qualquer paralisação da prova seja pelo Árbitro Geral ou pelo Árbitro de Partida, é ordenada com o soar de um sino e com o agitar da bandeira vermelha.

Em caso de necessidade, o Árbitro Geral pode servir, também, como Árbitro de Partida, Alinhador e Cronometrista.

Material Obrigatório: Bandeira branca, bandeira vermelha, sino, megafone, programa da regata.

#### REGRA 79 – OBSTÁCULOS

Quando uma embarcação, correndo em suas águas, é perturbada por obstáculos ou fatos estranhos à regata, de forma a influir no resultado da prova, o Árbitro Geral deve parar a prova e fazê-la recomeçar, obrigatoriamente, do pontão de partida. Em caso de avaria grave, o Árbitro Geral, de acordo com o presidente do Júri, pode marcar o reinício da prova em horário posterior à regata.

#### REGRA 80 - POSIÇÃO DA LANCHAS DO ÁRBITRO

1 - Durante o procedimento de partida a lancha do Árbitro Geral devera estar posicionada imediatamente ao lado do Alinhador. Se ocorrer uma partida em falso o Árbitro Geral pode ordenar ao Árbitro de Partida para paralisar a prova, ou ele mesmo pode parar tocando o sino e balançando a bandeira vermelha.

2 - Logo que a prova for iniciada, a lancha do Árbitro Geral deve imediatamente acompanhar os competidores no centro da raia. Se um remador, dentro da zona de partida indicar que sofreu um dano no seu barco ou equipamento, e o Árbitro de Partida houver parado a prova, o Árbitro Geral decidirá, depois de examinado o barco, se a reivindicação foi justificada e se necessário aplicar a penalidade apropriada.

3- Durante a prova o Árbitro Geral deve se assegurar que sua lancha esta posicionada de maneira que lhe permita tomar atitudes o mais eficazmente possível. A posição da lancha do Árbitro Geral depende do progresso da prova e da possível colocação das equipes nas etapas seguintes. Depende também das condições do tempo.

4 - O Árbitro Geral deve ter certeza que as equipes com quem ele deseja comunicar-se possam ouvi-lo. Se tiver que ultrapassar uma ou mais equipes, deve ter cuidado para não prejudicá-las mais do que o necessário pela marola da sua lancha.



5- Se um ou mais remadores caírem na água, se o barco virar ou afundar, o Árbitro Geral deve ter certeza que o serviço de resgate entrou em ação, ou ele mesmo deve tomar as medidas necessárias.

6- No caso de ventania ou mudança inesperada do tempo, é responsabilidade do Árbitro Geral decidir se a prova vai iniciar, continuar ou parar. A segurança dos remadores é mais importante do que qualquer artigo das regras de competição.

#### REGRA 81 - ÁRBITROS DE CHEGADA

Aos Árbitros de Chegada compete:

1. Anunciar a chegada dos concorrentes;
2. Anotar no boletim de chegada a ordem de classificação das guarnições até o 6º lugar e os tempos marcados pelos Cronometristas;
3. Após verificar se a prova foi normal, divulgar o nome das guarnições colocadas até o 6º lugar;
4. Verificar e anotar, nos respectivos boletins, as ocorrências havidas no transcurso da prova, no caso de acidente da lancha do Árbitro Geral;
5. Registrar os fatos que tenha observado, inclusive, contra as suas decisões;
6. Julgar o filme de chegada, através do (*vídeo-finish*) ou "*foto-finish*", no caso de dúvidas.

Um dos Árbitros de Chegada, a ser designado pelo presidente do Júri, exercerá a função de Árbitro Chefe, que deverá assinar a súmula oficial da regata com os resultados.

Material Obrigatório: buzina ou campainha elétrica, bandeira alaranjada, rádio comunicador, programa da regata, cronômetro e câmara de vídeo (*vídeo - finish*) ou foto - finish.

#### REGRA 82 – PROCEDIMENTO DE CHEGADA

Para que possam cumprir seus deveres, os Árbitros de Chegada devem estar sentados em fila, em diferentes níveis (degraus) na projeção da linha de chegada. A passagem da bola de proa de cada embarcação pela linha de chegada é anunciada por um sinal sonoro acionado por um dos Árbitros, se possível ligado a um sistema elétrico de alto-falantes. Outro Árbitro de Chegada dá as bandeiradas, abaixando a bandeira alaranjada para o 1º lugar; subindo-a, quando passar a bola de proa do 2º colocado; abaixando-a para o 3º e assim sucessivamente (para controle da cronometragem).

São classificadas as guarnições que, por dentro ou fora dos limites da raia, porém, sob as vistas dos Árbitros, cruzam a linha de chegada.

#### REGRA 83 - COMISSÃO DE CONTROLE

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

São funções da Comissão de Controle:

1. Receber os boletins de substituição;
2. Identificar os remadores de cada guarnição, antes do barco dirigir-se ao pontão de partida, anotando as substituições, quando for o caso;
3. Identificar os remadores de cada guarnição no desembarque após o término da prova;
4. Fazer a pesagem dos remadores pesos-leves, bem como do timoneiro, indicando, neste caso, em boletim, qual o peso morto que deve levar, qual a prova em que vai competir, quais os equipamentos extras que vai usar e que são independentes do peso morto.
5. Encaminhar, após a prova, os remadores escolhidos para exame anti-doping;



6. Checar a classe e a idade dos competidores, juniores e sub 23, e a idade média dos másteres;
7. Verificar os uniformes dos competidores, inclusive se estão de acordo com as normas de propaganda;
8. Havendo eliminatórias, fotografar cada guarnição, identificando os seus componentes, antes da 1ª prova, a fim de evitar substituições irregulares;
9. Fornecer os números de proa para cada embarcação, de acordo com a raia que lhe tiver sido sorteada;
10. Verificar se os barcos portam uma bola de proteção na proa;
11. Verificar se a sapatilha permite aos atletas se desvencilhar, com facilidade, em caso de emborcamento do barco;
12. Impedir a presença ou uso, nos barcos, de instrumentos, estruturas e substâncias químicas que possam representar auxílio externo à guarnição;
13. Efetuar a pesagem dos barcos;
14. Verificar as pinturas das pás dos remos;
15. Impedir que, durante a regata, barcos efetuem treinamento;
16. Acionar as guarnições para que se dirijam a tempo ao pontão de partida;

As guarnições são obrigadas a se apresentar a Comissão de Controle, para respectiva identificação, antes de ir para o Pontão de Partida e após a prova antes de deixar o barco para premiação ou outro motivo. A guarnição que não cumpre o preceituado neste artigo será desqualificada ou desclassificada pela Comissão de Controle. Após a prova no caso de mal estar físico de um dos remadores ou acidente com o barco que impossibilite a guarnição de remar até o local onde se encontre a Comissão de Controle, a guarnição poderá ser liberada da apresentação.

#### REGRA 84 – RELATÓRIO

O Júri, após a regata, reúne-se e apresenta um relatório conclusivo, no qual devem constar as colocações de acordo com os boletins dos Árbitros de Chegada, o desenvolvimento da regata, as ocorrências e acidentes ocorridos no desenrolar das provas, mencionando sempre o responsável, as objeções e os protestos, acaso recebidos, e respectiva decisão. Esse relatório, assinado por todos integrantes do Júri, deve ser entregue ao Comitê Organizador da regata até duas horas após a última prova.

O Presidente do Júri rubrica e junta ao seu relatório os boletins dos demais membros do Júri.

#### SEÇÃO 9 – Sistema de eliminatórias

#### REGRA 85 – ELIMINATÓRIAS

Se o número de inscrições em uma prova exceder o número de raias disponíveis, um sistema de eliminatórias deve ser usado.

A CBR pode optar por aplicar o seu próprio sistema de eliminatórias, o da FISA ou outro que julgue apropriado, para que a competição seja disputada com mais intensidade e atinja os fins técnicos ou promocionais buscados pela confederação.

O intervalo entre a 1ª eliminatória e a próxima fase deve ser de no mínimo duas horas.

Deve haver um sorteio para a definição das raias das eliminatórias durante o Congresso Técnico.

Se uma equipe se afastar após o sorteio das raias, e se o número das equipes que restarem no evento envolve outra variante de eliminatórias e repescagem, o presidente do Júri, uma hora antes do início da primeira eliminatória, deve fazer as modificações necessárias ou efetuar um novo sorteio com as equipes envolvidas.





Em repescagens, semifinais e finais, o principal é posicionar nas raias do centro as equipes com os melhores resultados nas primeiras eliminatórias. Similarmente, as equipes com os piores resultados anteriores serão posicionadas nas raias do lado mais externo da raia. Se houver duas opções para definição das raias, deve-se fazer um sorteio.

## Anexo 1 – Sistema de Eliminatórias FISA

Caso 1: de 7 a 8 inscrições

Formato: duas eliminatórias, uma repescagem. Sem semifinais.

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

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

Caso 2: de 9 a 10 inscrições

Formato: duas eliminatórias, uma repescagem. Sem semifinais.

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

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

Caso 3: de 11 a 12 inscrições

Formato: duas eliminatórias, duas repescagens. Sem semifinais.

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

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

Caso 4: de 13 a 15 inscrições

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

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

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

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

Caso 5: 16 a 18 inscrições

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



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

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

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

#### Caso 6: 19 a 20 inscrições

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

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

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

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

#### Caso 7: 21 a 24 inscrições

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

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

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

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

#### Caso 8: 25 a 26 inscrições

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

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



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

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

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

Para 25 inscrições o último colocado em cada semifinais C/D avança para final "E". Há duas opções para as semifinais.

#### Caso 9: 27 a 30 inscrições

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

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

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

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

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

#### Caso 10: 31 a 36 inscrições

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

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

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

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

Semifinais: Os três primeiros colocados nas semifinais A/B avançam para final "A". Os demais avançam para a final "B".



Os três primeiros colocados nas semifinais C/D avançam para final "C". Os demais avançam para a final "D". Os três primeiros colocados nas semifinais E/F avançam a final "E". Os demais vão para final "F". Para 31 inscrições o último colocado em cada semifinais E/F avançam para a final "F". Existem duas opções para as semifinais.

Observe o caso especial de 31 inscrições: o último colocado, em cada semifinais E/F avança para a final "F"; os demais avançam para final "E".

## Anexo 2 - SISTEMA DE ELIMINATÓRIAS CBR

Até 6 concorrentes: todos vão para a final.

7 concorrentes

1ª hipótese: havendo espaço na raia, todos vão à final.

2ª hipótese: duas séries de eliminatórias, sendo uma com 3 e outra com 4 concorrentes. O concorrente que fizer o pior tempo da eliminatória ficará automaticamente com o 7º lugar. Os demais vão à final A.

8 a 12 concorrentes: duas séries de eliminatórias. Os três primeiros classificados de cada série vão à final A. Os restantes vão para a final B.

13 concorrentes: três séries de eliminatórias, sendo uma com 5 e duas com 4 concorrentes. Os dois primeiros classificados de cada série vão à final A. Dentre os sete concorrentes restantes, o que tiver feito o pior tempo na eliminatória ficará automaticamente com o 13º lugar. Os demais vão à final B.

14 concorrentes: três séries de eliminatórias, sendo duas com 5 e uma com 4 concorrentes. Os dois primeiros classificados de cada série vão à final A. Dentre os oito concorrentes restantes, os que tiverem feito os dois piores tempos na eliminatória vão para a final C. Os demais vão à final B.

15 a 18 concorrentes: três séries de eliminatórias. Os dois primeiros classificados de cada série vão à final A. O 3º e o 4º colocado de cada série vão à final B. Os demais vão à final C.

19 concorrentes: quatro séries de eliminatórias, sendo três com 5 e uma com 4 concorrentes. Os 3 primeiros de cada série vão às semifinais A e B. Dentre os sete concorrentes restantes, o que tiver feito o pior tempo nas eliminatórias ficará automaticamente em 19º lugar. Os demais vão à final C. Os 3 primeiros colocados em cada semifinal vão à final A e os seguintes à final B.

20 concorrentes: quatro séries de eliminatórias. Os 3 primeiros de cada série vão às semifinais A e B. Dentre os oito concorrentes restantes, os que tiverem feito os dois piores tempos na eliminatória vão para a final D. Os demais vão à final C. Os 3 primeiros colocados em cada semifinal vão à final A e os seguintes à final B.



21 a 24 concorrentes: quatro séries de eliminatórias. Os 3 primeiros de cada série vão às semifinais A e B. Os restantes disputarão as semifinais C e D.

Os 3 primeiros colocados nas semifinais A e B vão à final A e os seguintes à final B. Os 3 primeiros colocados nas semifinais C e D vão à final C. Os demais vão à final D.

25 concorrentes: cinco séries de eliminatórias com 5 concorrentes cada. Os quatro primeiros de cada série vão às quartas-de-final. Os demais vão para as semifinais C/D.

Quatro séries de quartas-de-final, com 5 concorrentes cada. Os 3 primeiros de cada série vão às semifinais A/B.

Os 3 primeiros colocados nas semifinais A/B vão à final A, os demais à Final B.

Os 3 primeiros colocados nas semifinais C/D vão à final C. Os demais vão à final D.

**ESTAS REGRAS DE REMO SUBSTITUEM AS ANTERIORES, ENTRANDO EM VIGOR A PARTIR DE 01 DE MAIO DE 2010.**