



CÓDIGO DE REGATAS

2023

Regatas Oficiais e Campeonato Brasiliense de Remo

CÓDIGO DE REGATAS 2023

Regatas Oficiais e Campeonato Brasiliense de Remo

Sumário

CAPÍTULO 1 – CONDIÇÕES GERAIS	6
Regra 01 – Campo de aplicação	6
Regra 02 – Regatas e provas oficiais do Distrito Federal	6
Regra 03 – Campeonatos Brasiliense de Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e Remo Paralímpico	6
Regra 04 – Participação e classificação	7
Regra 05 – Campeões Brasilienses de Remo	7
CAPÍTULO 2 – DOS REMADORES E CATEGORIAS	7
Regra 06 – Categorias	7
Regra 07 – Nacionalidade	9
Regra 08 – Eventos Masculinos, Femininos e Mistos	10
Regra 09 – Timoneiros	10
Regra 10 – Pesagem do Peso Leve	10
Regra 11 – Peso dos Timoneiros	11
Regra 12 – Pesagem dos Timoneiros	11
Regra 13 – Saúde	12
CAPÍTULO 3 – DOS BARCOS, EQUIPAMENTOS E DISTÂNCIAS	12
Regra 14 – Características das embarcações	12
Regra 15 – Uniforme dos remadores e patrocínio	12
Regra 16 – Publicidade nos barcos	13
Regra 17 – Publicidade nos remos	13
Regra 18 – Bola de proa	13
Regra 19 – Placa de proa	13
Regra 20 – Classes de barcos e distâncias máximas	13
CAPÍTULO 4 – DAS RAIAS	13
Regra 21 – Montagem das raias	14
Regra 22 – Linha de chegada	14
CAPÍTULO 5 – DO REGISTRO E TRANSFERÊNCIA DE ATLETAS	14
Regra 23 – Registro de atletas	14
Regra 24 – Transferências de atletas	14
Regra 25 – Prazos para registro e transferência de atleta	14
CAPÍTULO 6 – DA ORGANIZAÇÃO DAS REGATAS OFICIAIS	15
Regra 26 – Procedimentos de inscrição	15
Regra 27 – Guarnições mistas de clubes	15
Regra 28 – Atletas avulsos	15
Regra 29 – Deferimento de participação em regatas oficiais	15
Regra 30 – Declaração falsa	16
Regra 31 – Objeções a uma inscrição	16
Regra 32 – Número de raias	16
Regra 33 – Programas de regatas oficiais	16
Regra 34 – Guarnições únicas	16
Regra 35 – Provas simultâneas	16

Regra 36 – Número máximo de guarnições por clube	16
Regra 37 – Dobras de atletas	17
Regra 38 – Substituição de atletas e timoneiros (as), sem eliminatórias	17
Regra 39 – Substituição de atletas e timoneiros, após eliminatórias	17
Regra 40 – Eliminatórias	18
Regra 41 – Cartão Vermelho, desqualificação ou desclassificação da prova nas eliminatórias	18
Regra 42 – Início da regata	19
Regra 43 – Responsabilidade dos remadores	19
Regra 44 – Avaria de material antes da Partida	19
Regra 45 – Avaria de material após a Partida	20
Regra 46 – A Partida	20
Regra 47 – Procedimento de Partida	20
Regra 48 – Partida Rápida	22
Regra 49 – Partida em falso	22
Regra 50 – Consequências da Partida em falso	22
Regra 51 – Objeções na Partida	22
Regra 52 – Guarnições retardatárias	22
Regra 53 – Durante a prova	23
Regra 54 – Treinamento durante a prova	23
Regra 55 – Término da prova	23
Regra 56 – Empate	24
Regra 57 – Paralisação, Suspensão e Cancelamento	25
Regra 58 – Interferências	25
Regra 59 – Consequências da interferência	25
Regra 60 – Colisões	26
Regra 61 – Consequência das colisões	26
Regra 62 – Colisões fora dos limites da raia	27
Regra 63 – Tipos de Penalidades	27
Regra 64 – Cartão Amarelo	27
Regra 65 – Cartão Vermelho, desqualificação ou desclassificação durante ou após a prova	28
Regra 66 – Penalidades disciplinares	29
Regra 67 – Classificação	29
Regra 68 – Pontuação	29
Regra 69 – Empate nas provas oficiais	30
Regra 70 – Empate nas eliminatórias	30
Regra 71 – Desistência	31
Regra 72 – Objeções	31
Regra 73 – Protestos	32
Regra 74 – Resultado do Protesto	32
Regra 75 – Recurso e casos excepcionais	33
Regra 76 – Premiação dos atletas	33
CAPÍTULO 7 - DA DIREÇÃO DAS REGATAS E ARBITRAGEM	33
Regra 77 – Direção da Regata	33
Regra 78 – Júri da Regata	33
Regra 79 – Indicação do Júri	34

Regra 80 – Composição do Júri	34
Regra 81 – Banca do Júri	34
Regra 82 – Acompanhamento das regatas	34
CAPÍTULO 8 - DOS DEVERES DOS ÁRBITROS	35
Regra 83 – Principal preocupação do Júri	35
Regra 84 – Colaboração com o Comitê Organizador	35
Regra 85 – Atribuições da Banca do Júri	35
Regra 86 – Presidente do Júri	36
Regra 87 – Árbitro geral	36
Regra 88 – Comissão de Controle	38
Regra 89 – Árbitro de partida	39
Regra 90 – Atribuições dos árbitros durante a prova	40
Regra 91 – Alinhador	40
Regra 92 – Comissão de Chegada	41
CAPÍTULO 9 – DAS ATRIBUIÇÕES DOS CLUBES E ATLETAS	41
Regra 93 – Princípios éticos e diretrizes de comportamento	41
Regra 94 – Disposições finais	42

CÓDIGO DE REGATAS 2023

Regatas Oficiais e Campeonato Brasiliense de Remo

CAPÍTULO 1 – CONDIÇÕES GERAIS

Regra 01 – Campo de aplicação

As regatas no Distrito Federal são regidas pelo documento "Regras de Remo" da Confederação Brasileira de Remo (CBR) e pelo Código da FISA (Fédération Internationale des Sociétés d'Aviron).

Estas regras se aplicam a todas as regatas instituídas, organizadas ou dirigidas pela FRB e seus filiados.

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

Regra 02 – Regatas e provas oficiais do Distrito Federal

O Campeonato Distrital é uma competição de remo, sobre as distâncias fixadas previamente, ou contra o relógio, que se inicia com os competidores lado a lado, e que se destina a clubes filiados à FRB. O fato de remadores de outra Federação participarem destas regatas não as tornam Regatas Regionais ou Nacionais.

As regatas e provas oficiais são aquelas patrocinadas pela Federação de Remo de Brasília (FRB) e constantes do respectivo Calendário Brasiliense de Regatas.

As datas das regatas oficiais serão aprovadas pela Assembléia Geral e passarão a integrar o Calendário de Regatas para a correspondente temporada, o qual somente poderá ser modificado por motivo relevante e através de decisão da Assembléia Geral.

Entre as regatas oficiais será observado o prazo mínimo de duas semanas.

Regra 03 – Campeonatos Brasiliense de Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e Remo Paralímpico

Durante cada temporada, a iniciar em 1º de janeiro e a terminar em 31 de dezembro de cada ano, serão disputados os Campeonatos Brasiliense de Remo Olímpico Alto Rendimento, de Remo Olímpico Máster e de Remo Paralímpico mediante a realização de, no mínimo, quatro (04) etapas ou regatas oficiais, tendo cada uma delas, no mínimo, 10 (dez) provas somando-se as provas de remo olímpico (alto rendimento e máster) e paralímpico. Poderá haver alteração no número de provas de cada regata e das categorias, caso decidido em Assembleia Geral da FRB.

Regra 04 – Participação e classificação

A participação e classificação nos Campeonatos Brasiliense de Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e Remo Paralímpico é possível apenas para os clubes do Distrito Federal federados à FRB.

A participação de guarnições completas de outros estados será permitida como convidadas, não marcando pontos e não prejudicando a pontuação dos clubes federados do DF (veja Regra 68 deste Código), desde que haja raia livre.

Eliminatórias não serão realizadas devido a presença de guarnições convidadas.

A participação em regata oficial da FRB é vedada a clubes que estejam inadimplentes em relação ao pagamento da mensalidade de Federação.

Regra 05 – Campeões Brasilienses de Remo

Em cada regata oficial do Campeonato será proclamado um único clube vencedor.

Será vencedor da regata o clube que obtiver o maior número de pontos nas provas que integrem o evento no conjunto das categorias de Alto Rendimento, Máster e Paralímpico, computados de acordo com as regras previstas neste código.

Ao final da temporada serão proclamados o Clube Campeão Brasiliense de Remo da temporada e os Campeões nas categorias Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e Remo Paralímpico, através do somatório de pontos obtidos durante toda a temporada, em conjunto e por categoria.

Havendo empate no número de pontos, prevalecerá o clube com maior número de vitórias, de segundos lugares e, assim sucessivamente, até o sexto lugar.

Persistindo o empate, será vitorioso aquele que tiver o maior número de remadores participantes nas provas oficiais da regata.

CAPÍTULO 2 – DOS REMADORES E CATEGORIAS

Regra 06 – Categorias

Em cada temporada a FRB poderá promover provas nas seguintes categorias, para guarnições masculinas e femininas:

a) JUVENIL (11 a 14 anos)

Compreende remadores de 11 a 14 anos, a completar até 31 de dezembro do ano em que se realiza a competição da qual venham a participar, cujas provas terão a distância máxima de 500m.

b) JÚNIOR (até 18 anos)

Compreende remadores de 15 a 18 anos a completar até 31 de dezembro do ano em que se realiza a competição da qual venham a participar, cujas provas terão a distância máxima de 1000m. O remador Júnior poderá participar nas provas de todas as categorias, exceto infantil e máster. Na categoria máster, o remador Júnior poderá ser timoneiro.

c) ESTREANTE (todas as idades)

Compreende remadores que estarão competindo pela primeira vez na temporada (a contar do dia 1º de janeiro a 31 de dezembro). Eles serão estreantes somente durante a temporada (ano em curso), independentemente do número de vitórias obtidas e provas ou etapas que competirem. O remador Estreante poderá competir ou estrear em qualquer categoria ou Prova durante a temporada desde que seja elegível para elas. As provas exclusivas para estreantes terão distância de 500m.

d) ASPIRANTE (todas as idades)

Compreende remadores com menos de quatro vitórias no campeonato brasileiro de remo nas provas de Aspirante e Sênior. Vitórias nas provas das demais categorias (Infantil, Júnior, Estreante e Master) não entram na contagem. Somam-se todas as vitórias do atleta, independente do ano, da temporada e das categorias elegíveis em que competiu. As provas terão distância máxima de 1000m.

e) SÊNIOR (todas as idades)

Compreende os remadores de qualquer idade. As provas terão distância máxima de 2000m.

A categoria Sênior pode ser dividida em:

- CLASSE ABERTA: categoria Sênior, sem limitação de peso para guarnições ou atletas.
- PESO-LEVE: categoria Sênior que preencha os seguintes critérios:
 1. Uma guarnição peso leve masculina (excluindo o timoneiro) deve ter uma média de peso que não exceda 70kg. Nenhum remador pode pesar mais de 72,5kg.
 2. O peso do remador do single-skiff não pode ultrapassar 72,5kg.
 3. Uma guarnição peso leve feminina (excluindo a timoneira) deve ter uma média de peso que não exceda 57kg. Nenhuma remadora pode pesar mais de 59kg.
 4. O peso da remadora do single-skiff não pode ultrapassar 59kg.

f) MÁSTER (a partir de 27 anos)

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

A idade do remador máster será a que ele completa no ano da competição. As guarnições de máster 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;
- K. Média de 83 anos ou mais;
- L. Média de 86 anos ou mais;
- M. Média de 89 anos ou mais.

As categorias por idade não se aplicam ao timoneiro.

Cada competidor será responsável por sua saúde e preparo físico. (Vide Regra 13 – Saúde dos Remadores).

Todo remador Máster fica obrigado a comprovar sua idade através de um documento oficial de identificação (passaporte ou carteira de identidade).

As provas terão distância máxima de 1000m.

g) PARA-REMO (a partir de 15 anos)

Serão aceitos em Competições de para-remo atletas portadores de deficiência que se encaixem nos critérios estabelecidos pela Regulamentação da Classificação de Para-Remo da FISA (ver apêndice 19 do Código de Remo da FISA).

As provas de para-remo estão abertas para remadores classificados como PR1, PR2 e PR3 a partir de 15 anos completados até 31 de dezembro do ano da temporada em que competir.

As provas terão distância máxima de 1000m.

Regra 07 – Nacionalidade

Para representar clube em uma regata do Campeonato Brasileiro de Remo, o remador deverá ser brasileiro; ou ter nacionalidade brasileira; ou residir no Brasil, no mínimo, há um ano antes da data do Campeonato. Ele deve ser capaz de provar isso mostrando um documento oficial (passaporte ou RG).

Regra 08 – Eventos Masculinos, Femininos e Mistos

Somente homens podem competir em provas masculinas e somente mulheres podem competir em provas femininas, exceto o timoneiro (Vide Regra 09).

Em provas mistas, homens e mulheres podem competir em uma guarnição composta por 50% de mulheres e 50% de homens, excluído o timoneiro. O timoneiro pode ser de ambos os sexos.

Regra 09 – Timoneiros

Os timoneiros são considerados como integrantes das guarnições, recebendo inclusive a premiação, quando couber, não lhes sendo cobrada a taxa de inscrição.

As categorias por idade não se aplicam ao Timoneiro, que deve ter idade mínima de 12 anos completos no ano em que se realiza a competição. Ele pode ser de ambos os sexos em qualquer prova.

A participação como timoneiro não será considerada para efeito de participação como remador na categoria Estreante. Da mesma forma, as vitórias conquistadas como timoneiro não serão consideradas para efeito de participação como remador na categoria aspirante.

A pesagem do timoneiro será feita de acordo com a Regra 12 deste Código.

Regra 10 – Pesagem do Peso Leve

Remadores Peso Leve devem ser pesados usando apenas o uniforme de competição, em balanças aferidas, 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.

Não obstante o acima exposto:

1. Se duas etapas do mesmo evento tiverem lugar no mesmo dia da competição e alguns remadores da segunda etapa não tiverem que correr na primeira etapa daquele dia, então os remadores da segunda etapa serão pesados no mesmo horário que os remadores da primeira etapa.
2. Em cada pesagem, cada guarnição deve apresentar-se em equipe no centro de pesagem e ser pesada junta. As balanças devem indicar o peso do remador a 0,1kg. Se a primeira etapa de uma prova for retardada ou cancelada, o remador peso-leve não é obrigado a se pesar novamente, no mesmo dia, para a mesma prova.
3. A Comissão de Controle deve solicitar na ocasião da primeira pesagem e/ou subsequente um documento oficial de identificação com foto do atleta. Se uma fotografia oficial da tripulação, contendo nome e data de nascimento, tiver sido verificada quanto à exatidão das informações através do documento de identidade, esta fotografia poderá ser utilizada pela Comissão de Controle no momento da pesagem.

4. 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, qualquer número de vezes dentro do prazo permitido. Se após o tempo permitido para a pesagem, o peso do remador, e/ou a média da guarnição, continuar acima do permitido, o remador e a guarnição, da qual o remador faça parte, será excluída da prova.
5. Um reserva da guarnição peso leve pode ser pesado junto com a guarnição como se fosse um membro dessa guarnição. O peso registado aplica-se então no caso de uma substituição nos termos da Regra 38.
6. Se uma guarnição tiver sido oficialmente pesada sem reserva, o remador substituto, nos termos da Regra 38 ou 39, pode ser pesado a qualquer momento, até no máximo uma hora antes da prova em questão. O peso individual e o peso médio da tripulação com o peso do remador da substituição e os pesos registrados dos restantes membros da tripulação devem respeitar esta regra.
7. Qualquer atleta que tenha se re-hidratado por via intravenosa entre a pesagem e a respectiva prova não poderá participar desta.

Regra 11 – Peso dos Timoneiros

O peso mínimo permitido para um timoneiro (vestindo uniforme de competição) é de 55kg. Para completar o peso mínimo exigido o timoneiro pode carregar um peso morto de no máximo 15kg, o qual deve ser colocado dentro do barco, o mais próximo possível do timoneiro. Nenhum artigo de equipamento de competição deve ser considerado como parte do peso morto. Esse peso morto deve ser apresentado aos Árbitros da Comissão de Controle antes e imediatamente após a prova (nas rampas de embarque e desembarque). Estas diretrizes também se aplicam aos timoneiros em provas de peso leve.

Regra 12 – Pesagem dos Timoneiros

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 balança deve indicar o peso do timoneiro com um dígito após a vírgula (0,1Kg). 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 13 – Saúde

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.

É exigido do atleta federado, de todas as categorias, assim como de atletas participantes como convidados, o preenchimento do Termo de Responsabilidade, a ser disponibilizado pela FRB, constando que ele está em plena saúde e apto a competir nas regatas organizadas pela FRB. Esse termo terá validade para a temporada em curso. A não apresentação do Termo de Responsabilidade resultará no indeferimento da inscrição do atleta na competição, até que a situação seja regularizada.

CAPÍTULO 3 – DOS BARCOS, EQUIPAMENTOS E DISTÂNCIAS

Regra 14 – Características das embarcações

As embarcações adotadas nas regatas e provas oficiais serão de casco liso de construção, forma e pesos mínimos, conforme as regras 25 a 27 da CBR sobre Tipos de Barcos reconhecidos, sobre os equipamentos que podem ser utilizados e sobre o peso dos barcos.

Todas as embarcações poderão trazer, na borda ou no casco, o respectivo nome.

Regra 15 – Uniforme dos remadores e patrocínio

Membros de uma mesma guarnição devem competir usando uniformes idênticos, inclusive no que diz respeito ao fabricante e ao patrocinador. O timoneiro pode usar roupas adicionais em condições de tempo adversas, por razões de saúde, mas elas devem ser das cores do Clube que ele representa.

As identificações em bonés e meias não precisam ser idênticas dentro da guarnição, estão sujeitas a acordo entre os remadores e o clube, e podem ser usadas para patrocinadores individuais do remador.

Se dois ou mais membros da guarnição usarem bonés, esses bonés devem ser da mesma cor e modelo.

O patrocinador pode ser diferente desde que o posicionamento e tamanho das propagandas sejam idênticos.

O remador ou guarnição que participe de uma prova em desacordo com esta regra, será rebaixado para o último lugar da prova em questão.

Regra 16 – 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 de um ou mais patrocinadores.

Regra 17 – Publicidade nos remos

Remos longos e curtos, além do nome do fabricante, poderão ter o nome do patrocinador na alavanca interna, na alavanca externa e na pá do remo.

Regra 18 – Bola de proa

Todas as embarcações deverão possuir, seja em competição, seja em treinamento, uma proteção esférica de borracha sólida ou de material de consistência similar, de cor branca e diâmetro superior de 4 (quatro) centímetros, cobrindo o bico da proa.

Regra 19 – Placa de proa

Nas competições, todas as embarcações deverão portar, na respectiva proa, placa entregue pela Comissão de Controle com o número da raia que lhe couber por sorteio.

Regra 20 – Classes de barcos e distâncias máximas

As provas podem ser disputadas nas embarcações especificadas no Quadro 1 para as seguintes categorias, feminino, masculino e misto.

Quadro 1. Categoria, embarcações e distâncias máximas disputadas nas regatas oficiais do Distrito Federal.

Categoria	Embarcações	Distância máxima
Juvenil	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	500m
Júnior	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	1000m
Estreante	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	500m
Aspirante	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	1000m
Sênior	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	2000m
Máster	1X, 2X, 2-, 4-, 4X e 8+	1000m
Para-Remo PR1	1X adaptado	1000m
Para-Remo PR2	1X adaptado	1000m
Para-Remo PR3	1X (remo olímpico)	1000m

As distâncias previstas no Quadro 1 poderão ser alteradas, para menor, na definição do Programa de Provas do Campeonato Brasiliense de Remo.

CAPÍTULO 4 – DAS RAIAS

Regra 21 – Montagem das raia

A montagem da raia é de responsabilidade do clube que sedia a regata, com o auxílio e supervisão da FRB. Ela deve estar montada até 30 minutos antes do horário de início da regata. A largura total da raia deverá ser de 120 metros e o balizamento lateral constará de baliza, pirâmides ou boias, colocadas nas largadas (2000m, 1000m, 500m) e na chegada.

Regra 22 – Linha de chegada

A linha de chegada é definida pelo alinhamento do Árbitro de Chegada.

As boias de chegada devem estar posicionadas após a linha de chegada, para servir como referência para os atletas do término da prova.

CAPÍTULO 5 – DO REGISTRO E TRANSFERÊNCIA DE ATLETAS

Regra 23 – Registro de atletas

É obrigatório o registro de atleta na FRB, assim como a sua renovação em cada temporada, se necessário e pedido pela FRB, como condição à sua participação nas competições. Para registro de atletas, são necessários os seguintes documentos:

- i. Ficha de federação de atleta (ficha de registro) – ANEXO I
- ii. Foto em formato 3x4 recente;
- iii. Cópia de documento de identidade com foto; e
- iv. Comprovante de pagamento da taxa de federação a ser fixada pela FRB e informada aos clubes com antecedência.
- v. Para atletas menores de 18 anos também é necessário a cópia da identidade do responsável.

Regra 24 – Transferências de atletas

Para a transferência de atletas entre clubes filiados à FRB, o dirigente ou representante do clube, pelo qual o atleta passará a competir, deverá entregar a Ficha de Transferência de atleta, conforme modelo disponibilizado pela federação, preenchida e assinada à FRB.

A transferência de atletas de outros estados deve obrigatoriamente ser realizada via CBR, conforme normas do órgão.

Nenhum remador poderá competir, na mesma temporada, por mais de um clube filiado à FRB.

Regra 25 – Prazos para registro e transferência de atleta

O registro e a transferência de atletas deve ser realizada até a data de inscrição da regata que o atleta pretende participar. A FRB pode alterar os procedimentos de transferência de atletas, ficando responsável pela ampla divulgação das novas regras aos dirigentes das entidades filiadas.

CAPÍTULO 6 – DA ORGANIZAÇÃO DAS REGATAS OFICIAIS

Regra 26 – Procedimentos de inscrição

Os procedimentos de inscrição nas regatas oficiais serão amplamente divulgados pela FRB aos dirigentes das entidades filiadas. Será cobrada taxa de inscrição em cada etapa do campeonato, exceto para os timoneiros, de quem não se cobra taxa de inscrição. Esse valor poderá ser ajustado pela FRB, devendo ser comunicado aos clubes pelo menos 30 dias antes da regata.

Regra 27 – Guarnições mistas de clubes

É permitida a inscrição de guarnição formada por atletas de mais de um clube.

Regra 28 – Atletas avulsos

Não será permitida a inscrição de atletas avulsos (não pertencentes a nenhum clube ou em período de transferência estadual via CBR).

Regra 29 – Deferimento de participação em regatas oficiais

A participação de clube, em qualquer regata, dependerá da prévia inscrição das guarnições nas provas em que irão competir, obedecendo o cronograma e normas estabelecidos pela FRB, bem como do pagamento da taxa correspondente.

Não serão aceitas inscrições posteriores à data limite fixada para tal.

A inscrição deverá ser encaminhada à FRB em formulário próprio contendo o seguinte:

- a) Nome completo dos atletas;
- b) Data de nascimento no caso de guarnições Juvenis, Juniores e Máster;
- c) Quando houver inscrição de mais de uma guarnição do mesmo clube em uma mesma prova, deverá ser indicado as guarnições A, B, C, etc. Caso não seja indicadas as guarnições A, B,C,etc, a FRB considerará como a primeira listada como a guarnição A.

Os timoneiros devem ser inscritos, não sendo cobrada destes a taxa de inscrição.

Os mesmos procedimentos serão aplicados para guarnições de outros estados participando como convidadas.

Regra 30 – Declaração falsa

Qualquer declaração falsa no que diz respeito ao nome, idade, filiação ou elegibilidade de um remador, acarretará na desclassificação de todos os remadores da guarnição, em todas as provas nas quais estão inscritos na regata em questão.

Regra 31 – Objeções a uma inscrição

Qualquer objeção a uma inscrição deverá ser apresentada por escrito à FRB. Após consultar as partes envolvidas a FRB decidirá sobre a objeção, e caso seja justificada a inscrição não será aceita.

Regra 32 – Número de raias

Ficam estabelecidas para todas as provas o máximo de sete raias.

Regra 33 – Programas de regatas oficiais

Os programas das regatas oficiais deverão conter a ordem, o horário, a denominação das provas, a metragem, os tipos de barcos, as categorias e as classes dos remadores.

Entre as provas oficiais, deve-se observar o intervalo mínimo de 6 (seis) minutos.

Regra 34 – Guarnições únicas

Nos casos em que houver apenas uma guarnição, fica a critério da arbitragem decidir se será necessário a guarnição descer a raia.

Em caso de decisão pela não necessidade de descer a raia, para fins de pontuação a guarnição deverá se apresentar ao Júri no horário marcado para início da prova e a embarcação deverá ser vistoriada pela Comissão de Controle.

Regra 35 – Provas simultâneas

Nas categorias Juvenil, Júnior e Paralímpica, fica facultada a realização de provas simultâneas para atletas femininos e masculinos, mantendo-se a pontuação por categoria de idade e de sexo.

Regra 36 – Número máximo de guarnições por clube

Para provas com até 7 (sete) guarnições inscritas, não haverá limitação do número máximo de guarnições por clube e não será realizada eliminatória.

Para provas com mais de 7 (sete) guarnições inscritas, será limitada a inscrição de 2 (dois) barcos (A e B) por clube. Após a limitação do número de barcos por clube, se restarem até 7

(sete) barcos na prova, não haverá eliminatória.

Se após a limitação, ainda permanecerem mais de 7 (sete) barcos na prova, será realizada eliminatória, conforme Regra 40 deste Código.

Regra 37 – Dobras de atletas

A participação do atleta em mais de uma prova na mesma regata (a dobra) é permitida desde que haja tempo hábil entre as provas. Em hipótese alguma os Árbitros de Controle, Alinhamento e/ou Partida aguardarão guarnições atrasadas para a partida.

Regra 38 – Substituição de atletas e timoneiros (as), sem eliminatórias

Os clubes ou federações podem substituir até a metade dos remadores (assim como o timoneiro, se aplicável) em todas as guarnições por eles inscritas na regata, desde que os substitutos sejam atletas do mesmo clube (ou, no caso de guarnições mistas, de um dos clubes em causa).

A substituição de atletas e timoneiros deverá ser realizada junto à Comissão de Controle ou ao árbitro que estiver exercendo aquela função, através de formulário próprio da FRB, até 1 hora antes da prova, com exceção da primeira prova em que a folha de substituição deve ser entregue até 30 minutos antes.

O substituto poderá ser qualquer remador federado, desde que esteja com seu registro regularizado, pertença ao mesmo clube e seja elegível dentro da categoria ou classe do substituído, observado o preceituado neste Código. No caso de guarnições mistas de clubes, o atleta substituto também deve pertencer ao mesmo clube e ser elegível dentro da categoria ou classe do substituído.

O remador do single-skiff que adoecer ou se lesiona pode ser substituído, mediante a apresentação de um atestado médico, desde que o substituto seja membro do mesmo Clube e no caso de equipes estaduais da mesma federação e que a substituição seja entregue por escrito à comissão de controle pelo menos uma hora antes da primeira eliminatória da prova em questão.

No caso de remador Peso Leve, o substituto deverá efetuar a pesagem no mesmo horário previsto para o substituído.

O timoneiro substituto poderá ser qualquer remador ou qualquer timoneiro do clube, desde que, em qualquer caso, esteja com seu registro regularizado e satisfaça os requisitos da categoria e pesagem para a prova a ser disputada.

Regra 39 – Substituição de atletas e timoneiros, após eliminatórias

Não pode haver substituição de atleta ou timoneiro após a guarnição ter participado de uma eliminatória, exceto em caso de acidente ou doença grave de atleta ou timoneiro, mediante apresentação de atestado médico. O atleta ou timoneiro que tenha sido substituído fica impedido de participar de qualquer outra prova na competição, mesmo que se restabeleça.

Até a metade da guarnição (assim como o timoneiro, se aplicável), pode ser substituído, de acordo com a regra 38 deste Código.

Nenhuma substituição é permitida para um remador de single-skiff, após ter corrido a eliminatória.

Regra 40 – Eliminatórias

Eliminatórias serão realizadas quando o número de guarnições federadas à FRB inscritas em uma prova, for superior às sete balizas, considerando apenas as guarnições A e B de cada clube.

- a) Caso a oitava guarnição for de clube de outro estado (convidado), não haverá eliminatória e a referida guarnição não poderá participar da regata;
- b) A FRB fará a divisão das guarnições em grupos, por meio de sorteio, determinando que se processem as eliminatórias 24 horas antes da regata;
- c) O intervalo entre as etapas de uma mesma prova deve ser de no mínimo 2 (duas horas) (exemplo: eliminatória e repescagem);
- d) As guarnições que confirmarem presença e não comparecerem às eliminatórias estão sujeitas às penalidades descritas nas Regras 64 e 65 deste Código.
- e) As outras normas do sistema de eliminatória constam no apêndice 2 do documento “Regras de Remo” da CBR.
- f) As eliminatórias não têm caráter classificatório, sendo assim, não haverá Final B para os atletas eliminados.

Regra 41 – Cartão Vermelho, desqualificação ou desclassificação da prova nas eliminatórias

- a) Se uma guarnição se retirar, for desqualificada ou excluída da prova antes do início da primeira eliminatória, da primeira repescagem ou da primeira semifinal da regata, o resultado da prova para a guarnição será DNS (não iniciou), DSQ (desqualificada) ou EXC (excluída). Essa guarnição não terá classificação na prova;
- b) Se uma guarnição parar de remar durante uma eliminatória, repescagem ou semifinal e não terminar a prova, o seu resultado na prova será DNF (não terminou). A equipe que não terminar a prova não será classificada nesta etapa, e não participará das outras etapas desta prova, e será colocada em último lugar no ranking geral desta prova. Em caso de

problema que impeça a guarnição de terminar a prova, o presidente do júri pode decidir classificar a equipe em último lugar da prova;

- c) Se uma guarnição for desqualificada ou excluída após o início da primeira eliminatória, o resultado da guarnição na prova será DSQ (desqualificada) ou EXC (excluída), e ela não será classificada, nem participará das outras etapas desta prova;

Regra 42 – Início da regata

O início da regata será 30 minutos antes da primeira prova. A partir deste momento a identificação dos atletas, pesagem, recebimento de boletins de substituição e distribuição de placa de proa começam a ser realizados pela Comissão de Controle.

Os membros do Júri deverão estar nos lugares designados, a fim de assumirem suas funções, das quais não poderão se ausentar sem o conhecimento do Árbitro Geral, 30 (trinta) minutos antes de ser corrida a primeira prova.

Trinta minutos antes do início da regata e após passagem pela Comissão de Controle, as guarnições concorrentes à primeira prova poderão dirigir-se para o local de partida.

Regra 43 – Responsabilidade dos remadores

As guarnições devem obedecer, com presteza, às ordens emanadas dos árbitros, que excluirão da prova aquelas que se recusarem a acatá-las ou quando algum dos seus integrantes lhe faltar com o devido respeito.

As guarnições que prejudicarem o andamento de provas de que não participem, serão punidas, de acordo com o caso em que se enquadrem.

Todos os remadores deverão competir em suas raias de acordo com estas 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 toda a prova (incluindo os remos). A guarnição que sai de suas águas, sem prejudicar as rotas dos seus adversários não deve ser excluída, porém, sofre as consequências e perigos daí resultantes. Se interferir com algum adversário ou ganhar vantagem, então deverá ser penalizada, sem necessidade de advertência ou outra notificação do árbitro.

Regra 44 – Avaria de material antes da Partida

A avaria de material durante o aquecimento deverá ser anunciada para a arbitragem antes do horário previsto para a largada. O Árbitro Geral ou de Partida irá se certificar do dano e decidirá ou não pelo adiamento da prova.

Falhas técnicas como: sair do carrinho, carrinho preso aos trilhos, enforcamento de remos,

entre outras, não será motivo para adiamento da prova.

Ninguém poderá se prevalecer de uma avaria ocorrida antes da partida de uma prova para pedir sua anulação ou adiamento, exceto nos casos de acidente devido a fator estranho a regata.

Regra 45 – Avaria de material após a Partida

Em caso de avaria de material ou acidente com uma guarnição, mesmo que durante os primeiros 100 metros de prova, a prova continuará com as guarnições em condições de competição. Não haverá nova largada por esta razão, salvo motivo de força maior, a critério do árbitro.

Os acidentes decorrentes de deficiência técnica da guarnição não são causas de anulação da partida. Os árbitros decidirão da conveniência ou não em retardar a partida, a fim de substituição de material avariado. Em caso de avaria grave, a prova poderá ser disputada na próxima regata desde que da mesma temporada.

Regra 46 – A partida

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

Uma guarnição pode entrar na zona de partida, depois de autorizada pelo Árbitro de Partida, mas só pode entrar na raia após as guarnições da prova anterior deixar 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 (depois do anúncio dos dois minutos) devem ser advertidas com um Cartão Amarelo pelo Árbitro de Partida.

Regra 47 – Procedimento de Partida

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

As guarnições deverão estar no pontão de partida até dois minutos antes do horário da sua prova.

O Alinhador deve decidir se os barcos estão corretamente alinhados e se uma ou mais guarnições deram uma partida em falso.

Quando as equipes estiverem prontas e o Alinhador indicar que elas estão devidamente alinhadas, o Árbitro de Partida dará a partida.

No caso de partida em falso ou a partida não foi correta, o Árbitro de Partida deve parar a

prova e atribuir um Cartão Amarelo à guarnição ou às guarnições que a ocasionaram, na opinião do Alinhador.

A guarnição que receber dois Cartões Amarelos na mesma prova, deve receber um Cartão Vermelho e ser excluída da prova.

Nas regatas oficiais, será adotado o seguinte procedimento de partida:

- a) As guarnições deverão estar no local de partida até dois minutos antes da hora fixada para a partida, onde aguardarão as ordens dos Árbitros Alinhador e de Partida. A partida será de acordo com o horário estabelecido pelo programa, devendo sempre, serem observados os intervalos entre as provas;
- b) Quando o Árbitro de Partida anunciar "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, verificando os equipamentos e desfazendo, se for o caso, de vestimentas adicionais;
- c) As guarnições que chegarem depois do anúncio dos dois minutos, no decorrer do procedimento de partida, serão advertidas com um Cartão Amarelo pelo Árbitro de Partida;
- d) Estando os barcos devidamente alinhados, o Árbitro de Partida fará a chamada das guarnições, por ordem crescente de balizas, pelo nome das equipes. Cada guarnição é responsável por estar alinhada e pronta para a partida após a chamada;
- e) 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";
- f) O Árbitro de Partida deve então levantar a bandeira vermelha;
- g) Após pequena pausa, falar: "SAI!", ao mesmo tempo abaixando a bandeira lateralmente;
- h) A pausa entre o levantar da bandeira e o comando de partida deve ser claro e variável;
- i) 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;
- j) No caso de o Árbitro de Partida notar que o Alinhador abaixou a bandeira branca, deve interromper o procedimento de partida. Se a partida for interrompida, por qualquer motivo ou por partida em falso, então o Árbitro de Partida deverá reiniciar o procedimento, fazendo nova chamada, anunciando o nome das guarnições. O Árbitro de Partida não é obrigado a anunciar "Dois minutos" novamente;
- k) Toda guarnição que cumprir a ordem de partida é obrigada a remar o percurso completo e regularmente até a linha de chegada, salvo por motivo de força maior ou autorização do Árbitro.

Salvo o disposto neste Código de Regatas, depois de ser dada a partida, somente o Árbitro é que pode decidir se:

- i. Uma embarcação mantém-se ou não em sua reta;
- ii. Uma embarcação deve ser excluída ou desqualificada da prova por infração ao presente Código;

Realizada em condições anormais, uma prova deve ou não ser recomeçada ou anulada.

Regra 48 – Partida Rápida

Em circunstâncias excepcionais, o Árbitro de Partida pode decidir não usar a partida normal, com a chamada das guarnições. Nesse caso, deve informar às guarnições que será usada a “Partida Rápida”.

Uma vez que a partida normal tenha sido utilizada, o Árbitro de Partida não deve, em princípio, mudar para Partida Rápida na mesma prova, se a prova tiver que ser reiniciada.

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 49 – Partida em falso

Uma guarnição que cruze a linha de partida, após o Árbitro de Partida ter levantado a bandeira vermelha, mas antes do comando do Árbitro de Partida comete uma partida em falso, e deve receber um Cartão Amarelo. Somente o Alinhador pode determinar se uma ou mais guarnições causaram uma partida em falso.

Regra 50 – Consequências da Partida em falso

No caso de uma partida em falso, o Árbitro de Partida deverá parar a prova e o Alinhador deve informar ao Árbitro de Partida o(s) nome(s) da(s) guarnição (ões) faltosa(s), e o Árbitro de Partida deve puni-la(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”. O cartão amarelo permanecerá válido até o final da prova, inclusive nos casos de adiamento ou repetição da prova. A guarnição que receber dois Cartões Amarelos na mesma prova recebe um Cartão Vermelho e é excluída da prova.

Regra 51 – Objeções na Partida

Uma guarnição que receber um Cartão Amarelo, for desqualificada ou excluída na partida pode fazer uma objeção, na hora, ao Árbitro Geral ou ao Árbitro de Partida. O Árbitro Geral ou o

Árbitro de Partida decidirá imediatamente sobre a objeção, comunicando sua decisão para as guarnições participantes da prova e para os outros membros do Júri.

Regra 52 – Guarnições retardatárias

As guarnições retardatárias de forma alguma poderão interromper a partida ou o desenrolar de uma prova, com sua presença dentro da raia.

As guarnições que, por algum motivo, retardarem os trabalhos de alinhamento, não acatando, prontamente, as ordens que receberem, serão punidas com uma saída em falso (um cartão amarelo), salvo motivo de força maior, a critério do árbitro.

Regra 53 – Durante a prova

Na disputa de qualquer prova, as guarnições devem:

- a. Manter-se sempre em suas retas. A reta de uma guarnição, consiste na linha mais curta a ser percorrida pela mesma até a chegada, tendo em vista, para cada guarnição, o número de sua baliza sorteada e o espaço que deverá deixar livre às outras embarcações;
- b. Evitar cortar a reta de seus adversários;
- c. Não perturbar ou impedir, por qualquer forma, que os adversários prossigam nas suas rotas. As guarnições que saírem da reta sofrerão as consequências e os riscos que daí advirem.
- d. Não será desqualificada a guarnição que sair da raia ou que tenha invadido a reta do adversário, sem prejudicá-lo.

Regra 54 – Treinamento durante a prova

É proibido dar instruções, conselhos ou direção aos remadores ou equipes que competem com qualquer aparelho elétrico, eletrônico ou outro dispositivo técnico, direta ou indiretamente de fora do barco.

Regra 55 – Término da prova

Uma guarnição termina a prova quando a bola de 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 excluída 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 Concluída - A prova está concluída quando o Árbitro Geral levantar a bandeira branca ou vermelha.
- b) Resultado Oficial – O resultado oficial da prova deve ser determinado pelos Árbitros de

Chegada e as guarnições são classificadas na ordem em que a bola de proa de seu barco cruza a linha de chegada. Quando o Árbitro Geral considerar que a prova não foi normal o Árbitro de Chegada deve aguardar a decisão do Árbitro Geral para determinar o resultado oficial da prova.

- c) Foto Finish – No caso de uma chegada muito disputada o Árbitro de Chegada deve determinar a ordem de chegada das guarnições através da gravação do foto finish ou vídeo finish. O equipamento necessário será operado por especialistas que não precisam fazer parte da equipe dos árbitros.
- d) Cronometragem – Os tempos intermediários e os tempos finais de cada guarnição devem ser registrados a 1/100 segundo pelo cronometrista, que não precisa ser Árbitro de Chegada (membro do júri).
- e) Prova Normal – Mesmo que o árbitro considere a prova normal, ele deve verificar se nenhuma guarnição está fazendo uma objeção de acordo com as Regras 72 ou 73 deste Código, antes de comunicar aos Árbitros de Chegada, levantando sua bandeira branca. Antes de deixar a área da chegada ele deve certificar-se que o Árbitro de Chegada entendeu o seu sinal, levantando uma bandeira branca.
- f) Prova Irregular – Se o Árbitro Geral considerar que a prova está irregular, deverá levantar sua bandeira vermelha. Se houver objeção, ele deverá se dirigir até a guarnição reclamante, para entender o motivo da objeção e pode consultar os Árbitros de Chegada para saber a ordem de chegada da guarnição. Ele deve em seguida informar às guarnições e aos Árbitros de Chegada sua decisão. Neste caso os Árbitros de Chegada não devem anunciar o resultado oficial da prova até que o Árbitro Geral tenha chegado a uma decisão.
- g) Exclusão pelo Árbitro – Uma equipe excluída pelo Árbitro durante a prova ou no final de uma prova deve ser notificada pelo Árbitro dizendo "(nome da equipe) - (motivo da exclusão) - Cartão Vermelho - Exclusão!".

Regra 56 – 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, 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 todas as guarnições envolvidas no empate passarem a fase seguinte, não haverá repetição da prova e será feito um sorteio (pelo Presidente do Júri) entre elas para determinação de suas raia 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 57 – Paralisação, Suspensão e Cancelamento

Quando por motivo de força maior, tais como mau tempo, marolas, ocorrência de evento que conflite com a realização da regata ou circunstância que coloque em risco a segurança dos atletas, por decisão do Árbitro Geral a regata poderá:

- a) ser paralisada por 30 minutos, prorrogáveis por igual período;
- b) omitir uma ou mais etapas da prova, mantendo o ranking das equipes nas etapas já concluídas;
- c) reduzir a distância da prova, quando as condições forem adversas a ponto de não haver outra alternativa.

Passado o tempo da paralisação, caso o Árbitro Geral julgue não ser possível a retomada, a regata poderá ser suspensa. Se a suspensão acontecer após o início da regata, ficam válidas as provas já ocorridas, devendo apenas as provas não realizadas serem disputadas em outra data a ser decidida entre os clubes e Federação.

As substituições já realizadas junto ao Controle devem ser consideradas na data em que se dará continuidade à etapa suspensa.

No caso da impossibilidade de se realizar a regata em outra data, a mesma deverá ser cancelada. Para esses casos, as provas já realizadas não serão consideradas.

Regra 58 – Interferências

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

Se uma equipe interferir com outra guarnição e tiver, na opinião do Árbitro Geral, alterado o resultado da prova, esta equipe poderá ser excluída da prova pelo árbitro. Numa situação onde ocorra colisão entre barcos ou remos o Árbitro Geral pode excluir a equipe causadora, mesmo que não tenha havido nenhuma advertência anterior.

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

Regra 59 – Consequências da interferência

- a. Advertindo uma equipe - Durante a prova, se um barco estiver interferindo no curso normal

de outro, o Árbitro Geral deve levantar 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;

- b. 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”. Uma equipe assim instruída deve parar imediatamente o seu barco. A equipe pode começar a remar novamente para terminar a prova, se permitido pelo árbitro;
- c. 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;
- d. Remediando uma desvantagem - Se uma equipe sofrer uma desvantagem a prioridade é 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 recomeça 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;
- e. Nada nesta Regra ou nos seus Regulamentos diminui a responsabilidade de cada guarnição de permanecer na sua baliza durante toda a prova.

Regra 60 – Colisões

A colisão caracteriza-se pelo choque ou contato de remos, dos barcos ou do tripulante de uma ou mais embarcações, a não ser que seja tão levemente que, a critério do árbitro, não possa ter influência no resultado da prova.

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

Em caso de colisão, o Árbitro Geral pode excluir a guarnição causadora, mesmo que não tenha havido nenhuma advertência anterior.

Regra 61 – Consequência das colisões

Produzida uma colisão, o Árbitro adotará, segundo o seu critério, uma das seguintes soluções:

- a) Deixar continuar a prova, aceitando a ordem de chegada dos barcos, caso entenda que a

colisão, por ter sido muito leve, não alterou as posições;

- b) Anular a prova e determinar nova partida imediata, obrigatoriamente do pontão de partida, excluindo da prova o culpado;
- c) Anular a prova, determinando nova disputa logo após a última prova da regata, excluindo da prova o culpado. Caso a prova em questão seja a última da regata, o Árbitro determinará nova disputa na próxima regata. A prova em questão acontecerá antes da primeira prova da próxima regata.

Caso a prova em questão seja a última da temporada, não haverá possibilidade de ela acontecer em outra data, cabendo ao árbitro optar pela opção (b) acima ou anular por completo a prova.

Não caberá anulação da prova quando a colisão ocorrer após algum concorrente ter cruzado a linha de chegada.

Regra 62 – Colisões fora dos limites da raia

As colisões entre embarcações que se verificarem fora dos limites da raia demarcada, não constituirão motivos para a anulação da prova pelo Árbitro.

Regra 63 – Tipos de Penalidades

Além das penalidades sujeitas aos infratores das normas de ética e conduta do CEC/CBR (verificar seu Capítulo 5), poderão ser aplicadas as seguintes penalidades pelo Júri de Arbitragem:

- a) Repreensão: alerta verbal;
- b) Cartão Amarelo: advertência registrada no boletim de arbitragem. Uma equipe que tenha recebido dois Cartões Amarelos na mesma prova receberá um Cartão Vermelho e será excluída da prova;
- c) Cartão Vermelho: exclusão de todas as provas da regata;
- d) Desqualificação (DSQ): Um remador ou guarnição desqualificado, é eliminado da prova; e
- e) Desclassificação (DSC): Um remador ou guarnição desclassificado perde a classificação obtida, após o término da prova, por determinação da Banca do Júri.

No caso de desclassificação, a colocação obtida pela guarnição será atribuída àquela que lhe secundar e, assim, sucessivamente, em relação aos demais concorrentes.

Quando um Cartão Amarelo ou um Cartão Vermelho for aplicado, a equipe penalizada deve ser informada imediatamente ou, o mais breve possível. No caso de um Cartão Amarelo aplicável para a próxima etapa da prova da guarnição, a penalidade, em princípio, será anunciada verbalmente à tripulação pelo membro do Júri no pontão de embarque. Ele também será

anunciado pelo Árbitro de Partida como parte do procedimento de partida.

Regra 64 – Cartão Amarelo

Será punida com um Cartão Amarelo, a guarnição que:

- a) Retarde os trabalhos de alinhamento, não acatando prontamente as ordens dos árbitros;
- b) Se desloque à largada, em atraso, por dentro da raia;
- c) Largar em falso;
- d) Que tenha recebido uma advertência numa prova anterior.

Regra 65 – Cartão Vermelho, desqualificação ou desclassificação durante ou após a prova

- a) A guarnição que participe de prova com remador ou timoneiro em situação irregular, no que concerne às disposições deste Código aplicáveis a registro, a renovação de registro, transferência e inscrição em regata será desclassificada;
- b) A guarnição que participe de prova com remador ou timoneiro que não pertença à categoria a ela observada será desqualificada;
- c) A guarnição em que a substituição de remador ou timoneiro tenha sido procedida com inobservância das disposições deste Código será desqualificada;
- d) A guarnição que não esteja no local de partida, pelo menos, dois minutos antes do horário fixado para a largada será advertida com um Cartão Amarelo pelo Árbitro de Partida;
- e) A guarnição que se recuse a alinhar ou a que tiver sido punida com duas saídas em falso será desqualificada;
- f) A guarnição que se recuse a acatar as ordens de Árbitro ou cujo integrante lhe falte com o devido respeito poderá ser desqualificada, desclassificada ou excluída pela Banca do Júri, conforme a gravidade;
- g) As guarnições que, na chegada estiverem bem colocadas, mostrarem desinteresse pela classificação ou debocharem dos demais concorrentes serão desclassificadas e sujeitas às demais penalidades que, no caso, couberem;
- h) As guarnições, cujos membros individual ou coletivamente, apresentarem desinteresse ou debocharem dos demais concorrentes na premiação, poderão ser desclassificadas.
- i) A guarnição que, sem motivo justificado, correndo por fora de reta ou rota, prejudicar concorrente, não sendo justificativa o desequilíbrio de bordo poderá ser desclassificada;
- j) A guarnição culpada por colisão (Regras 60, 61 e 62 deste Código) poderá ser desclassificada;
- k) A guarnição que se apresente para participar da prova com remador ou timoneiro que não esteja devidamente uniformizado será desqualificada ou desclassificada, conforme o caso;
- l) A guarnição que deixar de se apresentar à Comissão de Controle para a respectiva

identificação será desqualificada;

- m) A guarnição cujo barco contenha qualquer instrumento que possa representar, durante a prova, auxílio externo à mesma guarnição será desqualificada;
- n) A guarnição cujo exame antidoping, em qualquer de seus integrantes, resulte positivo ou aquela que, qualquer de seus integrantes se recuse a submeter-se a exame antidoping será excluída;
- o) A guarnição que seja acompanhada, mesmo por fora da raia, por embarcação sem função na prova, pertencente ao seu clube ou a qualquer de seus associados será desclassificada;
- p) Na hipótese de exclusão, a prova, conforme o caso, será corrida ou terá continuidade, apenas com a participação dos demais concorrentes e somente estes farão jus à classificação na mesma. Na hipótese de desclassificação a colocação obtida pela guarnição desclassificada será atribuída àquela que imediatamente lhe seguir na ordem de chegada, desta para aquela que lhe secundar e, assim, sucessivamente, em relação aos demais concorrentes.

Regra 66 – Penalidades disciplinares

As penalidades previstas neste Capítulo serão aplicadas sem prejuízo das penas disciplinares a que estão sujeitos os infratores.

Regra 67 – Classificação

Serão classificadas as guarnições que, por dentro ou fora dos limites da raia, cruzem a linha de chegada em primeiro, segundo, terceiro, quarto, quinto, sexto ou sétimo lugares.

Regra 68 – Pontuação

A classificação, pela ordem de chegada dos barcos participantes das provas oficiais, assegurará ao barco melhor colocado de cada clube participante os pontos que serão computados para estabelecimento do campeão da regata e do campeão da categoria.

O campeão da regata é aquele que obtiver o maior número de pontos em todas as provas disputadas, sem distinção das categorias.

Ao final da temporada, os pontos obtidos em cada uma das etapas serão somados para estabelecimento do clube Campeão do Distrito Federal de Remo Olímpico Alto Rendimento, de Remo Olímpico Máster e de Remo Paralímpico.

- a) As equipes participantes de cada prova receberão a seguinte pontuação:
 - i. Primeiro lugar, 12 pontos;
 - ii. Segundo lugar, 6 pontos;

- iii. terceiro lugar, 4 pontos;
 - iv. quarto lugar, 3 pontos;
 - v. quinto lugar, 2 pontos
 - vi. sexto lugar, 1 ponto.
- b) Na hipótese de um clube participar com mais de um barco numa mesma prova, somente o melhor colocado contará pontos, independentemente de ser um barco de guarnição mista ou de guarnição única. A colocação dos demais barcos do mesmo clube será mantida para efeito de premiação aos respectivos remadores, assim como para a ordem de chegada e pontuação dos barcos dos demais clubes.
- c) Nas categorias Infantil e Júnior a pontuação será dada tanto para o feminino quanto para masculino).
- d) Na categoria Paralímpica, no caso das diferentes subcategorias (PR1, PR2 e PR3) descerem na mesma raia, a pontuação será dada para as três categorias, bem como para o feminino e para o masculino.
- e) Os pontos obtidos por guarnição mista de clubes serão dividido igualmente entre os clubes integrantes da guarnição, independentemente do número de atletas de cada clube no barco em questão;
- f) Em caso de empate no número de pontos da regata, será proclamado vencedor o clube com maior número de 1ºs lugares e assim por diante.
- g) Guarnições de outros estados, participando como convidadas, não marcarão pontos para os Campeonatos Brasiliense de Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e de Remo Paralímpico. A pontuação será mantida para os clubes federados no DF conforme sua passagem na linha de chegada.

Regra 69 – Empate nas provas oficiais

Quando duas ou mais guarnições chegarem exatamente juntas, verificar-se-á empate entre elas. As embarcações envolvidas terão a mesma colocação e a colocação seguinte pulará um número ordinal.

Regra 70 – Empate nas eliminatórias

Quando duas ou mais embarcações chegarem exatamente juntas durante etapas de eliminatórias, será verificado o empate entre elas, devendo ser adotados os seguintes procedimentos:

- a) se o empate ocorrer em uma prova eliminatória, uma repescagem ou uma semifinal e se for decisivo para somente uma das guarnições para prosseguimento na próxima fase da

competição, deverá haver a repetição da prova para as guarnições envolvidas, no mesmo dia;

- b) 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 raia na etapa seguinte.

Regra 71 – Desistência

A Desistência ocorre nas seguintes situações:

- a) Se uma guarnição se retirar antes do início da primeira eliminatória, da primeira repescagem ou da primeira semifinal do evento, o resultado da prova para a guarnição será DNS (não iniciou). Uma guarnição que se retira da prova antes da eliminatória não terá classificação na prova. Uma guarnição que se retire da prova após a eliminatória, mas antes da repescagem, da semifinal ou final será classificada em último lugar da etapa em que houve a desistência;
- b) Se uma guarnição parar de remar durante uma eliminatória, repescagem ou semifinal e não terminar a prova, o seu resultado na prova será DNF (não terminou). A equipe que não terminar a prova não será classificada nesta etapa, e não participará das outras etapas desta prova, e será colocada em último lugar no ranking geral desta prova. Em caso de problema que impeça a guarnição de terminar a prova, o presidente do Júri pode decidir classificar a equipe em último lugar da prova;
- c) Em uma final, se a guarnição se retira antes do início da prova, ou não termina a prova, o resultado da guarnição será DNS (não iniciou) ou DNF (não terminou), e será classificada como último lugar na final.

Regra 72 – Objeções

Se uma guarnição considerar 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. Para ser válida a objeção deve ser feita com o barco na área de escape, antes da guarnição desembarcar. Neste caso, o Árbitro Geral não levantará nenhuma bandeira, ele deve ouvir a equipe reclamante e considerar sua objeção. Somente cabe objeção, sobre fatos ocorridos durante a prova.

O Árbitro Geral decide sobre a objeção e comunica sua decisão aos remadores e aos outros membros do júri. Uma guarnição excluída ou penalizada na partida pode fazer uma objeção ao Árbitro de Partida ou ao Árbitro Geral no momento em que a penalidade for aplicada, de acordo com a Regra 51.

O Árbitro Geral pode tomar uma das seguintes decisões:

1. Não considerar a objeção e levantar a bandeira branca significando que ele decidiu que a prova está normal.
2. 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.
3. 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.

Regra 73 – Protestos

Uma guarnição ou guarnições cuja objeção não tenha sido aceita, ou que foi afetada pela decisão do árbitro na objeção, que tenha sido desqualificada ou excluída, ou que não aceite o resultado (classificação) 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 decorrente de uma objeção referente à final de uma prova, a cerimônia de premiação da prova fica suspensa até a Banca do Júri tomar sua decisão.

Em qualquer caso de protesto, devem ser observados os seguintes princípios:

- a) Um protesto tem que ser por 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.
- b) Só serão válidos os protestos da guarnição ou guarnições cuja objeção não tenha sido aceita, ou que foi afetada pela decisão do árbitro a objeção, que tenha sido desqualificada ou excluída, ou que não aceite o resultado (classificação) divulgado.
- c) Os envolvidos (Federação, Clube, remador ou árbitro) não podem tomar parte na decisão final da Banca do Júri.

Regra 74 – Resultado do Protesto

Ouvidas as partes envolvidas, a Banca do Júri poderá impor as penalidades descritas nas Regra

63 a 65 deste Código para remadores, timoneiros ou pessoas que os acompanhem, e que se comportem de maneira imprópria ou antidesportiva.

Após aplicar a penalidade apropriada, a banca do Júri, deve tomar todas as medidas necessárias, para recuperar as chances da equipe prejudicada. Isso pode exigir a repetição da prova para um número específico de guarnições.

Regra 75 – Recurso e casos excepcionais

Qualquer recurso contra uma decisão do Júri deve ser apresentado em até 24 horas após a regata à FRB, que tomará as providências cabíveis.

Em casos excepcionais (por exemplo, adiamento ou suspensão da regata), o Árbitro Geral poderá nomear uma equipe para tomar tais decisões.

Regra 76 – Premiação dos atletas

A FRB conferirá os seguintes prêmios no Campeonato de Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e de Remo Paralímpico do Distrito Federal:

- a) Aos atletas das três guarnições primeiras colocadas, pertencentes à FRB ou a outro estado, individualmente, em cada prova, medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente;
- b) Troféus de primeiro, segundo e terceiro lugares aos clubes do DF em cada etapa; Troféus de primeiro, segundo e terceiro lugares aos clubes do DF campeões da temporada no Remo Olímpico Alto Rendimento, Remo Olímpico Máster e de Remo Paralímpico.

CAPÍTULO 7 - DA DIREÇÃO DAS REGATAS E ARBITRAGEM

Regra 77 – Direção da Regata

Para arbitragem e controle de cada regata, a FRB nomeará, do quadro de árbitros regional ou nacional, as autoridades que irão compor o Júri da regata (conjunto de árbitros), que é responsável por tudo que diz respeito às provas. O quadro de árbitros será composto por pessoas de comprovada imparcialidade que tenham sido aprovadas no curso de Árbitro Regional (organizado pela FRB) ou Nacional (organizado pela CBR).

Regra 78 – Júri da Regata

O Júri da Regata é a autoridade máxima durante o transcurso da regata e as suas resoluções serão reguladas pelo documento “Regras do Remo” da CBR e pelo presente Código.

O Júri tem o dever de garantir igualdade de condições na competição e as mesmas chances de

classificação a todos os concorrentes.

Não poderão integrar o Júri os treinadores, auxiliares técnicos, instrutores ou outras pessoas que obtenham vantagens pecuniárias na prática do remo.

Voluntários de comprovada imparcialidade poderão auxiliar o Júri, atuando principalmente na Comissão de Controle e na Comissão de Chegada.

Regra 79 – Indicação do Júri

O Júri e o seu Presidente são nomeados pela Federação ou pela sua comissão de arbitragem, devendo o Presidente, se possível, ser portador de licença de Árbitro Sul Americano (CSAR).

Regra 80 – Composição do Júri

O Júri será composto por, no mínimo, os árbitros listados abaixo, com suas respectivas funções principais:

- a) Um Presidente/Árbitro Geral: responsável por toda a equipe de arbitragem;
- b) Um Árbitro de Partida: responsável pela partida e acompanhamento dos competidores no centro da raia;
- c) Um Árbitro Alinhador: responsável em alinhar as guarnições pela bola de proa;
- d) Um Árbitro de Controle: responsável pelo controle dos atletas no pontão de embarque e desembarque, pela distribuição de placas de proa e pelos boletins de substituição;
- e) Um Árbitro de Chegada: responsável por verificar a ordem das guarnições que cruzam a raia.

Regra 81 – Banca do Júri

A Banca do Júri será composta pelo Presidente do Júri e dois outros membros do Júri, designados diariamente, antes do 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.

Regra 82 – Acompanhamento das regatas

A FRB colocará à disposição da direção da regata, pelo menos, duas lanchas capazes de acompanhar as provas. Em caso de impedimento, o clube que sedia a regata deverá providenciar as lanchas, com apoio da FRB.

Somente será permitido acompanhar as provas, salvo autorização excepcional, as seguintes autoridades:

- a) na lancha principal: o Árbitro Geral ou Árbitro de Partida, qualquer membro da FRB e o condutor da lancha, podendo ser aceito algum fotógrafo com autorização da FRB;
- b) na segunda lancha: o Árbitro Alinhador, qualquer membro da FRB e o condutor da lancha.
- É proibido a qualquer embarcação, sem função na prova, pertencente a um Clube ou a qualquer de seus associados, acompanhar o desenrolar da prova, mesmo por fora da raia.
- As lanchas das autoridades, ao acompanhar as provas, deverão fazê-lo procurando não prejudicar os competidores com água batida e com marolas.

CAPÍTULO 8 - DOS DEVERES DOS ÁRBITROS

Regra 83 – Principal preocupação do Júri

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 comunicar qualquer alteração ao Árbitro de Partida e Árbitro Geral.

Regra 84 – Colaboração com o Comitê Organizador

O funcionamento adequado de uma regata requer uma colaboração constante entre os membros do Júri e o comitê organizador, principalmente com o responsável pela segurança e o médico.

Os membros do Júri devem:

1. Fiscalizar as raias e suas imediações
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 85 – Atribuições da Banca do Júri

São atribuições da Banca do Júri, composta por toda a comissão de arbitragem atuando na regata:

- a) Cumprir e fazer cumprir, rigorosamente, as disposições do presente Código de Regatas;
- b) Iniciar seus trabalhos 30 minutos antes do início da regata, prolongando-os até o final da regata, ou seja, até a entrega de todos os boletins de arbitragem para o presidente da FRB ou pessoa competente;
- c) Fiscalizar as raias e suas imediações;
- d) 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;

- e) Decidir sobre os protestos que venham a ocorrer;
- f) Desqualificar os barcos, com ou sem timoneiro, que correndo fora de suas águas ou rotas prejudicarem os demais concorrentes sem motivo justificado, sendo que desequilíbrio de bordo não é justificativa;
- g) Aplicar às guarnições as penalidades de exclusão, desqualificação ou desclassificação, quando couber;
- h) Entregar ao Árbitro Geral, que irá transmitir ao presidente da FRB ou pessoa equivalente, os boletins de arbitragem, após o término da última prova, assim como relatório, indicando:
 - i. As ocorrências verificadas no desenrolar das provas;
 - ii. A classificação dos disputantes, de conformidade com os boletins dos Árbitros de Chegada;
 - iii. Os acidentes ocorridos, mencionando sempre os responsáveis;
 - iv. Os protestos e reclamações recebidos das guarnições ou dos clubes.

Todos os árbitros são obrigados a comunicar as ocorrências verificadas ao Árbitro Geral, logo após a realização da regata, através de um boletim devidamente assinado. O Árbitro Geral deverá rubricar e juntar ao seu relatório, os boletins dos demais árbitros.

As decisões da Banca do Júri são irrecorríveis no que concerne aos fatos materiais da prova, conforme constarem do seu relatório, só podendo haver recurso contra decisões contrárias a este Código de Regatas.

Regra 86 – Presidente do Júri

O Presidente do Júri será o Árbitro Geral, responsável por toda a equipe de arbitragem e por conduzir as provas corretamente, dentro das regras e com segurança para os remadores.

O Árbitro Geral pode assumir a função de qualquer um dos elementos do Júri listados na Regra 80 deste Código, em função da necessidade.

Regra 87 – Árbitro geral

O Árbitro Geral é responsável por conduzir a prova corretamente e garantir a segurança dos remadores. O Árbitro Geral 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 outros concorrentes, por pessoas ou fatos estranhos a regata (obstáculos). O Árbitro Geral deve dar à equipe prejudicada, a oportunidade de se recuperar totalmente, ele deverá impor sanções adequadas às guarnições em falta, com ou sem advertência prévia.

Durante o transcorrer da prova, quando o árbitro considerar que uma guarnição foi

prejudicada, ou ocorrendo alguma colisão, dentro dos limites da raia, ele adota, segundo seu critério, uma das seguintes soluções:

1. Deixa continuar a prova, aceitando a ordem de chegada dos barcos, devido à colisão ter sido muito leve, ou o impedimento não ter sido significativo e não ter alterado o resultado da prova;
2. Continua a prova, exclui o culpado, e mantém o resultado dos outros barcos;
3. Continua a prova, exclui o culpado, e determina nova disputa, obrigatoriamente do pontão de partida, com as guarnições que tiveram suas posições alteradas;
4. Para a prova, exclui o culpado e determina nova prova, obrigatoriamente do pontão de partida, imediatamente ou em horário posterior. No caso de horário posterior ele deverá consultar o presidente do Júri para decidir o novo horário.

Os acidentes que ocorrem fora dos limites da raia demarcada não constituem motivo para a paralisação ou anulação da prova pelo Árbitro Geral. Não cabe repetição de prova para a guarnição que já tenha cruzado a linha de chegada, antes de ocorrer a colisão. 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.

São deveres do Árbitro Geral:

1. Exceto pelos deveres especificamente atribuídos a eles, tanto o Árbitro de Partida quanto o alinhador são subordinados ao Árbitro Geral.
2. No caminho para o pontão de partida, o Árbitro Geral deve inspecionar as instalações da raia para garantir que estão em ordem e deve certificar-se de que não há obstáculos no percurso ou presença de outras embarcações a motor. Ele também se certifica de que as guarnições na água estão seguindo as regras de tráfego. Se encontrar qualquer problema, deve informar, por rádio, ao Presidente do Júri.
3. Durante o procedimento de partida a lancha do Árbitro Geral deverá estar posicionada imediatamente ao lado do Alinhador, ou atrás das guarnições, no centro da raia. Se ocorrer uma partida irregular, 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.
4. Logo que a prova for iniciada, a lancha do Árbitro Geral deve imediatamente acompanhar os competidores no centro da raia.
5. Durante a prova o Árbitro Geral deve se assegurar que sua lancha está 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. 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. Ele deve posicionar sua lancha, sempre que possível, de maneira a não impedir a visão das guarnições.

6. A decisão do árbitro pode ser influenciada pelo tipo de prova (eliminatória, repescagem, quartas-de-final, semifinal ou final). Ele deve, também, levar em consideração a progressão das equipes para as etapas subsequentes, antes de tomar uma decisão.

7. O Árbitro Geral deve assegurar a segurança dos remadores, e deve prevenir a quebra dos barcos e equipamentos. Quando necessário, ele deve chamar a atenção da guarnição levantando a bandeira branca, falando o nome da guarnição e para-la com o comando "PARE". 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.

8. 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.

9. Ao acompanhar a prova, o árbitro deve ficar de pé na sua lancha e usar o uniforme oficial.

Regra 88 – Comissão de Controle

A Comissão de Controle deve assegurar que a composição das guarnições seja correta e que o seu equipamento esteja em ordem. Deve também auxiliar na identificação dos remadores selecionados para serem submetidos a testes de dopagem após a sua corrida.

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. Fazer a pesagem dos timoneiros, indicando, neste caso, em boletim, qual o peso morto que deve levar e qual a prova em que vai competir;
2. Conferir o peso morto dos timoneiros (antes e depois da prova);
3. Fazer a pesagem dos remadores pesos-leves;
4. Receber os boletins de substituição;
5. Identificar os remadores de cada guarnição, antes do barco dirigir-se ao pontão de partida, anotando as substituições, quando for o caso;
6. Identificar os remadores de cada guarnição no desembarque após o término da prova;
7. Auxiliar a identificar, após a prova, os remadores escolhidos para exame antidoping;
8. Checar a idade dos competidores Juvenis, Juniores e Máster, além da idade média dos másters;

9. Verificar os uniformes dos competidores;
10. Nos barcos e equipamentos, verificar o seguinte:
 - 10.1. Cumprimento de todos os requisitos de segurança de acordo com a Regra 14;
 - 10.2. Fornecer os números de proa para cada embarcação, de acordo com a raia que lhe tiver sido sorteada;
 - 10.3. Impedir a presença ou uso, nos barcos, de instrumentos, estruturas e substâncias químicas que possam representar auxílio externo à guarnição;
11. Efetuar a pesagem dos barcos;
12. Verificar as pinturas e a espessura das pás dos remos;
13. Impedir que, durante a regata, barcos efetuem treinamento.

As guarnições são obrigadas a se apresentar à Comissão de Controle, para respectiva identificação, antes de ir para o Pontão de Partida e após a prova antes de deixar o barco. Para ser liberada pela comissão de controle a guarnição tem que estar completa (com todos os remadores e o timoneiro, se for o caso). A guarnição que não cumpre o preceituado neste artigo será excluída 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 89 – Árbitro de partida

O Árbitro de Partida deve assegurar que o procedimento de partida seja realizado corretamente. Ao Árbitro de Partida compete:

1. 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.
2. Verificar se o vento está criando condições desiguais ou inseguras e, se assim for, depois de consultar o Presidente do Júri, tomar as medidas necessárias, em conformidade com estas regras, para garantir uma prova justa e segura. O Presidente do Júri deve informar ao Árbitro de Partida quaisquer alterações necessárias, em princípio, pelo menos dois minutos antes da partida.
3. 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;
4. Checar se os equipamentos e os uniformes da guarnição estão em ordem;
5. Realizar os Procedimentos de Partida (incluindo Partida Rápida e Partida em falso), conforme

descritos nas Regras 58, 59 e 60. Se uma tripulação é excluída ou não comparece para a sua prova, o Árbitro de Partida deve deixar a baliza daquela guarnição desocupada.

6. Aplicar um Cartão Vermelho e excluir a equipe que tiver recebido dois Cartões Amarelos na mesma prova;

7. Dar um Cartão Amarelo, para a guarnição que chegar atrasada (menos de dois minutos antes do horário da partida). Ele deve excluir a guarnição que chegue após o horário da partida.

8. Em caso de adiamento de uma prova, o Árbitro de Partida deve consultar o presidente do Júri, e em seguida informar às guarnições o novo horário da prova verbalmente e, se possível, por escrito (legível para todas as guarnições) em um quadro fixado na Torre de Partida.

9. No caso de um Cartão Amarelo previamente atribuído a uma guarnição, a penalidade será anunciada pelo Árbitro de Partida após o anúncio de "Dois Minutos" para a prova.

10. Parar a prova no caso de o alinhador ter sinalizado que houve uma partida em falso.

11. Antes de dar a partida, o Árbitro de Partida entrará em contato com o Árbitro Geral para assegurar-se de que este está pronto.

Regra 90 – Atribuições dos árbitros durante a prova

O Árbitro de Partida ou o Árbitro Geral será aquele que acompanhará na lancha as guarnições durante toda a prova. Suas atribuições são:

a) Orientar, através do uso da bandeira branca, a direção que os barcos devem seguir, a fim de evitar colisões entre eles e com as boias de demarcação. Ou seja, irá advertir, sem preferências, as embarcações, com ou sem timoneiro, em risco de colisão ou choque;

b) Verificar, em caso de abalroamento, qual a guarnição culpada e se o abalroamento foi proposital, consignando o fato em seu relatório;

c) Anotar em seu relatório, qual a guarnição que, correndo por fora de suas águas ou rotas e que corte a rota do adversário, tenha prejudicado outras guarnições;

d) Não permitir que a raia seja invadida por qualquer embarcação disputante ou não;

e) Anotar as embarcações que, tendo dado a saída, não completarem o percurso.

f) Remadores que caiam na água, devido a uma embarcação que vira, não podem ser ajudados a retornarem ao barco. Caso ocorra ajuda, a guarnição será desclassificada. Os remadores que retornarem à guarnição sem qualquer ajuda externa estão aptos a completar a prova e a classificação obtida será mantida.

Regra 91 – Alinhador

O Alinhador deve se assegurar que a comunicação, via rádio ou telefone, com o Árbitro de Partida esteja funcionando. O alinhador deve estar posicionado exatamente na linha de

partida.

Ao Alinhador compete:

1. Alinhar as guarnições pela proa, 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, pelo rádio, 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.

Regra 92 – Comissão de Chegada

A Comissão de Chegada será composta por um ou mais Árbitros de Chegada e seus auxiliares voluntários. Eles são as pessoas que devem determinar a ordem em que a bola de proa dos barcos cruza a linha de chegada. São eles quem validam os resultados. São atribuições da Comissão de Chegada:

- a) Anunciar a chegada das guarnições. A passagem da bola de proa de cada embarcação pela linha de chegada é anunciada por um sinal sonoro;
- b) Anotar no boletim de chegada a ordem de classificação das guarnições até o 7º lugar;
- c) Verificar se a prova foi considerada normal pelo Árbitro Geral, indicada através do levantar da bandeira branca, e indicar para o Árbitro Geral que entendeu o seu sinal levantando a bandeira branca;
- d) Filmar a chegada de cada prova, sempre que possível, consultando o “vídeo-finish” em caso de dúvidas;
- e) Registrar em boletim oficial as objeções de guarnições feitas a esta Comissão, assim como reclamações apresentadas e fatos que tenham observado, inclusive injúrias ou críticas contra as suas decisões;
- f) Em caso de objeções (veja Regras 51 e 72 deste Código), informar o mais rápido possível o Árbitro Geral para que este possa tomar uma decisão. Enquanto a decisão não for tomada e anunciada, o resultado da prova em questão fica em aberto;
- g) Verificar se a prova foi considerada normal pelo Árbitro Geral, indicada através do levantar da bandeira branca, e indicar para o Árbitro Geral que entendeu o seu sinal levantando a bandeira branca.

CAPÍTULO 9 – DAS ATRIBUIÇÕES DOS CLUBES E ATLETAS

Regra 93 – Princípios éticos e diretrizes de comportamento

Os princípios éticos e as diretrizes de comportamento dos dirigentes, técnicos e atletas que participam das regatas estão listadas no Código de Ética e Conduta (CEC) da CBR e devem ser obedecidas com rigor. Verificar o Capítulo 5 (Violações) do CEC/CBR que diz respeito às penalidades que serão atribuídas em caso de violação das normas éticas e de conduta.

Regra 94 – Disposições finais

A FRB não se responsabiliza por avarias causadas em consequência de colisão entre embarcações ou outros obstáculos.

Os casos omissos do presente Código serão resolvidos pela Diretoria da FRB.