

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM



REGULAMENTO DE **ÁGUAS BRAVAS**

Em vigor a partir de 09 de Janeiro de 2012



INDICE

1.	SLALOM.....	4
2.	PARTICIPAÇÃO MINIMA.....	4
3.	CATEGORIAS E CLASSES.....	4
4.	EMBARCAÇÕES.....	4
5.	MANGAS.....	5
6.	OFICIAIS.....	5
7.	INSCRIÇÕES.....	6
8.	ORDEM DE LARGADA.....	6
9.	PROGRAMA DA COMPETIÇÃO.....	6
10.	NUMEROS DE LARGADA.....	6
11.	MEDIDAS DE SEGURANÇA.....	7
12.	PERCURSO.....	7
13.	APROVAÇÃO DO PERCURSO.....	8
14.	LARGADA.....	8
15.	CHEGADA.....	8
16.	MARCAÇÃO DAS PORTAS.....	9
17.	PASSAGEM DAS PORTAS.....	9
18.	PENALIZAÇÕES.....	9
19.	SINAIS DOS ÁRBITROS DE PORTA.....	10
20.	DESOBSTRUÇÃO DO PERCURSO.....	10
21.	PERDA OU DANIFICAÇÃO DA PAGAIA.....	10
22.	VIRAGEM.....	11
23.	CRONOMETRAGEM.....	11
24.	CÁLCULO DE RESULTADOS.....	11
25.	EMPATE.....	11
26.	DESCLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÃO.....	12
27.	PONTUAÇÃO EM CAMPEONATOS NACIONAIS.....	12
28.	TAÇA DE PORTUGAL DE SLALOM.....	13
29.	RAFTING.....	13
30.	ESTILO LIVRE.....	15

31. CATEGORIAS	15
32. EMBARCAÇÕES	15
33. CLASSES	15
34. OFICIAIS	16
35. DESISTÊNCIAS	16
36. PROGRAMA	17
37. ELIMINATÓRIAS E FINAIS	17
38. REUNIÃO DE DELEGADOS.....	18
39. NUMERAÇÃO	18
40. MEDIDAS DE SEGURANÇA.....	18
41. PONTUAÇÃO	18
42. LARGADAS	19
43. DESCLACIFICAÇÕES.....	19
44. INTERRUPÇÃO DA COMPETIÇÃO	19
45. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	20
46. ANEXOS.....	20

1. SLALOM

1.1. O objectivo de uma competição de Slalom é percorrer uma dada trajectória em águas bravas, determinada por portas, sem faltas, o mais rapidamente possível.

2. PARTICIPAÇÃO MINIMA

2.1. Um atleta individual ou uma patrulha pode participar numa prova mesmo se for o único na categoria dele.

3. CATEGORIAS E CLASSES

3.1. Individuais

- a. Seniores K1, masculino e feminino;
- b. Juniores K1, masculino e feminino;
- c. Cadete K1 masculino e feminino;
- d. Veteranos A,B e C K1 e C1 , masculino e feminino;
- e. Seniores C1 masculino e feminino;
- f. Seniores C2 masculinos;
- g. Juniores C1 masculino e feminino;
- h. Juniores C2 masculinos;
- i. Cadete C1 masculino e feminino;
- j. Cadetes C2 masculinos;
- k. Infantis K1, Masculino e Feminino;
- l. Infantis C1, Masculino e Feminino.

3.1.1.

Um competidor poderá participar em duas classes de competição, porém ambas no mesmo escalão.

3.2. Patrulhas

As patrulhas só poderão incluir competidores que participaram nas categorias individuais:

- a. Feminino 3 x k1
- b. Masculino 3 x k1
- c. Masculino 3 x C1
- d. Feminino 3 x C1
- e. Masculino 3 x C2

3.2.1.

Um competidor só pode participar numa categoria em patrulhas.

3.2.2.

Um competidor pode participar numa categoria em patrulhas diferente da sua categoria individual.

3.2.3.

As substituições de membros de uma patrulha podem ser feitas entre a primeira e a segunda prova.

3.2.4.

Só pode ser substituída uma embarcação de uma patrulha. Esta alteração deve ser comunicada, por escrito, ao Juiz Árbitro.

4. EMBARCAÇÕES

4.1. Construção

4.2. Limitações

K1	C1	C2
----	----	----

350	350	410	Comprimento
60	65	75	Largura
9	10	15	peso min. (kg)

4.2.1.

Todas as embarcações devem ter em cada extremidade um raio mínimo de 2cm horizontalmente e 1cm verticalmente.

4.2.2.

Não está autorizado o uso de lemes de direcção seja qual for a embarcação.

4.3. Balsas pneumáticas

Designadas por Raft tendo em conta o número de participantes que poderá ter determinada embarcação, as dimensões do Raft poderão variar consoante a prova.

5. MANGAS

Uma competição de Slalom é constituída por três Mangas, onde se disputa uma manga eliminatória, uma Semifinal e uma Final.

Para a semifinal são apurados os atletas Séniores, Juniores e Veteranos que superem o tempo de controlo estabelecido neste regulamento. Nas categorias de Cadetes e Infantis não existe tempo de controlo. Todos os participantes que terminem a manga eliminatória serão apurados.

Para a final são apurados metade dos atletas participantes na Semifinal no máximo de 10 e mínimo de 3.

Caso para a semifinal sejam apurados 3 ou menos atletas, está é considerada Final.

6. OFICIAIS

Uma competição de Slalom é orientada pelos seguintes oficiais:

1. Juiz Árbitro
2. Organizador Técnico
3. Árbitros de Sector
4. Árbitros de Largada
5. Árbitros de Porta
6. Controlador de Largadas
7. Árbitros de Chegada
8. Cronometristas
9. Técnico de percurso
10. Controlador de embarcações
11. Oficial de Segurança

6.1. Comissão de Competição**6.2.**

A Comissão de Competição é formada pelos seguintes Oficiais:

- a. Juiz Árbitro (Presidente da Comissão de Competição)
- b. Organizador da Competição
- c. Delegado do CNA ou seu Substituto

6.2.1.

Compete à Comissão de Competição:

- a. Organizar a competição e supervisionar as classificações;
- b. No caso de mau tempo ou qualquer circunstância imprevista que torne impossível o desenrolar das provas, adiar a competição para data a ser designada pela FPC;
- c. Ouvir possíveis protestos e solucionar conflitos que surjam;
- d. Decidir sobre assuntos relacionados com desclassificações quando os regulamentos são infringidos durante uma prova.
- e. Ouvir a opinião do Árbitro que comunicou a infracção cometida, se isso for julgado importante para o esclarecimento, antes de ser tomada qualquer decisão.
- f. Desqualificar todo o competidor que se comporte imprópriamente ou que pela sua conduta ou palavras revele desprezo para com os oficiais, outros competidores ou espectadores.

7. INSCRIÇÕES

As inscrições para uma competição devem ser feitas pela Associação ou Clube de acordo com as instruções referidas no convite.

7.1. Taxa de inscrição

Após publicação do Caderno da competição o clube/Associação poderá realizar cortes às suas embarcações previamente inscritas até 48h antes do início da competição. Estes cortes preveem uma taxa de 5,00 Euros a pagar no momento da realização dos mesmos.

A todos os atletas que não participem na manga eliminatória será cobrada uma taxa ao clube/Associação de 20€ por embarcação, excepto em casos de força maior devidamente justificados.

O clube/Associação é responsável por todos os dorsais entregues antes do início de cada competição. No caso de não serem entregues no final da mesma, será aplicada uma taxa de 20€ por dorsal.

8. ORDEM DE LARGADA

8.1.

8.2. Categorias Individuais

A ordem de largada para a primeira prova da época é definida pelo ranking nacional estabelecido pelo Campeonato Nacional da época anterior.

Para as provas seguintes da mesma época será sempre a prova anterior que define a ordem de largada.

8.3. Patrulhas

Em patrulhas, a ordem de largada é feita a partir da média de resultados dos 3 melhores canoístas de cada Associação/Clube em cada categoria. A ordem de largada é inversa a esses resultados.

8.3.1.

Em casos anómalos a(s) patrulha(s) larga(m) em 1º lugar.

9. PROGRAMA DA COMPETIÇÃO

9h – Reunião de Delegados

10h - Início da competição

Deverá existir um intervalo de 30 minutos entre a afixação de todos os resultados da Eliminatória/Semifinal e início da Semi-final/Final.

Os horários definitivos de uma competição serão apresentados no momento da publicação final do Caderno da competição.

O horário da reunião de delegados e de início da competição poderão ser alterados, caso a organização assim o entenda, desde que seja mantidos os espaços de tempo acima definidos.

9.1.

O resultado final prova será o seguinte:

- a. Os atletas não apurados para a Semifinal, ficam com o lugar da qualificação
- b. Os atletas apurados para a final, ficam com o lugar da final.
- c. Quando houver títulos a ser atribuídos, essa atribuição far-se-á sobre o resultado final.

10. NUMEROS DE LARGADA

Os números de largada devem ser fornecidos pelo Organizador e devem ter, pelo menos, 15 cm de altura e 15 cm de largura.

10.1.

Devem estar, visivelmente, fixados no corpo dos competidores. Na C2, o número é colocado no atleta da proa.

10.2.

Cada competidor é responsável pelo seu número de largada.

11. MEDIDAS DE SEGURANÇA**11.1. Pegas**

Todas as embarcações devem ser insubmersíveis e estar equipadas, tanto na proa como na popa, com uma pega.

11.1.1.

Podem ser consideradas pegas: laços de corda, ou corda ao longo da embarcação, desde a proa à popa.

11.1.2.

Estas pegas devem permitir a inserção fácil de uma mão para agarrar subitamente a embarcação.

11.1.3.

O material usado deve ter, pelo menos, 6mm de diâmetro, ou um mínimo de 2 x 10 mm (corte transversal).

11.1.4.

Não é permitido isolar estas pegas

11.2. Capacete e colete

Cada atleta deve usar capacete de segurança apertado e um colete flutuante, devidamente homologados pela Comunidade Europeia.

11.2.1.

O colete flutuante deve conter material flutuante não absorvente igualmente distribuído, atrás e à frente, num colete ou casaco usado acima do torso superior, deve conter 6 Kg de material flutuante, devendo estar preparado para manter uma pessoa consciente a flutuar com a face voltada para cima.

11.2.2.

Recomenda-se aos organizadores que verifiquem o material flutuante dos coletes e embarcações, tanto no início como no final da prova.

11.3. Flutuabilidade da embarcação

O barco deve flutuar horizontalmente quando cheio de água. Em casos dúbios, o material flutuante das embarcações deve ser examinado.

11.4.

Os competidores devem ser capazes de se desembaraçarem das embarcações sempre que necessário.

11.5.

No caso da não observância das medidas de segurança, o Árbitro de Largada, Controlador de Largadas, o Controlador de embarcações, e o Juiz Árbitro devem, cada um, de acordo com os seus deveres, ser responsáveis por não permitirem que o atleta inicie a prova.

12. PERCURSO

- a. O técnico de percurso, nomeado pela FPC, é o responsável pelo design do circuito da prova.
- b. O percurso deve ser completamente navegável, oferecendo as mesmas condições para atletas que tripulem uma C1, quer se sirvam da mão direita ou da esquerda. O percurso ideal deve incluir manobras de inversão;
- c. O percurso não pode ter menos de 250m e mais de 400m de comprimento, devendo a medição ser feita desde a linha de largada até à linha de chegada;
- d. A velocidade da corrente não deve ser inferior a 2m/s. Na medida do possível, o percurso deve ter obstáculos naturais e artificiais;
- e. O percurso deve ter, no máximo, 25 portas e, no mínimo, 18, das quais no mínimo de 6 e no máximo de 7 devem ser contra a corrente (vermelhas);
- f. Os organizadores devem escolher um percurso onde a prova decorra sem qualquer incómodo para o atleta. As portas devem estar colocadas com a apresentação correcta claramente indicada (através da

cor das traves e numeração), de modo a oferecerem espaço suficiente para permitir que uma passagem se efectue com facilidade, ou que uma penalização se possa fazer com toda a certeza;

- g. Se durante uma prova, em qualquer categoria, o Juiz Árbitro verificar que se processou uma alteração significativa no nível da água, podendo este ser corrigido, deve mandar parar os atletas até que as condições originais da água sejam restabelecidas;
- h. Se, durante a competição, circunstâncias excepcionais alterarem a natureza ou o “design” do percurso, somente o Organizador Técnico pode alterar ou modificar a posição de uma porta com o consentimento do Juiz Árbitro.

13. APROVAÇÃO DO PERCURSO

13.1.

O design do percurso, realizado pelo técnico nomeado pela FPC, será proposto à comissão de competição.

A aprovação do percurso proposto será aprovada pela comissão de Competição, na presença do técnico do percurso nomeado.

13.2.

Os delegados dos clubes devidamente identificados poderão sugerir uma modificação ao percurso, durante a reunião de delegados. Esta sugestão deve ser analisada pela comissão de competição. A comissão de competição poderá solicitar a presença do técnico de percurso.

14. LARGADA

- a. As largadas serão realizadas de forma absoluta, com uma regata para todos os Atletas em C2, seguidos de todos os atletas em K1 Feminino, K1 Masculino, C1 Masculino e C1 Feminino.
- b. No âmbito das finais directas, as mesmas decorrerão no mesmo horário das restantes;
- c. As largadas podem ser a favor ou contra a corrente. Não são permitidas largadas em diagonal, devido à direcção da corrente.
- d. Um Assistente do Árbitro de Largada deve segurar cada embarcação até à ordem da largada.
- e. As embarcações devem estar paradas até à ordem da largada;

14.1. Patrulhas

Nas patrulhas, a segunda e a terceira embarcações, devem estar paradas (de preferência com alguém a segurá-las) até que a primeira embarcação inicie a prova.

14.1.1.

Em qualquer caso, se o Árbitro de Largada der instruções especiais, estas devem ser seguidas.

14.2. Tempo de largada

- a. Nas categorias individuais, as largadas das mangas eliminatórias e semifinais são feitas com intervalos de 60 segundos;
- b. As mangas de Final e todas as mangas de patrulhas poderão ser realizadas com intervalos de 120 segundos caso o horário da competição assim o permita;
- c.

14.3. Falsa largada

Só o Árbitro de Largada está qualificado para determinar se se verificou uma falsa largada e chamar o canoísta através de um sinal apropriado.

O Árbitro de Largada determina se deverá ser dada uma segunda largada e avisa o Juiz Árbitro

15. CHEGADA

- a. A linha de chegada deve estar bem visível, delimitada de ambos os lados;
- b. Uma prova termina quando o canoísta passa a linha de chegada;
- c. Não deve passar essa linha mais do que uma vez correndo o risco de ser desclassificado dessa prova.
- d. A passagem na linha de chegada tem de ser realizada com pagaia agarrada em posição de remar, não podendo adianta-la para cruzar a meta antes da embarcação/corpo do atleta.

15.1. Patrulhas

Em patrulhas, as 3 embarcações devem atravessar a linha de chegada com intervalos máximos de 15 segundos entre o 1º e o 3º.

16. MARCAÇÃO DAS PORTAS

- a. As portas consistem em 1 ou 2 barras suspensas, com riscas de 20 cm brancas e verdes ou vermelhas, alternadas, sendo que a mais abaixo será branca. O comprimento das barras terá um mínimo de 1,6 metros e um máximo de 2 metros. Aconselha-se a utilização de uma risca preta de 2 centímetros no extremo inferior da barra. As barras devem ser arredondadas, com 5 centímetros de diâmetro e com peso suficiente para que o movimento causado pelo vento não seja excessivo.
- b. Os painéis que contêm o número da porta devem medir 30x30cm. Os números devem estar escritos nos dois lados do painel, usando tinta preta numa base amarela ou branca. Cada número e letra deve medir 20cm de altura e 2cm de espessura.
- c. As portas devem estar numeradas, segundo a sua ordem de passagem.
- d. No lado do painel oposto ao sentido correcto de passagem, deverá ser pintada uma linha diagonal vermelha, desde a parte inferior esquerda à parte superior direita.
- e. Os números devem estar bem visíveis para os árbitros que os estão a controlar.
- f. Quando a porta é composta por apenas uma barra deverá ser colocada na margem a segunda barra para identificação da linha de passagem.
- g. A largura das portas será, no mínimo, 1,2 metros e 4 metros (máximo), devendo a medição ser feita entre as barras. Esta condição apenas se aplica para portas com duas fasquias.
- h. A extremidade inferior da barra deve estar 20cm acima da água, não devendo ser posta em movimento pela água.

17. PASSAGEM DAS PORTAS**17.1.**

É obrigatório a passagem das portas pela ordem numérica estabelecida e de acordo com a cor da porta, sentido descendente ou ascendente.

17.2.

Considera-se que a passagem de uma porta tem início no momento em que o tronco ou cabeça de um dos atletas passe a linha imaginária entre as varas de uma porta, ou haja um toque numa vara de uma porta.

17.3.

A passagem de uma porta considera-se concluída quando se inicia a passagem de uma qualquer outra porta ou quando se atravessa a linha de chegada

17.4.

É necessário cumprir as seguintes normas para se considerar uma passagem correcta das portas:

17.5.

A embarcação ou uma parte da mesma e o corpo dos atletas têm de atravessar a linha imaginária entre as varas pelo lado correcto da porta e na direcção correcta do circuito.

17.6.

Considera-se que a embarcação (ou parte da mesma) atravessou a linha imaginária situada entre as varas no mesmo instante que os corpos dos atletas estão a atravessar esta linha.

17.7.

A passagem correcta de uma porta (sem tocar em nenhuma vara com o corpo, com a pagaia ou com a embarcação, será considerada uma passagem sem faltas.

18. PENALIZAÇÕES**18.1. Penalização de 2 pontos**

Passagem correcta da porta, mas com toque (s) numa ou nas duas barras.

Mais do que um toque na mesma ou em ambas as barras conta apenas como uma penalização.

18.2. Penalização de 50 pontos

- a. Toque na porta (quer numa ou nas duas barras) sem ter efectuado uma passagem correcta;
- b. Toque intencional na porta, a fim de permitir a passagem (não será considerado toque intencional, quando o corpo do atleta e respectiva embarcação já estava numa posição que lhe permitisse passar correctamente a porta);
- c. Passagem da porta numa direcção diferente daquela indicada no plano do percurso. Durante uma passagem, nenhuma parte do corpo (tronco e cabeça) do atleta deve atravessar a linha da porta na direcção errada.
- d. Porta não passada - Considera-se que uma porta não foi passada quando o atleta inicia a passagem da seguinte ou atravessa a linha de chegada.
- e. Quando uma equipa não atravessa a linha de chegada dentro dos 15 segundos, sofre também uma penalização de 50 pontos.
- f. Se a cabeça de um atleta cruzar a linha da porta virado.
- g. Se no cruzar de uma porta, alguma parte da cabeça cruzar a linha na direcção contrária.
- h. Se no momento em que a cabeça cruza a porta não se encontra dentro da linha da porta pelo menos uma parte da embarcação
- i. Se a cabeça não passa na íntegra a linha da porta.

18.3.

As várias tentativas para passar uma porta não são penalizadas, se o corpo do atleta não cruzar a linha entre as barras.

18.4.

A penalização máxima obtida numa porta é de 50 pontos.

18.5.

Deve ser sempre dado o benefício da dúvida ao atleta

19. SINAIS DOS ÁRBITROS DE PORTA

Cada grupo de árbitros de Porta usa discos sinalizadores para comunicar com o Árbitro de Sector, assistentes e público:

- a. Disco vermelho, sinalizados com n.º 50 nos dois lados
- b. Disco amarelo, sinalizado com o n.º 2 nos dois lados.

19.1. Sinais

Os sinais são feitos de acordo com o seguinte:

- a. Não será feito nenhum sinal se o atleta não cometer erros na passagem.
- b. Se a passagem for atribuída uma penalização, deve ser levantado um disco amarelo ou vermelho, de acordo com a falha cometida.
- c. Se o atleta for eliminado ou desclassificado, o Árbitro acenará com um disco vermelho.

20. DESOBSTRUÇÃO DO PERCURSO**20.1.**

Se um atleta estiver a ultrapassar outro, este deve ceder passagem, se o Árbitro de Sector apitar repetidamente.

20.2.

Se um atleta for impedido por outro, deve repetir a sua prova, se autorizado pelo Juiz Árbitro.

21. PERDA OU DANIFICAÇÃO DA PAGAIA

Em patrulhas, pode ser utilizada uma pagaia extra de um dos outros membros da equipa.

22. VIRAGEM E ABANDONO

A embarcação é considerada virada, quando o atleta (no caso do C2 um dos atletas) tem a cabeça completamente dentro de água.

Caso o mesmo volte à superfície, é considerado um movimento de esquimotagem. No caso das patrulhas poderá existir uma ajuda para este movimento, entre membros da mesma equipa.

A embarcação abandona determinada manga quando os atletas saem da sua embarcação ou quando cruzam a linha de meta virados. No caso das patrulhas, é considerado abandono quando um dos elementos sai da embarcação.

23. CRONOMETRAGEM

O tempo de uma prova começa a ser apurado quando:

- o atleta atravessa a linha de largada até que cruza a linha de chegada (na C2, o 1º que cruzar a linha);
- em patrulhas, o tempo começa a ser apurado aquando da partida da 1ª embarcação e até à chegada da última.

24. CÁLCULO DE RESULTADOS

24.1. Fórmula

É usada a seguinte fórmula para calcular os resultados:

$$\text{Tempo de prova (em segundos) + Penalização = Resultado}$$

24.1.1. Exemplo para pontuação individual

$$\begin{aligned} \text{Tempo da prova: } & 2'20''8 = 60+60+20.8 = 140.8 \\ \text{Penalizações: } & 2+2+50 = 54 \\ \text{Total: } & 194.8 \end{aligned}$$

24.1.2. Exemplo para pontuação por equipas

$$\begin{aligned} \text{Tempo da prova: } & 3'18''0 = 198.0 \\ \text{Penalização da 1ª embarcação; } & 180.0 \\ \text{Penalização da 2ª embarcação; } & 220.0 \\ \text{Penalização da 3ª embarcação: } & 280.0 \\ \text{Total: } & 878.0 \end{aligned}$$

NOTA: O tempo de prova corresponde ao tempo decorrido entre a largada da 1ª embarcação e chegada da última.

24.2. Afixação dos resultados

A partir do momento em que os resultados de uma prova de um determinado atleta ou equipa são conhecidos, devem ser anunciados o número de largada, penalizações e tempo, e afixados no local já designado para o efeito até que termine o prazo para apresentações de protestos.

25. EMPATE

Se dois ou mais atletas ou equipas obtiverem o mesmo resultado com a sua melhor manga, serão desempatados com outra manga.

Se mesmo assim continuarem com o mesmo resultado, será declarado um empate.

26. DESCLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÃO

26.1. Apoio Exterior

Um atleta que aceite “apoio exterior” pode ser desclassificado pelo Juiz Árbitro, depois de ter sido informado oficialmente por um dos árbitros.

Considera-se “apoio exterior”:

- a. todo o apoio prestado a um atleta ou a sua embarcação - dar, passar ou atirar a um atleta uma pagaia ou a sua pagaia original (perdida);
- b. direccionar, empurrar ou mover a embarcação por alguém que não o próprio atleta;
- c. dar directrizes aos atletas através de aparelhos electro-acústicos ou radio-telefone (e.g. telefone entre o atleta e outra pessoa).

26.2.

Um Atleta que pretenda vencer uma competição irregularmente (sem cumprir os regulamentos) ou que conteste a sua validade é desclassificado.

26.3.

Se um atleta for forçado, por outro, a não seguir os regulamentos, a Comissão de Competição decidirá a sua desclassificação da competição ou não.

26.4.

Se um atleta iniciar a prova numa embarcação que não corresponde aos requisitos, será desclassificado dessa prova.

26.5.

Um atleta que deixe a sua embarcação é desclassificado da manga em questão. Se um atleta deixar a sua embarcação durante a prova de patrulhas, toda a equipa será eliminada e deve retirar-se imediatamente do percurso.

26.6.

Após um abandono, os atletas não estão autorizados a passar intencionalmente pelas portas seguintes, sob pena de desclassificação.

26.7.

Um atleta que não esteja preparado para largar à hora marcada pode ser desclassificado da manga, se houver negligência de sua parte

26.8. SAIUU

26.9.

Qualquer atleta, cujo comportamento interfira com a ordem e o decorrer da competição pode ser desclassificado.

27. PONTUAÇÃO EM CAMPEONATOS NACIONAIS

27.1. Categorias

A prova é aberta às seguintes categorias

- Seniores;
- Juniores
- Cadetes
- Infantis
- Veteranos A, B e C

27.2.

A categoria de Veteranos não pontua para a classificação colectiva, de acordo com o Regulamento Geral de Competições. A categoria de infantis também não pontua para a classificação colectiva.

27.3. Esquema de Pontuação

Classificação	Pontuação
1º	33
2º	27
3º	21
4º	15
5º	14
6º	13
7º	(...)

27.3.1.

O sistema é válido para provas individuais e de patrulhas

27.3.

- a. Um clube pontua com todas as suas embarcações
- b. A pontuação colectiva final corresponde à soma da pontuação individual com a pontuação das patrulhas.
- c. Apenas os atletas apurados para a Semifinal ou Final pontuarão colectivamente.

28. TAÇA DE PORTUGAL DE SLALOM**28.1. Categorias**

As mesmas do Campeonato Nacional.

28.2. Pontuação Individual

Nesta competição haverá um ranking correspondente à soma dos pontos somados pelo atleta no total das provas.

28.3. Classificação Colectiva

A classificação final colectiva, será obtida pelo somatório dos pontos obtidos em todas as provas da Taça de Portugal.

28.3.1.

Um Clube pontua com todas as suas embarcações.

29. TEMPO DE CONTROLO

Para cálculo do tempo de controlo, utilizar-se-á a média das 3 melhores embarcações em prova na manga eliminatória.

O tempo de controlo aplica-se apenas na manga eliminatória.

Margem estabelecida:

- K1 Sénior Masculino – 140%
- K1 Júnior e Veteranos A,B e C Masculino – 150%
- C1 Sénior Masculino – 155%
- C1 Júnior e Veteranos A,B e C Masculino– 165%
- K1 Sénior Feminino – 160%
- K1 Júnior e Veteranos A,B e C Feminino – 170%
- C1 Sénior Feminino – 180%
- C1 Júnior e Veteranos A,B e C Feminino – 190%
- C2 Sénior Masculino –160%
- C2 Júnior Masculino – 170%

30. RAFTING**30.1. Organização**

A organização técnica e execução das Provas desta especialidade caberá à FPC e às entidades locais (Clube e/ou Associação Regional).

30.2. Categorias

São consideradas as seguintes categorias constituídas em equipas de quatro elementos por embarcação:

- a. Masculino Absoluto
- b. Feminino Absoluto

30.3. Participação

- a. Atletas dos escalões de Veterano (A, B e C), Sénior, Júnior e Cadete.
- b. Classificação Absoluta.

30.4. Inscrição, Confirmação e Modificação**30.4.1. Participação**

Poderão participar atletas de qualquer clube associado da FPC, podendo ainda, nas provas em que assim seja especificado, participar equipas com atletas de diferentes clubes.

30.4.2. Confirmação

Os Chefes de Equipa deverão confirmar a participação da sua equipa, na reunião de delegados da respectiva prova.

30.5. Embarcações, Equipamentos e Acessórios**30.5.1. Embarcações**

Todos os rafts utilizados deverão ter uma largura mínima de 1,60 m.

30.5.2. Atletas

Os Atletas deverão estar equipados segundo as normas de segurança nesta modalidade, com colete salva-vidas homologado e capacete.

30.5.3. Dorsal

- a. Os Atletas deverão levar dorsal numerado;
- b. Um elemento por cada embarcação deverá levar, correctamente colocado, o dorsal durante toda a competição e terá que devolvê-lo nas mesmas condições que o recebeu no final da mesma;

30.6. Ordem de largada

A ordem de largada das embarcações será estabelecida por sorteio. Esta ordem será entregue aos Clubes participantes no momento da confirmação de participação.

30.7. Pontuação e classificação**30.7.1. Pontuação individual**

Cada embarcação pontua para a classificação colectiva segundo a seguinte tabela:

Classificação	Pontuação
1º	33
2º	27
3º	21
4º	15
5º	14
6º	13
7º	(...)

30.7.2. Pontuação Colectiva

A pontuação total de um Clubes, será obtida pela soma das pontuações individuais das três primeiras embarcações desse clube.

30.8. Cedência de passagem**30.8.1.**

Quando uma embarcação alcança uma mais atrasada, esta terá de permitir a sua passagem.

30.8.2.

Caso a situação referida no número anterior não seja efectuada, a equipa poderá solicitar repetição da manga.

30.9. Perca de pagaia

Caso uma atleta perca a sua pagaia durante a prova, apenas poderá utilizar a pagaia suplente existente na embarcação.

30.10. Sinalização das portas

A amplitude das portas será de 2 metros, medidas de uma vara à outra.

31. ESTILO LIVRE

Em competição de Estilo Livre o canoísta tenta realizar num determinado tempo várias manobras com a embarcação numa onda ou rolo de rio, e obter uma pontuação com base na quantidade de movimentos e variedade de figuras conforme uma tabela preestabelecida.

32. CATEGORIAS

São admitidas á participação em Competições de Estilo Livre os competidores das seguintes categorias, definidas no Regulamento Geral de Competições:

- Masculinos e Femininos: Infantis, Cadetes, Juniores e Seniores.

33. EMBARCAÇÕES

- a. K1
- b. C1
- c. K1 Squirt
- d. OC1 - Canoa aberta

Não há qualquer restrição para o tipo de canoa ou kayak a usar bem como para o material de construção, excepto na canoa aberta que deve ter as seguintes especificações:

- A zona coberta da parte superior dos OC1 não pode ser superior a 22,5% do total do comprimento e deverão ter flutuações insufláveis e presas à canoa.

34. CLASSES

As competições de Estilo Livre estão abertas á participação das seguintes classes de tripulações:

Masculinos

Seniores	K1	C1	K1 Squirt	OC1
Juniores	K1	C1	K1 Squirt	OC1
Cadetes	K1			
Infantis	K1			

Femininos

Seniores	K1	K1 Squirt
Juniores	K1	K1 Squirt
Cadetes	K1	

Infantis	K1
----------	----

35. OFICIAIS

As competições de Estilo Livre devem ser realizadas sob a supervisão dos seguintes oficiais:

Árbitros

- Juiz Árbitro;
- 2 Árbitros de Variedade;
- 2 Árbitros de Técnica;
- Cronometrista;

Juiz Árbitro

É também o Presidente da Comissão de Competição, deve decidir sobre todas as questões que surjam durante a competição e que não estejam contempladas nos regulamentos. Deve também certificar-se de que as medidas de segurança adoptadas são as adequadas e de que são respeitadas no decorrer da prova.

Árbitro de Variedade

Pontua a variedade, reconhecendo que os atletas executaram dentro da onda ou rolo, com base nas figuras na tabela de multiplicadores de variedade.

Árbitro de Técnica

pontua a verticalidade dos movimentos com base na tabela de pontuação técnica.

Cronometrista

Responsável pelo controlo do tempo das várias mangas. Deverá cronometrar a prova de cada atleta desde que este entre na onda ou rolo até ao final da manga.

Oficiais Organizadores

- Organizador da Competição
- Secretário da Competição

Oficiais auxiliares

- Secretários da competição
- Anunciador
- Oficial de Imprensa

Secretários

Secretariam os Árbitros de Variedade e Árbitros de Técnica tomando nota das figuras de variedade ou dos pontos ditados pelos respectivos árbitros.

Anunciador

Responsável, segundo as instruções do Organizador da Competição, para anunciar a largada de cada prova, a ordem de saída, a posição dos competidores durante a prova e demais informações achadas convenientes. No final de cada prova deverá anunciar os resultados oficiais.

Oficial de Imprensa

Deve fornecer todas as informações aos Órgãos da Comunicação Social, sobre a prova e o seu desenrolar através do Secretariado da Competição. Poderá recolher informações que se julguem úteis junto dos vários oficiais.

Comissão de Competição

A Direcção da Competição é da responsabilidade da Comissão de Competição que será constituída por:

- Juiz Árbitro
- Organizador da Competição
- Árbitro designado

36. DESISTÊNCIAS

A desistência de uma inscrição é considerada definitiva e nunca será permitida a renovação da inscrição da mesma tripulação.

37. PROGRAMA

Pelo menos uma hora antes do início da competição deve realizar-se a reunião de Delegados, devidamente credenciados, dos Clubes onde será entregue uma lista fornecendo os nomes e clubes dos competidores e os resultados do sorteio se este tiver sido necessário, assim como o esclarecimento de outros temas achados convenientes.

38. ELIMINATÓRIAS E FINAIS

A competição de Estilo Livre é composta por:

- Eliminatórias / Quartos de Final / Meias-finais e Finais – com uma manga de treino para cada atleta excepto nas finais.

Eliminatórias

- a. Os atletas são seleccionados por sorteio em eliminatórias;
- b. As Eliminatórias são feitas em duas mangas de 45 segundos cada. A pontuação é igual à soma dos pontos das duas mangas.
- c. Para as classes femininas – Se 25% da classe, arredondado para cima num múltiplo de 5 tiver 20 atletas como máximo e 10 como mínimo, estes passarão aos Quartos de Final;
- d. Para as classes masculinas -Se 25% da classe arredondado para cima num múltiplo de 5 tiver 40 atletas como máximo e 10 como mínimo, estes passarão aos Quartos de Final;
- e. Para as classes masculinas e femininas – Se 25% da classe arredondado para cima num múltiplo de 5 e inferior a 10, passarão directamente para às Meias-finais;
- f. Para as classes masculinas e femininas – Se 25% da classe arredondado num múltiplo de 5 é 5, passarão directamente às Finais.

Quartos de Final

- a. Os quartos de final começam com os atletas que obtiveram pior classificação.
- b. Os quartos de final são feitos em três mangas de 45 segundos cada. A pontuação é igual à soma dos pontos das duas melhores mangas.
- c. Os 15 melhores atletas masculinos passam às Meias-finais;
- d. As 10 melhores atletas femininas passam para as Meias-finais.

Meias-finais

- a. As Meias-finais começam com os atletas que obtiveram a pior classificação.
- b. As Meias-finais são feitas em duas mangas de 45 segundos cada. É apenas considerada a melhor pontuação;
- c. K1 masculinos – 15 atletas fazem duas mangas, os 5 melhores passam às Finais;
- d. K1 femininos – 10 atletas fazem duas mangas, as 5 melhores passam às Finais.

Finais

- a. As Finais começam com os atletas que obtiveram pior classificação.
- b. As finais são feitas em mangas de 45 segundos cada por sistema de eliminatória.
- c. 5 Atletas fazem uma manga, o que fizer a pior pontuação é eliminada os restantes são apurados para outra manga
- d. 4 Atletas fazem uma manga, o que fizer a pior pontuação é eliminada os restantes são apurados para outra manga

- e. 3 Atletas fazem uma manga, o que fizer a pior pontuação é eliminada os restantes são apurados para outra manga
- f. Os dois atletas finalistas fazem uma manga, o que fizer a melhor pontuação é o vencedor da Competição.

Desempate

Nas eliminatórias de K-1 e C-1, recorre-se à manga (isolada) de maior pontuação para o desempate. Se o empate se mantiver depois deste critério na disputa da entrada para as Finais, ambos os atletas passarão para as Finais;

Desempates de OC-1: recorre-se à manga (isolada) de maior pontuação (das quatro) para o desempate. Se o empate se mantiver depois deste critério na disputa da entrada para as Finais, ambos os atletas passarão para as Finais.

Desempate na Final

Se houver um empate para o primeiro lugar nas Finais de K-1, C-1 ou OC-1, ambos os atletas terão uma manga extra de 45 segundos na onda/rolo. O atleta que obtiver melhor pontuação é o vencedor. O outro passa automaticamente para segundo lugar independentemente da sua pontuação na manga do desempate.

39. REUNIÃO DE DELEGADOS

Pelo menos uma hora antes do início da competição deve realizar-se a reunião de Delegados dos Clubes, devidamente credenciados, onde será entregue uma lista fornecendo os nomes e Clubes dos competidores e os resultados do sorteio se este tiver sido necessário, assim como o esclarecimento de outros temas achados convenientes.

As alterações de inscrições e desistências devem ser comunicadas, nesta reunião, por escrito, ao Juiz Arbitro.

40. NUMERAÇÃO

Todos os atletas deverão trazer um dorsal colocado de forma bem visível no corpo do atleta. Cada atleta é responsável pelo seu dorsal até final da competição.

41. MEDIDAS DE SEGURANÇA

Todas as embarcações têm de flutuar mesmo cheias de água e devem estar equipadas tanto na proa como na popa, com uma pega.

Todo o competidor que não respeite a observância das directrizes regulamentares ou divulgadas no programa de prova, deverá ser impedido de participar na competição. Se tiver largado, será desclassificado.

É obrigatório o uso de capacete de protecção e colete salva-vidas contendo este material flutuante não absorvente igualmente distribuído, atrás e à frente contendo 6 kg de material flutuante, devendo estar preparado para manter uma pessoa consciente a flutuar com a face voltada para cima.

42. PONTUAÇÃO**Pontuação da Técnica**

As manobras pontuam sempre que houver uma mudança de direcção de 180°, com variação da pontuação consoante o nível de verticalidade, tanto nos rolos como nas ondas (a cada 180° denomina-se "ponta");

- a. Horizontal: 1 ponto (Horizontal = 0 a 45°) *
- b. Elevado: 2 pontos (Elevado = 45 a 70°) *
- c. Vertical: 4 pontos (Vertical = 70 a 90°) *

* Os ângulos poderão ser com abertura à esquerda ou à direita

Pontuação da Variedade

Os atletas executam manobras da Lista de Variedade de Manobras (Anexo 1) para multiplicarem a sua pontuação de técnica;

Os Juízes de variedade identificam cada manobra executada pelo atleta, para que o seu escrivão anote.

Cada manobra só será pontuada uma vez, exceptuando as manobras superiores que se forem feitas mais do que uma vez serão pontuadas como uma manobra do mesmo tipo inferior (exemplo: dois clean spins equivalem a um clean spin e a um flat spin).

Bónus

Se o Atleta executar uma manobra aérea em que quer a embarcação e o atleta se elevam da água mais de 30 cm será atribuído um bónus de 50 pontos.

Cálculo da Pontuação

- a. Pontuação de Técnica – contará a média das pontuações dos Juízes de Técnica;
- b. Pontuação de Variedade – contará a média das pontuações dos Juízes de Variedade;
- c. Pontuação final – Soma da pontuação de técnica mais a pontuação de Variedade e mais o bónus.

Ex. Para o caso de existirem 2 Juízes de Técnica e 2 Juízes de Variedade: $((téc1+téc2) / 2) + ((var1+var2) / 2) + Bónus = Pontuação Final$

43. LARGADAS

A prova começa quando o atleta passar a lateral principal da onda/rolo ou quando a embarcação entrar em contacto com a onda/rolo ao executar-se uma manobra de entrada vindo de montante.

44. DESCLASSIFICAÇÕES

Quando um competidor completar uma prova num Kayak ou Canoa que se revele, sob inspecção, não respeitar totalmente as classificações da FPC, será desclassificado na prova em questão.

Não é permitido, durante a prova receber apoio exterior.

Um atleta que não esteja preparado para realizar a sua manga à hora marcada pode ser desclassificado da prova se houver negligência da sua parte.

O Atleta não pode mudar de embarcação em toda a competição da sua classe.

45. INTERRUÇÃO DA COMPETIÇÃO

Uma competição pode ser interrompida por falta de água ou por qualquer outro motivo de força maior. Cabe à Comissão de Competição a decisão final.

46. DISPOSIÇÕES FINAIS

Todas as questões não incluídas neste regulamento estarão restringidas pelo Regulamento Geral de Competição da Federação Portuguesa de Canoagem.

47. ANEXOS

ANEXO 1 – LISTA DE MANOBRAS DE VARIEDADE do Regulamento de Estilo Livre da Federação Portuguesa de Canoagem.

Manobra	Pontos	Pontuável	Descrição
Ender	10	FT	Saida da onda vertical voirado de frente ou de costas para a onda
Piroet	30	DE	Rotação de 360° com uma elevação superior a 70°, na popa ou proa.
Flat Spin	10	DE	Rotação de 360° do kayak com uma inclinação entre 0-45°.
Clean Spin	20	DE	Rotação de 360°, usando apenas um apoio, num ângulo de 0° a 45°.
Super Clean Spin	40	DE	Rotação de 360° sem a utilização de pagaia ou mãos num ângulo de 0° a 45°.
Shuvit	20	DE	Duas rotações seguidas de 180° em direcções opostas com uma inclinação entre 0-45°. (ou um split wheel "baixo")
Round House	30	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo inferior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa e fica em backsurf.
Clean Round House	50	DE	Manobra idêntica ao Round House mas sem se apoiar com a pagaia.
Back Round House	40	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo inferior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa e fica em frontksurf.
Clean Back Round House	60	DE	Manobra idêntica ao back Round House mas sem se apoiar com a pagaia.
Blunt	40	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um

			ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa e fica em backsurf.
Clean Blunt	100	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa e fica em backsurf. O atleta não usa o apoio para iniciação.
Air Blunt	80	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa que, numa parte da manobra, fica aérea.
Clean Air Blunt	140	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a popa e fica em backsurf. Uma parte da manobra, fica aérea.
Back Blunt /stab	60	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a popa e fica em front surf.
Clean Back Blunt	120	DE	Manobra idêntica ao Back Blunt mas sem se apoiar com a pagaia.
Back Air Blunt	100	DE	Rotação de 180° elevada na parte verde da onda com um ângulo superior a 45°, longe da espuma, onde o atleta roda sobre a proa e fica em frontsurf, Numa parte da manobra, fica aérea.
Clean Back Air Blunt	160	DE	Manobra idêntica ao Clean Back Blunt mas sem se apoiar com a pagaia.
Pan Am	120	DE	Aerial blunt em que passa da vertical, a embarcação tem que inverter e executar uma rotação de 180° e finalizar numa posição direita.
Clean Pan Am	160	DE	Manobra idêntica ao Pan am mas sem se apoiar com a pagaia.
Back Pan Am	150	DE	Aerial back blunt em que passa da vertical, a embarcação tem que inverter e executar uma rotação de 180° e finalizar numa posição direita.
Clean Back Pan Am	200	DE	Manobra idêntica ao Back Pan am mas sem se apoiar com a pagaia.
Carl Wheel	30	DE	Duas pontas seguidas na

			mesma direcção rotacional, com ambas as pontas superiores a 45°.
Clean Cart Wheel	50	DE	Duas pontas seguidas na mesma direcção rotacional, usando apenas um apoio, e com ambas as pontas superiores a 45°.
Super Clean Cart Wheel	70	DE	Duas pontas seguidas na mesma direcção rotacional, sem a utilização da pagaia ou mãos, e com ambas as pontas superiores a 45°.
Splitwheel	60	DE	Duas pontas seguidas, com uma mudança de direcção entre elas. Uma ponta tem que ser superior a 45°, e outra superior a 70°.
Felix	80	DE	Rotação de 360° dos quais pelo menos 180° deverão ser executados invertidos. A manobra é finalizada em surf na onda. (Basicamente um Hélix não aéreo)
Tricky Woo	120	DE	Sequência de três pontas – duas pontas têm que ser superiores a 70° e a outra superior a 45°. Toda a sequência é executada usando apenas uma pá. O primeira ponta é iniciada na proa para um lado. A segunda ponta (da popa) é o split de 180°. A terceira ponta (da proa) segue a mesma direcção da primeira
Lunar Orbit/ Matrix	140	DE	Sequência de duas pontas iniciada com uma ponta vertical no rolo com uma rotação de 360 usando uma só pá. As duas pontas devem ser superiores a 70°.
Mc Nasty	170	DE	Iniciando de costas para o rolo, o atleta faz uma rotação de 180° e encadeia de seguida um loop frontal acabando o movimento virado para o rolo a surfar.
Phonics Monkey	150	DE	Iniciando virado para o rolo. O canoísta realiza uma pagaída que roda o kayak 360° com uma elevação superior a 45°. No final liga este movimento a um Loop frontal.
Loop	80	F	Duas pontas seguidas superiores a 70° onde a embarcação mantém-se na direcção da corrente.
Back Loop	90	T	Duas pontas seguidas superiores a 70° onde a embarcação. A Manobra é

			iniciada de costas para a onda.
Air Loop	100	F	Duas pontas seguidas superiores a 70° onde a embarcação mantém-se na direcção da corrente em que parte da manobra é aérea.
Air Back Loop	120	T	Duas pontas seguidas superiores a 70° onde a embarcação. A Manobra é iniciada de costas para a onda. Parte da manobra é aérea.
Space Godzilla	100	DE	Aerial loop com uma rotação de 90° entre as pontas. Ambas as pontas têm de ser superiores a 70°.
Flip Turn / Side Kick	100	DE	Curta rotação longitudinal aérea de mais de 90° executada com uma longa rotação longitudinal de 45° a 90°.
Donkey flip	120	DE	Rotação aérea longitudinal executada acima da superfície, começando e acabando no surf de frente. A embarcação e o corpo tem que estar aéreos em, pelo menos, 180° dos 360°.
Air screw	160	DE	Esquimotagem aérea realizada iniciando a partir de surf frontal. Na rotação de 360° pelo menos 180° têm de ser aéreos. O barco tem de aterrar em surf frontal no rolo ou onda.
Helix	170	DE	Rotação de 360° dos quais pelo menos 180° deverão ser executados invertidos. A cabeça e os ombros do canoísta podem tocar na água, mas o barco tem que estar aéreo durante os 180° invertidos. A manobra é finalizada em surf na onda.
Trophy 1	100		Uma nova manobra espectacular de média dificuldade.
Trophy 2	200		Uma nova manobra espectacular de dificuldade elevada.
Entry 1	30		Manobra de entrada de baixa dificuldade, Uma ponta vertical realizada depois de ultrapassar a linha da onda.
Entry 2	80		Manobra de entrada de média dificuldade. Duas ponta verticais realizada depois de ultrapassar a linha da onda.
Entry 3	120		Manobra de entrada de maior dificuldade. Duas ponta

			verticais realizada depois de ultrapassar a linha da onda. Manobra aérea ou clean.
Bonus	50		Bónus atribuídos quando um movimento for aéreo e o kayak pagaia e atleta se elevarem a mais de 30cm da superfície da água.
Kick Flip Entry	80		Entry move em que a embarcação, vinda de montante, entra na onda/rolo, sobe até á crista e fica aérea, executando em seguida uma rotação completa longitudinal, aterrando na onda/rolo e permanecendo lá. A embarcação e o corpo têm que estar fora da onda/rolo em pelo menos 180° (parte invertida) da rotação.

Definições para a tabela

- Manobras Pontuáveis: Manobras que podem ser executadas de frente/costas ou direita/esquerda são pontuadas em ambos os casos, se não se mencionar contrário nas descrições anteriores.