



## **REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE ORIENTAÇÃO PEDESTRE FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ORIENTAÇÃO (IOF)**



**Esta versão das regras de competição é válida a partir de 1º de janeiro de 2016.**

Alterações subsequentes serão publicadas no site oficial da IOF em

<http://www.orienteering.org/>

Estas regras foram traduzidas pela CBO e quando ocorrer alguma divergência na sua interpretação, deverá ser considerado o descrito no texto original em inglês (regra 2.8). Solicita-se aos usuários que eventualmente encontrarem algum tipo de erro, seja de tradução ou digitação, que entrem em contato com a CBO para que o mesmo seja revisado e corrigido se for o caso.

**REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE ORIENTAÇÃO PEDESTRE**  
**FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ORIENTAÇÃO (IOF)**

1. Definições .....	3
2. Disposições gerais .....	5
3. Programa do evento .....	6
4. Candidatura para um evento .....	7
5. Categorias .....	8
6. Participação .....	9
7. Custos .....	11
8. Informações sobre o evento .....	12
9. Inscrições .....	15
10. Viagens e transportes .....	16
11. Treinamento e evento modelo .....	17
12. Ordem de partida e distribuição dos grupos .....	17
13. Reunião de chefes de equipe .....	20
14. Terreno .....	20
15. Mapas .....	20
16. Percursos .....	21
17. Áreas e rotas restritas .....	23
18. A sinalética .....	23
19. Montagem dos pontos de controle e equipamentos .....	24
20. Sistemas de picote .....	25
21. Equipamento .....	25
22. Partida .....	26
23. Chegada e tempo de percurso .....	28
24. Resultados .....	29
25. Premiação .....	30
26. Fair play (jogo limpo) .....	32
27. Reclamações .....	33
28. Protestos .....	34
29. Júri .....	34
30. Apelação .....	35
31. Controle de eventos .....	36
32. Relatórios do evento .....	37
33. Publicidade e patrocínio .....	37
34. Serviços de mídia .....	38
Apêndice 1: Categorias gerais de competição .....	39
Apêndice 2: Princípios para o traçado de percursos .....	40
Apêndice 3: Resolução da IOF sobre as boas práticas ambientais .....	45
Apêndice 4: Sistemas de picote aprovados .....	46
Apêndice 5: A Convenção de Leibnitz .....	47
Apêndice 6: Formatos de Competição .....	48
Apêndice 7: O Campeonato Europeu de Orientação .....	53
Apêndice 8: O Campeonato Asiático de Orientação .....	55
Apêndice 9: O Campeonato de Orientação da Oceania .....	57
Apêndice 10: O Campeonato Norte-Americano de Orientação .....	59
Índice das regras de eventos importantes .....	61
Mudanças significativas sobre a versão impressa anterior (Janeiro de 2015) .....	63

## 1. Definições

### 1.1

A Orientação é um desporto no qual os competidores navegam de forma independente através do terreno. Os competidores devem visitar uma série de pontos de controle marcados no terreno, no menor tempo possível, auxiliados apenas por um mapa e uma bússola. O percurso, definido pela localização dos controles, não é revelado aos competidores antes de sua partida.

### 1.2

Em provas individuais com intervalo de partida os competidores navegam e correm através do terreno de forma independente.

### 1.3

Nas partidas em massa e nos percursos em perseguição, os competidores podem frequentemente correr próximos uns dos outros, porém mesmo assim, os traçados devem exigir navegação independente.

### 1.4

O termo competidor significa um indivíduo de qualquer sexo ou um grupo de indivíduos, conforme o caso.

### 1.5

Tipos de prova de orientação podem ser diferenciados por:

#### **A HORA DA COMPETIÇÃO:**

- *dia* (à luz do dia)
- *noite* (no escuro)

#### **A NATUREZA DA COMPETIÇÃO:**

- *individual* (o indivíduo executa de forma independente).
- *revezamento* (dois ou mais membros de uma equipe executam consecutivos percursos individuais).
- *equipe* (duas ou mais pessoas colaboram).

#### **A FORMA DE DETERMINAR O RESULTADO DA COMPETIÇÃO:**

- *competição de percurso único* (o resultado de um único percurso é o resultado final. Os competidores podem competir em diferentes provas: a prova-A, a prova-B e assim por diante, com os competidores da prova-B sendo colocados após os competidores da prova-A, etc).
- *competição em vários percursos* (os resultados combinados de dois ou mais percursos, realizados durante um dia ou vários dias, formam o resultado final).
- *percurso de classificação* (os competidores se classificam para uma prova final através de uma ou mais provas classificatórias, nas quais os atletas podem ser distribuídos em diferentes baterias. O resultado final do atleta é o obtido somente no percurso final. Pode haver finais A e B, ou mais, com os competidores da final B posicionados após os competidores classificados na final A, e assim sucessivamente. Quando há apenas uma bateria e todos os competidores são colocados na bateria se classificam para a final, a prova qualificatória é chamada de *prólogo*).

#### **A ORDEM NA QUAL OS PONTOS DE CONTROLE SERÃO VISITADOS:**

- *em uma ordem específica* (uma sequência é determinada).
- *sem nenhuma ordem específica* (o competidor é livre para escolher a ordem).

#### **A DISTÂNCIA (OU FORMATO) DO PERCURSO:**

- *longa distância.*
- *média distância.*
- *sprint.*
- *outras distâncias.*

## 1.6

O termo ***federação*** significa uma federação filiada à IOF.

## 1.7

O termo ***Evento*** abrange todos os aspectos de uma reunião para Competição de Orientação, incluindo questões organizacionais, tais como sorteios de partida, reuniões de equipes e cerimônias. Um evento, como por exemplo, o Campeonato Mundial de Orientação, pode incluir mais de uma competição.

## 1.8 - TWG

O ***Evento de Orientação nos Jogos Mundiais (TWG)*** é o evento oficial de atribuição dos títulos de Campeões dos Jogos Mundiais de Orientação. É organizado sob os auspícios da *International World Games Association (IWGA)* e sob a autoridade da IOF e da federação nomeada.

## 1.9 - WOC

O ***Campeonato Mundial de Orientação (WOC)*** é o evento oficial de atribuição dos títulos de Campeões Mundiais de Orientação. É organizado sob a autoridade da IOF e da federação nomeada.

## 1.10 - WCup

A ***Copa do Mundo de Orientação (WCup)*** é a série de eventos oficiais para definir os melhores orientistas do mundo, com base em todos os formatos, em uma temporada. Os diferentes eventos são organizados sob a autoridade da IOF e as federações dos organizadores.

## 1.11 - JWOC

O ***Campeonato Mundial Júnior de Orientação (JWOC)*** é o evento oficial para conceder os títulos de Campeões Mundiais Júniores de Orientação. É organizado sob a autoridade da IOF e da federação nomeada.

## 1.12 - WMOC

O ***Campeonato Mundial Máster de Orientação (WMOC)*** é o evento oficial para definir os melhores orientistas veteranos do mundo. É organizado sob a autoridade da IOF e da federação organizadora.

## 1.13 - ROC

Os ***Campeonatos Regionais de Orientação (ROC)*** são os eventos para conceder os títulos de Campeões Regionais de Orientação para cada região da IOF. Eles são organizados sob a autoridade da IOF e da federação nomeada. As regiões da IOF são a África, Ásia, Europa, América do Norte, Oceania e América do Sul.

## 1.14 - WRE

Os ***Eventos do Ranking Mundial da IOF (WRE)*** são os eventos internacionais que são aceitos pelo Conselho da IOF em seu calendário oficial. Eles são organizados sob a autoridade da IOF e da federação do país organizador.

## 1.15

O ***World Ranking da IOF*** é um sistema para classificar os orientistas da Elite Mundial com base em seus desempenhos nos Jogos Mundiais, no Campeonato Mundial de Orientação, na Copa do Mundo, nos Campeonatos Regionais e nos Eventos do Ranking Mundial. As tabelas do Ranking da Liga Mundial da federação para homens e damas são baseadas nos pontos no ranking dos melhores competidores de cada federação.

1.16

O **Árbitro da IOF (IOF Event Adviser)** é a pessoa apontada para controlar um evento da IOF. No caso dos Jogos Mundiais, Campeonato Mundial, Campeonato Mundial Júnior, Campeonato Mundial de Másters, Copa do Mundo e Campeonatos Regionais, o título "**IOF Senior Event Adviser**" é usado.

**Observação:** O termo "**adviser**", que significa "**conselheiro/consultor**", está traduzido neste documento como "**árbitro**", pois este é o termo equivalente nas leis esportivas brasileiras e adotado pela CBO. A IOF utiliza o termo "**adviser**" quando se trata de eventos internacionais sob seus auspícios e geralmente "**controller**" (controlador) quando o evento é de nível nacional apenas.

## **2. Disposições gerais**

2.1

Estas normas, juntamente com os apêndices, são obrigatórias nos *Jogos Mundiais*, no *Campeonato Mundial de Orientação*, na *Copa do Mundo de Orientação*, no *Campeonato Mundial Junior de Orientação*, no *Campeonato Mundial de Másters*, para as categorias H21E e D21E dos *Campeonatos Regionais de Orientação* e nos eventos do *Ranking Mundial da IOF*. Todas as regras que não consta a abreviatura/sigla do Campeonato na frente do número são válidas para todos eles. Uma determinada regra válida apenas para um ou mais desses eventos é marcada com a abreviatura/sigla específica após o número das regras. Essas regras específicas prevalecem sobre as regras gerais quando em conflito.

2.2

Quando um evento é de dois tipos (por exemplo, o Campeonato Mundial também pode fazer parte da Copa do Mundo) as regras para o evento de maior nível (tal como definido pela ordem de 1.8 a 1.14) devem prevalecer.

2.3

Estas regras são recomendadas para servir de base para a legislação nacional.

2.4

Se não for indicado o contrário, estas normas são válidas para provas de um dia em competições pedestres.

2.5

Regulamentações adicionais, que não colidam com estas regras, podem ser determinadas pelo organizador. Elas necessitam da aprovação do Árbitro da IOF (*IOF Event Adviser*).

2.6

Estas regras e os regulamentos adicionais serão obrigatórias para todos os competidores, representantes de equipe e outras pessoas ligadas à organização ou em contato com os competidores.

2.7

A imparcialidade esportiva deve ser o princípio que norteará a interpretação destas regras pelos competidores, organizadores e júri.

2.8

O texto em inglês destas regras deve ser tomado como determinante em qualquer litígio decorrente de uma tradução para qualquer outro idioma.

## 2.9

Nos revezamentos, as regras das competições individuais são válidas, salvo indicação em contrário.

## 2.10

O Conselho da IOF pode decidir por regras especiais ou normas que devem ser seguidas; por exemplo, *Regulamento Antidoping da IOF*, *Guia de Protocolo da IOF*, *Especificações Internacionais para Mapas de Orientação*, *Especificações Internacionais para Mapas de Orientação Sprint*, *Princípios para o Traçado de Percursos*, *Convenção de Leibnitz* e *Sinalética da IOF (descrição dos pontos de controle)*.

## 2.11

O Conselho da IOF pode permitir desvios destas regras e normas. Os pedidos de permissão para alterações serão enviados à Secretaria da IOF pelo menos seis meses antes do evento.

## 2.12

As ***Diretrizes da IOF*** para cada tipo de evento devem ser seguidas. Os desvios significativos exigem o consentimento do Árbitro da IOF (IOF EA).

## 2.13 - TWG

As provas dos Jogos Mundiais devem seguir as regras do Campeonato Mundial de Orientação, na medida em que isso for possível, respeitando as regras da IWGA (*International World Games Association*) e executável com relação ao formato diferente das provas dos Jogos Mundiais.

## 2.14 - JWOC

Os campeonatos serão organizados em conformidade com os seguintes princípios:

- aos melhores orientistas juniores de cada federação devem ser oferecidas competições de alta qualidade técnica.
- o evento terá uma dimensão social, em detrimento de um ambiente competitivo, enfatizando-se a troca de experiências.
- os custos de participação devem ser mantidos baixos.

# 3. Programa do evento

## 3.1

As datas do evento e seu programa são propostos pelo organizador e aprovadas pelo Conselho da IOF.

## 3.2 - WOC

O Campeonato Mundial de Orientação é organizado a cada ano. O programa deve incluir uma prova classificatória e uma final para a distância Sprint, uma prova de Média e de Longa Distância e um Revezamento de Sprint e um Revezamento, bem como cerimônias de abertura e de encerramento, eventos modelo e um período de descanso.

## 3.3 - WCup

A Copa do Mundo é organizada a cada ano. Cada competição da Copa do Mundo é um evento separado.

## 3.4 - WCup

O Conselho da IOF determina o número e tipos de eventos de Copa do Mundo e quaisquer regras especiais necessárias.

### 3.5 - WCup

A Copa do Mundo deve ser organizada em conjunto com outro evento.

### 3.6 - JWOC

O Campeonato Mundial de Juniores de Orientação é um evento anual. O programa deve incluir uma prova única de Sprint, uma prova de classificação de Média distância, uma prova de Média distância final, uma prova única de longa distância e um Revezamento, bem como cerimônias de abertura e de encerramento, um período de descanso adequado e eventos modelo. O programa deve ser realizado no máximo em 7 dias.

### 3.7 - WOC

Para cada competição individual haverá três provas de classificação paralelas para damas e homens.

### 3.8 - JWOC

Na competição de Média distância, deve haver três corridas de classificação paralelas para damas e homens.

### 3.9 – WMOC

O Campeonato Mundial de Másters é um evento anual. O programa inclui duas provas de qualificação e uma prova final para a competição de Longa distância e uma corrida de qualificação e uma corrida final para a competição de Sprint

### 3.10 - ROC

Campeonatos Regionais de Orientação acontecem a cada dois anos.

### 3.11 - WRE

Os eventos que são selecionados para integrar os Eventos do Ranking Mundial da IOF são escolhidos pelas federações, para cada uma das quais é atribuído um determinado número anualmente, de acordo com critérios determinados pela IOF.

## 4. Candidatura para um evento

### 4.1

Qualquer federação poderá candidatar-se para organizar um evento IOF.

### 4.2

Os pedidos devem ser enviados pela federação para a Secretaria da IOF. O formulário oficial de candidatura deve ser utilizado e os pedidos devem conter todas as informações e garantias solicitadas.

### 4.3

O Conselho da IOF pode impor uma taxa sobre qualquer evento da IOF. O valor da taxa deve ser anunciado pelo menos seis meses antes da data limite para as inscrições para o evento.

### 4.4

O Conselho da IOF pode anular a autorização de um evento se o organizador não respeitar as regras, as normas, as diretrizes do Árbitro da IOF ou as informações apresentadas na candidatura. O organizador não pode reclamar prejuízos no presente caso.



#### 4.5 - WOC

As candidaturas devem ser realizadas até o dia 1º de janeiro, quatro anos antes do ano do Campeonato. A federação organizadora é definida até 31 de outubro do mesmo ano pelo Congresso IOF (anos pares) ou pelo Conselho da IOF (anos ímpares). Antes da nomeação, o candidato deve assinar um contrato com a IOF.

#### 4.6 - WCup

Convites para a candidatura para organizar competições de Copa do Mundo serão enviados a todas as federações. Cada federação poderá apresentar mais de uma candidatura, classificados em ordem de prioridade. As candidaturas serão recebidas até o dia 1º de janeiro, três anos antes do ano do evento. A nomeação provisória dos organizadores ou das federações organizadoras é feita pelo Conselho da IOF até 31 de outubro do mesmo ano. Cada nomeação deve ser confirmada no prazo de seis meses, pela assinatura de um contrato para a organização do evento, além disso, o Conselho pode fazer uma nomeação alternativa.

#### 4.7 - JWOC - WMOC

As candidaturas serão recebidas até o dia 1º de janeiro, três anos antes do ano do evento. A nomeação provisória dos organizadores ou federações organizadoras é feita pelo Conselho da IOF até 31 de outubro do mesmo ano. Cada nomeação deve ser confirmada no prazo de seis meses, pela assinatura de um contrato para organizar o evento, além disso, o Conselho pode fazer uma nomeação alternativa.

#### 4.8 - WRE

O Conselho da IOF deve indicar a federação de alocação de cada um dos WREs para o ano em questão e quais critérios esses eventos devem satisfazer. As candidaturas devem ser enviadas até 30 de setembro do ano anterior ao ano do evento e devem ser aprovadas ou rejeitadas pelo Conselho da IOF até 31 de outubro do mesmo ano.

### 5. Categorias

#### 5.1

Os competidores são divididos em categorias de acordo com seu sexo e idade. As damas podem competir em categorias de homens.

#### 5.2

Os competidores com 20 anos ou mais jovens pertencem a cada categoria até o fim do ano calendário em que atingem a idade determinada. Eles têm o direito de competir nas categorias de maior idade até e incluindo a 21.

#### 5.3

Competidores com idade de 21 anos ou mais, pertencem a cada categoria a partir do início do ano calendário em que atingem a idade determinada. Eles têm o direito de competir nas categorias mais jovens, até e incluindo a 21.

#### 5.4 - WRE

As categorias de competição principal são chamadas de D21(W21) e H21 (M21), para as damas e homens, respectivamente.

#### 5.5 - WRE

As categorias H21 e D21 devem ser restritas aos competidores classificados como competidores de elite por suas federações ou que forem selecionados para a categoria com base em suas posição no ranking da federação.



#### 5.6 - WRE

Se uma categoria tiver muitas inscrições, ela pode ser dividida em percursos ranqueados de distância similar, baseados nos desempenhos prévios dos competidores, com os melhores inscritos no percurso melhor ranqueado.

#### 5.7 - WOC - WCup

Há uma categoria para as damas e outra para os homens. Não há restrições de idade.

#### 5.8 - JWOC

Há uma categoria para as damas e outra para os homens. Apenas competidores que têm o direito de competir nas categorias D20 ou H20 podem participar.

#### 5.9 - WMOC

As seguintes categorias serão oferecidas: D35, H35, D40, H40, D45, H45, D50, H50, D55, H55, D60, H60, D65, H65, D70, H70, D75, H75, D80, H80, D85, H85. Categorias para orientistas mais velhos devem ser oferecidas se houver candidatos a essas categorias.

### 6. Participação

#### 6.1 - WOC - WCup - JWOC - ROC - WRE

Um competidor só pode representar uma federação durante o ano civil.

#### 6.2 - WOC - WCup - JWOC - ROC - WRE

Os competidores que estão representando uma federação devem ter passaporte e cidadania do país desta federação.

#### 6.3 - WOC - WCup - JWOC

Cada federação participante deve nomear um chefe de equipe para atuar como pessoa de contato entre a equipe e o organizador. É responsabilidade do chefe de equipe verificar se a equipe está recebendo todas as informações necessárias.

#### 6.4

Os competidores participam a seu próprio risco. Seguro contra acidentes deve ser de responsabilidade de sua federação ou do indivíduo, de acordo com as regulamentações nacionais.

#### 6.5 - WOC

Todos os competidores representam uma federação. Cada federação poderá inscrever uma equipe com um número ilimitado de atletas e alguns integrantes do comitê técnico da equipe. A organização pode fixar o número máximo de integrantes por equipe, de acordo com as instalações disponíveis. Este número máximo deve ser o mesmo para cada equipe e será de pelo menos 5.

#### 6.6 - WOC

Na prova de classificação do Sprint, cada federação pode inscrever até 3 damas e 3 homens e, adicionalmente, os atuais Campeões Mundiais para a distância podem ser inscritos pelas suas federações, desde que eles sejam membros da equipe de tal federação. Somente poderão participar da final os competidores classificados até o 15º lugar em cada prova classificatória.

#### 6.7 - WOC

Para as competições de média e longa distância, o número de competidores por federação que podem ser inscritos é limitado e baseado nos resultados dos dois Campeonatos Mundiais anteriores. Existem cotas separadas para homens e damas para cada federação e o método de

alocação é publicado como Regras Especiais decididas pelo Conselho da IOF. A alocação é publicada no máximo até 31 de janeiro do ano da competição.

#### 6.8 - WOC

Na prova de revezamento Sprint, cada federação pode inscrever uma equipe formada por 4 integrantes, na qual no mínimo duas devem ser damas. Equipes incompletas ou equipes com atletas de mais de uma federação não são permitidas. Em nenhuma circunstância é permitida a participação de pessoas não inscritas na competição.

#### 6.9 - WOC

Na prova de revezamento, cada federação pode inscrever uma equipe de damas e uma equipe de homens, cada uma formada de 3 integrantes. Equipes incompletas ou equipes com atletas de mais de uma federação não são permitidas. Em nenhuma circunstância é permitida a participação de pessoas não inscritas na competição.

#### 6.10 - WCup

Todos os competidores representam a uma federação. Um competidor não pode representar mais do que uma federação em uma série de eventos da Copa do Mundo. O número de competidores por federação é limitado de acordo com as cotas publicadas anualmente baseadas no ranking da IOF. Se um evento da Copa do Mundo é organizado em conjunção com um Campeonato Regional, os campeões regionais daquela região em cada formato podem competir no evento da Copa do Mundo para aquele formato, além das cotas de suas federações.

#### 6.11 - JWOC

Todos os competidores representam uma federação. Cada federação pode inscrever uma equipe com até 12 competidores – até 6 damas e até 6 homens – e 4 membros de delegação.

#### 6.12 - JWOC

Todos os competidores podem correr as três provas individuais. No revezamento, cada federação pode inscrever até duas equipes de damas e duas equipes de homens, cada uma constituída por 3 integrantes.

#### 6.13 - JWOC

Na competição de distância Média, os competidores classificados até o 20º lugar em cada prova classificatória, poderão participar da final A; os competidores classificados entre 40 a 21 se classificam para a final B e os demais competidores restantes se classificam para a final C. Os competidores que partiram, mas não foram classificados na prova de classificação, podem partir antes dos atletas classificados na final de ranking mais baixo em suas categorias, mas aparecem na lista de resultados sem classificação.

#### 6.14 - JWOC

Se uma federação não puder formar equipes de revezamento completas, ela poderá formar equipes incompletas ou equipes com atletas de outras federações. Uma federação não pode inscrever mais de 6 homens e 6 damas na competição. Sob nenhuma circunstância outras pessoas que não os competidores inscritos participarão da prova.

#### 6.15 - WMOC

Baseado na combinação de tempos das duas provas classificatórias (ou para o Sprint, o tempo único de qualificação), os melhores competidores de cada classificatória se classificam para a final A da categoria. Os próximos melhores competidores de cada prova classificatória se classificam para a final B e assim sucessivamente.

- se houver 161 ou mais participantes, o número de competidores de cada classificatória para a final A será equivalente e será calculado de modo que o número total de competidores seja de 80, ou o menor número possível acima de 80. Da mesma forma, para a final B e sucessivamente,

exceto se houver mais de duas finais e menos de 20 competidores sejam classificados para a final de ranking mais baixo, eles devem ser transferidos para final de ranking imediatamente superior.

- se houver de 20 a 160 participantes, eles devem ser divididos o mais igualmente possível entre a final A e a final B, com a final A tendo pelo menos a metade do total de participantes.
- se houver menos de 20 participantes, então todos devem competir na final A.

Se dois ou mais competidores empatam por um lugar na final, então todos devem se classificar para aquela final. Competidores que partem, mas não são classificados, ou que não partem, em uma ou nas duas provas classificatórias podem partir antes dos atletas classificados na final de menor ranking em suas categorias, mas devem constar na lista de resultados sem classificação.

#### 6.16 - WOC - WCup

Um competidor deve possuir uma Licença da IOF válida.

### 7. Custos

#### 7.1

Os custos para organizar um evento são de responsabilidade do organizador. Para cobrir os custos da competição, o organizador pode cobrar uma taxa de inscrição dos competidores e uma taxa de credenciamento para os não competidores (outros membros da equipe, mídia etc.) Esta taxa deve ser mantida tão baixa quanto possível e deve ser aprovada pelo Árbitro da IOF. Para um evento com várias provas, como alternativa para a taxa total de todo o evento, o organizador deve oferecer aos competidores a opção de uma taxa de credenciamento, mais um acréscimo para cada percurso que o competidor se inscrever.

#### 7.2

Cada federação ou competidor individual é responsável pelo pagamento da taxa de inscrição conforme especificado no convite. O prazo para pagamento da taxa de inscrição não deverá ser inferior a 6 semanas do evento.

#### 7.3

Nas inscrições atrasadas pode ser cobrada uma taxa adicional. O montante da taxa adicional deverá ser aprovado pelo Árbitro da IOF.

#### 7.4

Cada federação ou competidor individual é responsável pelo custeio das despesas de viagem para o evento, hospedagem, alimentação e transporte entre o alojamento, centro de eventos e locais de competição. Se o uso de transporte oficial para os locais de competição é obrigatório, a taxa de inscrição deve incluir estes custos.

#### 7.5

As despesas de deslocamento do Árbitro da IOF nomeado e seu Assistente(s), de e para o local da prova, serão pagas pela IOF. Os custos locais durante as visitas de controle e dos dias do evento são pagos pelo organizador ou pela federação do organizador, em conformidade com os acordos nacionais.

#### 7.6

Todos os custos do Árbitro da IOF e seu(s) assistente(s) designados por uma federação devem ser pagos pelo organizador ou pela federação, em conformidade com os acordos nacionais.

### 7.7 - WOC - JWOC

A menos que existam acomodações e alimentação de boa qualidade a preços baixos, diferentes padrões de acomodações e alimentação devem ser oferecidos, permitindo aos competidores escolher entre os grupos de preços. As taxas para a competição, a alimentação e o alojamento devem ser mostradas separadamente. Em qualquer caso, não será obrigatório o uso do alojamento oferecido pelo organizador.

### 7.8

Se o evento (ou parte do evento) tiver que ser cancelado devido a razões fora do controle do organizador, como por exemplo, as condições meteorológicas ou a destruição de terreno, o organizador pode manter uma proporção mínima da taxa de inscrição, a fim de cobrir os custos comprometidos.

## 8. Informações sobre o evento

### 8.1

Todas as informações e as cerimônias devem ser pelo menos em inglês. As informações oficiais devem ser entregues por escrito. Podem ser fornecidas oralmente apenas em resposta a perguntas de integrantes de equipes em reuniões ou em casos urgentes.

### 8.2 - WOC - WCup - JWOC

As informações do organizador do evento ou do Árbitro da IOF devem ser fornecidas sob a forma de boletins. Os boletins serão publicados, ou ter um *link*, no *website* da IOF. Uma notificação de que o Boletim 3 foi publicado deve ser enviada por correio eletrônico para todas as federações participantes. Se informações complementares são necessárias, estas devem ser enviadas para todas as federações interessadas.

### 8.3 - WOC - JWOC

O Boletim 1 (informações preliminares) deverá conter as seguintes informações:

- organizador e os nomes do diretor do evento, do árbitro e do controlador(es).
- endereço e telefone, e-mail e site para obter informações.
- local.
- datas e tipos de competições.
- categorias e quaisquer restrições à participação.
- oportunidades de treinamento.
- mapa geral da região.
- áreas embargadas.
- qualquer peculiaridade sobre o evento.
- uma cópia colorida da versão mais recente de um mapa de orientação anterior(s) das áreas embargadas.

### 8.4 - WOC - WCup - JWOC

O Boletim 2 (convite) deverá incluir as seguintes informações:

- todas as informações contidas no Boletim 1.
- formulário oficial para inscrição e alojamento.
- data limite e endereço para inscrições.
- taxa de inscrição para os competidores e outros representantes da equipe.
- data limite e endereço para o pagamento da taxa de inscrição.
- os tipos e os custos de alojamento e alimentação.
- a data limite para a reserva de alojamento oficial.
- descrição de qualquer transporte oferecido.
- indicações para a obtenção de autorizações de entrada (vistos, passaporte, etc).

- detalhes de oportunidades de treinamento.
- descrição do terreno, clima e eventuais riscos.
- escalas e intervalos das curvas de nível dos mapas.
- programa do evento.
- o sistema de controle eletrônico a ser usado.
- notas sobre o vestuário de competição, se necessário.
- tempo do vencedor e extensão aproximada de cada percurso.
- número do telefone e-mail do responsável pela imprensa.
- um exemplo de mapa recente que mostra o tipo de terreno.
- a localização exata de cada arena de competição e da área de chegada (se já houve decisão a respeito).

#### WOC

- número máximo de outros integrantes (não atletas) por equipe.

#### WCup - JWOC

- uma cópia colorida da versão mais recente de um mapa de orientação anterior(es) das áreas embargadas.

#### WOC - WCup - JWOC

- indicações para o registro de representantes da mídia e qualquer representante extra das federações.

#### 8.5 - WOC - WCup - JWOC

O Boletim 3 (informações sobre o evento) deve conter as seguintes informações:

- última data para o envio do número exato de participantes (veja 9.6).
- última data para o envio dos nomes dos participantes (veja 9.7).
- o programa detalhado do evento, incluindo o prazo final para envio dos nomes e para a distribuição dos grupos de partida.
- detalhes do terreno.
- resumo das inscrições recebidas.
- qualquer desvio permitido das regras.
- endereço, telefone e e-mail da secretaria do evento.
- detalhes de acomodação e alimentação.
- horário de transportes.
- a extensão, o desnível total, o número de controles e o número de postos de hidratação em cada percurso individual e, para o revezamento, em cada pernada.
- reuniões de representantes de equipe.
- a localização exata de cada área de competição e arena de chegada.

#### 8.6 - WOC - WCup - JWOC

O Boletim 4 (informações adicionais sobre o evento) deve ser entregue no momento da chegada das delegações e deve incluir detalhes finais da informação sobre o evento, incluindo:

- quaisquer requisitos antidoping.
- todas as regras especiais relevantes para o evento.
- quaisquer regulamentações suplementares e os desvios das regras que tenham sido concedidos.
- as dimensões do cartão de descrições dos controles a ser oferecido na pré-partida.
- os prazos para reclamações.
- o local para fazer reclamações.
- os tempos máximos de execução.
- nomes e as federações dos membros do júri.
- a localização das zonas de quarentena (para o antidoping) e o período que os competidores e integrantes das equipes devem permanecer aí.

#### 8.7 - WOC - JWOC

O Boletim 1 deve ser publicado 24 meses antes do evento, o Boletim 2 deve ser publicado 12 meses antes do evento e o Boletim 3 deve ser publicado dois meses antes do evento.

#### 8.8 - WCup

Os Boletins 1 e 2, serão publicadas nos 12 meses antes do evento e o Boletim 3 será publicado dois meses antes do evento.

#### 8.9 - WMOC - WRE

As informações do organizador devem ser dadas sob a forma de dois boletins. Os Boletim 1 e 2 devem estar disponíveis na internet através do site da IOF. O Boletim 3 é distribuído para todos os competidores.

#### 8.10 - WMOC

O Boletim 1 deve estar disponível 18 meses antes do evento. O Boletim 2, deve estar disponível 1 mês antes do evento.

#### 8.11 - WRE

O Boletim 1 deve estar disponível 4 meses antes do evento. O Boletim 2, deve estar disponível uma semana antes do evento.

#### 8.12 - WMOC - WRE

O Boletim 1 (informações preliminares e convite) deve incluir as seguintes informações:

- organizador e os nomes do diretor de eventos e árbitro(s).
- telefone, e-mail e site para obter informações.
- local.
- datas e tipos de competições.
- categorias e quaisquer restrições à participação.
- mapa geral da região.
- áreas embargadas.
- quaisquer peculiaridades sobre o evento.
- ficha de inscrição oficial.
- data limite e endereço para inscrições.
- taxa de inscrição para os competidores.
- data limite e endereço para o pagamento da taxa de inscrição.
- os tipos e os custos de alojamento e alimentação.
- descrição de qualquer transporte oferecido.
- indicações para a obtenção de autorizações de entrada (vistos, etc).
- descrição do terreno, clima e eventuais riscos.
- escalas e intervalos de curva de nível dos mapas.
- programa do evento.
- o sistema de controle eletrônico a ser usado.
- notas sobre o vestuário da competição, se necessário.
- tempos dos vencedores.
- detalhes sobre oportunidades de treinamento.

#### WMOC

- um mapa de exemplo recente mostrando o tipo de terreno.

#### WMOC

- informações sobre como obter cópias de quaisquer mapa(s) anterior(es) da área embargada.

### 8.13 - WMOC - WRE

O Boletim 2 (informações sobre o evento) deve conter as seguintes informações:

- programa detalhado do evento, incluindo listas de partida.
- detalhes do terreno.
- resumo das inscrições recebidas.
- qualquer desvio permitido das regras.
- endereço, telefone e e-mail da secretaria do evento.
- horários de transporte.
- a extensão, o desnível total, número de controles e do número de postos de hidratação em cada percurso e, para o revezamento, em cada pernada.
- as dimensões do cartão de descrição dos pontos de controles a ser oferecido na pré-partida.
- os prazos para reclamações.
- o local para fazer reclamações.
- o tempo máximo de execução.
- os nomes e as federações dos membros do júri.

## 9. Inscrições

### 9.1

As inscrições devem ser submetidas de acordo com as instruções contidas no Boletim. Pelo menos as seguintes informações devem ser fornecidas para cada competidor: nome e sobrenome, sexo, ano de nascimento e federação. Os nomes dos representantes da equipe também devem ser fornecidos. As inscrições atrasadas podem ser recusadas.

### 9.2

Um competidor só pode se inscrever em uma única categoria em cada competição.

### 9.3

O organizador pode excluir os competidores ou equipes se a sua taxa de inscrição não estiver quitada e não se chegou a um acordo sobre o pagamento.

### 9.4 - WOC - JWOC

Reservas e taxas de reserva de alojamento deverão chegar à organização no prazo especificado no Boletim 2.

### 9.5 - WOC - WCup - JWOC

Os competidores só podem ser selecionados e inscritos por sua federação.

### 9.6 - WOC - WCup - JWOC

Inscrições fornecendo o número de competidores de cada sexo, o número de equipes de revezamento, o número de outros integrantes da equipe, o nome do chefe da delegação, endereço, e-mail e fone/fax devem chegar ao organizador até dois meses antes do evento.

### 9.7 - WOC - WCup - JWOC

O nome de cada competidor, sexo e os nomes dos outros integrantes da equipe devem chegar ao organizador até 10 dias antes do evento. Mudanças na equipe podem ser feitas até às 12:00h do dia anterior ao evento.

### 9.8 - WOC - WCup - JWOC

Os nomes dos competidores e, se solicitado, o seu grupo de partida, devem chegar ao organizador até às 12:00 h do dia anterior ao de uma competição individual.



#### 9.9 - WOC - JWOC

Os nomes dos competidores e sua ordem de partida devem chegar ao organizador até às 12:00h do dia anterior ao da prova de revezamento. O organizador pode decidir por um prazo mais dilatado.

#### 9.10 - WOC - WCup - JWOC

Nas competições individuais, entre às 12:00h do dia anterior ao da competição e até duas horas antes da primeira partida de sua categoria, um competidor pode ser substituído por um motivo válido (por exemplo, acidente ou doença). Alteração do grupo de partida ou bateria de qualificação não é permitida. Substituições não são permitidas para as finais onde houve provas de qualificação ou após a primeira prova em eventos de provas múltiplas.

#### 9.11 - WOC - JWOC

Nos revezamentos, mudanças de nomes dos membros da equipe de revezamento e/ou ordem de partida devem chegar ao organizador pelo menos duas horas antes do início do revezamento da categoria.

#### 9.12 - WOC - WCup - JWOC

Em provas individuais, nenhum competidor pode ser substituído no prazo inferior a duas horas antes da primeira partida. Nos revezamentos, os integrantes da equipe e as suas ordens de partida não podem ser alteradas a menos de duas horas antes da partida da categoria do revezamento.

#### 9.13 - WOC - JWOC

A substituição de um competidor, após as 12:00h do dia anterior ao evento, só pode ser feita por competidores dentro da equipe já inscrita.

#### 9.14 - WOC - JWOC

Em cada competição individual, cada federação deverá alocar os seus competidores em três grupos de partida, com um máximo de dois competidores para cada grupo. Antes da atribuição de um segundo competidor a um grupo, a federação deve alocar um competidor em cada grupo. Se a federação não alocar seus competidores para grupos de partida, o organizador decidirá a alocação.

#### 9.15 - WMOC

A data final para inscrições será de seis semanas antes do início do evento.

### 10. Viagens e transportes

#### 10.1 - WOC - WCup - JWOC

Cada federação é responsável por organizar sua própria viagem.

#### 10.2 - WOC - JWOC

A pedido, o organizador pode providenciar transporte para as equipes do aeroporto internacional ou da estação de trem mais próximos até o centro de eventos ou alojamento. As equipes podem ter que pagar por este serviço.

#### 10.3 - WOC - WCup - JWOC

O transporte entre o alojamento, centro de eventos, locais de competição, etc., pode ser providenciado pelo organizador ou pelas equipes. Mediante pedido, o organizador pode providenciar todo o transporte necessário durante o evento.

#### 10.4

O uso de transporte oficial para um local de competição pode ser declarado obrigatório pelo organizador.

## 11. Treinamento e evento modelo

### 11.1

As oportunidades de treinamento devem ser oferecidas antes da competição, se solicitado.

### 11.2

No dia anterior à primeira competição de um evento, o organizador deve montar um evento modelo para demonstrar o tipo de terreno, a qualidade do mapa, as características dos pontos de controle, a montagem dos pontos de controle, os pontos de hidratação e as rotas balizadas.

### 11.3

Aos competidores, aos outros integrantes das equipes, aos representantes da IOF e aos representantes da mídia deve ser oferecida a oportunidade de participar do evento modelo.

### 11.4

Se for considerado necessário pelo Árbitro da IOF, outros eventos modelo serão organizados.

### 11.5

Se for considerado adequado pelo Árbitro da IOF, o evento modelo pode ser organizado no dia da competição.

### 11.6 - WOC

Igualdade de oportunidade de treinamento deve ser oferecida a todas as federações. O organizador deve oferecer oportunidades de treinamento nos 18 meses que antecedem o campeonato. O terreno e os mapas devem, na medida do possível, ser semelhantes aos dos campeonatos.

## 12. Ordem de partida e distribuição dos grupos

### 12.1

Em *partidas com intervalo*, os competidores partem individualmente em intervalos de tempo igual. Em uma *partida em massa* todos os competidores de uma mesma categoria partem simultaneamente; em revezamentos isso se aplica apenas aos atletas da equipe que executam a primeira perna. Em uma *partida com perseguição*, os competidores partem individualmente, em horários de partida e intervalos determinados pelos seus resultados anteriores.

### 12.2

A ordem de partida deve ser aprovada pelo Árbitro da IOF. O sorteio pode ser público ou privado e pode ser feito manualmente ou por um computador.

### 12.3

A lista de partida deve ser publicada no dia anterior ou antes do dia da competição e antes de qualquer reunião de representantes de equipe que deve ser realizada de acordo com a Regra 13.1. Se uma prova de classificação é organizada no mesmo dia da final, a lista de partida para a final será publicada pelo menos uma hora antes da primeira partida.

### 12.4

Os nomes de todos os competidores e equipes corretamente inscritos participam do sorteio, mesmo que um competidor não tenha chegado. As inscrições sem nomes (espaços em branco) não são considerados para o sorteio.

### 12.5 - WOC

Para uma partida com tempos intervalados, que não sejam de finais de competições com provas de classificação, a ordem será estabelecida por grupos. Para uma prova de classificação, deve haver três grupos de partida (primeiro, segundo e terceiro). Para uma prova de corrida única, os grupos serão baseados no Ranking da IOF e a método exato da ordem de alocação deve ser publicado conforme as Regras Especiais decididas pelo Conselho da IOF.

### 12.6 - JWOC

Para partidas com intervalo que não sejam finais de competições com provas classificatórias, a ordem de partida deve ser sorteada aleatoriamente. O sorteio deve ser feito normalmente em três grupos de partida (primeiro, segundo e terceiro).

### 12.7 - WOC - JWOC

Para partida com intervalo, os competidores de uma mesma federação não podem partir consecutivamente. Se eles são sorteados para iniciar consecutivamente, o próximo competidor sorteado deve ser inserido entre eles. Se isso acontecer no final do sorteio ou no final de um grupo de partida, o competidor que os antecede deve ser inserido entre eles.

### 12.8 - WOC - JWOC

Nas competições onde houver provas de qualificação, o sorteio para as partidas das baterias de qualificação deve ser feito de modo que cada um dos requisitos a seguir seja satisfeito:

- competidores de baterias paralelas devem ser distribuídos para partir a cada horário de partida com a possível exceção do último horário de partida (se existem 3 provas de qualificação para uma categoria, partirão 3 atletas com o mesmo horário de partida - um de cada uma delas).
- na medida do possível, as baterias (grupos) devem ser igualmente fortes.
- competidores de uma mesma federação não podem partir consecutivamente se estiverem na mesma bateria.
- a alocação dos competidores nas diferentes baterias, deve ser realizada de maneira que os competidores de uma mesma federação sejam distribuídos tão igualmente quanto for matematicamente possível entre as eliminatórias.

### 12.9

Nas competições onde há provas de qualificação, a ordem de partida da final (que não seja final tipo perseguição) deve ser o inverso das colocações daquelas qualificações; os melhores competidores devem partir por último. Os empates serão decididos por sorteio. Exemplo: se dois competidores empatam em 6º lugar na qualificatória 1, uma moeda será lançada para determinar quem tem de 6ª e quem tem de 7ª colocação na qualificatória 1, para os fins desta regra. Competidores com a mesma colocação em qualificatórias paralelas, partirão na sequência do número de sua qualificatória; isto é, 1, 2, 3 ...; o vencedor da classificatória de maior número parte por último.

### 12.10 - WOC - JWOC

Se os competidores de uma mesma federação têm horários de partida consecutivos em uma final de competição com provas de qualificação, o seguinte procedimento é realizado - começando-se no fim da lista de partida (isto é, no último competidor a partir). O último competidor de uma federação diferente que parte antes daqueles dois participantes com partidas consecutivas é inserido entre eles. Se dois ou mais competidores de uma mesma federação ficam com partida consecutiva no início da lista de partida, o procedimento inverso é então realizado. Exemplo: A1, A2, A3, B, C, D, E2, E3 → A1, A2, A3, B, C, E1, E2, D, E3 → A1, A2, A3, B, E1, C, E2, D, E3 → (procedimento inverso) → A1, B, A2, A3, E1, C, E2, D, E3 → A1, B, A2, E1, A3, C, E2, D, E3.

#### 12.11

Antes do sorteio de partidas em massa, cada uma das combinações de percursos diferentes devem ser atribuídas para os números de partida. As combinações de percurso devem permanecer em segredo até depois que o último competidor tenha partido.

#### 12.11 - WOC - JWOC

Nas corridas de qualificação, a atribuição do grupo de cada competidor será feita sob a supervisão do Árbitro da IOF. A distribuição de grupo de cada competidor não deve ser revelada ao competidor antes da partida.

#### 12.13 - WOC - JWOC

Nas provas de revezamento serão fornecidos números para as equipes inscritas de acordo com a sequência de suas colocações no último campeonato de revezamento em questão. Àquelas equipes que não tenham classificação em campeonato anterior, serão fornecidos os números subsequentes em ordem alfabética. A distribuição das várias combinações de percursos para os números de partida deve ser supervisionada pelo Árbitro da IOF. Esta distribuição deve ser mantida em segredo até após a partida do último competidor.

#### 12.14 - WOC

Nas provas de revezamento Sprint, a primeira e a última pernas devem ser corridas por damas.

#### 12.15 - JWOC

Equipes de revezamento incompletas e equipes com competidores de mais de uma federação devem partir no mesmo horário do revezamento oficial.

#### 12.16 - JWOC

Para partidas intervaladas, o intervalo normal é de 3 minutos para a longa distância, 2 minutos para a média distância e 1 minuto para o Sprint.

#### 12.17 - WOC

O intervalo de partida na competição de longa distância é de 3 minutos. O intervalo de partida na prova de média distância é de 2 minutos. O intervalo de partida do Sprint é de 1 minuto. Se, como requisito a cobertura de TV ao vivo para longa ou média distância, um intervalo de partida menor é solicitado, um intervalo de 2 minutos para a longa distância e 1,5 minutos para a média distância pode ser usado.

#### 12.18 - JWOC

O intervalo partida na competição de longa distância é de 2 minutos, salvo se houver mais de 180 competidores em uma categoria, neste caso o intervalo de partida pode ser de 1,5 minutos.

#### 12.19 - WMOC

Para as provas de qualificação, os competidores de cada categoria são alocados em baterias paralelas através de sorteio. As baterias de uma categoria devem ser tão iguais em extensão quanto seja matematicamente possível e nenhuma bateria deve ter mais de 80 competidores. Deve haver o menor número possível de baterias; se houver 80 competidores ou menos, haverá apenas uma qualificatória para aquela categoria. Os competidores de mesma federação e os primeiros colocados dos últimos WMOCs serão distribuídos igualmente entre as baterias.

#### 12.20 - WMOC

O intervalo de partida para as provas de classificação normalmente deve ser de 1 minuto. Para baterias com poucos competidores, um intervalo maior pode ser oferecido, desde que o tempo total da bateria seja de no máximo 80 minutos. O intervalo de partida para as finais de longa

distância deve ser de 2 minutos. Para o Sprint, o intervalo de partida para as provas de qualificação, bem como para as finais, deve ser de 1 minuto.

### **13. Reunião com os representantes das equipes**

#### **13.1 - WOC - WCup - JWOC**

O organizador deve realizar uma reunião com os representantes das equipes no dia anterior à competição. Esta reunião terá início o mais tardar às 1900 horas. O Árbitro da IOF deve conduzir ou supervisionar a reunião.

#### **13.2 - WOC - WCup - JWOC**

As informações da competição (listas de partida, programação do transporte, alterações ou acréscimos ao Boletim 4, previsão do tempo, etc.) devem ser entregues antes do início da reunião.

#### **13.3 - WOC - WCup - JWOC**

Os representantes das equipes devem ter a oportunidade de fazer perguntas durante a reunião.

#### **13.4 - WMOC - WRE**

Não há reuniões com os representantes das equipes.

### **14. Terreno**

#### **14.1**

O terreno deve ser adequado para a montagem competitiva de percursos de orientação e deverão atender aos critérios descritos no Apêndice 6. Os objetivos da Convenção de Leibnitz devem ser considerados na escolha do terreno e arena de eventos, e na concepção dos percursos.

#### **14.2**

O terreno da competição não deve ter sido usado para orientação durante o maior tempo possível antes da prova, de modo que nenhum competidor possa ter uma vantagem que leve à injustiça.

#### **14.3**

A área da competição deve ser normalmente embargada tão logo seja escolhida. Se isso não for possível, então o regime de acesso ao terreno deve ser publicado o mais breve possível.

#### **14.4**

Permissão de acesso à área embargada deve ser solicitada à organização, se necessário.

#### **14.5**

Todos os direitos de preservação da natureza, florestas, caça, etc. na área devem ser respeitados.

### **15. Mapas**

#### **15.1**

Mapas, marcação de percursos e sobreimpressões adicionais devem ser feitos de acordo com as *Especificações Internacionais para Mapas de Orientação* ou das *Especificações Internacionais para Mapas de Orientação Sprint*, da IOF. Desvios necessitam de aprovação pelo Conselho da IOF.

## 15.2

A escala do mapa para competições de longa distância deve ser 1:15000. A escala dos mapas para competições de média distância e de Revezamento pode ser 1:15000 ou 1:10000. A escala do mapa para as competições de Sprint pode ser 1:5000 ou 1:4000.

## 15.3

Os erros no mapa e as mudanças que ocorreram no terreno, depois que o mapa foi impresso, devem ser sobrepostas neste se tiverem importância para o evento.

## 15.4

Os mapas devem ser protegidos contra umidade e danos.

## 15.5

Se existir um mapa de orientação anterior da área de competição, cópias coloridas da edição mais recente devem ser exibidas para todos os competidores no dia que antecede a competição.

## 15.6

No dia da prova, o uso de qualquer mapa da área de competição por competidores ou pelos representantes das equipes está proibido, até que seja permitido pelo organizador.

## 15.7

O mapa da competição não deve ser maior do que o suficiente para um competidor correr o percurso.

## 15.8 - WMOC

Os mapas para categorias de idade 45 e acima devem ser na escala de 1:10000 e, esta escala pode ser utilizada para todas as categorias, com a aprovação do Árbitro da IOF. Para o Sprint, a escala será 1:4000 ou 1:5000.

## 15.9 - WOC - WCup - JWOC - WMOC

A IOF e as suas federações afiliadas terão o direito de reproduzir os mapas do evento com os percursos em suas revistas oficiais ou em seus sites, sem ter que pagar uma taxa ao organizador.

# 16. Percursos

## 16.1

Os *Princípios para o Traçado de Percursos* da IOF (ver apêndice 2), os formatos de competição (ver apêndice 6) e o prescrito na Convenção de Leibnitz (ver apêndice 5), devem ser seguidos.

## 16.2

A qualidade dos percursos deve ser digna de uma prova de orientação internacional. A habilidade de navegação, a concentração e capacidade de corrida dos competidores serão testadas. Todos os percursos devem recorrer a uma variedade de técnicas de orientação diferentes.

## 16.3

A extensão dos percursos será dada através do comprimento de uma linha reta iniciando-se na partida, passando pelos controles e seguindo até a chegada, desviando somente para ultrapassar obstáculos fisicamente intransponíveis (cercas altas, lagos, penhascos intransponíveis, etc.), áreas proibidas e rotas demarcadas.

#### 16.4

O desnível total será dado através da subida em metros ao longo da melhor e mais curta rota possível.

#### 16.5

Para as provas de qualificação, os percursos para as diferentes baterias devem ser o mais próximo possível em extensão e padrão.

#### 16.6

Nas competições de revezamento, os controles devem ser combinados de forma diferente para as equipes, mas todas as equipes devem executar o mesmo percurso global. Se o terreno e a concepção dos percursos permitirem, a extensão das pernas pode ser significativamente diferente. No entanto, a soma dos tempos dos vencedores das pernas deve ser mantida como o previsto acima. Todas as equipes devem executar as pernas de diferente extensão na mesma sequência.

#### 16.7

Nas competições individuais, os controles podem ser combinados de forma diferente para os competidores, mas todos os competidores devem executar o mesmo percurso global.

#### 16.8 - WOC

Na maioria dos casos, controles separados devem ser utilizados para homens e damas nos percursos das finais se as provas são corridas ao mesmo tempo.

#### 16.9 - WOC - WCup

Os percursos devem ser montados com os seguintes tempos em minutos para os vencedores:

<b>Damas</b>	<b>Homens</b>	<b>Evento</b>
45	60	Qualificação de Distância Longa
70-80	9-10	Final de Distância Longa
25	25	Qualificação de Distância Média
30-35	30-35	Final de Distância Média
12-15	12-15	Qualificação de Sprint
12-15	12-15	Final de Sprint
12-15	12-15	Revezamento de Sprint para cada perna
55-60		Revezamento de Sprint, soma dos tempos mais rápidos - todas as pernas
30-40	30-40	Revezamento - para cada perna
90-105	90-105	Revezamento - soma dos tempos mais rápidos - todas as pernas

#### 16.10 - JWOC

Os percursos devem ser montados com os seguintes tempos em minutos para os vencedores:

<b>Damas</b>	<b>Homens</b>	<b>Evento</b>
55	70	Distância Longa
20-25	20-25	Distância Média
12-15	12-15	Sprint
30-40	30-40	Revezamento - para cada perna
90-105	90-105	Revezamento - soma dos melhores tempos de todas as pernas



## 16.11 - WMOC

Os percursos devem ser montados com os seguintes tempos em minutos para os vencedores:

DAMAS			HOMENS		
Categoria	Qualificação	Final	Categoria	Qualificação	Final
D35	45	55	H35	60	70
D40	40	50	H40	55	65
D45	35	45	H45	50	60
D50	35	45	H50	45	55
D55	35	45	H55	40	50
D60	35	45	H60	40	50
D65	35	45	H65	40	50
D70	35	45	H70	40	50
D75	35	45	H75	40	50
D80	35	45	H80	40	50
D85	35	45	H85	40	50

Os percursos para todas as corridas Sprint devem ser ajustados para o tempo vencedor ser de 12 a 15 minutos.

## 17. As áreas e rotas restritas

### 17.1

As normas estabelecidas pela federação organizadora para proteger o meio ambiente e quaisquer instruções do organizador a estas relacionadas devem ser rigorosamente cumpridas por todas as pessoas ligadas ao evento.

### 17.2

Áreas fora dos limites (proibidas) ou perigosas, rotas proibidas, ou objetos do terreno em linha (cercas, estradas, etc.) que não devem ser cruzados devem ser marcados no mapa. Se necessário, devem ser marcados no terreno. Os competidores não devem entrar, seguir ou cruzar tais áreas, rotas ou objetos.

### 17.3

Rotas obrigatórias, pontos de cruzamento e as passagens devem ser marcados claramente no mapa e no terreno. Os competidores devem seguir toda a extensão de qualquer seção marcada em seu percurso.

## 18. A sinalética

### 18.1

A localização precisa dos controles deve ser definida por meio de descrições de controles.

### 18.2

As descrições de controles devem estar na forma de símbolos e de acordo com as *Descrições de Controles da IOF*.

### 18.3

As descrições dos pontos de controle, fornecidas na ordem correta para o percurso do competidor, devem ser afixadas ou impressas na parte frontal do mapa de competição.

18.4

Para as competições com partida intervalada, os cartões de descrição dos pontos de controle individuais para cada percurso estarão disponíveis na pré-partida ou na linha de partida (para cada competidor daquele percurso), mas não devem estar disponíveis antes desse ponto.

## **19. Montagem dos pontos de controle e equipamentos**

19.1

O ponto de controle mostrado no mapa deve ser claramente marcado no terreno e ser equipado para permitir aos competidores provar a sua passagem.

19.2

Cada controle deve ser marcado por um prisma, formado por três quadrados, com lados medindo 30cm x 30cm, dispostos em forma triangular. Cada quadrado deve ser dividido na diagonal, sendo uma metade branca e outra laranja (PMS 165).

19.3

O prisma deve ser pendurado no acidente indicado no mapa de acordo com o previsto na descrição. O prisma deve ser visível para os competidores quando estes visualizam a posição descrita.

19.4

Os controles não devem ser posicionados a menos de 30 metros uns dos outros (15 metros para mapas de escala 1:5000 ou 1:4000). (ver também o apêndice 2 - nº 3.5.5).

19.5

Um controle deve ser posicionado de modo que a presença de um atleta picotando não contribua significativamente para ajudar competidores que se encontram nas proximidades a localizar tal controle.

19.6

Cada controle deve ser identificado com um número de código, o qual deve ser fixado ao controle de maneira que um competidor utilizando um dispositivo de marcação possa claramente ler tal código. Números inferiores a 31 não podem ser utilizados. Os números devem ser em preto no branco, entre 5 e 10 cm de altura e ter uma espessura de linha de 5 a 10 mm. Códigos apresentados horizontalmente devem ser sublinhados caso possam ser mal interpretados e serem lidos de cabeça para baixo (por exemplo, 161).

19.7

Para comprovar a passagem dos competidores, deve haver um número suficiente de dispositivos de marcação (bases) próximos de cada prisma.

19.8

Se o tempo estimado para o vencedor é de mais de 30 minutos, pontos de hidratação devem estar disponíveis pelo menos a cada 25 minutos na velocidade estimada do vencedor.

19.9

Pelo menos a água pura em temperatura apropriada deve ser oferecida como hidratante. Se líquidos hidratantes diferentes forem oferecidos, devem estar claramente identificados.

#### 19.10 - WOC - WCup - JWOC

Se o tempo estimado do vencedor é de mais de 60 minutos, então bebidas isotônicas liberadas pela WADA podem ser oferecidas, além de água pura, e os atletas devem ter a oportunidade de ter as suas próprias bebidas, em um (ou mais) postos de hidratação.

#### 19.11

Todos os controles com os quais há preocupações de segurança devem ser guardados.

### 20. Sistemas de picote

#### 20.1

Só os sistemas de picote eletrônico licenciados pela IOF podem ser utilizados, veja apêndice 4.

#### 20.2

Os competidores devem ter a possibilidade de praticar com o sistema de picote eletrônico a ser utilizado na competição durante o evento modelo.

#### 20.3

Os competidores são responsáveis por picotar seus próprios cartões (ou dispositivos eletrônicos) em cada controle usando o dispositivo disponível.

#### 20.4

O cartão de controle deve mostrar claramente que todos os pontos de controle foram visitados.

#### 20.5

Um competidor com um picote faltando ou não identificável não deve ser classificado, a menos que possa ser estabelecido, com certeza, que a falta ou a não identificação do picote não foi ocasionada por culpa do competidor. Nesta circunstância excepcional, outras evidências podem ser usadas para provar que o competidor visitou o controle, tais como o registro do fiscal de ponto, câmeras ou a leitura da base de controle. Em quaisquer outras circunstâncias, tais evidências não são aceitáveis e o competidor deve ser desclassificado. No caso de uso do SPORTident, esta regra significa que:

- se uma unidade (base) não está funcionando, ou parece não estar funcionando, o competidor deve usar o apoio de backup (picotador) fornecido e será desclassificado se a passagem não for registrada.
- se o competidor passar muito rápido e não receber os sinais de *feedback*, o cartão (SI Card) não irá registrar a marcação e o competidor deve ser desclassificado (embora a unidade de controle possa ter gravado o número do cartão (SI Card) do competidor).

#### 20.6

O Organizador tem o direito de ter o cartão de controle de um atleta verificado por um fiscal em determinados pontos de controle.

#### 20.7

Competidores que perderem o seu cartão de controle, deixarem de picotar um ponto ou visitarem os pontos de controle na ordem errada, devem ser desclassificados.

### 21. Equipamento

#### 21.1

Desde que as regras da federação organizadora não especifiquem o contrário, a escolha de vestuário e do calçado deve ser livre.

## 21.2

Os números de identificação deverão estar claramente visíveis e posicionados como prescrito pela organização. Os números não devem ser maiores que 25 cm × 25 cm, com números de pelo menos 10 cm de altura. O número não pode ser dobrado ou cortado.

## 21.3

Durante a competição as únicas ajudas de navegação que os competidores podem utilizar ou transportar são os mapas e as descrições dos controles fornecidos pelo organizador e uma bússola.

## 21.4

Os competidores não poderão utilizar ou transportar o equipamento de telecomunicações entre a área de pré-partida e a chegada ao final de uma corrida, a menos que o equipamento seja autorizado pelo organizador. GPS *data logger* sem tela ou feedback sonoro pode ser usado. O organizador poderá requerer que os competidores usem um dispositivo de rastreamento.

## 21.5 - WOC - WCup - JWOC

Os competidores não podem usar o uniforme de outra federação.

# 22. Partida

## 22.1

Nas competições individuais, a partida é normalmente com intervalo. No revezamento, a partida é, normalmente, uma partida em massa.

## 22.2

Nas competições com provas de classificação, a primeira partida da final será de pelo menos 2,5 horas, após a partida do último atleta das provas de classificação.

## 22.3 - WOC - JWOC

Todos os competidores devem ter pelo menos 30 minutos sem perturbações para preparação e aquecimento junto da área da partida. Apenas os competidores que não tenham partido e os representantes das equipas devem ser autorizados a entrar na zona de aquecimento.

## 22.4

A partida pode ser organizada com uma pré-partida, situada em uma margem da área de aquecimento. Se houver uma pré-partida, um relógio, mostrando o tempo de competição para os competidores e representantes das equipas, deve estar disponível neste local e os competidores terão seus nomes chamados ou apresentados em uma tela. Após a pré-partida, apenas os competidores que irão partir e representantes da mídia, guiados pelo organizador, são autorizados.

## 22.5

Na partida, um relógio mostrando o tempo de competição para os competidores será exibido. Se não houver uma pré-partida, os nomes dos competidores serão chamados ou exibidos em uma tela.

## 22.6

A partida será organizada de forma que os competidores a partir, e também outras pessoas, não possam ver o mapa, percursos, opções de rota ou direção para o primeiro controle. Se necessário, deve ser providenciada uma rota balizada do ponto de partida para o ponto onde começa a orientação (triângulo de partida).

## 22.7

O competidor pega seu mapa na sua hora de partida ou após esta. O competidor é responsável por apanhar o mapa correto. O número do competidor que parte ou o seu nome ou o percurso será

indicado sobre ou próximo do mapa de modo que seja visível para o competidor antes que ele/ela inicie o percurso.

#### 22.8

O ponto onde começa a orientação deve ser mostrado no mapa com um triângulo e, se este não for na própria partida, deve ser marcado no terreno por uma baliza, mas sem um dispositivo de picote.

#### 22.9

Os competidores que estejam atrasados para seu horário de partida podem ser autorizados a partir. O seu novo horário de partida deve ser registrado.

- Em partidas em massa ou perseguição, o competidor deve partir o mais rapidamente possível.
- Em partida intervalada, se o competidor está na linha de partida há menos da metade do intervalo de partida após o seu horário de partida, ele deve partir imediatamente.
- Se o competidor chegar à linha de partida com mais da metade do intervalo de partida depois do seu horário de partida, ele deve partir na próxima metade de intervalo disponível.

#### 22.10

Os competidores atrasados para seu horário de partida por sua própria culpa devem ter seus tempos registrados como se tivessem partido em seus horários de partida originais. Competidores que estão atrasados para a partida por culpa do organizador devem ter seus tempos registrados a partir de seu novo horário de partida.

#### 22.11

A transição entre os membros de cada equipe de revezamento ocorre através de toque. A transição pode ser organizada de modo que o membro da equipe que chega apanha o mapa do membro da equipe que parte e entrega-o como toque de transição.

#### 22.12

A correta e oportuna transição é de responsabilidade dos competidores, mesmo quando o organizador prepara um alerta prévio informando sobre os atletas que chegam.

#### 22.13

Com a aprovação do Árbitro da IOF o organizador pode estabelecer uma partida em massa para as pernas posteriores para as equipes de revezamento que ainda não realizaram a transição.

#### 22.14 - WOC - WCup

Uma vez que uma equipe de revezamento aceitou a sua desclassificação o(s) outro(s) membro(s) dessa equipe não será(ão) autorizados a partir.

#### 22.15 - WOC - JWOC

Na área de transição, o atleta que parte deve ter algum aviso prévio sobre a chegada de seu antecessor.

#### 22.16 - WOC - WCup - JWOC

O organizador poderá definir uma zona de quarentena, a fim de impedir que aqueles que ainda não partiram possam receber informações sobre os percursos. O organizador define os momentos em que competidores e representantes de equipes devem permanecer dentro da zona de quarentena. O organizador deve prover os meios adequados (banheiros, hidratação, abrigo, etc.) para aqueles que esperam na zona de quarentena. Se um competidor ou representante de equipe desejar ingressar na zona de quarentena após o prazo determinado, a sua entrada pode ser recusada. O organizador pode proibir a utilização de dispositivos de telecomunicações na zona de quarentena.

## **23. Chegada e tempo de percurso**

### **23.1**

A competição termina para um competidor quando este cruza a linha de chegada.

### **23.2**

A corrida para a chegada deve ser delimitada por fita ou corda. Os últimos 20 m devem ser em linha reta.

### **23.3**

A faixa de chegada deve ter, no mínimo, 1,5 m de largura para as provas que tenham partida intervalada e pelo menos 3m de largura para as que tenham partida em massa ou em provas de perseguição. A linha deve ser perpendicular à direção da faixa de chegada. A posição exata da linha de chegada deve ser óbvia para os competidores que chegam.

### **23.4**

Quando um competidor cruzar a linha de chegada deverá entregar o cartão de controle e o mapa de competição.

### **23.5**

O tempo final deve ser medido quando o competidor cruza o peito sobre a linha de chegada ou quando o competidor picota na linha de chegada, ou se um feixe de luz é usado para a tomada de tempo, quando o competidor ultrapassa o dispositivo, que será montado entre 0,5m e 1,0m acima do solo. Os tempos devem ser arredondados para o segundo imediatamente abaixo. Os tempos devem ser dados em horas, minutos e segundos ou em minutos e segundos apenas.

### **23.6**

Os sistemas de cronometragem devem marcar os tempos dos competidores de mesma categoria com uma precisão de 0,5 segundo ou melhor (ou com uma precisão de 0,05 segundos, se o tempo é em décimos de segundos).

### **23.7 - WOC - WCup - JWOC**

Em provas com partida intervalada, um sistema eletrônico de tomada de tempo será utilizado, permitindo ao competidor finalizar a prova correndo sobre a linha de chegada.

### **23.8 - WOC**

Na prova final de Sprint, os tempos devem ser arredondados para décimos de segundo inteiros. Equipamentos adequados, aprovados pela IOF, e procedimentos apropriados devem ser utilizados.

### **23.9 - JWOC**

Na competição final de Sprint, o tempo pode ser arredondado para décimos de segundo inteiros se equipamentos adequados, aprovados pela IOF, e procedimentos apropriados forem usados.

### **23.10 - WOC - WCup - JWOC**

Dois sistemas independentes de cronometragem, um primário e um secundário, devem ser utilizados continuamente durante a competição.

### **23.11**

Em competições com perseguição ou partida em massa, juízes de chegada devem decidir sobre a colocação final com base na ordem que os peitos dos competidores cruzam a linha de chegada. Um membro do júri deve estar presente na linha de chegada.

23.12

Com a aprovação do Árbitro da IOF, o organizador pode definir os tempos máximos de execução de percursos para cada categoria.

23.13

Devem existir instalações e pessoal médico na chegada, os quais também deverão estar equipados para o trabalho na floresta.

23.14 - WOC

O tempo máximo de percurso será:

- Sprint: 50 minutos para homens e damas.
- Distância Média: 120 minutos para homens e damas.
- Longa distância: 3 horas para damas e 4 horas para os homens.
- Revezamento: 4,5 horas para damas e homens.

## **24. Resultados**

24.1

Os resultados provisórios devem ser anunciados e exibidos na área de chegada ou na área da assistência durante a competição.

24.2

Os resultados oficiais serão publicados, no máximo, 4 horas após o transcorrido o tempo máximo de execução para o último atleta a partir. Eles devem ser entregues no dia da competição para cada chefe de equipe e representantes da mídia credenciados.

24.3

Se a final de uma competição com provas classificatórias ocorrer no mesmo dia das provas de classificação, os resultados das corridas de classificação serão publicados no máximo 30 minutos após, transcorrido o tempo máximo de execução para o último atleta a partir.

24.4

Os resultados oficiais devem incluir todos os competidores participantes. Nos revezamentos, os resultados devem incluir os nomes dos competidores na ordem de partida e o tempo para suas pernas, bem como as combinações em que cada um correu.

24.5

Em competições com partida intervalada, se dois ou mais competidores têm tempos iguais será dada a todos a mesma classificação na lista de resultados. A(s) posição(ões) após o empate permanece(m) vaga(s).

24.6

Em uma partida em massa ou de perseguição, as classificações são determinadas pela ordem em que os competidores cruzam a linha de chegada. Nos revezamentos o tempo da equipe será o da chegada de seu último participante.

24.7

Nos revezamentos onde há partida em massa para as últimas pernas, a soma dos tempos individuais dos membros da equipe determinará a classificação das equipes que tenham participado em tal partida em massa. Equipes participantes da partida em massa para as últimas pernas serão classificados depois de todas as equipes que tenham terminado a prova na forma ordinária.



#### 24.8

Os competidores ou equipes que excederem o tempo máximo, não devem ser classificados.

#### 24.9 - WOC - WCup - JWOC

A cada pessoa credenciada (competidores, representantes de equipe, representantes da mídia, etc.) deve ser dada uma lista de partida, uma lista de resultados oficiais e um mapa da competição.

#### 24.10 - WCup

Na Copa do Mundo, os resultados dos competidores em suas melhores competições contam para a sua pontuação total. Os detalhes do sistema de pontuação são determinados pelo Conselho da IOF pelo menos 4 meses antes do primeiro evento.

#### 24.11 - JWOC

Os resultados de equipes incompletas e de equipes com corredores de mais de uma federação não são considerados na determinação da classificação em competições de revezamento e não devem aparecer na lista de resultados oficiais.

#### 24.12 - JWOC

Se uma federação está representada por duas equipes em uma categoria de revezamento, somente a equipe com o melhor resultado é considerada na determinação da classificação.

#### 24.13 - JWOC

Para ambas as categorias, uma *pontuação de equipe* é calculada para cada federação (para a classificação das federações em uma *competição por equipes*), somando-se as colocações dos três melhores competidores de cada federação nas três competições individuais, mais o resultado oficial do revezamento - multiplicado por três. Se a federação tiver menos de três classificados em qualquer competição individual, cada atleta faltando é tratado como se tivesse terminado uma posição após o último que realmente concluiu a prova. Se a federação não tem classificação na prova de revezamento é tratada como se tivesse terminado um lugar atrás do último colocado das equipes que terminaram a prova. Uma pontuação geral por equipe é então calculada para cada federação, somando-se os resultados de homens e damas. A menor pontuação vence.

#### 24.14

Os resultados devem ser publicados na internet e enviados eletronicamente para a IOF no mesmo dia da corrida.

#### 24.15

Os resultados devem ser baseados nos tempos dos competidores para o percurso todo. É proibido eliminar seções do percurso com base dos tempos intermediários a menos que a seção tenha sido especificada adiantadamente (por exemplo, uma pequena seção contendo uma travessia em estrada movimentada).

### 25. Premiação

#### 25.1

O organizador deve providenciar uma cerimônia de entrega de prêmios digna.

#### 25.2

Prêmios para homens e damas devem ser equivalentes.

### 25.3

Se dois ou mais competidores têm a mesma classificação, devem receber cada um a medalha adequada e/ou certificado.

### 25.4 - WOC

O título de Campeão(ã) do Mundial deve ser concedido para as nove seguintes competições:

- damas - Sprint
- damas - distância Média
- damas - distância Longa
- damas - Revezamento
- Revezamento Sprint
- homens - Sprint
- homens - distância Média
- homens - distância Longa
- homens - Revezamento

### 25.5 - JWOC

O título de Campeão(ã) Mundial de Juniores será concedido para as oito seguintes competições:

- damas - Sprint
- damas - distância Média
- damas - distância Longa
- damas - Revezamento
- homens - Sprint
- homens - distância Média
- homens - distância Longa
- homens - Revezamento

### 25.6 - ROC

O título de Campeão(ã) Regional pode ser concedido para as oito seguintes competições:

- damas - Sprint
- damas - distância Média
- damas - distância Longa
- damas - Revezamento
- homens - Sprint
- homens - distância Média
- homens - distância Longa
- homens - Revezamento

### 25.7 - WOC - JWOC

Os seguintes prêmios serão concedidos em todas as competições:

- 1º lugar - medalha de Ouro (banhada) e certificado
- 2º lugar - medalha de Prata (banhada) e certificado
- 3º lugar - medalha de Bronze e certificado
- 4º - 6º lugar - Certificado

As medalhas e os certificados serão fornecidos pela IOF.

### 25.8 - WOC

As cerimônias de premiação serão realizadas pelos representantes da federação organizadora e da IOF.

### 25.9 - WOC - JWOC

No revezamento, cada membro da equipe deve receber uma medalha adequada e/ou certificado.

### 25.10 - WOC - JWOC

Durante a cerimônia de premiação, as bandeiras nacionais dos 3 primeiros competidores ou equipes serão hasteadas e o hino nacional do vencedor deve ser tocado.

### 25.11 - WCup

Em cada competição individual os 3 primeiros competidores por categoria devem receber premiação fornecida pelo organizador.

### 25.12 - WCup

Os primeiros competidores de ambas as categorias, classificados no individual geral após o último evento, receberão troféus fornecidos pela IOF. Os 3 primeiros competidores recebem medalhas fornecidas pela IOF. Os 6 primeiros competidores recebem diplomas fornecidos pela IOF.

#### 25.13 - JWOC

A federação vencedora do campeonato geral por equipes (de acordo com a regra 24.13) recebe um prêmio fornecido pela IOF.

#### 25.14 - WMOC

Os 3 primeiros competidores na final de cada categoria de cada competição receberão medalhas fornecidas pela IOF.

### 26. Fair play (jogo limpo)

#### 26.1

Todas as pessoas que participam de um evento de orientação devem comportar-se com imparcialidade e honestidade. Elas devem ter uma atitude esportiva e um espírito de amizade. Os competidores devem mostrar respeito uns pelos outros, para com os representantes, jornalistas, espectadores e habitantes da área de competição. Os competidores devem permanecer o mais silenciosamente possível enquanto no terreno.

#### 26.2

Exceto em caso de acidente, buscar obter ou obter assistência de outros participantes ou prestar assistência a outros competidores durante uma competição é proibido. É dever de todos os competidores ajudar os atletas feridos.

#### 26.3

O doping é proibido. As regras *Antidoping da IOF* se aplicam a todos os eventos da IOF e o Conselho da IOF pode exigir que procedimentos de controle de doping sejam realizados.

#### 26.4

Todos os dirigentes/organizadores devem manter sigilo absoluto sobre a área de competição e terreno antes de serem publicados. Também se deve manter completo sigilo sobre os percursos.

#### 26.5

Qualquer tentativa de conhecer ou entrar no terreno da competição é proibido, salvo se explicitamente permitida pelo organizador. Tentativas de obter qualquer informação relacionada com os percursos, além daquela fornecida pelo organizador, são proibidas antes e durante a competição.

#### 26.6

O organizador deverá proibir a participação de qualquer competidor que esteja de tal forma familiarizado com o terreno, ou o mapa, que este teria substancial vantagem sobre os outros competidores.

#### 26.7

Dirigentes de equipe, competidores, representantes da mídia e espectadores devem permanecer nas áreas que lhes forem atribuídas.

#### 26.8

Organizadores que controlam competidores não devem perturbá-los nem detê-los, nem fornecer-lhes quaisquer informações. Eles devem permanecer em silêncio, vestir roupas discretas e não ajudar os competidores que se aproximam dos pontos de controle. Isto também se aplica a todas as outras pessoas no terreno, como por exemplo, representantes da mídia.

26.9

Após atravessar a linha de chegada, o competidor não poderá retornar ao terreno da competição sem a permissão do organizador. Um competidor que desiste da prova deve imediatamente avisar na linha de chegada sobre sua decisão e entregar seu cartão de controle e o seu mapa. Este competidor não deverá influenciar a competição, nem ajudar outros competidores.

26.10

Um competidor que violar qualquer regra, ou que se beneficiar com a violação de qualquer regra, pode ser desclassificado.

26.11

Não-competidores que infringem qualquer norma são passíveis de ação disciplinar.

26.12

O organizador deve parar, adiar ou cancelar uma prova se em qualquer momento tornar-se claro que ocorreram circunstâncias que tornam o evento perigoso para o competidor, para os membros da organização ou para os espectadores.

26.13

O organizador deve anular uma prova caso ocorram circunstâncias que a tornam significativamente imparcial.

26.14

A participação em apostas relacionadas a um evento de orientação é proibida para competidores do evento, os representantes de equipes e os participantes da organização do evento. Eles também são proibidos de apoiar ou promover as apostas no evento. Adicionalmente, eles não podem participar em qualquer prática corrupta relacionada a apostas. Tais práticas incluem arrumar os resultados, manipular quaisquer aspectos dos resultados, falhar em seu desempenho a fim de beneficiar, aceitando ou oferecendo suborno ou repassando informação interna.

## **27. Reclamações**

27.1

Uma reclamação pode ser feita sobre violações a estas regras ou às diretrizes do organizador.

27.2

As reclamações podem ser feitas somente por representantes de equipe ou competidores.

27.3

Qualquer reclamação deverá ser feita por escrito para o organizador, o mais rapidamente possível. A reclamação é julgada pelo organizador. O reclamante deve ser informado sobre a decisão imediatamente.

27.4

Não será cobrada nenhuma taxa para uma reclamação.

27.5

O organizador poderá definir um prazo limite para as reclamações. Reclamações recebidas após este prazo somente serão consideradas caso existam circunstâncias excepcionais válidas, as quais devem ser explicadas na própria reclamação.

## **28. Protestos**

### **28.1**

Um protesto pode ser formulado contra a decisão da organização sobre uma reclamação.

### **28.2**

Os protestos só podem ser feitos por representantes de equipe ou competidores.

### **28.3**

Qualquer protesto deve ser feito por escrito a um membro do júri, o mais tardar 15 minutos após o organizador haver anunciado a decisão sobre a reclamação. Protestos recebidos após este horário podem ser considerados de acordo com a vontade do júri se houver circunstância excepcional, a qual deve ser explicada no protesto.

### **28.4 - WOC - WCup - JWOC - ROC**

Uma taxa de 50 Euros (ou equivalente em moeda local) deve ser paga ao *IOF Senior Event Adviser*, em dinheiro, quando um protesto é apresentado. A taxa será devolvida se o protesto for aceito pelo júri. Onde um protesto é assinado por mais de uma federação, cada uma das federações deve pagar a taxa de protesto.

### **28.5 - WRE**

Não há taxa para um protesto.

## **29. Júri**

### **29.1**

Um júri será nomeado para decidir sobre os protestos.

### **29.2**

O Conselho da IOF decide para quais eventos nomeará um júri. Se a IOF não o nomeia, a federação do organizador deverá fazê-lo.

### **29.3**

O júri será constituído por 3 ou 5 membros votantes, de acordo com regras 29.10-29.14, de diferentes federações. O Árbitro da IOF deverá comandar o júri, mas não tem direito a voto.

### **29.4**

Um representante da entidade organizadora tem o direito de participar das reuniões do júri, mas não tem direito a voto.

### **29.5**

O organizador deve agir de acordo com as decisões do júri, por exemplo: restabelecer um competidor desclassificado pelo organizador, desclassificar um competidor aprovado pela entidade organizadora, anular os resultados em uma categoria aprovada pelo organizador ou aprovar resultados declarados inválidos pelo organizador.

### **29.6**

O júri é competente para decidir somente se todos os membros estiverem presentes. Em caso de urgência, decisões preliminares podem ser tomadas se a maioria dos membros do júri concordar com a decisão.

29.7

Se um membro do júri se declara impedido, ou se algum membro do júri é incapaz de cumprir sua tarefa, o Árbitro da IOF deverá nomear um substituto.

29.8

Em decorrência de sua decisão em um protesto, o júri, além de instruir a organização, pode recomendar que o Conselho IOF exclua uma pessoa de alguns ou de todos os futuros eventos da IOF, no caso de uma grave violação das regras.

29.9

As decisões do júri são definitivas.

29.10 - WOC

O júri é nomeado pelo Conselho da IOF e composto por 5 membros votantes de federações diferentes.

29.11 - JWOC - WMOC

O júri é nomeado pelo Conselho da IOF e é composto de 3 membros votantes de federações diferentes.

29.12 - WOC - JWOC

O júri será constituído por homens e damas. Nenhum membro do júri deve ser da federação organizadora.

29.13 - TWG - WCup - WMOC

O júri deve ser composto de 3 membros votantes de federações diferentes. Dois membros São nomeados pelo Conselho da IOF. Um membro é nomeado pela federação do organizador.

29.14 - WRE

O júri será composto por três membros votantes, se possível, de federações diferentes.

## **30. Apelação**

30.1

Uma apelação pode ser feita contra as violações destas regras, se o júri ainda não está definido ou se o evento acabou e o júri tenha sido dispersado.

30.2

Uma apelação só pode ser feita pelas federações.

30.3

Uma apelação deve ser feita por escrito, e o mais rapidamente possível, para o órgão que nomeou o Árbitro da IOF.

30.4

Não há nenhuma taxa para interpor apelação.

30.5

As decisões sobre uma apelação são definitivas.

30.6

O Conselho da IOF deve julgar a apelação.

## **31. Controle do evento**

### **31.1**

Todos os eventos, para os quais estas regras são obrigatórias, devem ser controlados por um *Árbitro da IOF*. Este árbitro deve ser nomeado em até 3 meses após a nomeação de um organizador.

### **31.2**

O Conselho da IOF decidirá para quais eventos ele mesmo nomeará um *Árbitro da IOF*.

### **31.3**

Se o *Árbitro da IOF* é nomeado pela IOF, ele ou ela será o/a representante oficial da IOF junto ao organizador, é subordinado/a ao Conselho da IOF e comunica-se com a Secretaria da IOF.

### **31.4**

A federação do organizador deve sempre nomear um árbitro nacional independente. Este árbitro deve ajudar o árbitro nomeado pela IOF. Se a IOF não nomear um *Árbitro da IOF* para o evento em questão, aquele nomeado pela federação será *Árbitro da IOF*. O árbitro nomeado pela federação não precisa pertencer a esta mesma federação.

### **31.5**

Todos os *Árbitros da IOF* devem possuir a licença de *Árbitro da IOF*. Nenhum *Árbitro da IOF* ou árbitro assistente pode ter qualquer responsabilidade por uma equipe participante.

### **31.6**

O *Árbitro da IOF* deve garantir que as regras sejam seguidas, que erros sejam evitados e que a imparcialidade seja total. O *Árbitro da IOF* tem autoridade para exigir que sejam feitos ajustes, se ele ou ela considera-os necessários, para satisfazer os requisitos do evento.

### **31.7**

O *Árbitro da IOF* deve trabalhar em estreita colaboração com o organizador, e a ele/ela deve ser dada toda a informação que seja relevante. Todas as informações oficiais enviadas às federações, como boletins, devem ser aprovadas pelo *Árbitro da IOF*.

### **31.8**

No mínimo, as seguintes tarefas devem ser realizadas sob a autoridade do *Árbitro da IOF*:

- aprovar o local e o terreno para o evento.
- observar a fundo a organização do evento e avaliar a adequação das propostas de: alojamento, alimentação, transporte, programa, orçamento e as possibilidades de treinamento.
- avaliar todas as cerimônias previstas.
- aprovar a organização e disposição da chegada, da partida e das áreas de transição.
- avaliar a confiabilidade e a precisão dos sistemas de apuração e de produção de resultados.
- verificar se o mapa está em conformidade com as normas da IOF.
- aprovar os percursos após avaliar a sua qualidade, incluindo o grau de dificuldade, o posicionamento dos controles e seus equipamentos, o fator sorte e a precisão do mapa.
- verificar métodos de divisão dos percursos e suas combinações.
- avaliar o programa e os locais para a imprensa.
- avaliar o programa/providências e as instalações para os testes antidopings.
- aprovar os resultados oficiais.



#### 31.9

O Árbitro da IOF deve fazer tantas visitas de controle quantas ele ou ela considere necessárias. As visitas devem ser planejadas em acordo com a autoridade nomeadora e o organizador. Imediatamente após cada visita, o Árbitro da IOF deverá enviar um breve relatório escrito sobre o evento para entidade nomeadora e uma cópia para o organizador.

#### 31.10

Um ou mais assistentes podem ser designados pela entidade que nomeou o Árbitro da IOF para assisti-lo, particularmente nas áreas de: mapeamento, percursos, financeira, patrocinadores e mídia.

#### 31.11

A entidade nomeadora (do Árbitro da IOF) tem autoridade para revogar tal nomeação.

#### 31.12 - WOC

O Árbitro da IOF deve fazer no mínimo três visitas: uma em um estágio inicial, uma um ano antes do campeonato e uma 3-4 meses antes do campeonato.

### **32. Relatórios sobre o evento**

#### 32.1

Não mais do que 3 semanas após o evento, o organizador deve apresentar um breve relatório ao Árbitro da IOF juntamente com as listas de resultados completas.

#### 32.2

Não mais do que 4 semanas após o evento, o Árbitro da IOF deve enviar um relatório do evento à entidade que o nomeou. O relatório deve incluir todos os aspectos significativos do evento e detalhes de reclamações ou protestos.

#### 32.3 - WOC - WCup - JWOC - ROC

Não mais do que 3 semanas após o evento, organizador deve enviar um breve relatório, dois conjuntos de mapas com os detalhes dos percursos e uma lista completa dos resultados para a IOF.

#### 32.4 - WMOC

Não mais do que 3 semanas após o evento, o organizador deve apresentar um conjunto de mapas, incluindo todos os mapas das Finais A, com detalhes dos percursos e uma lista completa de resultados para a IOF.

#### 32.5 - WOC

Um exemplar de cada boletim, do programa final com as listas de partida, um plano da organização e uma demonstração final de contas devem ser enviados à Secretaria da IOF não mais que 6 meses após o evento.

### **33. Publicidade e patrocínio**

#### 33.1

Publicidade de tabaco e de bebidas destiladas não é permitida.

33.2

Publicidade em agasalhos ou outras roupas que são usadas pelos membros das equipes durante as cerimônias oficiais não pode exceder 300 cm². Não há nenhuma restrição para a quantidade de publicidade nas roupas ou equipamentos dos competidores, exceto para os números de peito.

## **34. Serviços de mídia**

34.1

O organizador deve oferecer aos representantes da mídia condições de trabalho atrativas e oportunidades favoráveis para observar e emitir relatos sobre o evento.

34.2

No mínimo, o organizador deve disponibilizar os seguintes meios para os representantes da mídia:

- alojamento em hotel de médio padrão, a ser pago pelos utilizadores.
- listas de partida, livreto de programação e outras informações no dia anterior à competição.
- oportunidade de tomar parte no evento modelo.
- espaço de trabalho tranquilo e protegido das intempéries na área de chegada.
- listas de resultados e mapas com os percursos imediatamente após a competição.
- acesso à Internet a ser pago pelos utilizadores.

34.3

O organizador deve fazer todo o esforço para maximizar a cobertura da mídia, desde que tal não comprometa a imparcialidade do evento.

## **Apêndice 1**

### **CATEGORIAS GERAIS DE COMPETIÇÃO**

#### **1. As categorias de idade**

1.1 Os competidores são divididos em categorias de acordo com seu sexo e idade. As damas podem competir em categorias de homens.

1.2 Os competidores com 20 anos ou mais jovens pertencem à determinada categoria até o fim do ano calendário em que atingirem a idade exigida para tal categoria. Eles têm o direito de competir nas categorias subsequentes até, e incluindo, a 21.

1.3 Competidores com 21 ou mais anos de idade pertencem a cada categoria a partir do início do ano calendário em que atingirem a idade determinada. Eles têm o direito de competir nas categorias mais jovens até a 21, inclusive.

1.4 As categorias principais de competição são chamadas de D21 e H21, para as damas e homens, respectivamente.

1.5 Para competidores menores de 21 anos, as categorias D20 e H20, H18 e D18 e abaixo destas, têm mudança de faixa com intervalos de dois anos. Para competidores mais velhos, as categorias D35 e H35, D40 e H40 e assim por diante, são utilizados intervalos de 5 anos.

1.6 Cada categoria pode ser dividida em subcategorias de acordo com a dificuldade e/ou extensão dos percursos. Subcategorias divididas de acordo com o nível de dificuldade e extensão do percurso são nomeadas E (Elite), e se for o caso, A, B, C e N (novatos). Subcategorias divididas apenas de acordo com a extensão dos percursos são nomeadas S (curto) e L (longo).

1.7 As categorias Elite (E) só podem ser fornecidas para as categorias de idade 18, 20 e 21. Ela deve ser restrita aos competidores classificados como competidores de elite por sua federação ou que são selecionados para a categoria com base em sua posição no regime do ranking da federação.

#### **2. Categorias paralelas**

2.1 Se uma categoria tem muitas inscrições ela pode ser dividida em categorias paralelas. A divisão das categorias de elite deve basear-se nos desempenhos anteriores dos competidores. Outras categorias diferentes das categorias de elite devem ser divididas de modo a que os competidores do mesmo clube, distrito ou federação sejam distribuídos igualmente entre as categorias paralelas.

## Apêndice 2

### PRINCÍPIOS PARA O TRAÇADO DE PERCURSOS

#### 1. INTRODUÇÃO

##### 1.1 Finalidade

Estes princípios visam estabelecer um padrão comum para o planejamento de percursos de orientação a pé, a fim de garantir a imparcialidade na competição e garantir o caráter único do esporte orientação.

##### 1.2 A aplicação destes princípios

Os percursos em todos os eventos internacionais de orientação pedestre devem ser traçados de acordo com estes princípios. Eles também devem servir como orientações gerais para o planejamento de outros eventos de orientação competitiva. O termo Orientação é aqui usado para referir-se especificamente à Orientação pedestre.

#### 2. OS PRINCÍPIOS BÁSICOS

##### 2.1 Definição de orientação

Orientação é um desporto em que os competidores visitam um número de pontos de controle marcados no terreno, no menor tempo possível e auxiliados apenas por um mapa e uma bússola. A Orientação a pé pode ser caracterizada como uma *corrida orientada*.

##### 2.2 Objetivo do planejamento para um bom percurso

O objetivo do planejamento do percurso é oferecer aos competidores percursos corretamente projetados para testar suas habilidades. Os resultados devem refletir as habilidades técnicas e físicas dos participantes.

##### 2.3 Regras de ouro traçador de percursos

O traçador de percurso deve manter os seguintes princípios em mente:

- o caráter único da orientação pedestre é o *correr orientado*.
- a imparcialidade na competição.
- a satisfação do competidor.
- a proteção da vida selvagem e do meio ambiente.
- as necessidades da mídia e dos espectadores.

##### 2.3.1 Caráter único

Cada esporte tem seu próprio caráter. O caráter único da orientação consiste em encontrar e seguir a melhor rota através de um terreno desconhecido, contra o relógio. Isto exige habilidades de orientação: leitura precisa de mapas, avaliação e escolha de rota, manuseio da bússola, concentração sob stress, decisão rápida, correr em terreno natural, etc.

##### 2.3.2 Imparcialidade

A imparcialidade é um requisito básico em esporte competitivo. A menos que o maior cuidado seja tomado em cada etapa do planejamento e montagem do percurso, a sorte pode facilmente tornar-se significativa no resultado das competições. O traçador de percurso deve considerar todos estes fatores para assegurar que a competição seja justa e que todos os competidores enfrentam as mesmas condições em cada parte do percurso.

##### 2.3.3 Satisfação do competidor

A popularidade da orientação só pode ser melhorada se os competidores ficarem satisfeitos com os percursos que lhe são oferecidos. Um cuidadoso planejamento dos percursos é, portanto, necessário para garantir que os estes sejam adequados em termos de extensão, dificuldade física e

técnica, posicionamento dos controles, etc. A esse respeito, é particularmente importante que cada percurso seja adequado aos competidores que o realizam.

#### 2.3.4 Vida selvagem e o meio ambiente

O ambiente é sensível, vida selvagem pode ser perturbada e o terreno, bem como a vegetação, podem sofrer com o excesso de uso. O meio ambiente também inclui as pessoas que vivem na área de competição, muros, cercas, terrenos cultivados, edifícios e outras construções, etc.

Normalmente é possível encontrar maneiras para evitar interferências nas zonas mais sensíveis sem causar danos. A experiência e a pesquisa têm mostrado que até mesmo grandes eventos podem ser organizados em áreas sensíveis, sem danos permanentes, se as precauções corretas forem tomadas e os percursos bem planejados.

É muito importante que o traçador dos percursos garanta que existe acesso ao terreno escolhido e que as áreas sensíveis sejam identificadas com antecedência.

#### 2.3.5 Mídia e espectadores

A necessidade de dar uma boa imagem pública ao esporte de orientação deve ser uma preocupação permanente do traçador de percursos. O traçador de percursos deve procurar oferecer aos espectadores e à imprensa a possibilidade de seguir de tão perto quanto possível o progresso de uma competição esportiva, sem comprometer sua imparcialidade.

### **3. O PERCURSO DE ORIENTAÇÃO**

#### **3.1 Terreno**

O terreno deve ser escolhido de modo que possa oferecer uma concorrência leal a todos os competidores. Para salvaguardar o “caráter do esporte”, o terreno deve possibilitar a corrida e ser adequado para testar as habilidades de orientação dos competidores.

#### **3.2 Definição de um percurso de Orientação**

Um percurso de orientação é definido por uma partida, os pontos de controle e a chegada. Entre estes pontos, aos quais são dadas localizações precisas no terreno e, correspondentemente, no mapa, estão as pernas onde o competidor deve se orientar.

#### **3.3 O início**

A área de partida deve estar situada e organizada de maneira que:

- exista uma área adequada para o aquecimento dos atletas.
- os competidores não possam ver as opções de rotas feitas por aqueles que já partiram.

O ponto de partida, do qual a orientação na primeira perna se inicia é marcado no terreno por um prisma de controle sem dispositivo de marcação e no mapa por um triângulo. Os competidores devem ser confrontados com problemas de orientação desde o início.

#### **3.4. As pernas do percurso**

##### 3.4.1 Boas pernas

As pernas do percurso são os elementos mais importantes de um percurso de orientação e determinam amplamente a sua qualidade.

Boas pernas oferecem aos competidores problemas interessantes de leitura do mapa e os conduz através de bom terreno por rotas alternativas individuais.

Dentro do mesmo percurso, diferentes tipos de pernas devem ser oferecidos, algumas com base em intensa leitura do mapa e outras que possibilitem opções de rotas mais fáceis de correr. Também deve haver variações no que diz respeito à extensão da perna e dificuldades que forcem o competidor a usar uma variedade de técnicas de orientação e de velocidades de corrida.

O traçador de percursos também deve se esforçar para oferecer mudanças na direção geral nas pernas consecutivas, pois isso força os competidores a reorientarem-se com frequência.

É preferível que um percurso tenha poucas e excelentes pernas, unidas por ligações curtas concebidas para realçar aquelas pernas, do que um grande número de pernas iguais, mas de menor qualidade.

#### 3.4.2 Imparcialidade das pernas

Nenhuma perna deve conter escolhas de rota que forneçam quaisquer vantagens ou desvantagens que não possam ser previstas a partir do estudo do mapa por um competidor.

Pernas que incentivem os competidores a atravessar terreno proibido ou áreas perigosas devem ser evitadas.

### 3.5 Os pontos de controle

#### 3.5.1 O local dos controles

Os controles são colocados em detalhes do terreno que estão marcados no mapa. Estes devem ser visitados pelos competidores na ordem fornecida, se a ordem estiver especificada, mas seguindo as suas próprias escolhas de rota. Isso exige cuidado no planejamento e verificação para garantir a imparcialidade.

É particularmente importante que o mapa retrate o terreno com precisão na proximidade dos controles, e que a direção e a distância de todos os possíveis ângulos de abordagem estejam corretas.

Os controles não devem estar localizados em pequenos detalhes do terreno, visíveis somente a partir de uma curta distância, se não existem outros detalhes que sirvam de suporte no mapa.

Os controles não devem ser colocados onde a visibilidade do prisma para os corredores vindos de diferentes direções não possam ser avaliadas a partir do mapa ou da descrição do controle.

#### 3.5.2 A função dos controles

A principal função de um controle é marcar o início e o fim de uma perna de orientação.

Às vezes, controles com outros fins específicos precisam ser usados, como por exemplo, para canalizar os corredores em torno de áreas perigosas ou proibidas.

Os controles podem também servir, para posicionar a imprensa, os postos de hidratação e pontos para espectadores (posto espetáculo).

#### 3.5.3 O prisma

Os equipamentos do ponto controle devem estar em conformidade com as regras para eventos da IOF.

Na medida do possível, o prisma deve ser colocado de tal forma que o competidor possa vê-lo apenas depois de ter atingido o detalhe descrito no cartão de descrição dos postos. Para ser imparcial, a visibilidade do controle deve ser a mesma existindo ou não um competidor no local do controle. Em nenhuma circunstância o prisma deve estar oculto; quando os competidores alcançarem o detalhe descrito, eles não devem ter que procurar pelo prisma.

#### 3.5.4 Imparcialidade (justiça) nos pontos de controle

É preciso escolher os postos de controle com grande cuidado e, especialmente, evitar o efeito “ângulo agudo” onde o competidor que chega pode ser levado até o controle pelo competidor que saí.

### **3.5.5 Proximidade dos controles**

Controles de diferentes percursos colocados muito próximos uns dos outros podem induzir ao erro competidores que navegaram corretamente para o local do ponto de controle. Segundo a regra 19.4, os controles não devem ser posicionados a menos de 30 metros uns dos outros (15 metros para escalas 1:5000 ou 1:4000 mapa). Somente quando as características do controle são nitidamente diferentes no terreno, bem como no mapa, os controles devem ser colocados mais próximos do que 60 metros (30 metros para as escalas 1:5000 ou 1:4000 mapa).

### **3.5.6 A descrição do controle**

A posição do controle no terreno em relação ao detalhe no mapa é definida pela descrição do controle.

O detalhe exato no terreno e o ponto marcado no mapa devem ser incontestáveis. Controles que não podem ser clara e facilmente definidos por símbolos de controle previstos pela IOF, normalmente não são adequados e devem ser evitados.

### **3.6 A chegada**

Pelo menos a última parte da rota para a linha de chegada deve ser uma rota balizada e obrigatória.

### **3.7 Os elementos de leitura do mapa**

Em um bom percurso de orientação, os competidores são obrigados a concentrar-se na navegação ao longo da corrida. Seções que não exijam a leitura do mapa ou atenção para a navegação devem ser evitadas, a menos que resultem de boas escolhas de rota.

### **3.8 Escolhas de rota**

Rotas alternativas forçam os competidores a usar o mapa para avaliar o terreno e a tirar conclusões a partir dele. As escolhas de rota forçam os competidores a pensar de forma independente e a dispersar-se pelo terreno, minimizando assim o "acompanhamento".

### **3.9 O grau de dificuldade**

Para qualquer terreno e mapa, um traçador de percurso pode planejar percursos com uma ampla gama de dificuldades. O grau de dificuldade das pernas pode ser variado fazendo os competidores seguir detalhes lineares mais ou menos proximamente.

Os competidores deverão ser capazes de avaliar o grau de dificuldade da abordagem a um controle através das informações disponíveis no mapa e, assim, escolher a técnica adequada.

Deve ser dada atenção às técnicas, à experiência e às habilidades esperadas dos competidores em ler ou compreender os detalhes finos do mapa. É particularmente importante estabelecer o correto nível de dificuldade no planejamento de percursos para iniciantes e crianças.

### **3.10 Tipos de competição**

O planejamento do percurso deve levar em conta os requisitos específicos do tipo de competição considerado. Por exemplo, o planejamento do percurso para o Sprint e Distância Média devem exigir uma leitura detalhada do mapa e em um elevado grau de concentração durante todo o percurso. O planejamento dos percursos para as competições do revezamento devem considerar a necessidade dos espectadores em poder acompanhar de perto o andamento da competição. O planejamento dos percursos para os revezamentos deve incorporar um bom e suficiente sistema de dispersão.

### **3.11 O que o planejador de percurso deve ter por objetivo**

#### **3.11.1 Conhecer o terreno**

O traçador de percursos deve estar totalmente familiarizado com o terreno antes de planejar o uso de qualquer controle ou perna.



O traçador deve também estar ciente de que no dia da competição as condições relativas ao mapa e ao terreno podem ser diferentes daquelas existentes no momento em que os percursos foram planejados.

#### 3.11.2 Alcançar o grau de dificuldade correto

É muito fácil montar percursos muito difíceis para iniciantes e crianças. O traçador de percursos deve ter cuidado para não estimar a dificuldade apenas com base em sua própria habilidade de navegar ou por sua velocidade de caminhada quando do reconhecimento da área.

#### 3.11.3 Utilize locais de controle imparciais

O desejo de montar as melhores pernasas possíveis muitas vezes leva o traçador a usar lugares impróprios para um ponto de controle.

Os competidores raramente notam qualquer diferença entre uma boa e uma perna soberba, mas notarão imediatamente se um ponto de controle os leva à perda imprevista de tempo devido a um local ou a um prisma oculto, à ambiguidade, a uma descrição enganosa do ponto de controle, etc.

#### 3.11.4 Posicionar os pontos de controles suficientemente distantes

Mesmo que os controles tenham números de código diferentes, não devem estar tão perto uns dos outros que possam enganar os competidores que navegam corretamente para o local do controle durante o seu percurso.

#### 3.11.5 Evite o excesso de complicação para as escolhas de rotas

O traçador pode “ver” rotas que nunca serão escolhidas e, assim, pode perder tempo construindo problemas complicados, enquanto os competidores podem escolher a “próxima melhor rota”, poupando assim tempo de planejamento.

#### 3.11.6 Os percursos que não são muito exigentes fisicamente

Os percursos devem ser feitos de forma que estejam normalmente ajustados aos competidores e estes possam correr a maior parte do percurso definido para o seu nível de habilidade.

O desnível total de um percurso não deve, normalmente, ultrapassar 4% da extensão através da rota mais razoável e curta.

A dificuldade física dos percursos deve diminuir progressivamente na medida em que a idade dos competidores aumenta, especialmente, nas categorias Máster. Cuidados especiais devem ser tomados para que os percursos para categorias H70 e acima e D65 e acima não sejam muito exigentes fisicamente.

### **4. O TRAÇADOR DE PERCURSOS**

A pessoa responsável pelo planejamento dos percursos deve ter uma compreensão e estimativa das qualidades de um bom percurso adquirida por experiência pessoal. Ele também deve estar familiarizado com a teoria do planejamento do percurso e avaliar as necessidades especiais das diferentes categorias e dos diferentes tipos de competição.

O traçador de percursos deve ser capaz de avaliar, no local, os vários fatores que podem afetar a competição, tais como as condições do terreno, a qualidade do mapa, a presença de participantes e espectadores, etc.

O traçador de percursos é o responsável pelos percursos e o funcionamento da competição entre a partida e a linha de chegada. O trabalho do traçador de percursos deve ser verificado pelo árbitro. Isso é essencial devido a inúmeras possibilidades de erro, que podem trazer consequências graves.

### **Apêndice 3**

## **RESOLUÇÃO DA IOF SOBRE AS BOAS PRÁTICAS AMBIENTAIS**

Em sua reunião de 12 a 14 de abril de 1996, o Conselho da Federação Internacional de Orientação, reconhecendo a importância de preservar a condição de amiga do meio ambiente conferida à Orientação e, em conformidade com a Resolução GAISF (*General Association of International Sports Federation*) do Meio Ambiente, de 26 de outubro de 1995, aprovou os seguintes princípios:

- permanecer conscientes da necessidade de preservar um ambiente saudável e integrar este princípio dentro da conduta fundamental da Orientação.
- assegurar que as regras da competição e que as melhores práticas na organização de eventos sejam consistentes com o princípio de respeito ao meio ambiente e à proteção da flora e da fauna.
- cooperar com os proprietários, autoridades governamentais e organizações ambientais de modo que as melhores práticas possam ser definidas.
- tomar um cuidado especial ao observar os regulamentos locais para proteção do meio ambiente, manter a característica de não deixar lixo da Orientação e tomar as medidas adequadas para evitar a poluição.
- incluir as boas práticas ambientais na educação e na formação de atletas e administradores.
- incrementar nas federações nacionais a consciência para os problemas ambientais em todo o mundo para que eles adotem, apliquem e divulguem os princípios para salvaguardar o uso sensível das áreas pela Orientação.
- recomendar que as federações nacionais desenvolvam boas práticas ambientais específicas para seus próprios países.

## Apêndice 4

### SISTEMAS DE PICOTE APROVADOS

[As regras de competição previstas no artigo 20.1, estabelecem que “somente sistemas de apuração eletrônica licenciados pela IOF podem ser utilizados.”]

- os únicos sistemas de picote e apuração licenciados (janeiro de 2016) são:
  - o sistema eletrônico de picote e controle de tempo *EMIT*.
  - o sistema *SPORTident*.
  - o sistema *EMIT “touch free”* (sem contato) (versão 2013 e posteriores).
- o sistema *SPORTident Air + system* (raio de ~30cm).
- detalhes das versões licenciadas atualmente estão apresentados no website da IOF juntamente com quaisquer sistemas provisoriamente aprovados.
- a utilização de qualquer outro sistema de controle de apuração exige a prévia aprovação da Comissão de Regras da IOF.
- com relação ao sistema *EMIT*, a etiqueta anexa ao cartão de controle eletrônico do competidor, que serve como backup, deve ser resistente para sobreviver às prováveis condições durante uma competição (incluindo imersão em água). É de responsabilidade do competidor assegurar-se que o cartão backup esteja marcado de maneira que possibilite ser usado se o picote eletrônico estiver faltando.
- Com relação ao sistema *SPORTident*, um perfurador manual de backup (picotador), deve estar presente em cada controle. É do competidor a responsabilidade de assegurar-se que a marcação foi recebida em seu SI-Card (cartão eletrônico) não o removendo até que o sinal de *feedback* (retorno/bip) tenha sido recebido. Se, e somente se, o sinal de retorno não é recebido, o competidor deve usar o picotador manual.
- O cartão de controle deve mostrar claramente que todos os pontos de controle foram visitados. Um competidor com uma marcação (picote) faltando ou não identificável não deve ser classificado, a menos que possa ser estabelecido com certeza que a marcação em falta ou não identificada não é culpa do competidor. Nesta circunstância excepcional, outras evidências podem ser utilizadas para provar a visita do competidor ao controle, tais como: o registro de agentes de fiscalização ou câmeras ou leitura da base do ponto de controle. Em quaisquer outras circunstâncias, tais evidências não são aceitáveis e o competidor deve ser desclassificado. No caso do *SPORTident*, esta regra significa que:
  - Se uma unidade não está funcionando, o competidor deve usar o backup fornecido e será desclassificado se a marcação não for registrada.
  - Se um competidor picotar muito rápido e não atentar para o recebimento dos sinais de *feedback*, o cartão não conterá a marcação e o competidor deve ser desclassificado (embora a unidade de controle possa ter gravado o número do cartão do competidor).

## Apêndice 5

### A CONVENÇÃO DE LEIBNITZ

Nós, membros da IOF, participando da 20ª Assembléia Geral da IOF em Leibnitz, Áustria, em 4 de agosto de 2000 declaramos que

"É de decisiva importância melhorar o perfil do esporte e promover a disseminação da Orientação a mais pessoas e novas áreas e, obter autorização para a participação da Orientação nos Jogos Olímpicos".

Os principais veículos para este fim são:

- organizar eventos de Orientação atrativos e estimulantes que sejam de alta qualidade para os competidores, organizadores, espectadores, patrocinadores e parceiros externos.
- tornar os eventos IOF atraentes para a TV e para a Internet.

Para tanto, devemos focar em:

- aumentar a visibilidade do nosso esporte através da organização de nossos eventos mais perto de onde as pessoas estão.
- tornar os nossos centros de eventos mais atraentes, dando maior atenção ao design e a qualidade das instalações.
- melhorar a atmosfera dos locais de eventos e também o estímulo aos participantes, fazendo as partidas e chegadas nos mesmos locais.
- aumentar a cobertura da TV e de outros meios de cobertura nos assegurando que nossos eventos ofereçam mais e melhores oportunidades para produzir programas esportivos emocionantes.
- aprimorar os serviços da mídia através do melhor atendimento das necessidades de seus representantes (em termos de instalações para comunicação, acesso aos atletas na partida/chegada e também na floresta, informação intermediária contínua, alimentos e bebidas, etc.).
- dar mais atenção à promoção de nossos patrocinadores e parceiros externos ligados aos eventos da IOF.

*"Nós, membros da IOF, esperamos que estas medidas sejam consideradas por todos os futuros organizadores de eventos da IOF."*

## Apêndice 6

### FORMATOS DE COMPETIÇÃO

<b>Tabela Resumo</b>	<b>Sprint</b>	<b>Média Distância</b>	<b>Longa Distância</b>	<b>Revezamento</b>	<b>Revezamento Sprint</b>
<b>Pontos de Controle</b>	Tecnicamente fáceis.	Tecnicamente difíceis.	Uma mistura de dificuldades técnicas.	Uma mistura de dificuldades técnicas.	Tecnicamente difíceis.
<b>Escolha de Rota</b>	Escolha de rota difícil, requerendo alta concentração.	Escolha de rota de escala pequena e média.	Escolha de rota significativa, incluindo algumas rotas de larga escala.	Escolha de rota de escala pequena e média.	Escolha de rota difícil, requerendo alta concentração.
<b>Tipo de Corrida</b>	Velocidade muito alta.	Alta velocidade, mas requer que os competidores ajustem suas velocidades de acordo com a complexidade do terreno.	Fisicamente exigente, requer resistência e discernimento na passada.	Alta velocidade, frequentemente próximo a outros competidores, que podem, ou não, ter os mesmos pontos de controle.	Velocidade muito alta
<b>Terreno</b>	Predominantemente em parques ou terreno urbano (ruas/construções). Um pouco de floresta de corrida rápida pode ser incluído. Permite-se espectadores no percurso.	Terreno tecnicamente complexo.	Terreno fisicamente exigente e que permite boas possibilidades de escolha de rota.	Algumas possibilidades em escolha de rota e terreno razoavelmente complexo.	Predominantemente em parques ou terreno urbano onde seja fácil correr. Alguns trechos de floresta de corrida fácil podem ser incluídos. Expectadores são permitidos ao longo do percurso.
<b>Mapa</b>	1:4000 ou 1:5000	1:10000 (ou algumas vezes 1:15000)	1:15000	1:10000 (ou algumas vezes 1:15000)	1:4000 ou 1:5000
<b>Intervalo de Partida</b>	1 minuto	2 minutos	3 minutos	Partida em massa.	Partida em massa.
<b>Tomada de Tempo</b>	1 segundo (0.1 segundos nas finais do WOC)	1 segundo	1 segundo	Partida em massa e assim a ordem de classificação é a ordem de chegada.	Partida em massa e assim a ordem de classificação é a ordem de chegada.
<b>Tempo do Vencedor</b>	12-15 minutos.	30-35 minutos. Provas de qualificação são mais curtas.	Homens: 90-100 minutos. Damas: 70-80 minutos Provas de qualificação são mais curtas.	30-40 minutos por perna. Homens: total de 90-105 minutos. Damas: total de 90-105 minutos.	12-15 minutos por perna. Tempo total de 55-60 minutos
<b>Resumo</b>	Orientação Sprint é um formato rápido, visível, fácil de entender, e que permite que a Orientação seja organizada em áreas populosas.	A Orientação de distância média requer Orientação rápida e precisa por um período de tempo moderadamente longo. Mesmo pequenos erros podem ser decisivos.	A Orientação de longa distância testa todas as técnicas de Orientação, bem como a velocidade e a resistência física.	O revezamento é uma competição de equipes com três competidores correndo literalmente cabeça-a-cabeça, sendo vencedor o primeiro a cruzar a linha de chegada. Emocionante para espectadores e competidores.	O revezamento de Sprint é uma competição para equipes de 4 competidores. As equipes são formadas por pelo menos duas damas na primeira e última perna. Este formato oferece uma competição cabeça-a-cabeça com o vencedor sendo o primeiro a chegar, em um ambiente urbano.

## **1. SPRINT**

### **1.1 O perfil**

O perfil do Sprint é a alta velocidade. Ele testa nos atletas a capacidade de ler e traduzir o mapa em ambientes complexos, planejar e realizar escolhas de rotas correndo em alta velocidade. O percurso deve ser planejado de modo que o elemento velocidade seja mantido ao longo de toda a prova. O percurso pode exigir a escalada, mas inclinações que forcem o competidor a caminhar devem ser evitadas. Encontrar os controles não deve ser o desafio, mas sim a capacidade de escolher e completar a melhor rota para eles. Por exemplo, o melhor caminho de saída de um controle não deve necessariamente ser o mais favorável. O percurso deve ser montado para exigir dos atletas uma concentração total ao longo da corrida. Um ambiente que não pode fornecer este desafio não é apropriado para o Sprint.

### **1.2 Considerações sobre o traçado de percurso**

No Sprint, são permitidos espectadores ao longo do percurso. O planejamento do percurso deve considerar isso e todos os controles devem ser vigiados. Também pode ser necessário ter fiscais em passagens críticas para alertar os espectadores da aproximação dos competidores e garantir que eles não sejam obstruídos. A partida deve ser na Arena e pontos de assistência podem ser organizados ao longo do percurso. A importância do espectador pode ser reforçada através da construção de stands temporários e por ter um locutor narrando o que se passa no percurso. Ambas as áreas, de espectadores e espaços para a mídia / fotógrafos devem ser anunciadas na Arena. O percurso deve ser planejado para evitar que os competidores sejam tentados a buscar atalhos através de propriedades privadas e outras áreas proibidas da prova. Se houver esse risco, um fiscal deve ser posicionado nestes locais para prevenir possíveis tentativas. Áreas tão complexas que causem dúvidas sobre se o competidor pode ou não interpretar o mapa em alta velocidade devem ser evitadas (por exemplo, quando há complexas estruturas tridimensionais).

### **1.3 O mapa**

As especificações ISSOM devem ser seguidas. A escala do mapa é 1:4000 ou 1:5000. É crucial que o mapa seja o mais correto e possível de ser interpretado em alta velocidade e que o mapeamento das características que afetam a escolha de rota e velocidade seja preciso. Em áreas não urbanas, o mapeamento correto das condições que reduzem a velocidade de execução, tanto em grau quanto em extensão, é importante. Nas áreas urbanas, as barreiras que impedem a passagem devem ser corretamente representadas e desenhadas na medida correta.

### **1.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados**

O tempo do vencedor, para homens e damas, deve ser de 12 - 15 minutos, de preferência no tempo inferior do intervalo. No WOC e na Copa do Mundo, não há diferença entre as provas de qualificação e as finais. O intervalo de partida é de 1 minuto e o formato contra o relógio individual é usado. O registro de tempo é normalmente fornecido com a precisão de 1 segundo, mas na final do WOC, a precisão é de 0,1 segundo, utilizando-se meios eletrônicos de tomada de tempo com portões de partida e chegadas com feixe de luz. O competidor deve ter passado o portão de partida antes de ter acesso ao mapa.

## **2. MÉDIA DISTANCIA**

### **2.1 O perfil**

A distância Média possui perfil técnico. Tem lugar em um ambiente não urbano (maior parte em floresta), com ênfase na navegação detalhada e encontrar os controles constitui-se um desafio. Exige concentração constante na leitura do mapa, com ocasionais mudanças de direção ao sair dos controles. O elemento escolha de rotas é essencial, mas não deve substituir a orientação tecnicamente exigente. A rota em si deve envolver navegação exigente. O percurso deve exigir mudanças de velocidade, por exemplo, com peneiras através de diferentes tipos de vegetação.

## **2.2 Considerações sobre o planejamento do percurso**

O percurso deve ser montado para permitir que os competidores possam ser vistos pelos espectadores no decorrer da competição, bem como na chegada. O início deve ser na Arena e o percurso deve, preferencialmente, fazer os competidores passarem por esta durante a competição. A exigência para a seleção da Arena é elevada, e deve fornecer tanto terreno adequado quanto boa possibilidade de que os corredores sejam vistos pelos espectadores. Não são permitidos espectadores ao longo do percurso, exceto para os trechos que passam pela Arena (incluindo pontos de controle na Arena).

## **2.3 O mapa**

As especificações das ISOM devem ser seguidas. A escala do mapa é 1:10000. O terreno deve ser mapeado para 1:15000 e, em seguida, ser aumentado, conforme especificado pelas ISOM.

## **2.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados**

O tempo do vencedor, para homens e damas, deve ser de 30 - 35 minutos. No WOC e na Copa do Mundo o tempo vencedor nas corridas de qualificação deverá ser de 25 minutos. O intervalo de partida será de 2 minutos e o formato contra o relógio individual é usado. O competidor deverá ter passado o portão de partida antes de ter acesso ao mapa.

# **3. LONGA DISTÂNCIA**

## **3.1 O perfil**

A distância Longa possui perfil de resistência física. Tem lugar em áreas não urbanas (maior parte em floresta) e visa testar nos atletas a capacidade de fazer escolhas de rota eficientes, de ler e interpretar o mapa e de planejar uma corrida de resistência durante um exercício longo e fisicamente exigente. O formato enfatiza escolhas de rota e navegação em terreno difícil e exigente, de preferência acidentado. O ponto de controle é o ponto final de uma perna longa, com escolha de rota exigente e não é, necessariamente, difícil de encontrar. Um percurso de Longa distância pode, em alguns trechos, incluir elementos característicos da Média distância com o percurso repentinamente quebrando o padrão de orientação baseado em escolha de rota para introduzir uma seção com pernas que exijam maior técnica em sua realização.

## **3.2 Considerações sobre o planejamento do percurso**

O percurso deve ser montado para permitir que os competidores possam ser vistos pelos espectadores no decorrer da prova, bem como na chegada. Preferencialmente, a partida deve estar na Arena e o percurso deverá fazer com que os corredores passem pela Arena durante a competição. Uma característica especial da Longa distância são as pernas longas, consideravelmente mais longas do que a média das pernas. Estas pernas mais longas podem ser de 1,5 a 3,5 km, dependendo do tipo de terreno. Duas ou mais dessas pernas longas devem fazer parte do percurso (ainda assim exigindo concentração total na leitura do mapa ao longo da rota escolhida). Outro elemento importante da Longa distância é a utilização de técnicas de dispersão para dividir grupos de competidores. A dispersão tipo borboleta é uma dessas técnicas. O terreno em si deve ser usado como um método de dispersão, colocando o percurso através de áreas com visibilidade limitada. Não são permitidos espectadores ao longo do percurso, exceto para as pernas que passam pela Arena (incluindo controles na Arena).

## **3.3 O mapa**

As especificações das ISOM devem ser seguidas. A escala do mapa é 1:15000.



### **3.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados**

O tempo do vencedor será de 70 - 80 minutos para as damas e 90-100 minutos para os homens. No WOC e na Copa do Mundo os tempos vencedores nas corridas de qualificação devem ser de 45 minutos para damas e 60 minutos para os homens. O intervalo de partida é de 3 minutos. Um formato contra relógio individual é usado. O competidor deve ter passado o portão de partida antes de ter acesso ao mapa.

## **4. REVEZAMENTO**

### **4.1 O perfil**

O perfil do revezamento é a competição por equipe. Tem lugar em um ambiente não urbano (maior parte em floresta). O formato é construído sobre um conceito tecnicamente exigente, mais semelhante ao conceito de Média do que o de Longa distância. Alguns elementos característicos da Longa distância, como pernadas longas com escolha de rota devem ocorrer, permitindo que os competidores possam ultrapassar uns aos outros, sem fazer contato. Bons terrenos para o Revezamento possuem características que fazem os competidores perder o contato visual uns com os outros (como vegetação densa, muitas colinas / depressões, etc.). Terreno com boa visibilidade contínua não é adequado para o Revezamento.

### **4.2 Considerações sobre o planejamento do percurso**

O Revezamento é um evento amigável ao espectador ao oferecer uma competição entre equipes, no estilo cabeça-a-cabeça, e com a primeira equipe a terminar sendo a vencedora. O layout da Arena e o traçado do percurso devem considerar isso (quando a dispersão é usada, a diferença de tempo entre as alternativas deve ser pequena). Os competidores devem, em cada pernada, passar pela Arena e se possível os competidores devem ser visíveis a partir da Arena quando abordam o último controle. Um número apropriado de tempos intermediários (possivelmente com comentaristas na floresta) devem ser fornecidos (bem como controles para TV, exibidos na tela na Arena). O formato de partida em massa requer uma técnica de planejamento do percurso que separe os corredores uns dos outros (por exemplo, a dispersão). As melhores equipes devem ser cuidadosamente alocadas para diferentes combinações de dispersão. Por razões de justiça a última parte da última etapa será a mesma para todos os atletas. Não são permitidos espectadores ao longo do percurso, exceto para as áreas que passam pela Arena (incluindo controles na Arena).

### **4.3 O mapa**

As ISOM devem ser seguidas. A escala do mapa é 1:10000 ou 1:15000. A decisão sobre a escala do mapa deve ser baseada na complexidade do design do percurso (por exemplo, pernadas curtas com controles próximos uns dos outros podem exigir mapa em escala maior). Quando 1:10000 é utilizado o terreno deve ser mapeado para 1:15000 e estritamente ampliado como especificado pelas ISOM.

### **4.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados**

O tempo do vencedor (o tempo total para a equipe vencedora) será de 90 a 105 minutos para ambos, damas e homens. Dentro do tempo total, o tempo para as diferentes pernadas pode variar. Os tempos de realização das pernadas não devem ser superiores a 40 minutos ou inferiores a 30 minutos. O Revezamento é organizado com um formato de partida em massa e consiste de três pernadas para homens e damas. A apuração dos tempos no WOC deve ser feita preferencialmente por meios eletrônicos, mas sistemas manuais podem ser utilizados. Na linha de chegada deve haver um equipamento *photo-finish* para auxiliar na tomada correta das classificações.

## **5. REVEZAMENTO SPRINT**

### **5.1 O Perfil**

O perfil do Revezamento Sprint é a mistura de gêneros em alta velocidade em competição cabeça-a-cabeça. Ele é realizado em ambiente urbano e de parque. O formato é uma combinação dos conceitos de Revezamento e Sprint. Existem quatro pernas sendo a primeira e a última perna corridas por damas.

### **5.2 Considerações sobre o traçado de percursos**

Uma área relativamente pequena é necessária para a competição (especialmente com o uso de uma passagem pela arena). O evento deve ser fácil de entender para os expectadores. Ele deve ser possível de ser coberto por câmeras de TV em 70-80% do percurso. A competição deve ser baseada em uma transmissão de TV de 75 minutos; 15 minutos devem ser alocados para a introdução da transmissão, entrevistas e cerimônia de premiação. Uma passagem pela arena deve ser usada, se possível sem comprometer a qualidade do percurso. Quando há uma ampla cobertura de TV no percurso, a passagem pela arena pode não ser sempre necessária. Isso também dá mais flexibilidade para o traçado dos percursos e pode possibilitar percursos melhores e mais desafiantes. Dois loops (laços) devem ser usados se houver passagem pela arena, com um loop impresso em cada lado do mapa. Os percursos devem ter dispersão. O acompanhamento por GPS é necessário e o picote tipo “*touch free*” deve ser considerado.

### **5.3 O Mapa**

Veja 1.3 Sprint.

### **5.4 Tempo do vencedor, intervalo de partida e tomada de tempo**

O tempo do vencedor (o tempo total da equipe vencedora) deve ser de 55-60 minutos. O tempo para cada perna deve ser de 12-15 minutos e assim a primeira e última pernas (que são corridas por damas) devem ser um pouco mais curtas do que a segunda e terceira perna. No WOC a tomada de tempo deve ser preferencialmente feita por meios eletrônicos, mas sistemas manuais podem ser usados. Na linha de chegada deve haver equipamento *photo-finish* para ajudar no julgamento das colocações.

## Apêndice 7

### O CAMPEONATO EUROPEU DE ORIENTAÇÃO

O Campeonato Europeu de Orientação (EOC) é o evento oficial para atribuição dos títulos de Campeão Europeu de Orientação. É organizado sob a autoridade dos Presidentes do conselho Europeu, da IOF e da federação nomeada.

O evento deve seguir as Regras de Competição para Orientação Pedestre da IOF a menos que declarado de forma diferente nestas regras.

#### 1. Princípios para EOC

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Aos participantes serão oferecidas provas da mais alta qualidade técnica.
- A entidade organizadora deve seguir o desenho de um modelo compacto de campeonato, a fim de minimizar tempos de transportes, custos e dar aos competidores, aos líderes e outros representantes da Orientação a possibilidade de se encontrarem fora da floresta.
- Os custos de participação devem ser mantidos baixos e oferecida hospedagem de padrões e preços diferenciados.

#### 2. Programa do evento

O campeonato é organizado a cada dois anos (nos anos pares). O programa não será superior a 7 dias e incluem as seguintes competições: Revezamento, Revezamento Sprint, Longo, Médio e Sprint.

As competições individuais devem ser organizadas no formato de competição com qualificatórias e com finais A e B. O campeonato seguirá as Regras de Competição da IOF como se aplicariam ao Campeonato Mundial de Orientação salvo disposição em contrário neste Regulamento. Cada competição é um evento separado. As datas do EOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e, finalmente, aprovadas pela IOF.

#### 3. Da candidatura para realização e nomeação do Organizador

Qualquer federação Européia membro da IOF pode se candidatar para organizar o EOC. Os pedidos devem chegar à Secretaria da IOF antes de 1º de janeiro três anos antes do campeonato. O conselho da IOF aponta o organizador. A nomeação está sujeita à aprovação da IOF e a assinatura de um acordo com o organizador. O *Sênior Event Adviser* deve ser apontado pela IOF.

#### 4. Participação

Os competidores que representam federações membros da IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencentes ao Continente Europeu, podem competir em um EOC.

Os competidores que representam as outras federações membros da IOF podem participar do EOC, mas não terão direito aos títulos, medalhas ou diplomas.

Nas competições individuais, uma federação poderá inscrever um máximo de 6 atletas em cada categoria. O atual campeão europeu para a distância receberá uma franquia para participar das qualificatórias do próxima EOC, além das inscrições normais de sua federação (neste caso, esta federação pode ter um grupo de partida com três competidores).

Em cada competição individual, os competidores colocados até o 17º lugar e melhor em cada prova de qualificação podem correr na final A; os demais competidores correrão na final B. Os competidores que partem, mas não são classificados na corrida de qualificação, podem partir antes dos corredores qualificados na final B, mas devem aparecer na lista de resultados como não classificados.

No revezamento uma federação poderá inscrever duas equipes, cada uma composta por três competidores, mas apenas a melhor equipe classificada irá contar na lista de premiação. Equipes incompletas e equipes com corredores de mais de uma federação não são permitidas.

No revezamento Sprint cada federação pode inscrever uma equipe composta de 4 competidores (dos quais pelo menos dois devem ser damas). Equipes incompletas e equipes com competidores de mais de uma federação não são permitidas.

## **5. Resultados**

Se qualquer competidor não europeu participar da competição, duas listas de resultados diferentes devem ser publicadas. Uma lista com os resultados do Campeonato Europeu de Orientação excluindo todos os competidores não europeus e uma segunda, contendo os resultados da competição incluindo os competidores não europeus.

Na final do Sprint, os tempos devem ser aproximados para segundos inteiros.

## **6. Júri**

O júri é apontado pelo conselho da IOF e deve consistir de 3 membros votantes de federações diferentes. Dois membros são apontados pelo Conselho da IOF. Um membro é apontado pela federação do organizador.

## **7. Copa do Mundo (World Cup)**

Se uma ou mais competições realizadas como parte do EOC também são designadas pela IOF como parte da série de eventos da Copa do Mundo, então no caso de qualquer conflito entre estas regras e as regras da Copa do Mundo (WCup), as regras da Copa do Mundo têm a precedência.

## **Apêndice 8**

### **O CAMPEONATO ASIÁTICO DE ORIENTAÇÃO**

O Campeonato Asiático de Orientação (AsOC) é o evento oficial para conceder os títulos de Campeão Asiático de Orientação. Será organizado pela federação membro designada(s) pela IOF, sob os auspícios da IOF por meio do Grupo de Trabalho da região asiática.

Estas regras aplicam-se aos homens e damas de categorias Elite.

#### **1. Princípios para o AsOC**

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Aos participantes devem ser oferecidas competições de padrão técnico internacional.
- O campeonato visa o desenvolvimento da Orientação competitiva, bem como o desenvolvimento da Orientação como um todo, na Região Asiática.
- Os custos de participação devem ser mantidos baixos e hospedagem de padrão e preços diferentes, devem ser oferecidos.
- O campeonato tem por objetivo incentivar uma maior participação dos membros das federações da Região Asiática.

#### **2. Programa do evento**

O evento é organizado em anos pares. O programa deve incluir, pelo menos, Revezamento, Longa/Média distância e competições de Sprint. A federação organizadora poderá optar pela prova de Longa ou Média distância, de acordo com a situação e os recursos disponíveis da federação.

As provas de Longa/Média e Sprint serão compostas apenas de finais. Na competição de revezamento, cada equipe deve consistir de três competidores. O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF, salvo disposição em contrário neste Regulamento. As datas dos AsOC serão coordenadas com outros eventos internacionais e, finalmente, aprovadas pela IOF.

#### **3. Candidaturas e nomeação do Organizador**

Qualquer federação da Ásia, que seja membro da IOF, pode se candidatar para organizar o AsOC. As candidaturas devem chegar ao Secretariado da IOF antes de 1º de janeiro, dois anos antes do evento. A nomeação provisória dos organizadores ou federações organizadoras é feita pela Reunião Regional Asiática até 31 de outubro do mesmo ano. Cada nomeação deve ser confirmada pela assinatura, no prazo de seis meses, de um contrato para organizar o evento, além disso o Encontro Regional da Ásia pode fazer uma nomeação alternativa. Um árbitro licenciado pela IOF de outra federação deve ser nomeado pela IOF para controlar o evento.

#### **4. Participação**

Os competidores que representam federações membros da IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencentes ao Continente Asiático, podem competir no AsOC.

Os competidores que representam os outros membros das federações da IOF podem participar, mas não terão direito aos títulos, medalhas ou diplomas dos países asiáticos.

Nas competições individuais, as federações podem inscrever até 10 damas e 10 homens.

Na competição de revezamento, uma federação poderá inscrever no máximo 2 equipes de cada sexo, mas apenas a melhor equipe colocada, terá lugar na lista de premiação.

Não haverá limite para o número de integrantes das delegações.

## **5. Ordem de partida**

Nas competições individuais, a ordem de partida será estabelecida por sorteio aleatório. O sorteio será feito em três grupos de partida (inicial, meio e final).

## **6. Júri**

O júri é nomeado pelo Conselho da IOF. O organizador deve propor os três votantes.

## **7. Prêmios**

O Organizador deve preparar e pagar por medalhas especialmente concebidas em formatos semelhantes para todas as competições individuais (medalhas para os 3 primeiros lugares em cada categoria/competição) e revezamento (medalhas para cada membro das 3 primeiras equipes de cada categoria) e diplomas para os classificados de 1º a 6º lugares.

## **Apêndice 9**

### **O CAMPEONATO DE ORIENTAÇÃO DA OCEANIA**

O Campeonato de Orientação da Oceania (OOC) é o evento oficial para conceder os títulos de Campeão de Orientação da Oceania. Ele deve ser organizado pela federação da IOF nomeada sob os auspícios da IOF entre as nações da Oceania filiadas à IOF.

Estas regras se aplicam para as categorias de Elite de Homens e Damas. Outras categorias podem participar; as regras que governam tais categorias devem ser acordadas entre as nações da Oceania filiadas à IOF.

No caso de um ou mais eventos do Campeonato da Oceania sejam parte da Copa do Mundo, as Regras de Competição para a Copa do Mundo (incluindo as Regras Especiais) devem ter precedência sobre estas regras onde houver qualquer conflito.

#### **1. Os Princípios do OOC**

O campeonato deve ser organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Aos participantes devem ser oferecidas competições de padrão técnico internacional.
- O campeonato tem por objetivo o desenvolvimento da orientação competitiva, bem como o desenvolvimento da orientação como um todo na Região da Oceania.
- O custo de participação deve ser mantido baixo.
- O campeonato tem por objetivo estimular uma maior participação das federações filiadas da Região da Oceania.

#### **2. Programa do Evento**

O evento é organizado em anos ímpares. O programa deve incluir Revezamento, Longa distância, Média distância e competições de Sprint.

As competições de Longa distância, Média distância e de Sprint devem consistir apenas de finais. Na prova de revezamento, cada equipe deve ser formada por 3 integrantes. O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF, a menos que seja informado ao contrário neste Regulamento. As datas do OOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e finalmente aprovadas pela IOF.

#### **3. A Candidatura e Nomeação do Organizador**

3.1 Exceto o que determina a regra 3.2, qualquer federação da Oceania que seja uma federação filiada da IOF pode se candidatar para organizar o OOC. As candidaturas devem chegar à secretaria da IOF antes de 1º de janeiro até dois anos antes do evento. A nomeação provisória dos organizadores ou federações organizadoras é feita pelas federações filiadas da Oceania até 31 de outubro do mesmo ano. Um ou mais IOF Event Advisers devem ser apontados pela IOF para controlar o evento.

3.2 Até que um outro país, que não a Austrália e Nova Zelândia, se torne filiado da IOF, o OOC deve se alternar entre Austrália e Nova Zelândia, a não ser que haja um acordo entre os dois países.

#### **4. Participação**

4.1 Os seguintes competidores estão eleitos para competir oficialmente no OOC:

- Competidores que representando federações filiadas à IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencente à Região da Oceania, podem competir no OOC. O participante deve também ter o passaporte do país de sua federação.

Competidores representando outras federações filiadas da IOF podem participar no OOC, mas não terão direito aos títulos, medalhas ou diplomas.



4.2 Exceto o declarado na cláusula 4.3, o Campeonato da Oceania é um evento de inscrição aberta, no qual os competidores se inscrevem como indivíduos e/ou equipes de revezamento, e não há restrição ao número de participantes ou equipes de revezamento de qualquer país. Equipes oficiais de revezamento são formados por 3 competidores que sejam cidadãos do mesmo país.

4.3 No caso de um evento do Campeonato da Oceania ser uma etapa da Copa do Mundo, a participação deve ser regida pelas regras da Copa do Mundo. Após concordância da IOF e sob consulta com o Event Adviser, os organizadores podem permitir que competidores que não sejam parte da Copa do Mundo corram os mesmos percursos da Copa do Mundo, seja antes ou após a Copa do Mundo, e eles podem contar para os resultados do Campeonato da Oceania. De outra forma, qualquer competição em que participem competidores que não fazem parte da Copa do Mundo deve ser um evento fora do campeonato (que pode ser um World Ranking Event, se assim determinado para IOF), no qual os competidores não computam para o Campeonato da Oceania ou qualquer colocação associada nas finais do Campeonato Mundial de Orientação.

## 5. Ordem de Partida

A ordem de partida deve ser sorteada de acordo com as atuais Regras de Competição, com os competidores melhores colocados no Ranking Mundial partindo por último, seja sequencialmente ou com um grupo dos melhores ranqueados sendo ordenados aleatoriamente (formato Grupo de Partida Vermelho – *Red Start Group*).

Não há requisito específico para separar os competidores de mesmo país.

## 6. Júri

O júri é apontado pela IOF. O organizador deve propor os 3 membros votantes, ao menos um dele deve ser de país diferente do organizador.

## 7. Premiação

O organizador deve preparar e pagar por medalhas especialmente desenhadas ou com formatos similares para todas as competições individuais (medalhas para os 3 primeiros colocados em cada categoria/competição) e revezamento (medalhas para cada competidor das 3 primeiras equipes em cada categoria) e diplomas do 1º ao 6º colocados.

## 8. Percursos

Os percursos devem ser traçados para fornecer os seguintes tempos, para o competidor vencedor da Oceania, em minutos:

Percursos	Homens	Damas
Sprint	12-15	12-15
Média distância	30-35	30-35
Longa distância	90-100	70-80
Revezamento (total das 3 pernas)	105-135	105-135

## **Anexo 10**

### **O CAMPEONATO NORTE-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO**

O Campeonato de Orientação Norte-Americano (NAOC) é o evento oficial para os títulos de Campeão Norte-Americano de Orientação. Ele é organizado sob os auspícios do IOF e da federação filiada designada.

Estas regras aplicam-se aos homens e as damas da categoria Elite. Outras categorias serão disputadas sob os auspícios e as regras da federação organizadora.

Se uma ou mais das competições do Campeonato Norte-Americano fazem parte da Copa do Mundo, as regras de competição para a Copa do Mundo (incluindo quaisquer Regras Especiais) prevalecem sobre estas regras, sempre que existir qualquer conflito.

#### **1. Princípios para NAOC**

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Aos participantes devem ser oferecidas competições da mais alta qualidade técnica.
- O objetivo da competição é incentivar a orientação competitiva e para o desenvolvimento da modalidade no continente Norte-Americano.
- Os custos de participação devem ser mantido baixo e acomodações de padrão e preços diferentes serão oferecidos.

#### **2. Programa de Evento**

O evento será organizado em anos pares. O programa deve incluir Longa distância, Média distância, competições Sprint e Revezamento.

Aa provas de Longa distância, Média distância e competições Sprint devem ser constituídas exclusivamente de finais. Na competição de revezamento, cada equipe será composta de 3 integrantes do mesmo país. O evento deve seguir as regras da IOF salvo indicação em contrário neste Regulamento. As datas do NAOC serão coordenadas com outros eventos internacionais e, finalmente, aprovadas pela IOF.

#### **3. Candidatura e nomeação do organizador**

O NAOC deve alternar entre as Federações Canadense e Norte-Americana até que outras federações tenham recursos para realizar a competição. Quando isso ocorrer, a competição deve variar entre aquelas federações. Os pedidos devem chegar à secretaria da IOF até 1º de janeiro até três anos antes dos campeonatos. A nomeação está sujeita à aprovação do IOF, e com a assinatura de um contrato com o organizador. Um IOF Event Adviser de outra federação deverá ser nomeado pela IOF para controlar o evento.

#### **4. Elegibilidade**

Competidores que representam federações filiadas à IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencentes ao continente Norte-Americano, podem competir no NAOC. Os participantes também devem ser titulares de passaporte do país de sua federação.

Competidores não elegíveis que representam federações Norte-Americanas e outros competidores de federações da IOF fora do continente Norte-Americano podem competir nas categorias H/D21E, mas não serão elegíveis para títulos do NAOC ou medalhas.

#### **5. Inscrições**

O NAOC é um evento aberto em que os competidores se inscrevem de forma individual e/ou equipes de revezamento, e não há nenhuma restrição sobre o número de competidores.

## **6. Ordem de Partida**

A ordem de partida será organizada em dois grupos. Os competidores elegíveis serão designados como o Grupo Vermelho, e devem partir após os outros competidores nas categorias H/D21E. Para a primeira prova a ordem de partida deve basear-se Ranking Mundial dentro de cada grupo com o melhor classificado partindo por último. Competidores sem posição no Ranking Mundial partem primeiro em seu grupo em ordem aleatória.

A lista do Ranking Mundial a ser utilizada deve ser a que foi publicada 10 dias antes da primeira prova. Em provas subsequentes a ordem será sorteada aleatoriamente dentro dos grupos.

## **7. Resultados**

Se algum competidor não elegível participa da competição, listas de resultados separados serão publicadas, uma lista que mostra os resultados de todos os competidores elegíveis nas categorias H/D21E, um uma segunda lista com os resultados de todos os competidores.

## **8. Premiação**

O organizador deve pagar por medalhas especialmente concebidas para competições individuais e de revezamento.

## **9. Júri**

O júri é nomeado pela IOF. Ele é composto por 3 membros votantes, pelo menos um dos quais deve ser de fora da federação organizadora.

## ÍNDICE DAS REGRAS DE EVENTOS IMPORTANTES

Este índice é fornecido como um guia de regras que, em geral, só se aplicam ao Campeonato Mundial de Orientação (WOC), à Copa do Mundo de Orientação (WCup), ao Campeonato Mundial Junior de Orientação (JWOC), ao Campeonato Mundial Máster de Orientação (WMOC) ou Eventos do Ranking Mundial (WRE).

A validade das *Regras de Competição* para estes eventos é definida na regra 2.1 e é determinante caso existam contradições com este índice.

Regras Gerais	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Alojamento	7.7/9.4		7.7/9.4		
Publicidade & patrocínio	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2
Candidatura para organizar	4.2 /4.5	4.2 /4.6	4.2/4.7	4.2 /4.7	4.2 /4.8
Boletins	8.1-8.7	8.1/8.2/ 8.4-8.6/8.8	8.1-8.7	8.1/8.9/8.10/ 8.12/8.13	8.1/8.9/8.11/ 8.12/8.13
Categorias	5.7	5.7	5.2/5.8	5.3/5.9	5.4/5.5/5.6
Descrição dos controles	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4
Segurança e proximidade entre pontos de controle	19.4/19.11	19.4/19.11	19.4/19.11	19.4/19.11	19.4/19.11
Custos	7.1-7.8	7.1-7.6/7.8	2.14/7.1-7.8	7.1-7.6/7.8	7.1-7.6/7.8
Traçado de percursos	16.1-16.9	16.1-16.5/ 16.7/16.9	16.1-16.7/ 16.10	16.1-16.5/ 16.11	16.1-16.4/ 16.7
Definição	1.9	1.10	1.11/ 2.14	1.12	1.14
Desvios de regras	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12
Elegibilidade	6.1/6.2/9.2	6.1/6.2/ 6.10/9.2	6.1/6.2/9.2	9.2	9.2
Inscrições	9.1-9.3/ 9.5-9.9	9.1-9.3/ 9.5-9.8	9.1-9.3/ 9.5-9.9	9.1-9.3/9.15	9.1-9.3
Árbitros - nº de visitas	31.9/31.12	31.9	31.9	31.9	31.9
Árbitros - custos	7.5/7.6	7.5/7.6	7.5/7.6	7.5/7.6	7.5/7.6
Cronometragem de tempo de chegada	23.5-23.8/ 23.10	23.5-23.7/ 23.10	23.5-23.7/ 23.9	23.5/23.6	23.5/23.6
Diretrizes	2.12	2.12	2.12/2.14	2.12	2.12
Baterias de qualificação - Alocação	12.8/12.12		12.8/12.12	12.19	
Baterias de qualificação - Percursos	16.5	16.5	16.5	16.5	16.5
Baterias de qualificação - Número	3.7		3.8	12.17	
Membros do Júri	29.3/29.10/ 29.12	29.3/29.13	29.3/29.11/ 29.12	29.3/29.11	29.3/29.14

<b>Regras Gerais</b>	<b>WOC</b>	<b>WCup</b>	<b>JWOC</b>	<b>WMOC</b>	<b>WRE</b>
Mapas	15.1-15.7/ 15.9	15.1-15.7/ 15.9	15.1-15.7/ 15.9	15.1-15.9	15.1-15.7
Eventos modelo	11.1-11.6	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5
Nº de participantes	6.6/6.7	6.10	6.12		
Prêmios e títulos	25.1-25.4/ 25.7-25.10	25.1-25.3/ 25.11/25.12	25.1-25.3/ 25.5/25.7/ 25.9/25.10/ 25.13	25.1-25.3/ 25.14	25.1-25.3
Programa	3.1/3.2	3.1/3.3-3.5	3.1/3.6/6.11	3.1/3.9	3.1/3.11
Classificação para a final	6.6/6.7		6.13	6.15	
Zonas de quarentena	22.16	22.16	22.16		
Hidratação	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9
Equipes de revezamento - após desclassificação	22.14				
Equipes de revezamento - incompletas e mistas	6.8/6.9		6.14/12.15/ 24.11		
Número de equipes de revezamento	6.8/6.9		6.12/24.12		
Substituição de competidores	9.10-9.13	9.10/9.12	9.10-9.13		
Relatórios	32.1-32.3/ 32.5	32.1-32.3	32.1-32.3	32.1-32.2/ 32.4	32.1/32.2
Sistema de pontuação		24.10	24.11-24.13		
Sorteio da ordem de partida	9.14/ 12.2-12.5/ 12.7-12.13	12.2/12.4/ 12.9/12.11	9.14/ 12.2-12.4/ 12.6-12.13	12.2-12.4/ 12.9/12.19	12.2-12.4
Intervalo de partida	12.17	12.16	12.16/12.18	12.20	12.16
Alocação de grupo de partida	9.8/9.10/9.14	9.8/9.10	9.8/9.10/9.14		
Ordem de partida	12.2/12.5/ 12.7-12.10/ 12.14	12.2	12.2/ 12.6-12.10	12.2/12.9/ 12.19	12.2
Mudanças nas equipes	9.7/9.13	9.7	9.7/9.13		
Reunião de representantes de equipe	13.1-13.3	13.1-13.3	13.1-13.3	13.4	13.4
Número de integrantes da equipe	6.5	6.10	6.11		
Tempos do vencedor e máximo	16.9/22.13/ 23.14	16.9/23.12	16.10/22.13/ 23.12	16.11/23.12	23.12
Transporte	10.1-10.4	10.1/10.3/ 10.4	10.1-10.4	10.4	10.4

## **MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS NA VERSÃO IMPRESSA ANTERIOR (JANEIRO 2015)**

Referências para as regras de acordo com as novas regras de janeiro 2016 (salvo indicação em contrário).

- 6.5 WOC - O organizador pode determinar o número de representantes (comissão) das equipes.
- 6.16 WOC - WCup - Um competidor deve ter uma licença da IOF válida.
- 8.4 - Incluir o sistema de controle (picote) no boletim.
- 8.12 - Incluir o sistema de controle (picote) no boletim.
- 9.9 WOC - JWOC - O organizador pode determinar um prazo mais dilatado para as declarações de equipes de revezamento.
- 9.10, 9.11 e 9.12 WOC - WCup - JWOC - Mudanças não podem ser feitas com mais de duas horas antes da primeira partida (antes era uma hora).
- 12.17 WOC - Intervalos de partida podem ser reduzidos se houver cobertura total de TV.
- 16.8 WOC - Controles separados para homens e damas somente requeridos se as provas são corridas ao mesmo tempo.
- 12.20 WMOC - O intervalo de partida da prova classificatória de longa distância foi reduzido para 1 minuto.
- 19.10 WOC - Wcup - JWOC - Bebidas esportivas devem estar disponíveis para provas mais longas e os atletas pode ter as suas próprias bebidas.
- 22.9, 22.10 - O procedimento para partidas atrasadas são definidas mais precisamente.
- 23.14 WOC - Alguns tempos máximos de prova aumentam levemente.
- Apêndice 7 - Adicionado o revezamento Sprint ao Campeonato Europeu de Orientação.
- Apêndice 7 - O Campeonato Europeu de Orientação é organizado sob a autoridade da IOF e a federação organizadora nomeada.