



REGULAMENTO CIRCUITO ALOHA SPIRIT

2019

O circuito ALOHA SPIRIT é um evento multi-esportivo. As provas manterão sua individualidade e respeito às regras ou diretrizes de cada modalidade.

1) CONCEITOS

Para efeito do presente regulamento ficam definidos os seguintes conceitos:

ORGANIZADOR – Titular do circuito, responsável pela idealização, organização e realização das provas, cabendo-lhe a decisão superior em nível administrativo.

DIRETOR DE PROVA – Responsável pela coordenação e realização, harmonizando os entendimentos entre atletas, fiscais, patrocinadores, poder público, órgãos, realizadores e organizador. Durante a realização das provas é o responsável pela aplicação das penalidades.

FISCAL OU JUIZ – Responsável pela verificação do cumprimento do presente regulamento pelos atletas, cabendo-lhe ainda zelar pela ética esportiva e *fair play* entre os competidores. Os Fiscais devem registrar a passagem dos atletas ou equipes pelas boias, áreas de transição e chegada. Também são responsáveis pelo registro de qualquer irregularidade dentro de uma equipe: falta de um integrante e falta de algum equipamento obrigatório. Em qualquer dos casos, o fiscal anotará o ocorrido e a penalidade cabível será aplicada e comunicada ao atleta ou capitão da equipe, no final da bateria ou o mais breve possível após possível avaliação e discussão.

COMPETIDOR – Pessoa com aptidão física suficiente para participar das competições, que esteja devidamente inscrita nas mesmas, mediante o aceite do presente regulamento e a complementação do processo de inscrição (preenchimento de ficha e pagamento da inscrição).

IMPRENSA – Pessoas autorizadas a registrar imagens (foto e/ou vídeo) da prova e entrevistar as pessoas envolvidas. Deverão seguir a orientação da organização no que se refere aos locais de acesso permitido. Todos os integrantes da imprensa deverão se cadastrar previamente (até 24 horas antes do evento) e permanecer uniformizados com a camiseta oficial, para facilitar a identificação da organização. Os jornalistas deverão usar identificação fornecida pela organização e serão proibidos de auxiliar os competidores. A ajuda ilegal acarretará na penalização da equipe e multa aos infratores.

2) DIREITOS DOS COMPETIDORES

- Participar da prova em que estiver devidamente inscrito. Receber, quando houver, o kit do competidor, fornecido pela organização.
- Apresentar recurso, dentro do prazo estipulado, contra as penalidades que lhe forem aplicadas.
- Apresentar, dentro do prazo estipulado, queixa contra outros competidores ou equipes que lhe prejudicarem através da violação ao presente regulamento, ou por conduta antiesportiva, desde que acompanhado de provas contundentes ou físicas.
- Receberem da organização, de forma clara e adequada, as informações técnicas sobre a prova.

3) DEVERES DOS COMPETIDORES

3.1. Realizar o processo de inscrição na íntegra, sem omissão de dados para a organização, que se reservará o direito de recusar qualquer inscrição que venha comprometer a integridade e segurança do evento.

3.2. Manter conduta esportiva e ética perante outros competidores, organização, direção, fiscalização e suporte da prova.

- 3.3. Acatar** as decisões da direção e da organização da prova.
- 3.4. Realizar** a sua prova no percurso designado pela organização.
- 3.5. Ser** responsável pelo seu equipamento durante toda a prova.
- 3.6. Comunicar** imediatamente a organização caso não tenha realizado o percurso da sua prova de maneira integral e dentro das regras
- 3.7. Devolver** o chip (quando houver) na chegada. Caso não o faça, o valor da peça será cobrado e deverá ser pago, podendo comprometer a sua participação em outras etapas.
- 3.8. Recolher** o lixo que encontrarem pelo caminho, mesmo sendo ele de outra equipe ou de outra origem.
- 3.9. Minimizar** ao máximo o impacto provocado pela estrutura do evento, respeitando as leis locais, orientação da Polícia Militar, Polícia de Trânsito e Staffs da prova.
- 3.10. O atleta** jamais poderá justificar qualquer pleito, dizendo não ter conhecimento das regras. É obrigação do atleta ler e ter conhecimento do regulamento e isso é exigido no ato da inscrição.

4) INSCRIÇÕES OU TAXA DE KIT

4.1. Período de inscrição. As inscrições terão datas de abertura e de fechamento e os valores podem ser consultados no site e durante seu processo. Durante a inscrição o atleta que concordar com os termos de aceitação e uso, concordarão que estão aptos fisicamente para participar das provas.

4.2. Sobre a inscrição única. A taxa de inscrição será única e permitirá que o atleta, participe de qualquer prova aquática, em qualquer modalidade, durante o final de semana, mas para isso é indispensável que o mesmo faça as suas escolhas no site, durante o período de inscrição. Para o atleta que deseja participar de apenas uma modalidade, o valor de inscrição será menor e estará explícito no site. Para provas a parte, como corrida e remo indoor, deverá ser feita uma nova inscrição com o valor explícito no site, portanto não se enquadram na taxa única.

4.3. Aderindo a novas provas. O atleta poderá durante o período de inscrição, no site, aderir a novas provas, mas para usufruir do benefício da inscrição única, este deve obrigatoriamente realizá-la pelo sistema e dentro do prazo. O atleta entrará no seu ambiente pessoal de escolha, com CPF e senha pessoal, criada por ele.

4.4. Inscrições na arena. Poderá haver inscrição na hora, na arena, o valor deverá ser pago em dinheiro ou cartão de débito, quando houver.

4.5. Inscrições para provas em 2 ou mais atletas / equipes. Cada atleta fará sua inscrição na modalidade que desejar. Aqueles que forem participar de provas em dupla ou equipes, devem optar por esta categoria durante a inscrição eletrônica. A confirmação da participação e cadastramento dos nomes que farão parte da dupla ou equipe, deverá ser feita no site em ambiente próprio para isso. O não cadastro pelo site desclassifica a participação da equipe ou dupla.

4.6. Como realizar a inscrição da equipe ou time. Um atleta da equipe ou responsável, deve ter em mãos todos o número do CPF de cada atleta e ter certeza de que todos já têm inscrição no evento concluída e confirmada. No ambiente para este cadastro o responsável deverá escolher a prova, dar nome à equipe e preencher os campos com o CPF de cada atleta. Após este procedimento e clicando em enviar, automaticamente a equipe constará nas listagens de retirada de numeral de competição e de largada.

Se durante o preenchimento algum CPF não for aceito e caso ele esteja correto, certamente o dono deste CPF não está inscrito no evento. Caso as inscrições já estejam encerradas, a equipe inteira não poderá competir a não ser que substitua este membro por outro já inscrito.

A organização não é responsável por qualquer atleta que tenha prejudicado a sua equipe, com a falta de inscrição feita dentro do prazo. A organização não abrirá exceção e não concederá o direito de inscrição posterior ao período divulgado, mesmo sob a justificativa

de que sem isso a equipe toda já com inscrição paga, não poderá participar. Este processo de inscrição e de cadastro da equipe é de interesse e responsabilidade dos competidores.

MPORTANTE. Não leve atleta não inscrito para a canoa, fiscais farão a confirmação de atletas inscritos x atletas da canoa. Esta atitude desclassifica a equipe sem direito de retorno do investimento.

4.7. Valores e lotes de inscrição no site. Estes valores não são fixos e só serão conhecidos nas informações descritas no site. O valor de inscrição será sempre somado a taxa de boleto ou conveniência.

4.8. Valores e regras de inscrição na arena. Quando houver inscrição na arena, durante o evento, o valor será divulgado pela organização e deverá ser pago em dinheiro ou cartão de débito, respeitando o horário divulgado para inscrições. Mesmo para atletas que já estejam inscritos em uma prova e venham a despertar o interesse em competir em uma outra, o valor será o mesmo

4.9. Desconto para idosos. O evento concede o desconto de 50% sobre o valor de inscrição ou lote que estará sendo praticado no momento. Este desconto destina-se a pessoas com 60 anos completos ou mais. O desconto é feito automaticamente via sistema de inscrição. A idade será confirmada no ato da retirada do kit.

4.9.1. Desconto para PCD: De acordo com a lei **Lei 12.933/2013**, pessoas com deficiente tem direito a um desconto de 50% em suas inscrições em eventos esportivos, sendo necessário o envio de um laudo médico nominal atestando as condições para participar desta categoria.

4.9.2. Pagamentos para inscrições realizadas no site. O atleta que fizer a inscrição em uma prova, vai gerar e pagar um boleto no valor descrito no item 4.7. Caso este atleta decida por novas provas, ele entrará novamente no ambiente “inscrição”, no site www.alohaspirit.com.br, onde deverá fazer a sua nova escolha. O sistema automaticamente vai gerar um boleto no valor complementar. Caso o atleta vá decidindo competir em outras provas, a partir da segunda já paga, o sistema passará a gerar boleto com valor apenas da taxa de emissão.

*Os valores acima serão valores fixos, mas respeitarão o critério de “lote”.

*Cuidado para não fazer a sua inscrição em categoria errada, a organização não fará mudanças durante o evento.

*Quando divulgado o resultado caso o nome do atleta ou categoria estejam errados, a organização não se responsabilizará por isso e não fará nenhuma mudança já que os dois são digitados pelo próprio atleta durante a inscrição. Não faça a inscrição apenas com o primeiro nome ou apelido, coloque ao menos o nome e um sobrenome.

5) RETIRADA DO KIT E CONFIRMAÇÃO DO ATLETA

5.1. Documentos obrigatórios. Os atletas deverão apresentar documento original com foto e comprovante de pagamento, ao apresentar-se na recepção. Na falta de qualquer um destes documentos, o atleta não poderá confirmar sua participação, bem como retirar o kit.

5.2. Atletas menores de 18 anos. Só poderão participar com uma autorização com firma reconhecida dos pais ou responsável legal. Na falta de reconhecimento de firma, é obrigatório a apresentação de documento com foto do responsável, em que a assinatura seja exatamente igual à apresentada no formulário de autorização. A autorização e uma cópia do documento apresentado deverá ficar com a organização. No ambiente de inscrição no site, as informações devem ser do competidor e não dos pais.

5.3. Retirada do Kit por terceiros. Qualquer pessoa poderá retirar o kit de outro, desde que tenha consigo uma procuração para tal, assinada, com xérox de um documento com foto e comprovante de pagamento do atleta.

5.4. Limite para a retirada do Kit. Existem horários para a retirada do kit que devem ser respeitados (vide cronograma). O não cumprimento destes, fará com que o atleta perca o direito de recebe-lo.

O atleta que por qualquer motivo faltar ao evento, perde o direito de recebê-lo. A Ecooutdoor, não faz entrega do kit após o evento.

6) CATEGORIAS E IDADES

6.1. Faixa etária. Todas as categorias que levam em consideração a faixa etária serão baseadas em “ANO QUE COMPLETA A IDADE” e não na idade completa ou atual.

6.2. Conferência da idade. Não se engane durante a inscrição, colocar data de nascimento errada, levará o atleta à desclassificação. No ato da recepção a data poderá ser conferida com a apresentação do documento.

7) SISTEMA DE PONTUAÇÃO DO RANKING, RESULTADOS E RANKING

7.1. O Aloha Spirit é um circuito composto por 3 etapas, chamadas de Campeonato nacional, que divulgará ao final, os campeões em cada modalidade/ categoria. A colocação de cada competidor ou equipe inscrita ao final da prova depende do tempo que ela levou para completar o percurso definido pela organização. Em função dessa colocação, o competidor ou equipe será pontuado da seguinte forma:

1ª ETAPA DO ANO: 1º colocado: 50 pontos; 2º colocado: 49 pontos; 3º colocado: 48 pontos; 4º colocado: 47 pontos; 5º colocado: 46 pontos; 6º colocado: 45 pontos; 7º colocado: 44 pontos; 8º colocado: 43 pontos; 9º colocado: 42 pontos; 10º colocado: 41 pontos; 11º ao 15º colocado: 40 pontos; 16º ao 20º colocado: 38 pontos; 21º em diante 36 pontos.

2ª ETAPA DO ANO: 1º colocado: 66 pontos; 2º colocado: 65 pontos; 3º colocado: 64 pontos; 4º colocado: 63 pontos; 5º colocado: 62 pontos; 6º colocado: 61 pontos; 7º colocado: 60 pontos; 8º colocado: 59 pontos; 9º colocado: 58 pontos; 10º colocado: 57 pontos; 11º ao 15º colocado: 56 pontos; 16º ao 20º colocado: 54 pontos; 21º em diante 52 pontos.

3ª ETAPA DO ANO: 1º colocado: 70 pontos; 2º colocado: 69 pontos; 3º colocado: 68 pontos; 4º colocado: 67 pontos; 5º colocado: 66 pontos; 6º colocado: 65 pontos; 7º colocado: 64 pontos; 8º colocado: 63 pontos; 9º colocado: 62 pontos; 10º colocado: 61 pontos; 11º ao 15º colocado: 60 pontos; 16º ao 20º colocado: 58 pontos; 21º em diante 56 pontos.

7.2. Ao final do circuito os competidores e equipes que somarem mais pontos em suas respectivas categorias serão sagrados campeões do **Circuito ALOHA SPIRIT**, com a possibilidade da entrega de certificado ou medalha especial ou troféu do 1º ao 3º colocado neste ranking. Nas categorias “FAIXA ETÁRIA”, aquelas divididas de 10 em 10 ou 5 em 5 anos, o ranking será Overall ou montado no critério geral.

7.3. Em caso de empate, o desempate respeitará o seguinte critério: melhor colocação obtida entre os adversários, na última prova do ano. Colocar o desempate na última prova, reforça o caráter competitivo e a emoção de duas coisas em jogo: a prova ou etapa e o circuito.

7.4. A organização não aceitará nenhuma reclamação posterior ao final de cada etapa. Estando ou não o atleta com razão. Ao atleta é garantido o direito de recurso na arena e problemas como: ausência do nome do competidor na lista de resultados, desacordo com o tempo anotado de prova, questionamentos sobre a ordem de chegada, entre outros, podem ser feitos durante os 20 minutos que todos os atletas têm, após a divulgação dos resultados. Para tornar este processo mais fácil e ágil, o competidor conta com a divulgação de listas impressas e imediatamente em nosso aplicativo, o que facilita a

consulta. O recurso realizado, garante sim ao requerente o direito de avaliação, mesmo que depois do evento.

8) ATENDIMENTO MÉDICO

A Organização da prova colocará serviços de primeiros socorros. Este serviço será prestado por equipe médico socorrista e equipe de resgate por terra e água. A equipe médica socorrista estará disponível em locais pré-determinados pela Organização da prova, atendendo a acidentes leves, ou seja, aqueles em que não seja necessário o atendimento e/ou internação hospitalar.

Qualquer atleta que se envolva em acidente, que tenha sofrido lesões, ataques ou qualquer outra situação que ameace sua integridade física e mental, deve, obrigatoriamente, apresentar-se à equipe médica e relatar fidedignamente o que lhe aconteceu. A equipe médica reserva o direito de decidir se um integrante da equipe inscrita poderá continuar a participar da prova depois de seu atendimento.

Nota: Todos os participantes devem conhecer os procedimentos de emergência e primeiros socorros ao se depararem com animais perigosos ou desconhecidos. Em caso de ataques, mordidas ou picadas de animais peçonhentos, acidentes e situações de risco de vida, os competidores envolvidos serão obrigados a seguirem as regras de segurança, acionar o resgate e procurar socorro.

9) SEGURANÇA DE MAR

9.1. Em caso de emergência, o atleta ou membro da equipe deverá pedir ajuda às lanchas de apoio, levantando a pá e balançando para direita e esquerda, até estar certo de que foi observado e atendido, no caso do atleta de natação, este deve repetir o mesmo procedimento, porém, usando as mãos para chamar a atenção.

9.2. Cada participante é responsável por ajudar outro em CASO DE PERIGO, independente da equipe que pertença. A omissão de socorro implicará na desclassificação e responsabilidade legal.

9.3. A Organização julgará o tempo perdido no socorro e poderá beneficiar a equipe que prestou socorro no tempo final de prova.

9.4. Certas condições climáticas durante o final de semana do evento, poderão obrigar a organização a mudar percursos em distância, formato, trocar horários e dia de realização de alguma prova em qualquer modalidade, quando entender que a segurança de todos poderá estar ameaçada. Em casos extremos, em que todos os planos e possibilidades ameacem a integridade física do atleta mais ao menos experiente, existe a possibilidade de cancelamento da competição.

9.5. Todo participante inscrito nas etapas do Aloha Spirit, está coberto por uma Apólice de Seguro que é feita pela organização, que cobre qualquer custo de resgate, primeiros socorros ou intervenções de emergência, até que o atleta seja entregue ao plano de saúde ou ao sistema público de saúde.

10) ACESSO À ÁREA RESTRITA

10.1. Sobre o credenciamento. Quando chegar ao evento, o atleta deve dirigir-se a tenda da organização onde além de receber o kit e confirmar presença, receberá uma pulseira para uso obrigatório durante os dias de evento, esta garantirá a ele acesso às áreas especiais como: espaço massagem, *lounge* do atleta e área de alimentação e hidratação (quando houver). A pulseira serve também para identificar o atleta na área de largada. Não perca! Perde-la vai fazer com que o atleta não possa acessar as áreas acima descritas. **10.2. Áreas VIP para imprensa, autoridades e patrocinadores.** Esta área é fechada para qualquer atleta, familiar, staff e outros, a não ser que esteja credenciado para tal.

10.3. Descredenciamento de acesso do atleta. Os ambientes restritos são criados para agradar o atleta, retribuindo a ele a sua presença no evento, com conforto e bom tratamento. Para que cada área funcione de maneira perfeita, existem regras que devem ser seguidas e respeitadas. Não atender as exigências, descredencia o atleta, que terá a sua pulseira retirada perdendo o direito ao acesso.

1. Não viole o lacre para emprestar sua pulseira para pessoas não inscritas.
2. Não insista ou tente justificar a entrada de parentes ou amigos de qualquer idade ou grau de parentesco ou proximidade.
3. Não discorde ou cause problemas caso estas áreas sejam fechadas e o acesso negado ao atleta, certamente existirá um bom motivo para esta decisão.
4. A área fechada para hidratação e alimentação tem itens calculados de acordo com o número de inscritos, para que consigamos atender todos durante o final de semana, é expressamente proibido sair desta área levando qualquer tipo de alimento ou hidratação, neste caso a segurança solicitará que seja deixado ou consumido antes no local. Em caso de desrespeito, a segurança desta área está orientada a chamar o diretor de prova, apontar o infrator, que poderá ser punido.
5. A Organização não se responsabiliza por objetos e equipamentos deixados dentro desta área.

10.4. Guarderia de pranchas e canoas A guarderia é uma comodidade para o atleta. Embora tenhamos nesta área, seguranças dia e noite, a Ecooutdoor não se responsabiliza por danos ou desaparecimento dos equipamentos. A entrada e saída de pessoas ou equipamentos desta área, só poderá ser feita por atletas que estejam com pulseiras devidamente fixadas em seus braços. A proibição de acesso a pessoas sem esta pulseira é um mecanismo de proteção e segurança. Qualquer desrespeito do atleta com os profissionais que trabalham nesta área, poderá ser punido com a desclassificação de qualquer prova que tenha participado ou esteja inscrito.

11) GUARDA VOLUMES

11.1. O atleta inscrito terá ao seu dispor o serviço de guarda-volumes APENAS DURANTE O TEMPO QUE ESTARÁ COMPETINDO. A organização do evento apenas receberá itens já colocados dentro de alguma embalagem, esta será colocada dentro de outra embalagem da organização, onde o número de atleta, será anotado no lado de fora. A retirada dos bens deixados neste setor só será permitida com a identificação do atleta com a apresentação do numeral de peito, tattoo ou adesivo. Caso haja ainda alguma dúvida o staff poderá exigir documento de identidade par outras conferencias.

11.2. O que poderá ser guardado. Não será permitido guardar bens de valor como celulares, computadores, dinheiro, joias e afins, o serviço visa guardar roupas, toalhas, documentos e chaves de veículo. A organização não guardará nenhum tipo de equipamento como remos, coletes e outros.

11.3. Perda de objetos. Por se tratar de um serviço de cortesia a Comissão Organizadora não reembolsará conteúdos e bens extraviados no guarda-volumes.

Em hipótese alguma o atleta poderá alegar que lá existia algum objeto de valor ou alegar desconhecimento das regras desta prestação de serviço de acordo com o item 11.2 deste regulamento.

11.4. Horário e regras. O guarda-volumes será desativado 30 minutos após a chegada do último atleta em cada prova.

12) DIREITOS DE IMAGEM E DIREITOS AUTORAIS

12.1. O(a) atleta que se inscreve está incondicionalmente aceitando e concordando em ter sua imagem e voz divulgada através de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, internet,

vídeos e televisão, ou qualquer outro meio de comunicação, para usos informativos, promocionais ou publicitários relativos ao evento, sem acarretar nenhum ônus a Ecooutdoor Sports Business, Associação Magna de Desportes, Patrocinadores, Apoiadores e Município, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos em qualquer tempo/data.

12.2. Todos os atletas, staffs, organizadores cedem no ato de inscrição todos os direitos de utilização de sua imagem e voz para a empresa organizadora e para os patrocinadores do Aloha Spirit Festival.

12.3. A filmagem, transmissão pela televisão, fotografias ou vídeo relativos à travessia têm os direitos reservados aos organizadores.

12.4. Qualquer forma de divulgação de imagens da travessia ou interesse em destinar um profissional para a cobertura da travessia estará sujeita à autorização e aprovação pela empresa organizadora ASSOCIAÇÃO MAGNA DE DESPORTES.

12.5. Todos os direitos autorais relativos a este regulamento e ao presente EVENTO, pertencem à ASSOCIAÇÃO MAGNA DE DESPORTES.

13) CANCELAMENTO, ADIAMENTO OU MUDANÇAS DA ETAPA OU CRONOGRAMA. Leia este item com bastante atenção!

13.1. A organização reserva o direito de cancelar ou mudar a data de qualquer uma das etapas no ano, sem que haja qualquer antecedência pré-estabelecida. Diferentes fatores podem forçar os organizadores a tomar este tipo de decisão. Fatores como integridade física dos atletas, organização, fatores políticos locais, órgãos responsáveis em fornecer autorizações, previsão do tempo, cancelamento de patrocínio, entre outras. Ainda em relação a cancelamento ou mudança de data, a organização não se responsabilizará por hospedagens, transportes aéreos ou terrestres e qualquer outro custo pré-contratado.

13.2. Cancelamento. Primando pela segurança dos atletas e evento, a organização poderá determinar a suspensão do evento, iniciado ou não, por questões de segurança pública, vandalismo, condições ambientais e/ou naturais. Sendo suspensa, por qualquer um destes motivos, esta será considerada realizada e não haverá designação de nova data para realização da etapa.

13.3. Os (as) atletas ficam cientes que deverão assumir, no ato da inscrição, todos os riscos e danos da eventual suspensão do evento (iniciado ou não) por questões de segurança pública, vandalismo, condições ambientais e/ou naturais ou motivos de força maior, não gerando qualquer responsabilidade para a empresa organizadora.

13.4. Na hipótese de suspensão do evento esportivo não haverá devolução do valor de inscrição.

13.5. O evento poderá ser adiado ou cancelado a critério da empresa organizadora, sendo comunicando aos inscritos esta decisão pelo site oficial.

13.4. Na hipótese de cancelamento do evento (sem divulgação de nova data) os inscritos deverão solicitar o reembolso da inscrição no prazo de 07 (sete) dias, contados da comunicação aos inscritos, sob pena de renúncia a este direito.

13.5. Cancelamento e mudanças por conta de fatores naturais. As modalidades esportivas que compõem o Aloha Spirit dependem de boas condições ambientais para que possam ser realizadas, estas condições podem ir da ideal até a de extremo risco à integridade física de pessoas. A organização reserva o direito de cancelar o evento ou até mesmo algumas ou todas as provas durante a etapa, caso julgue que as condições colocam em risco pessoas dentro ou fora do mar. A organização poderá mudar distâncias, percursos ou locais de execução das provas, mesmo que decidido na hora. A organização poderá cancelar uma prova mesmo que ela esteja em andamento. Por se tratar de pura proteção à vida de pessoas, não há espaço para que qualquer protesto, comentários

desagregadores ou contestação da decisão tomada. Atletas que incitem pessoas, ou que formem grupos de ataque à organização, poderão ser punidos juridicamente e também poderão ter a sua participação no Aloha Spirit proibida por uma, muitas ou todas as realizações. Familiares, acompanhantes ou terceiros que agirem de maneira desrespeitosa ou agressiva, serão convidadas a se retirar do evento podendo prejudicar o atleta relacionado.

13.6. Adiamento de etapas. Qualquer etapa adiada, será realizada preferencialmente no final de semana seguinte ou pode ter nova data anunciada.

1. **Responsabilidade x adiamento.** Os Organizadores, Promotores, Patrocinadores, pessoas físicas ou jurídicas ligadas à realização do evento estarão isentos de quaisquer responsabilidades, estarão moral e/ou financeira se a prova for adiada, por razões adversas à realização da competição, e de acidentes de qualquer natureza, que possam ocorrer, antes, durante e após a realização do evento.
2. **Mudança de local ou praia.** A organização poderá transferir a prova para um local seguro na cidade e caso a troca de local seja necessária, a organização informará aos atletas durante a retirada de kit.
3. **Mudança de dia** – A organização poderá transferir a prova de um dia para o outro (sábado para domingo, ou domingo para sábado) caso seja necessário, por isso os atletas devem permanecer os dois dias de evento na localidade.
4. **O atleta que se inscreve tem conhecimento deste regulamento, concorda com ele no ato da inscrição.**

14) POLÍTICA DE DEVOLUÇÃO DE INSCRIÇÃO

14.1. No caso de adiamento. Na hipótese de adiamento da prova e a consequente divulgação de nova data não haverá devolução do valor da inscrição ou transferência desta para uma outra etapa futura.

14.2. Por simples desistência. A atleta tem o prazo de 7 (sete) dias após a data da compra para solicitar o estorno da inscrição (de acordo com o código de defesa do consumidor).

14.3. Por problemas de saúde. O atleta que não puder competir por motivos de saúde, poderá transferir sua inscrição para o ano seguinte, desde que, apresente atestado médico, assinado, com CRM e contatos do médico, sendo que a data limite para essa transferência para o ano seguinte é de 30 dias da realização do evento, ou seja, a menos de 30 dias do evento não haverá nenhum tipo de transferência ou devolução do valor.

15) RECLAMAÇÕES E RECURSOS DE RESULTADOS

15.1. Decisão sobre qualquer recurso. A organização tem apenas a obrigação de avaliar e responder de forma imediata, durante o evento, os recursos que podem mudar o pódio ou premiação, os demais recursos podem também ser avaliados durante o evento e caso não sejam a resposta chegará ao atleta por e-mail em até dez dias, ou antes da divulgação oficial dos resultados no site do evento.

15.2. Como apresentar um recurso. Em até 20 minutos após a divulgação dos resultados no mural ou aplicativo, o atleta deve dirigir-se ao balcão da organização e solicitar um formulário. Este deve ser preenchido seguindo as orientações nele descritas, assinado e entregue ao staff com o pagamento de taxa de R\$50,00, sendo que esta taxa será devolvida caso a deliberação seja favorável ao atleta. No caso contrário, esta taxa não será devolvida pois estará comprovado que o atleta fez um recurso sem estar certo de seu protesto. Após 20 minutos, o atleta perderá o direito de requerer o que quer que seja e não será aceita qualquer justificativa. Orientamos os atletas para que só deixem a arena após a divulgação dos resultados.

15.3. Não serão aceitos recursos sem que haja qualquer prova real como fotos e filmagens.

15.4. Não serão aceitos recursos feitos por terceiros em nome do competidor;

15.5. Resposta de recursos. Após apresentar o seu recurso, fique atento à locução, pois esta informará que a decisão já foi tomada e pode ser vista no mural ou colhida junto a organização. Para recursos não urgentes, a resposta será dada e justificada após o evento, por e-mail.

16) SAÚDE DO ATLETA E APTIDÃO PARA A PRÁTICA ESPORTIVA

16.1. Todos os participantes INSCRITOS deverão estar em dia com sua avaliação médica para realização da prova, pois a organização não é responsável pela saúde dos atletas. Cada competidor é responsável por si e deve estar certo que é capacitado para realizar exercício físico, também é de obrigação e decisão do próprio atleta julgar durante a sua prova se deve ou não continuar.

16.2. Parágrafo único. Pode o diretor de prova, seguindo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento. Haverá serviço de ambulância fixo ou não e segurança por todo o percurso da prova, que será garantida pelos órgãos competentes e pela organização.

16.3. A organização é responsável pelo atendimento médico dos atletas, em casos de lesões geradas pela prática. Porém, em cumprimento às normas, será disponibilizado um serviço de ambulância UTI para atendimento emergencial aos atletas e para a remoção destes aos hospitais da rede pública de saúde. O atleta ou seu acompanhante poderá decidir pela remoção ou transferência para hospitais da rede privada de saúde, eximindo a organização de qualquer responsabilidade ou reembolso pelas despesas decorrentes deste atendimento médico.

17) PREMIAÇÃO EM DINHEIRO

As categorias que forem premiadas em dinheiro devem estar cientes das regras abaixo.

17.1. Prazo de pagamento. Poderá ser realizado em até 30 dias após a competição.

Este pagamento poderá ser feito em dinheiro, cheque ou depósito bancário. Ocorrendo o pagamento no evento, este estará disponível durante o domingo de cada etapa.

17.2. Conferência do valor e recibo. O atleta deve conferir o valor imediatamente não havendo a possibilidade de reclamação posterior. A organização solicitará documento oficial que comprova o recebimento para finalidades contábeis e este deve ser entregue da forma orientada para que a premiação seja paga.

17.3. Dados para depósito. Todos os atletas são responsáveis em fornecer dados necessários para o pagamento e qualquer contato feito pela organização por e-mail que não obtiver resposta, poderá ser considerado abandono da premiação (verifique se o e-mail da organização não está em SPAM ou Lixo Eletrônico)

17.4. Informações. As informações de valores de premiação, modalidades e até qual classificação será premiada estarão sempre divulgadas na home do site.

ATENÇÃO! O atleta premiado que não subir ou participar do pódio perderá o direito de receber a premiação.

18) SOBRE PREMIAÇÃO DO CIRCUITO

18.1. Os campeões do circuito em cada ano, serão premiados em festa comemorativa, durante a primeira etapa do circuito no ano seguinte e apenas o campeão em cada uma das modalidades e categorias serão premiados. Leia também os itens acima: 7.2 / 7.3 / 7.4.

18.2. Apenas categorias que caracterizaram de fato a DISPUTA e a premiação por real merecimento, serão agraciadas no final do ano. Apenas categorias que tiveram pelo menos 3 atletas, duplas ou equipes, participando das três etapas, serão premiadas. A

premiação poderá ser um certificado ou medalha ou troféu, isso será sempre definido durante o ano. Leia também os itens acima: 7.2 / 7.3 / 7.4

18.3. O atleta que não comparecer à festa de premiação, não poderá pedir para que outra pessoa retire e perderá o direito ao certificado, ou medalha ou troféu e quando houver premiação em dinheiro, brindes ou viagens, o atleta também perderá com o seu não comparecimento. Este momento é uma das entregas mais importantes que se faz ao patrocinador do evento e a não presença do atleta, enfraquece esta entrega.

18.4. Premiação em dinheiro é destinada sempre para as categorias principais, chamadas de profissional. As categorias contempladas com premiação em dinheiro são sempre aquelas que têm a maior disputa e envolvem os melhores nomes em cada modalidade. E as informações estarão na home do site.

19) CATEGORIAS DE IDADE, ESTREANTES E ETC

Além do já descrito no item 6 deste regulamento, cabe acrescentar:

Estreante. É considerado ESTREANTE o atleta ou equipe, que ainda não tenha competido nesta categoria. O atleta ou equipe poderá competir na estreante por dois anos. No caso da Canoa Polinésia OC6, apenas o leme pode ser um atleta experiente.

Máster e Super Máster ou 40+ e 50+. O atleta deve ter a idade completa ou estar no ano em que completará a idade mínima exigida. Exemplo: Canoa 40+ deve ser composta por atletas já com 40 anos completos ou que completarão estes 40 anos no ano corrente.

Legend ou 60+. O atleta deve ter 60 anos completos ou estar no ano em que completará a idade mínima exigida. O leme pode ter menos de 60 anos desde que a idade somada dos atletas da canoa seja igual ou maior a 360 anos.

20) MODALIDADES, CATEGORIAS E COLOCAÇÕES PREMIADAS

As modalidades e categorias disponíveis para inscrição e até onde estas serão premiadas são:

20.1 CATEGORIAS DISPONÍVEIS MARATONA

SUP Kids. 200 m (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Júnior. 1.5 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Amador 1.5 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Amador 3 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+/60+
- Feminino Geral e Feminino 30+/40+/50+
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Amador 6 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+
- Feminino Geral e Feminino 30+/40+/50+
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Race 12'6 (Pranchas Race até 12'6)

- Masculino Geral e Masculino 30+ / 40+ / 50+
- Feminino Geral e Feminino 30+ / 40+
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Race 14' Profissional. 9Km (Pranchas Race até 14')

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

SUP Race Técnico

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Canoa V1

- Masculino Geral / Parava'a Masculino Geral / Masculino Máster
- Feminino Geral / Feminino Máster
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC1

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Kids Feminino Geral
- Kids Masculino Geral
- Masculino Máster / Masculino Super Máster
- Feminino Máster / Feminino Super Máster
- Premiação do 1º ao 3º

Canoa OC2

- Masculino Geral / Feminino Geral / Mista Geral
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC6

- Masculino Máster / Masculino Super Máster / Masculino Estreante / Masculino Legend
- Feminino Máster / Feminino Super Máster / Feminino Estreante / Feminino Legend
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC6 Overall. Uma super prova para todas as categorias

- Masculino Geral / Feminino Geral / Mista Geral
- Premiação do 1º a 3º

Paddleboard

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Paddleboard adaptado

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Surfski

- Masculino Geral / Masculino Máster / Masculino Super Máster
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Surfski Duplo

- Dupla Open (A dupla pode ser formada por: dois homens, duas mulheres ou mista)
- Premiação do 1º ao 3º

Provas de 1.500 metros

- Masculino Geral / Feminino Geral (Premiação geral para os 5 melhores tempos)
- Masculino e Feminino faixa etária (Premiação para os 3 melhores tempos) 14-19 / 20-24 / 25-29 / 30-34 / 35-39 / 40-44 / 45-49 / 50-54 / 55-59 / 60-64 / 65+
- Masculino e Feminino PCD

Prova de 3.800 metros

- Masculino Geral / Feminino Geral (Premiação geral para os 5 melhores tempos)
- Masculino e Feminino faixa etária (Premiação para os 3 melhores tempos) 14-19 / 20-24 / 25-29 / 30-34 / 35-39 / 40-44 / 45-49 / 50-54 / 55-59 / 60-64 / 65+
- Masculino e Feminino PCD

Waterman

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Apneia

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

VA'A. CANOA HAVAIANA

1) EQUIPAMENTOS

Cada atleta ou equipe deverá estar de posse dos equipamentos de competição e obrigatórios: Canoas, remos, balde para retirada de água, colete de flutuação compatível com o seu peso e vestido ao corpo. Coletes infláveis são permitidos, mas poderão ter o prazo de validade verificados. Em caso de validade vencida, o equipamento não poderá ser usado ou se for verificada a infração após a prova, o atleta ou equipe serão desclassificados.

- **Equipamentos proibidos** Embarcações ou cascos originários de outras categorias dentro da canoagem, qualquer tipo de vela, qualquer tipo de motorização, remos com duas pás ou qualquer outra forma que crie vantagem de velocidade sobre o adversário e não esteja inserida no esporte, equipamento de comunicação (apenas quando comunicado e permitido previamente pela Organização).

2) SOBRE A LARGADA, PERCURSO E CHEGADA

Será sempre explicado no site, etapa a etapa, com mapa de percurso e etc. é obrigação do atleta estar e ficar atento à locução e comparecer ao local indicado para as orientações técnicas, antes da prova.

Ao cruzar a linha de chegada, não pare, pois, outras canoas estarão chegando e se atrapalhadas o causador poderá ser penalizado.

3) SOBRE CONTATO COM BOIAS

É expressamente proibido o contato com as boias de marcação de percurso. Assim como na Vela, encostar a embarcação na boia empurra-la com as mãos ou remo, ou qualquer outra forma de contato, será automaticamente penalizada com o acréscimo de 30 segundos no tempo final. Em caso de danificação das boias, a equipe será automaticamente desclassificada da prova, e será multada no valor referente a confecção de uma nova boia.

4) SOBRE CONTATO ENTRE CANOAS, ATLETAS E REMOS

O contato no momento da largada ou em qualquer trecho em linha reta pode acontecer, mas não poderá ser superior a 5 segundos. Todo atleta ou equipe, deve provar habilidade para desvencilhar-se o mais rápido possível de qualquer situação de contato.

Se a canoa atingida for desviada de sua rota ou atrasada por ficar presa, prejudicando o seu desempenho ou classificação, a direção de prova bonificará esta equipe com o tempo perdido e o mesmo tempo será usado para penalizar a equipe causadora, além dos 30 segundos de penalização.

O contato com as mãos é EXPRESSAMENTE PROIBIDO, sendo apenas permitido, não havendo solução para o afastamento de canoas colididas. Esta manobra deve ser realizada com a finalidade de separação e não de prejuízo à canoa adversária. Atitudes entendidas como prejudiciais ou contrárias à cultura deste esporte, serão penalizadas com a desclassificação. São elas: Virar a canoa adversária, empurrá-la para trás, bater ou empurrar com o remo, ou agredir qualquer remador adversário com palavras de insulto, fisicamente ou com o remo.

Na virada de boia, para evitar contato, a equipe que estiver atrás deverá respeitar a linha escolhida pela canoa que estiver a sua frente, abrindo ou fechando o ângulo da curva. Ainda sobre a curva de boia, caso duas canoas estejam exatamente paralelas, a canoa de fora deverá abrir a curva, evitando o contato e seguir o traçado da canoa de dentro, independente da curva ter sido bem-feita ou não.

Em cada uma das boias teremos uma embarcação com um juiz, e o toque será anotado, a canoa penalizada em 30 segundos por infração cometida.

5) SOBRE CHEGADAS

As chegadas sempre serão entre boias, embarcações ou pontos pré-determinados pela organização. Não chegar da forma correta desclassifica sumariamente o competidor ou equipe, mesmo que seja possível comprovar a sua chegada ou tempo. Não chegar da forma correta jamais poderá ser justificado de qualquer forma ou por qualquer motivo, a

organização entenderá que o não cumprimento desta exigência aconteceu por desrespeito às regras, não cabendo qualquer recurso.

Numeral de competição.

1. O atleta receberá um adesivo numerado, que deve estar colado na canoa durante a prova, sem qualquer obstrução de visualização.
2. Para provas de canoa OC2 ou OC6, o atleta responsável pela dupla ou sexteto, deverá retirar o adesivo juntamente com o kit no balcão da organização;
3. Na chegada, mesmo que haja tomada de tempo por chip, a equipe deve preocupar-se em ter certeza que a visualização do número está clara para a organização;
4. O atleta que competir em duas provas diferentes, receberá dois adesivos com números diferentes. Esquecer de usar o adesivo ou usar número errado para alguma das provas **DESCCLASSIFICA** o competidor, sem direito à recurso! **Competir com número errado ou sem número** desclassifica sumariamente o atleta ou equipe.

6) CATEGORIAS DISPONÍVEIS

Canoa V1

- Masculino Geral / Parava'a Masculino Geral / Masculino Máster
- Feminino Geral / Feminino Máster
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC1

- Masculino Geral (Premiação do 1º ao 5º)
- Feminino Geral (Premiação do 1º ao 5º)
- Kids Feminino Geral
- Kids Masculino Geral
- Masculino Máster / Masculino Super Máster
- Feminino Máster / Feminino Super Máster
- Premiação do 1º ao 3º

Canoa OC2

- Masculino Geral / Feminino Geral / Mista Geral
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC6

- Masculino Máster / Masculino Super Máster / Masculino Estreante / Masculino Legend
- Feminino Máster / Feminino Super Máster / Feminino Estreante / Feminino Legend
- Premiação do 1º a 3º

Canoa OC6 Overall. Criada com base na Open, mas abrindo possibilidade de todas as faixas etárias ou equipes participarem. Na canoa mista é obrigatório que pelo menos 3 remadores sejam do sexo feminino, mantendo-se na disputa canos que 4 ou 5 mulheres. O contrário em relação ao sexo masculino não será aceito.

- Masculino Geral / Feminino Geral / Mista Geral
- Premiação do 1º a 3º

IMPORTANTE: A categoria overall pode ser disputada por qualquer equipe. O Aloha Spirit mudou o conceito de Open para 2018, ano em que as categorias Estreante, Máster

e Super Máster, continuarão brigando por um título Aloha Spirit nacional, mas poderão também brigar por um título Overall, onde ali também estarão as equipes Open do nosso país e equipes internacionais.

7) PATROCINADORES E DIREITO DE IMAGEM

1. O logotipo dos patrocinadores do evento poderá ser colado nas canoas ou remos dos competidores.
2. Qualquer espaço, além do já utilizado pela Organização, é autorizado para outros patrocinadores.
3. O competidor não poderá sobrepor um patrocinador pessoal ao patrocinador da organização da prova, sob risco de penalização.

STAND UP PADDLE E PADDLEBOARD

1) FORMATO

1. Na competição todos os atletas alinham juntos, prontos para toque de buzina, que poderá ser um ou mais. O atleta deverá se informar com a direção de prova como será a buzina de largada. Caso haja mais que uma buzina, no 1º toque largam atletas profissionais da Race 12'6 e 14 e os demais largam no segundo toque, assim como o Paddleboard adaptado e Paddleboard open. Caso contrário, todos largam juntos.
2. De acordo com necessidade técnica e número de inscritos, em última instância, a organização poderá realizar-se largadas em outras formatações em acordo com diretor de prova.
3. As largadas e chegadas poderão ser feitas na praia com formato Lemans ou dentro d'água.
4. O percurso deverá ser configurado por linha imaginária através do contorno ou passagem de boias de boa visualização.
5. Poderão ser criadas disputas promocionais individuais ou em equipes para confraternizar ou aquecer o espírito da competição sendo que estas não pontuarão para o Circuito Aloha Spirit.

2) CLASSES / CATEGORIAS

Categoria Júnior – são para atletas entre 13 anos completos até 18 anos. Categoria Kids para crianças com no máximo 12 anos.

O USO COMPROVADO DE DOCUMENTO FALSO SERÁ PUNIDO DE ACORDO COM OS DISPOSITIVOS CONSTANTES DO CÓDIGO BRASILEIRO DE JUSTIÇA DESPORTIVA.

3) PERCURSO E REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

1. O percurso de prova para CLASSE SUP RACE profissional e 14 pés será de 9km. Para a RACE 12'6, a distância de será de 6 km.
2. O percurso de prova para CLASSE Amador serão três: 1.5, 3 e 6 km.
3. O percurso das CLASSES JUNIOR E KIDS será de acordo com as possibilidades técnicas das mesmas.
4. O tempo limite (PONTO DE CORTE) oficial das regatas deve ser determinada pelo Diretor de Prova que levará em conta as condições técnicas e número de participantes.
5. Todas as largadas deverão começar em local privilegiado e com espaço suficiente para todos os competidores se posicionarem em equilíbrio competitivo, facilitando não só a largada como o controle técnico e cobertura da imprensa.

6. Os números de largada serão fornecidos pelos organizadores e deverão ser visivelmente fixados ao corpo do competidor. Cada competidor será responsável pelo seu numeral, após o recebimento do mesmo, a perda do número poderá desclassificar o atleta.
7. O chip é de responsabilidade do atleta. Ao recebê-lo na retirada do kit, este deve zelar para que não o perca. Perder o chip impede o atleta de ser classificado e a organização não fará nenhuma outra maneira de classificação de chegada.
8. Será usada uma sirene, apito ou buzina de gás para largada e chegada individual das regatas. Um toque longo para iniciar e um curto para cada chegada individual.
9. O supista deverá remar em pé durante a competição. Somente em casos extremos onde envolva a segurança o atleta, este poderá remar de outra forma. Se por motivo de cansaço o atleta sentar, ajoelhar ou deitar na prancha e pretender continuar habilitado a competir o mesmo não deve em hipótese alguma remar enquanto não estiver novamente em pé.
10. No caso do supista queimar a largada o mesmo será desclassificado.
11. O não uso da camiseta do evento desclassifica o atleta;
12. Todo atleta deverá facilitar a sua identificação na chegada falando em alto e bom tom o seu número de identificação na prova, ou correr até o pódio, sino ou juiz para comunicar a sua chegada.
13. O Diretor de Prova e ou a comissão técnica representada são as únicas pessoas que poderão dar informações oficiais sobre a competição.
14. É responsabilidade de o atleta fazer o “check in” de registro e medição do equipamento a ser utilizado na competição antes do início da bateria. Caso o mesmo não seja efetuado e a bateria for autorizada a entrar na água a chegada do atleta não será validada.
15. Nos casos em que as condições do mar não apresentem condições técnicas ou de segurança para os atletas o campeonato deverá ser realizado em outro lugar que ofereça condições, ou transferido para outro horário ou para outro dia.
16. Em todo evento será incluído nas relações de participantes, na divulgação dos resultados e nos “releases” para a Imprensa, o nome dos patrocinadores dos atletas inscritos, desde que fornecidos pelos mesmos no ato da inscrição.

4) DIMENSÕES E MEDIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS

CLASSE – COMPRIMENTO – LARGURA – PRANCHA

RACE – 14’ ou 12’6 – Livre – Race

JUNIOR E KIDS – Livre – Livre – Livre

Open amador 1 km, 3 km e 6 km – Qualquer tipo de prancha

PADDLEBOARD – até 12’ – Livre – Livre

PARA PADDLE – até 12’ – Livre – Livre

OBS. Todo atleta é obrigado a receber o adesivo de competição e este será aplicado por um oficial do evento, na sexta e sábado, antes da prova, exclusivamente dentro do horário disposto no site.

A organização reserva o direito de solicitar medição do equipamento a qualquer hora, sem restrições por parte do atleta ou terceiros, no caso de denúncia ou desejo da própria organização, podendo ocorrer punição em caso de negação ou interferência do ato.

5) INTERFERÊNCIA E PENALIDADES

1. O Supista que agir de má fé causando interferência ao seu adversário será advertido.

2. Caso este mesmo atleta cometa uma segunda interferência, será novamente advertido e penalizado com multa de R\$50,00. O supista que cometer três ou mais interferências será desclassificado e deverá sair da prova imediatamente após ser informado, ou receberá uma multa entre R\$ 100,00 a R\$ 250,00.
3. Todo o atleta deverá competir seguindo os princípios de boa conduta, observando a ética e o respeito aos outros competidores e juízes de prova antes, durante e depois da travessia.
4. Qualquer ato de má-fé ou fraude por parte do atleta poderá resultar em sua desclassificação.

6) SEGURANÇA

1. Caso haja alguma desistência durante a prova, haverá resgate para os atletas. Os atletas também poderão desistir da prova, mas ao chegar na praia devem imediatamente comunicar a organização
2. Obrigamos o atleta ao uso de leash para as provas de Stand Up Paddle (cordinha de borracha fixada a prancha e ao pé do atleta). Caso não tenha a “cordinha” é obrigatório o uso de Colete Salva Vidas.
3. O tempo limite das provas é determinado pela organização e poderá ou não ser comunicado pelo site.
4. Qualquer atleta poderá receber a ordem de encurtar o trajeto durante a competição, ou até mesmo de embarcar nas lanchas de segurança, concluindo assim a sua participação. O atleta que exceder o tempo limite será resgatado.
5. Durante o percurso, haverá embarcações de apoio para dar suporte aos atletas.

7) CATEGORIAS DISPONÍVEIS

Kids. 200 m (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 5º

Júnior. 1.5 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Amador 1.5 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Amador 3 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+/60+
- Feminino Geral e Feminino 30+/40+/50+
- Premiação do 1º ao 3º

Amador 6 Km (Qualquer tipo e tamanho de prancha)

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+
- Feminino Geral e Feminino 30+/40+/50+
- Premiação do 1º ao 3º

Race 12'6 (Pranchas Race até 12'6)

- Masculino Geral e Masculino 30+ / 40+ / 50+
- Feminino Geral e Feminino 30+ / 40+
- Premiação do 1º ao 3º

Race 14' Profissional. 9Km (Pranchas Race até 14')

- Masculino Geral e Masculino 30+/40+/50+
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

Race Técnico

- Masculino Geral
- Feminino Geral
- Premiação do 1º ao 3º

*No caso de a Etapa ser válida para o Brasileiro, as categorias podem sofrer alguma alteração.

8) SOMA DE PROVAS PARA A PREMIAÇÃO

- Para definir os ganhadores da premiação em dinheiro, na categoria Race 12'6 profissional e Prova técnica Race 12'6, fica estabelecido que, a pontuação irá de 10 a 1 ponto, do melhor colocado ao pior colocado, tanto na prova de longa distância como na prova técnica. Após o 10º colocado, todos os demais somam 1 pontos.
- Havendo empate, o critério será a melhor classificação na prova de longa distância.
- Mesmo que o atleta tenha sido contemplado com a premiação, classificando-se para tal, é obrigatória a participação nas duas provas para ter direito a qualquer prêmio.

NATAÇÃO

1) NORMAS

O regulamento da prova de natação Aloha Spirit águas abertas foi construído após estudo e adaptações as normas emanadas pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), qualquer adaptação feita visa sempre a segurança e a agência realizadora se permitem a estas mudanças.

2) DISTÂNCIA E FORMA DE DISPUTA

Serão sempre duas distâncias diferentes a fim de viabilizar a participação de atletas de provas curtas, e os especializados em provas mais longas.

1.500m. Prova denominada curta terá a distância de **1.500m** realizada em VOLTA ÚNICA, em um percurso montado com boias.

3.800m. A prova denominada Média distância que terá entre **3.800m** e será realizada preferencialmente no formato “largada em um ponto e chegada em outro”, mas poderá ser realizada em circuito com boias, dependendo das condições de segurança e/ou

geográficas do local. Esta prova mais longa pretende ser um desafio, que pode ter como percurso, um local para largar e outro para chegar, uma volta em alguma ilha ou referência natural e etc. Estas poderão ter alguma passagem pela areia para ser computada cada uma das voltas. (Olhe sempre o formato da competição no site do evento antes de efetuar a sua inscrição)

1. PROVA ALCATRAZES a prova com 3.800 metros será durante o ano, nas 3 etapas do TOUR 2018, seletiva para o *Aloha Spirit Swim* Alcatrazes, prova está realizada em fevereiro, no Arquipélago de Alcatrazes, litoral norte de São Paulo.
2. É obrigatório a todos os atletas que se apresentem para a largada, pelo menos 60 minutos antes do horário previsto. A forma de disputa da prova curta será contornando boia (as), permitindo um único sentido a cada volta (as), ponto de largada ao de chegada.
3. Somente serão permitidas no perímetro da prova embarcações da arbitragem, segurança ou devidamente autorizadas pela Organização.

3) PROCEDIMENTOS

- Os nadadores poderão ser separados nas categorias feminina e masculina.
- O Tempo limite da prova de 1.500m será de 90 minutos e 130 minutos para a prova de 3.800 metros. Estes tempos poderão ser diminuídos no caso de a temperatura da água estar abaixo dos 18°C.
- Após este tempo limite o portão de chegada será fechado e os atletas na água serão recolhidos. Nenhum atleta poderá optar em terminar a prova nadando sob a justificativa de querer concluir o percurso.

4) CATEGORIAS

Provas de 1.500 metros

Masculino Geral / Feminino Geral (Premiação geral para os 5 melhores tempos)

Masculino e Feminino faixa etária (Premiação para os 3 melhores tempos) 14-19 / 20-24 / 25-29 / 30-34 / 35-39 / 40-44 / 45-49 / 50-54 / 55-59 / 60-64 / 65+

Masculino e Feminino PCD

Prova de 3.800 metros

Masculino Geral / Feminino Geral (Premiação geral para os 5 melhores tempos) Masculino

e Feminino faixa etária (Premiação para os 3 melhores tempos) 14-19 / 20-24

/ 25-29 / 30-34 / 35-39 / 40-44 / 45-49 / 50-54 / 55-59 / 60-64 / 65+

Masculino e Feminino PCD

5) INFORMAÇÕES GERAIS

5.1. O uso de roupa de neoprene / borracha é liberado em todas as provas.

5.2. A chegada será computada no momento em que o atleta passar sob o pórtico na areia, podendo a prova ser definida no trecho de corrida na areia.

5.3. Assessórios como nadadeira, snorkel, palmar, flutuadores e outros, não são permitidos e desclassificam o competidor.

5.4. Touca entregue pela organização deve obrigatoriamente ser usada, não usa-la desclassifica o atleta

5.5. Numeral Tatuado Deve ser aplicado com atenção e caprichosamente, pois ele é a identificação do nadador. Este tem a obrigação de se tatuar em local de fácil visibilidade, mesmo com o uso de roupa.

5.6. Idade para participação A idade mínima para participar das provas será de 14 anos completos.

6) PARTICIPAÇÕES, IDENTIFICAÇÃO E SANÇÕES

Os atletas serão identificados por meio de numeração TATOO de braço e/ou touca, que corresponderá a um número atribuído pela Organização. Esta numeração TATOO será feita pelo próprio atleta, por isso leia com atenção as instruções de aplicação e tatue-se com atenção. Os atletas receberão junto com o kit, o chip de prova. Caso venha a perdê-lo a organização não terá como fornecer outro e o atleta perderá a prova.

Os competidores já devem chegar prontos para a largada. Serão passíveis de desclassificação, penalização ou suspensão:

1. Atletas que provocarem a dificuldade na sua identificação;
2. Desacato e ofensas aos árbitros e membros da organização por parte de atletas;
3. Desacato e ofensas aos dirigentes e quaisquer outros membros de uma delegação;
4. Atletas que nadarem SEM a touca cedida no kit oficial da prova (QUANDO HOVER);
5. Os atletas que não cumprirem o tempo mínimo para a conclusão da prova;
6. Os atletas que não fizerem o check- in antes da largada;
7. Será responsabilidade do atleta desistente, comunicar imediatamente a organização da prova a sua decisão, devolvendo o chip a qualquer coordenador de largada ou ao responsável pela chegada. Caso não o faça poderá ser tributado nos custos de busca;
8. É decisão exclusiva do competidor participar ou não da prova, mas a comissão técnica pode retirá-lo da água a qualquer momento, caso julgue necessário.

7) PREMIAÇÃO DA ETAPA

Os cinco primeiros classificados no geral, categoria Masculino e Feminino, na prova de 1.500m e 3.800m, receberão troféus e automaticamente sairão da sua faixa etária. Os demais competidores, por faixa etária, serão premiados do 1º ao 3º.

8) TEMPERATURA DA ÁGUA E CONDIÇÕES AMBIENTAIS

Itens que serão sempre avaliados: caso a temperatura média da água esteja abaixo dos 16° Celsius no percurso, acreditar que as condições de mar ou meteorológicas não estejam condizentes com a segurança dos competidores, a organização poderá adaptar o percurso da prova de acordo com as condições do mar ou meteorológicas, a competição poderá ser transferida de lugar a fim de que ela aconteça, impedimento da participação de um determinado atleta por julgar que ele não está apto a competir, staffs poderão solicitar a retirada de um competidor da prova, decisão esta que deverá ser acatada de imediato.

9) DECISÕES, PENALIZAÇÕES E RECURSOS

Todos os tempos e resultados serão automaticamente computados e divulgados em monitor disponível para consulta ou impresso e qualquer recurso deverá ser apresentado dentro de um prazo de 20 minutos após divulgação da classificação, após este tempo o resultado torna-se oficial não podendo mais ser mudado.

Qualquer atleta não poderá alegar que não sabia da divulgação dos tempos ou que não encontrou o local para consulta-los.

SURFSKI

1) OBJETIVO

O objetivo de uma competição de Canoagem Oceânica é percorrer em águas marinhas ou abrigadas, sob condições adversas ou não, no menor tempo possível, um trajeto previamente definido e divulgado pela Organização.

2) PARTICIPAÇÃO MÍNIMA

Somente abrirão categorias por idade quando houver no mínimo três competidores naquela faixa etária.

3) CATEGORIAS

Surfski

Masculino Geral / Masculino Máster / Masculino Super Máster

Feminino Geral

Premiação do 1º ao 3º

Surfski Duplo

Dupla Open (A dupla poderá ser formada por: dois homens, duas mulheres ou mista)

Premiação do 1º ao 3º

4) NÚMEROS DE LARGADA

4.1. Os números de largada serão fornecidos pelos organizadores.

4.2. Os números deverão ser visivelmente fixados ao corpo ou embarcação do competidor de acordo com as orientações da organização.

4.3. Em caso de caiaques com mais de um canoísta, o numeral deverá ser usado pelo canoísta da proa.

4.4. Cada competidor será responsável pelo seu numeral, após o recebimento do mesmo, a perda do número poderá desclassificar o atleta.

5) SEGURANÇA

5.1. Cada competidor deverá portar no corpo um colete salva-vidas em bom estado de conservação dentro da validade, e compatível com o peso do canoísta.

5.2. Os competidores deverão ser capazes de nadar.

5.3. No caso de não observância das regras de segurança, o Juiz de Largada ou o Controlador de Caiaques comunica-se com o Diretor da Prova a ocorrência e impede a largada do competidor.

5.4. A Organização terá embarcações de apoio e de segurança por todo o percurso, e acompanhando o último competidor.

6) PERCURSO

6.1. O percurso deverá ser em águas marinhas, completamente navegáveis em distância igual ou superior a 10 km para todas as categorias.

6.2. O competidor não poderá alegar desconhecimento do percurso já que este estará disponível no site, e toda a organização no dia da prova poderá tirar qualquer dúvida.

6.3. Entende-se por completamente navegável a rota por onde o caiaque possa passar sem tocar seu fundo.

6.4. Não é permitido o desembarque para contornar os obstáculos (portage).

6.5. Não é permitido ao competidor aproveitar-se das possíveis marolas junto às embarcações de apoio. Caso seja observado por algum dos Juízes, o competidor estará automaticamente desclassificado, sem advertência prévia ou com 01 (uma) advertência prévia.

6.6. Fica a critério do competidor o trajeto que melhor lhe convier durante a competição, ficando obrigatório o contorno das bóias ou ilhas que a organização tenha colocado como passagem obrigatória.

7) CAPOTAGEM

7.1. Um competidor pode retornar ao seu caiaque após uma ou mais capotagens, desde que não receba ajuda externa.

7.2. Entende-se por ajuda externa, aquela que vem de pessoas que não estejam participando da prova.

7.3. Poderá um competidor com dificuldades ser ajudado por outro competidor ou botes de apoio, se ele assim desejar.

7.4. Um competidor poderá ser auxiliado por um bote de segurança e retornar a competição, desde que o faça sem auxílio de terceiros.

8) RESGATE

8.1. É obrigatório que qualquer competidor que encontre outro em situação de perigo de fato, deverá imediatamente prestar o devido resgate e assistência sob pena de sofrer sua desclassificação de forma perpétua.

8.2. O Diretor de Segurança ou o Diretor da Prova poderá retirar um competidor da prova se o mesmo ou seu equipamento não estiver em condições de uso de acordo com as Regras de Segurança.

9) DESCLASSIFICAÇÃO

9.1. Ocorre quando um competidor tenta vencer a competição usando meios escusos que contrarie este regulamento ou que conteste a sua validade.

9.2. Se um competidor é forçado a contrariar o Regulamento por ação de outros competidores, o Comitê de Competição decidirá sobre esta situação de acordo com os protestos que por ventura surgirem.

9.3. Um competidor que aceitar ajuda externa pode ser desclassificado.

9.4. Entende-se por ajuda externa:

- Toda ajuda fornecida a um competidor ou a seu caiaque, sem necessidade premente.
- Repassar, jogar ou fornecer ao competidor um remo reserva.
- Direcionamento, empurrão ou movimento do caiaque por qualquer outro competidor.
- Substituição de algum item de segurança durante a competição.

9.5. O competidor que não estiver pronto para largar conforme o programa, poderá largar depois, desde que arque com essa desvantagem.

9.6. É desclassificado o competidor que cruzar a linha de chegada sem o seu material completo (caiaque, remo, colete salva-vidas e numeral).

9.7. Não é considerado como ajuda externa o apoio para entrega de água potável durante o percurso, sempre que seja feito pelo (s) barco (s) que estejam fazendo o apoio oficial da competição.

9.8. Será desclassificado e suspenso do Campeonato, ainda, o competidor que agredir ou fizer gestos de insulto à Equipe Técnica ou membros da organização; se apropriar de documentos técnicos sem a devida autorização; fazer ofensas verbais na área do Campeonato; denegrir os organizadores e/ou patrocinadores.

10) CURVAS DE BOIA

10.1. Ao cruzar um ponto de retorno, o competidor da faixa externa deve proporcionar espaço suficiente ao competidor da faixa interna.

10.2. Um competidor não pode ser desclassificado por tocar em uma boia de retorno, a menos que na opinião dos Fiscais de Contorno da boia em questão, tenha-se obtido vantagem.

10.3. O (s) contorno (s) de boia (s) poderá (ao) ser no melhor sentido que convier a organização.

11) ABALROAMENTO OU DANO

11.1. Qualquer competidor que seja responsável por uma colisão que danifique o caiaque ou o remo de outro competidor poderá ser desclassificado, se constatado como ato de agressão ou imprudência.

12) ULTRAPASSAGEM

12.1. Em manobra de ultrapassagem é obrigatório que todo caiaque que ultrapassa (A) mantenha distância do caiaque ultrapassado (B).

12.2. Por outro lado, não é permitido que o caiaque (B) altere seu percurso, visando dificultar a ultrapassagem do caiaque (A).

13) LARGADA

13.1. Somente o Juiz de Largada estará qualificado para determinar se houve queima de largada e proceder na penalização por tempo.

13.2. Os competidores deverão estar no local de largada a tempo de permitir uma preparação satisfatória para a largada, que deverá ser dada pontualmente, sem referência a qualquer ausente.

13.3. A posição dos barcos na largada deverá ser tal que as proas se alinhem com a linha de largada.

13.4. Os caiaques deverão estar preparados para a largada conforme exija o Regulamento.

13.5. A largada poder ser com os caiaques alinhados na água ou no estilo "Le Mans".

13.6. No estilo "Le Mans", os caiaques ficam alinhados a 02 (dois) metros do mar, com os remos nas mãos, ou não, e os competidores afastados a uma distância máxima de 50 metros. No momento em que é dada a largada, o competidor corre até seu caiaque, começando a competir.

13.7. Tanto os caiaques, quanto os competidores deverão estar alinhados no ponto marcado pelo Juiz de Largada.

13.8. A distância lateral entre os caiaques e os competidores deverá ser, no mínimo, de 01 metro para cada lado.

13.9. A largada na água deverá ser feita com os caiaques totalmente parados e alinhados, com o competidor embarcado ou ao lado, esta decisão é de cada um e não refletirá como vantagem ou desvantagem.

13.9.1 Em caso de largada fora da arena, os atletas deverão transportar seu surfski até o ponto indicado pela organização e ser responsável ao se apresentar para a largada cm antecedência.

14) CHEGADA

14.1. O caiaque terminará a prova quando sua proa cruzar a linha de chegada com todos os membros da tripulação e equipamentos obrigatórios.

14.2. A linha de chegada deverá estar claramente definida, em ambos os lados.

14.3. A chegada poderá também ser na areia, desde que definido para os competidores 24 horas antes da largada, o local exato da mesma.

14.4. Se dois ou mais barcos chegarem juntos (ao mesmo tempo) ou atletas que cruzarem na areia a linha de chegada, eles receberão a mesma classificação final.

15) CLASSE SURFSKI

15.1. Classe Surfski – são os caiaques originalmente oceânicos, que não possuem cobertura sobre nenhuma parte do corpo; também denominados de sit on top com as seguintes características, sem adaptações grosseiras; Comprimento mínimo de 4,50m;

- . Largura mínima de 42 cm na sua parte mais larga;
- . Peso mínimo para: Individuais – 9 kg e duplos – 17 kg

16) DECISÕES, PENALIZAÇÕES E RECURSOS

Caso haja incompreensão ou mesmo descontentamento com qualquer determinação ou decisão da Organização em relação à prova ou penalizações, o competidor, chefe de equipe ou capitão, deverá apresentar seu recurso preenchendo formulário adequado que deve ser solicitado e entregue à Organização, cada recurso deve ser acompanhado do valor de R\$50,00, este valor será devolvido caso o atleta tenha seu recurso aceito, do contrário, o requerente perderá o valor. O valor cobrado tem como finalidade evitar recursos ou reclamações incertas ou até mesmo com intenções antiesportivas.

Deverá o competidor ou capitão da equipe apresentar recurso da decisão e, se possível, anexar provas e relatos de testemunhas ao mesmo.

O recurso deverá ser apresentado 20 minutos após divulgação da classificação, e será firmada pelo competidor ou capitão da equipe solicitante, assinada por todos os seus integrantes que estejam de acordo com ela pelas testemunhas citadas e entregue à Organização.

À Organização cabe a decisão de retroceder ou rever penalidades, mas se necessário sorteará três capitães de equipe, não envolvidos e que não tenham sua situação alterada em função da decisão, que com duas pessoas da organização formarão um júri de apelação. A decisão do júri será soberana.

A equipe em que um participante desistir será desclassificada. Caso os outros membros da equipe desejem continuar, poderão fazê-lo com autorização da Organização.

Documentação falso de um competidor ou troca de um integrante durante a competição, levará a desclassificação dele ou da equipe.

É obrigatória a posse de todos os equipamentos listados nesse regulamento. Caso seja verificada a falta de algum item, a punição poderá variar. A definição da punição será feita pelo diretor de prova.

Qualquer operação de resgate executada pela Organização levará a desclassificação do atleta ou equipe resgatada.

Os organizadores não serão responsabilizados por atos ou comportamento dos participantes que venham a infringir as Leis do Município, Estado e/ou País visitado, sejam eles intencionais ou mesmo por desconhecimento.

O uso de qualquer equipamento proibido, mencionado neste regulamento, resultará em desclassificação e na impossibilidade da equipe participar das provas do Circuito por um ano.

As equipes ou atletas que desistirem da prova serão OBRIGADAS a avisar a organização de sua desistência assim que ela ocorrer.

Haverá desclassificação ou punição de qualquer equipe, após a competição, depois de serem analisados vídeo-tapes, fotografias ou depoimentos escritos de, no mínimo três competidores ou equipes competidoras, comprovando o não cumprimento das regras, estas serão confrontadas com o questionamento junto aos juízes, staffs ou representantes oficiais do evento.

Todos os tempos e resultados serão automaticamente computados e divulgados em monitor disponível para consulta ou impresso e qualquer recurso deverá ser apresentado dentro de um prazo de 20 minutos após divulgação da classificação, após este tempo o resultado torna-se oficial não podendo mais ser mudado. **Qualquer atleta não poderá alegar que não sabia da divulgação dos tempos ou que não encontrou o local para consulta-los.**

TRIATHLON WATERMAN

1) **FORMATO**

1. Na competição todos os atletas largam juntos, masculino e feminino, após o toque da buzina.
2. Os atletas devem estar munidos do chip (quando houver) e obrigatoriamente bem “tatuados” com o numeral de pele. Não se tatuar bem pode acarretar na desclassificação do competidor.
3. A ordem é: Natação 500m, Paddleboard 1.000m e Stand Up Paddle 1.000m.
4. Todas as transições serão dentro do espaço pré-determinado, onde os atletas devem deixar seus materiais preparados.
5. Não haverá ajuda de qualquer forma, antes e durante a prova, seja ela da organização ou de amigos e parentes. Qualquer ajuda externa desclassifica o atleta
6. A prancha usada para a modalidade Paddleboard é a mesma que será usada na prova de SUP.
7. Na transição entre Paddleboard e SUP, o atleta pode deixar a prancha na beira d’água, buscar o remo e voltar para a prancha.
8. Não é obrigatório o uso de leash ou cordinha.
9. A chegada ou classificação final, será determinada após a passagem sob o pórtico na areia.

2) **CLASSES /**

CATEGORIAS Waterman

- * Masculino Geral
- * Feminino Geral
- * Premiação do 1º ao 3º

APNEIA

1) **REGRAS APNEIA ESTÁTICA PARA O EVENTO ALOHA SPIRIT O**

atleta ao se inscrever concorda com os termos/regras do Aloha Spirit.

1. A apneia estática é uma modalidade em que o mergulhador permanece o maior tempo possível em apneia, ou seja vias aéreas submersas.

1.1. As categorias são: masculino e feminino.

- Idade mínima 16 anos (entre 16 e 18 anos mediante autorização expressa dos pais);
- Termo de responsabilidade e formulário médico preenchido liberando para prática de mergulho em apneia;

1.2. O mínimo de profundidade para realização da prova é de 60cm em piscina ou ambiente natural confinado.

Em ambiente confinado natural a profundidade máxima será de 1,50m para permitir maior controle da prova. O evento poderá ser realizado em piscina com profundidade máxima de 1,80m.

1.2.1. É obrigatório que o atleta reporte qualquer tratamento médico que está realizando. O médico do evento terá o direito de restringir sua participação, caso a mesma apresente risco para sua saúde.

1.3. O atleta ou seu treinador poderão utilizar equipamento eletrônico externo (ex.: cronômetro), mas não poderão utilizar equipamentos que mensurem situações internas tais como: oxímetro, monitor cardíaco, etc.

1.4. Apagamento/Desmaio detectado pelos juízes resultam em desclassificação.

1.4.1. Os sintomas abaixo desclassificam a performance por “Apagamento/Desmaio” (BO=Black Out):

- Parada cardíaca
 - Parada ventilatória
 - Perda de consciência (blackout)
 - Consciente, mas incapaz de manter suas vias aéreas fora da água.
- 1.2.1. Em caso de dúvida, será considerado sempre de forma a não prejudicar o atleta, sendo considerada performance válida.

1.5. O atleta não pode ser ajudado ou tocado por qualquer pessoa durante sua performance, somente se precisar de ajuda. Se for tocado, gera desclassificação.

1.6. Contato que não gere suporte, como por exemplo: fotógrafo, staff, juiz) não gerará desclassificação.

1.6.1. O atleta poderá ser tocado pelo seu coach/treinador/safety/staff para reposicionar o seu corpo na água, para checar sua consciência como sinais pré-estabelecidos de segurança, sem que haja qualquer penalização.

2. Protocolo de superfície

2.1 O atleta ao retirar as vias aéreas da água deverá respeitar o protocolo de superfície na sua íntegra.

2.2 Ao sair da água o atleta terá 15 segundos para realizar o PS Protocolo de Superfície. O protocolo se inicia quando o atleta dá início a remoção o equipamento facial com as mãos no rosto. Caso não use equipamento facial, o PS se inicia quando o atleta faz o sinal de OK com as mãos na frente dos juízes.

2.3 O Protocolo de Superfície consiste em:

1. Remover todo o equipamento facial (máscara, óculos, grampo, etc.).
2. Dar um sinal de OK visível com a mão para os juízes;
3. Dar um sinal verbal de OK para os juízes, dizendo “OK”, ou “eu estou OK”, ou prova com atletas estrangeiros, “I’m OK” será também aceito.

2.3. O procedimento acima deverá ser feito especificamente nesta ordem, dentro do tempo permitido de 15 segundos. Dado início a contagem dos 15 segundos, completado o protocolo, qualquer sinal extra será considerado como desclassificação. O protocolo finaliza com o sinal verbal.

2.4. Após sair da água, o nariz e boca do atleta deverão se manter fora da água. O atleta não poderá tocar em ninguém, ninguém poderá tocar o atleta, até o juiz principal considerar a performance finalizada e autorizar mediante a exibição do cartão (até 30 segundos após saída do atleta da água).

* salvo item 1.6.2

2.5. O juiz exibirá um cartão condizente com a performance, que significam:

- Branco: Performance OK
- Amarelo: Performance OK, mas com penalização
- Vermelho: Performance não válida/Desclassificado

2.5.1. Em caso de julgamento com cartão amarelo ou vermelho, o atleta terá direito de saber as razões.

3. O organizador deverá providenciar condições similares para todos os atletas, salvo questões que envolvam ambientes (vento, ondulação, correntes, chuvas).

3.1. Cada performance é convertida em pontos:

Apneia estática: 1 segundo de imersão = 0.2 pontos

• A performance é sempre arredondada para baixo.

Ex.: 5'04" apneia estática = 60.8 pontos

3.2. Determinando o vencedor:.

3.2.1. Em caso de prova com baterias eliminatórias e final, somente o resultado da final será considerado.

3.2.2. O atleta poderá anunciar outra performance para a final, havendo tempo concedido para tal.

3.2.3. Em caso de empate, o vencedor será aquele que apresentar a menor diferença entre a Performance Anunciada e a Performance Realizada.

3.3. Qualquer atividade do atleta ou seu time que cause distúrbio ao evento ou outro atleta impedindo-o de realizar sua performance, poderá ser objeto de penalização pelos juízes, que poderão imediatamente autorizar um reinício para o atleta que foi prejudicado.

3.4. O juiz pode penalizar ou desclassificar o atleta ou time que por exemplo: desrespeitar as regras, desrespeitar os juízes, organizadores, outros atletas, público ou mídia, interromper ou interferir na segurança da prova.

3.4.1 Três chamadas ou penalizações resultarão em automática desclassificação.

3.5. O exato momento em que o atleta deve iniciar a sua performance é chamado de Oficial Top = OT.

3.5.1 A contagem regressiva poderá ser feita por narrador, ou por sistema automático, da seguinte forma:

2'00, 1'30, 1'00, 30", 20", 10", 5", 4", 3", 2", 1", oficial top, 1", 2", 3", 4", 5", 6", 7", 8", 9", 10", 20", 25", 26", 27", 28", 29", 30", partida cancelada.

3.6. A performance é considerada iniciada quando as vias aéreas do atleta submergem. Somente uma partida é autorizada.

3.7. É proibido ao juiz ou médico participarem também como atletas do evento.

3.8. São proibidas câmeras e fotos na área de competição, sendo que o organizador deverá reservar uma área específica para tal, que não interfira na performance dos atletas.

3.9. Aplausos e comemorações são permitidos.

3.10. Somente durante a janela de contagem regressiva não é permitido comentários pelo narrador.

4. Segurança

4.1. É obrigatória a presença de médico, paramédico, e/ou bombeiro especialista em ressuscitação, bem como equipamentos que permitam a ação, no mínimo oxigênio de emergência e ambulância com aparatos que permitam um suporte avançado.

4.2. A segurança deverá estar próxima da área de performance, determinando uma zona de evacuação para rápido atendimento do atleta.

4.3. O atleta deverá responder aos sinais pré-estabelecidos.

4.3.1. Ao ser tocado, caso não responda adequadamente (sinal combinado) ou não responda, terá uma segunda chance imediatamente, repetindo a falta de resposta, o juiz autorizará a sua retirada da água e desclassificação.

4.4. O organizador proverá o evento com staff habilitado a prestar a segurança.

4.5. Em caso de emergência deverá estar presente veículo equipado para proceder ressuscitação, sendo também informado antecipadamente o centro médico caso necessário.

4.5.1 É obrigatório a presença de um safety freediver (mergulhador de segurança).

5. O atleta anunciará a sua performance com até 24hs de antecedência, para a organização da prova.

5.1.1. A tentativa é feita na superfície.

5.1.2. O atleta pode escolher a roupa e o equipamento facial.

5.1.3. Para calcular a performance serão utilizados dois cronômetros, sendo considerada a média de ambos, sendo o resultado arredondado para o tempo em segundos inferior.

Exemplo: Tempos registrados: 5'08"64 e 5'07"48 A média será: $(5'08'' + 5'07'') / 2 = 5'07''50$.

A performance a ser registrada será: 5'07'' = 61.4 pontos.

5.2. O intervalo entre cada OT será determinado pelos organizadores, sendo recomendado um tempo de três minutos na zona de performance antes do OT (Tempo Oficial).

5.2.1. Três zonas serão disponibilizadas: aquecimento, transição e performance. O aquecimento inicia 45 minutos antes do OT. O atleta tem a opção de fazer ou não seu aquecimento, mas não poderá acessar a zona de aquecimento, ou transição ou performance fora do seu tempo.

5.2.2. Um parceiro (capitão/coach/treinador/dupla) é autorizado monitorar ou supervisionar o atleta em todas as zonas, podendo também atuar como segurança extra durante a tentativa, podendo inclusive tocá-lo (enquanto as vias aéreas estiverem na água). Este parceiro poderá gerenciar os sinais de segurança. Assim que a performance acaba (saída das vias aéreas) não é permitido o toque no atleta como intuito de suporte, assim como o atleta não será desclassificado caso alguém do suporte/safety/juiz casualmente o toque sem o intuito de suporte.

5.2.3. Seguindo a contagem regressiva, o atleta que iniciar a performance após os 10segundos seguintes ao OT (tempo oficial), será aplicada penalização.

5.2.3.1. Caso o atleta ultrapasse 30segundos após o OT, será desclassificado.

5.2.3.2. Caso o atleta inicie a performance antes do OT, será penalizado.

5.2.3.3. Caso a Performance Realizada (PR) seja inferior a Performance Anunciada (PA), será penalizado.

5.2.4. O atleta tem direito a somente uma tentativa. Assim que a boca e nariz entram na água, a tentativa é considerada como iniciada.

5.2.5. O safety freediver ou o parceiro/coach/dupla presente na água será responsável por verificar o estado de consciência do atleta da seguinte forma:

Tocando o atleta de forma inequívoca, com sinal pré estabelecido pelo atleta, safety, dupla e juízes, sendo utilizado o sinal da seguinte forma:

- A cada 30 segundos, iniciando 1 minuto antes da PA Performance Anunciada;
- A cada 15 segundos, iniciando a partir do momento em que atingir a PA Performance Anunciada;

• Ou se for com seu dupla, sempre que quiserem realizar o sinal.

Se o atleta não responder ao sinal com o movimento correto, o juiz pedirá para que repitam o sinal de controle, caso o atleta não responda ou responda de forma errada/divergente, o juiz solicitará que o atleta seja retirado da água.

O juiz poderá pedir um sinal extra a qualquer momento que haja dúvida sobre a segurança.

5.2.6. Um Juiz oficial e um cronometrista controlam o tempo da performance. Ambos iniciam os cronômetros assim que ocorre a imersão (nariz e boca na água/ ou snorkel liberado da boca), assim como pararão os cronômetros quando nariz e/ou boca do atleta saíam da água.

5.3. Um recorde será quebrado caso a performance alcançada seja superior a pelo menos 1 (um) segundo do recorde da prova.

5.4. O atleta autoriza o uso de sua imagem para promoção própria e do esporte no blog e mídias sociais da entidade.

2) CATEGORIAS

Apneia

* Masculino Geral e Feminino Geral

* Premiação do 1º ao 3º

BEACH RUN

1) INFORMAÇÕES GERAIS

- Na competição todos os atletas largam juntos, masculino e feminino, após o toque da buzina.
- Os atletas devem estar munidos do chip e utilizar numeral de peito conforme instruções da organização.
- A chegada ou classificação final, será determinada após a passagem sob o pórtico na areia.
- A idade mínima para participação é de 14 anos, com autorização dos pais ou responsáveis.
- O ponto de hidratação estará em pontos estratégicos durante o percurso.

2) DESCLASSIFICAÇÃO

- Correr sem a camiseta do evento;
- Não estar na largada no horário correto;
- Correr no lugar de outro atleta;
- Jogar copos de água fora da área reservada;
- Não cumprir o percurso;
- Perder o chip ou numeral de peito.

4) CATEGORIAS

* Masculino Geral/Feminino Geral.

* Premiação do 1º ao 5º.

* Masculino e Feminino faixa etária (Premiação para os 3 melhores tempos) 14-19 anos / 20-24 / 25-29 / 30-34 / 35-39 / 40-44 / 45-49 / 50+.

* Premiação do 1º ao 3º.